Dungeon Bell System (DBS)  
Adventures Game

Andres Zanzani

v1.1.0  
image

Dedicato all’unica Donna mai amata, colei che ogni giorno mi accompagna nei sogni  
Mai rinunciare ai tuoi sogni, persevera fino ad renderli reali.

2

# Introduzione

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

2

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

Se sei un giocatore ti accorgerai presto che non è un mondo facile, le cose non vengono regalate ne sono semplici. Saranno piu’ le volte che vorranno ucciderti e derubarti di quelle che vorranno offrirti da bere.  
Non affezionarti troppo al tuo personaggio, solo i forti sopravvivono e i potenti imperano. Dimostra chi sei e cosa vuoi. Vuoi essere l’eroe lucente in armatura ? fa pure, ma un ratto ha piu’ probabilità di sopravvivere.

In ogni caso del tuo personaggio sarai tu a decidere tutto, dall’aspetto,al nome, alle sue capacità e ciò che possiede. Vorrà essere un pirata rubacuori o un cavaliere timido.. un barbaro delle steppe o uno stregone ? Oro, onore, tesori, saccheggi, le avventure del tuo personaggio saranno costellate da scelte e battaglie, baldorie e.. qualsiasi cosa tu voglia!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Per gli esperti...*  
Il progetto TUS e poi DBS nasce per l’insoddisfazione nel giocare la 5ed del famoso gioco di ruolo.  
Il passaggio da Pathfinder alla 5ed è stato troppo traumatico, specialmente dopo anni e anni di gioco.  
La 5ed appiattisce troppo i personaggi e il sistema di regole per quanto veramente efficiente non permette quella diversificazione, anche se spesso esagerata, che potevi avere in Pathfinder.  
Avevo bisogno di una via di mezzo, un gioco basato comunque sul d20 e OGL ma che prendesse un po’ il meglio di quanto era già stato creato e aggiungesse ciò che a me piaceva degli innumerevoli giochi di ruolo studiati e giocati.  
Per questo il DBS è senza classi (l’altra opzione valutata era un sistema a professioni od a albero), le competenze sono poche ma comunque prendono un punteggio che permette ad un personaggio di dirsi esperto. Il combattimento non raggiunge l’epica complessità di Pathfinder ne il piattume della 5ed, cerca bensì di essere rapido e tattico, efficace e spettacolare.  
Le Golden Rules, la gestione del critico, danno quel quid in piu’ che permette ai giocatori di divertirsi ogni volta che viene tirato un dado.  
La magia riprende i canoni standard della 5e ma rivisitati profondamente. Moltissimi incantesimi hanno perso la concentrazione e il concetto di potenziamento di incantesimo usando uno slot superiore non c’e’ piu’.  
Viene completamente cambiato l’approccio all’allineamento, diventando adesso un aspetto fondamentale per la costruzione del personaggio; non piu’ due letterine striminzite (LB, CB...) ma una scelta basata sul carattere, morale ed etica.  
Le divinità, pardon Patroni, hanno un ruolo piu’ sporco e diretto, leggeteli con attenzione non sono i soliti dei.  
I mostri sono quelli OGL della 5ed, modificati per essere piu’ tosti in quanto non essendoci piu’ il bonus competenza a scalare si hanno migliori risultati al Tiro per Colpire ed ai Tiri Salvezza, come giustamente era nella 3.5ed.  
La licenza è quella affidabile della 5.1ed OGL che garantisce a chiunque di creare e produrre meravigliose avventure ed espansioni per DBS.  
Un ultima nota. Il sistema vuole essere piu’ letale della 5ed, piu’ ferite, piu’ sofferenza. Basta personaggi eroi sempre e comunque.  
Non preoccupativi, dei buoni dadi garantiranno sempre degli ottimi risultati, anche negli incantesimi!.  
Col passare dei livelli diventeranno macchine dal potere unico, l’importante è che i giocatori sentano sempre che ogni combattimento è potenzialmente letale se giocato male. Stategli addosso, descrivete le azioni in modo esplicito, che sentano il rumore delle ossa spezzarsi, della palla di fuoco esplodere, i lamenti dei nemici.  
Partecipazione ed immedesimazione sempre.  
Infine ma non lo dico sottovoce, DBS si rifà al movimento OSR, ovvero vorrebbe essere giocato secondo quei principi. Leggete il capitolo [Masterizzazione](#OSR).

Buona lettura e buon divertimento!

Andres Zanzani

"Although the masculine form of appellation is typically used when listing the level titles of the various types of characters, these names can easily be changed to the feminine if desired. This is fantasy–what’s in a name? In all but a few cases sex makes no difference to ability!" ― Gary Gygax, Advanced Dungeons & Dragons Players Handbook

image *The End of the Dragon - Henry Justice Ford*

## Termini Comuni

2

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

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

**Abilità**: sono le capacità particolari che il personaggio ha imparato ad usare. Sono spesso simili a capacità magiche, permettono azioni particolari ed anche di sovvertire le regole a volte. Sono rare e si prendono ai passaggi di livello.

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

**Bonus**: qualsiasi modifica dovuta a fattori esterni, ambientali, magici, di circostanza o che decida il Narratore è un bonus o malus da applicare al tiro di dado o difficoltà nella prova.

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

**Check/Prova**: un check (o prova) è il tiro di 3d6 più un punteggio indicato dalla Caratteristica e Competenza coinvolta, potrebbero essere applicati modificatori dati da Abilità e circostanze.

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

**Lanciare Incantesimi sotto attacco, minaccia, distrazione..**: quando un incantatore vuole usare una Magia ma è disturbato, attaccato, ferito o comunque distratto durante il lancio di un incantesimo allora la prova di magia deve riuscire particolarmente bene.  
Se è una "semplice" distrazione allora la prova di magia per lanciare l’incantesimo deve riuscire di almeno 5.  
Se il mago è colpito prima di lanciare un incantesimo la prova di competenza magica deve superare di Difficoltà dell’incantesimo + il danno subito. Se la prova fallisce l’incantesimo non è lanciato e non è contato tra gli incantesimi lanciati nel giorno.

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

**Competenza** (skill): la competenza ci dice ciò che sappiamo ed il suo valore indica il grado di conoscenza di una singola capacità. Possa essere lo studio di una lingua, l’arrampicarsi, il notare piccole cose.

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

**Competenza Magica (CM)**: è la tua capacità di usare le magie, più è alto questo valore più le magie saranno efficaci. è il valore che si somma alla prova di competenza magica/prova di magia.

image

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

**Difesa**: per Difesa si intende il valore totale ottenuto da 10 + Scudo + Armatura + Destrezza + vari ed eventuali bonus. Rappresenta la difficoltà nell’essere colpito, piu’ alto è piu’ è difficile essere colpito.

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

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

**Devoto**: un personaggio che si é legato ad un Patrono é ha almeno 3 Tratti in comune. Se usa l’Energia del Patrono negli incantesimi da danno ottiene un effetto piu’ difficile da resistere. Ha il Vantaggio offerto dal Patrono ed un +2 alle Prove di Magia ad una Scuola di Magia. Vedi anche Seguace.

**Seguace**: un personaggio che si è legato ad un Patrono con 2 Tratti in comune. Ha la possibilità di usare l’Energia del Patrono negli incantesimi, ottiene un +2 ad una scuola di magia.

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

**Iniziativa**: è una prova di Destrezza oppure Intelligenza. Stabilisce l’ordine delle azioni in combattimento. Chi ha il punteggio più alto agisce per primo.

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

**Difficoltà**: indica quando è arduo manifestare un incantesimo. Piu’ è alto il valore piu’ è difficile la magia e potente l’incantesimo.

**Incantatore, Mago:** indica un qualsiasi usufruitore di magia a qualsiasi titolo.

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

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

**Narratore:** il Narratore è la persona che conduce l’avventura, stabilisce le regole e controlla gli elementi della storia. Il dovere di ogni Narratore è fare divertire ed essere corretto. Il Narratore ha l’ultima parola in ogni questione.

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

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

image *Sakramentarz Tyniecki: Majuskuła "V".*

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

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

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

**Punteggi caratteristica**: abbreviati anche in caratteristica o statistiche. Ogni personaggio ha 6 Caratteristiche: Forza (FOR), Destrezza (DES), Intelligenza (INT), Saggezza (SAG) e Carisma (CAR). Più è alto il valore maggiore è la valenza o capacità del personaggio in quello specifico ambito.

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

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

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

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

image

**Resistenza al Danno (RD)** : una creatura potrebbe avere una resistenza ad una tipologia di danno. In questo caso si considera che dimezzi automaticamente il danno subito prima di applicare eventuali Tiri Salvezza.

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

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

image *Jan Havicksz. Steen*

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

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

I Tiri Salvezza riguardano i riflessi e lo schivare (Destrezza), resistere a veleni/malattie o cambiamenti del corpo (Costituzione) oppure per resistere ad attacchi mentali ed effetti che agiscano sull’arbitrio (Saggezza).

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

**Turno**: sono 10 minuti, ovvero 100 round

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

# Razze

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

Non è la più intelligente delle specie quella che sopravvive; non è nemmeno la più forte; la specie che sopravvive è quella che è in grado di adattarsi e di adeguarsi meglio ai cambiamenti dell’ambiente in cui si trova. (Leon C. Megginson)

2

Yeru è un mondo sfaccettato e ricco di diversità, colturali, naturali e di persone. Queste sfaccettature diverse di persone rendono il pianeta vitale e ricco, ognuna nutre apporta, arricchisce la conoscenza di tutte le altre.

## Umani

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

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

Lasciate fuori il razzismo da Yeru, ci sono già abbastanza guerre, non server crearne di nuove solo perché qualcuno usa le asce al posto delle spade.

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

image

**Modificatori razziali:** +1 ad una caratteristica a piacere

**Caratteristiche fisiche**: altezza 150-185 cm, 50-130 kg, aspettativa di vita 65 anni

**Dimensioni:** Medie

**velocità**: 9m

**Linguaggi**: Comune

**Vantaggio**: +1 Abilità al primo livello

## Elfi

[elfi]

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

Dopo millenni di pace e vita nell’intero mondo, dopo che bellezze naturali ed architettoniche si erano diffuse in armonia il mondo, la creazione delle nuove razze e la loro spinta espansionistica hanno portato gli elfi a rivedere la loro missione.  
Improvvisamente da portatori di bellezza, cultura, passione e stimolo per le arti sono diventati piu’ reclusi, in loro si manifestò il timore che tutto il bello potesse andare perso.

Decisero cosi’ di isolarsi sempre piu’ per conservare ogni forma di arte e bellezza, dalla parola scritta alle arti al riparo da chi potesse disprezzarle o imbruttirle.

Il loro desiderio di preservare il creato si concretizzo in pura lotta contro tutto e tutti, contro qualsiasi creatura volesse in sintesi vivere e creare qualcosa di nuovo. Cattalm aveva avvelenato il loro sangue in una maniera talmente profonda che neanche loro se ne accorsero.

Ne segui’ un periodo di secoli estremamente nefasti e violenti dominati dalla volontà assoluta degli elfi di distruggere tutto utilizzando qualsiasi mezzo. Tutte le nazioni e civiltà pagarono un prezzo altissimo sia in termini di vite che in termini di ritorno a tempi barbari.

Ci vollero quasi 500 anni e l’annientamento di intere nazioni e civiltà fino a che’ tutte le altre creature decisero di fare fronte comune contro gli elfi in un estremo tentativo di salvezza.

In quella che viene chiamata la Settimana dell’Ombra perirono centinaia di migliaia di creature e pressoché tutti gli elfi.

Ne segui’ una epurazione radicale, ogni elfo trovato venne ucciso e cosi’ per quasi un altro secolo.

Poco meno di 100 anni fa una nuova Regina elfica, Licenea, intraprese un viaggio alla corte di ogni nazione, rischiando il linciaggio numerose volte. Riusci a ottenere un trattato di pace che potesse salvaguardare i pochissimi elfi rimasti.

Gli elfi sopravvissuti, pur se "anziani", non hanno perso il loro odio, il loro sangue rimane tinto da Cattalm e rimuginano dietro ad un trattato che a loro dire impedisce che possano compiere il loro vero destino.

Fortunatamente i nuovi elfi, ma non tutti, non hanno questo odio viscerale e vorrebbero vivere una vita normale anche a contatto con tutte le altre creature anche se ben consci di come sono visti e trattati da tutti gli altri.

Sono i giovani elfi che non vogliono solo custodire il bello ma vivere una vita quasi infinita dove essa stessa è meraviglia.

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

Gli elfi apprezzano la parola scritta e la magia. Sono una razza razionale, guidata da mente acuta e sensi eccellenti, interesse per ciò che è straordinario e per la conoscenza.

image

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

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

**Dimensioni:** Medie

**velocità**: 9m

**Linguaggi**: Elfico

**Vantaggio**: Visione crepuscolare di 18 metri

## Nani

[nani]

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

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

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

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

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

image

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

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

**Dimensioni:** Medie

**velocità**: 6m

**Linguaggi**: Nanico

**Speciale:** Professione: Architetto o Fabbro ha un +1

**Vantaggio**: Scurovisione di 18 metri

**Svantaggio**: Pessimo carattere

## Gnomi

[gnomi]

Gli Gnomi sono esseri dalla piccola taglia ma ricchi di energia e vita. Gli Gnomi sono una razza apparsa poco piu’ di 1000 anni fa, non si sa esattamente da dove. In breve tempo, grazie alla loro innata curiosità, tenacia, inventiva sono riusciti a creare popolose e ricche città, quasi sempre all’interno di foreste vergini.  
Gli Gnomi sono profondamente legati alla natura, il loro rapporto è quasi simbiotico, uno Gnome non rinuncerà mai alla vista di un albero ed a costruire con ciò che la natura fornisce.

Gli Gnomi hanno un profondo rispetto per la natura, l’ambiente e gli animali, le loro città anche se perfettamente funzionali ed anzi moderne sono costruite e ricavate nelle foresta e mai distruggendola ed anzi arricchendola.

Molti Gnomi sono inventori e costruttori capaci di prove di fantasia ed ingegno fuori dal comune. Molte delle loro invenzioni sono di aiuto e supporto a tutta la comunità e la loro vita sociale è ricca e solidale.

Gli Gnomi piu’ curiosi spesso escono dalle loro comunità, che non sono chiuse a chi accetta lo stile di vita degli gnomi, ed intraprendono una vita di avventura alla scoperta di meraviglie e nuove opere di ingegno da poter tramandare alla comunità.

Uno gnomo costretto a stare lontano da un ambiente naturale patisce la situazione diventando triste e apatico, la sua necessità di luce e natura è qualcosa di fisico e connaturato.

Gli Gnomi vanno d’accordo con chiunque rispetti la natura e non ne abusi.

**Modificatori razziali:** +1 Intelligenza, +1 Carisma, -1 Forza

**Caratteristiche fisiche**: altezza 70-110 cm, 30-50 kg, aspettativa di vita 650 anni

**Dimensioni:** Piccolo

**velocità**: 6m

**Linguaggi**: Gnomico, Silvano

**Speciale:** Professione: Inventore o Fabbro ha un +1

**Vantaggio**: Artificio Druidico 1 al giorno.

**Svantaggio**: Depressione se lontano piu’ di 7 giorni da un ambiente naturale.

## Mezzelfo

[mezzelfo]

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

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

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

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

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

image

**Modificatori razziali:** +1 ad una Caratteristica a propria scelta

**Caratteristiche fisiche**: altezza 160-185 cm, 50-100 kg, aspettativa di vita 210 anni

**Dimensioni:** Medie

**velocità**: 9m

**Linguaggi**: Comune oppure Elfico

**Vantaggio**: Visione crepuscolare di 18 metri

## Mezzorco

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

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

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

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

I mezzorchi sono spesso vittime di pregiudizi.

**Modificatori razziali:** +2 Forza -1 Carisma

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

**Dimensioni:** Medie

**velocità**: 9m

**Linguaggi**: Comune oppure Orchesco

**Vantaggio**: Visione crepuscolare di 18 metri

**Svantaggio**: Seguire il Chaos

## Nibali

[nibali]

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

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

Queste cose accadevano ormai più di 2000 anni or sono ed il regno del male eterno crollò sotto la sua stessa incapacità di evolversi e comprendere le nuove sfide.

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

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

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

Ciò che veramente distingue un Nibali da un altro è l’acconciatura, i tatuaggi, il vestiario... Il rispetto per gli altri e la Legge sono legati indissolubilmente alla loro natura eppure non c’è nulla di piu’ libero di un Nibali.

Seguire le regole, e non in maniera stupida ma efficiente e corretta è una connotazione innata nei Nibali, questo non significa che non si ribellino a leggi palesemente corrotte.

**Modificatori razziali:** +1 Costituzione, +1 Intelligenza, - 1 Saggezza

**Caratteristiche fisiche**: altezza 183cm maschi, 170cm femmine, 50 - 120 kg, aspettativa di vita 130 anni

**Dimensioni:** Medie

**velocità**: 9m

**Linguaggi**: Comune

**Svantaggio**: Seguire la Legge

## Diversi

[diversi]

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

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

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

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

image

**Modificatori razziali:** +1 Costituzione, +1 Intelligenza

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

**Dimensioni:** Medie

**velocità**: 9m

**Linguaggi**: Comune

**Speciale**: Deve individuare un Patrono ed avere almeno 3 tratti comuni.

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

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

Casomai foste cosi’ ottusi ribadisco che non c’è differenza di capacità o statistiche in base al sesso. Ogni giocatrice e giocatore è invitato a fare il personaggio del sesso (o non) che preferisce.  
Se l’argomento è per voi motivo di non divertimento chiaritelo con il Narratore, saprà orchestrare l’avventura in maniera idonea.

# Caratteristiche Speciali

Non basta avere gli occhi per vedere (anonimo)

2

Ogni creatura è speciale ed unica eppure ci sono essere ancora piu’ unici e speciali per le loro caratteristiche. Queste sono le peculiarità di alcune di queste.

## Visione Crepuscolare

Quello che per molti é oscurità per chi ha visione crepuscolare é vedere bene purché ci sia una fonte minima di luce.

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

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

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

## Scurovisione

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

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

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

## Fiuto

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

La creatura può individuare le creature entro 6 metri di distanza con l’olfatto. Se l’avversario è sottovento, il raggio aumenta a 18 metri; se è sopravento, il raggio diminuisce a distanza di 3 metri. Gli odori più forti, come il fumo, spazzatura o corpi in decomposizione, possono essere individuati al doppio del raggio sopra indicato.

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

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

image

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

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

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

image *Argus Panoptes Guarding the Heifer (Io), Red Figure pitcher, c. 460 BC Museum of Fine Arts, Boston*

## Vista Cieca

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

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

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

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

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

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

Una creatura etera non è visibile alla vista cieca.

## Senso Tellurico

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

Le Creature Acquatiche dotate di Senso Tellurico (ecolocalizzazione) possono percepire la posizione di creature in contatto con l’acqua.

Il raggio della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura

image  
*Grabroid. Conosciuti anche come Agguantatori. Tremors (Film)*

# Le Caratteristiche

[le-caratteristiche]

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

2

Ogni personaggio ha 6 Caratteristiche (chiamate anche Statistiche) che rappresentano i suoi attributi base e costituiscono il suo potenziale talento e capacità innata.  
Anche se non è comune che un personaggio effettui una prova usando soltanto una sua Caratteristica, i punteggi di Caratteristica influiscono praticamente su ogni aspetto delle capacità e competenze del personaggio.

Le 6 caratteristiche sono:  
**Forza**: indica la forza fisica, un personaggio con un punteggio di Forza pari a -5 è morto.

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

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

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

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

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

Ogni punteggio di Caratteristica in genere va da 0 a 3 un punteggio di Caratteristica buona è 1, 2 ottima, 0 è "normale", 3 è giudicato "eccezionale".  
I modificatori razziali non possono alzare o abbassare i punteggio oltre +3/-3.  
Un punteggio di -1 e giudicato debole, un -2 subnormale, un -3 severamente problematico, un -4 porta quasi ad un non utilizzo della caratteristica, un -5 è opportuno che stia nel letto e basta (se non è già in una bara).

image

## Assegnazione punteggi Caratteristiche

I punteggi delle caratteristiche hanno un ruolo importante ma non fondamentale.  
Il giocatore deve capire che un punteggio "basso" non significa avere un pessimo personaggio, ma bensì si divertirà di piu’ nel ruolarlo facendo leva sulle caratteristiche e capacità peculiari, usando ingegno e arguzia.

Sono presentati piu’ sistemi per tirare le caratteristiche.

Personalmente suggerisco l’approccio caotico della **Modalità Base**, viene garantita una buona varianza di risultati e personaggi sempre diversi. L’indubbio vantaggio di tirare i valori in ordine per le caratteristiche permette di scombinare gli schemi ed evitare build fatte a tavolino.

è probabile che non vengano i risultati che speravate od addirittura siano venuti in caratteristiche che non vi interessavano. Va bene cosi’. Cambiate idea, fatevi ispirare dai valori ottenuti! Divertitevi con il nuovo personaggio, costruite qualcosa di nuovo e diverso, lasciatevi stupire.  
La **Modalità vorrei che** permette di assegnare un determinato peso (numero di dadi) alla statistica così che sia piu’ probabile ottenere il punteggio desiderato.

image

Infine la **Modalità opzionale** di assegnazione punti va concessa solo per avventure dove i personaggio sono gli eroi, creature che si distinguono e si elevano tra le masse e non persone piuttosto comuni che hanno la sfortuna di affrontare situazioni mortali.  
In ogni caso nessuna caratteristica tirata puo’ avere un valore inferiore a -3 o superiore a +3 comprensivo dei modificatori razziali.

In ultimo ricordate che DBS è un sistema dove la morte del personaggio capita, anche piu’ spesso che in altri sistemi. Create dei validi e concreti personaggi e lasciate che sia l’avventura vissuta a forgiare i dettagli.  
**Modalità base**

Il giocatore tira 4d6 per ogni caratteristica ed in ordine.  
Per ogni caratteristica tirata toglie il dado piu’ basso e controlla il risultato dei dadi tirati.  
**Ogni 1 tirato vale -2, 2 vale -1, 5 vale +1, 6 vale +2, il 3 e 4 valgono +0**.  
Si sommano i tre valori per i dadi scelti e si determina il punteggio della caratteristica.  
**Eccezione**: se nel tiro di una Caratteristica e ho fatto tutti 6 allora il punteggio è +4  
**Modalità vorrei che..**

Il valore delle Caratteristiche del personaggio è affidato ad un pool di dadi che il giocatore assegna alle statistiche. Il giocatore puo’ assegnare un totale di 18d6 divisi tra le 6 Caratteristiche. Potrebbe assegnare 2d6 alla Forza, 4d6 alla Destrezza, 3d6 alla Costituzione, 4d6 alla Intelligenza, 2d6 alla Saggezza, 3d6 al Carisma.

Non è possibile assegnare piu’ di 4d6 o meno di 2d6. Tirate i dadi assegnati e sommate i risultati in base al totale ottenuto determinate il punteggio come mostrato nella tabella.

|  |  |
| --- | --- |
| **Totale dei dadi** | **Punteggio Caratteristica** |
| 3 (o meno) | -3 |
| 4-5 | -2 |
| 6-7-8 | -1 |
| 9-10-11-12 | +0 |
| 13-14-15 | +1 |
| 16-17 | +2 |
| 18 (o più) | +3 |

**Eccezione**: se nel tiro di una Caratteristica e ho fatto tutti 6 allora il punteggio è +4  
Ripetete i tiri per tutte e 6 le caratteristiche e tenete i risultati nell’ordine tirato, quindi Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma.  
**Modalità opzionale (per i codardi!)**

Se il Narratore lo concede è possibile che ogni giocatore distribuisca 4 punti tra le 6 Caratteristiche, ogni Caratteristica deve avere come minimo un punteggio di -1 e come massimo 2 prima dei modificatori razziali.

image

## Aumentare le caratteristiche

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

## Descrizione delle Caratteristiche

Il punteggio delle caratteristiche non è tutto in un personaggio ne tanto meno in un mostro.  
I mostri piu’ "istintivi" ed aggressivi avranno sicuramente punteggi negativi di Intelligenza e Carisma, ma non per questo sono "stupidi", semplicemente agiscono in base ai loro schemi naturali.  
Un mostro con Forza -4 non è prossimo a morire, semplicemente ha pochissima forza (immaginate di dare un valore di Forza ad un topo od uno scoiattolo se non ad un ragno..)  
**Forza**

La Forza misura la potenza fisica, l’atletismo e i limiti della forza bruta che puoi esprimere.  
Una prova di Forza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di sollevare, spingere, tirare o spaccare qualcosa, per spingere il tuo corpo all’interno di uno spazio, o una qualsiasi altra applicazione di forza bruta.  
**Destrezza**

La Destrezza misura l’agilità, i riflessi e l’equilibrio.  
Una prova di Destrezza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di muoversi agilmente, schivare un colpo o per evitare di perdere l’equilibrio o borseggiare.  
**Costituzione**

La Costituzione misura la salute, la vigoria e la forza vitale.  
Una prova di Costituzione può essere impiegata per i tuoi tentativi di spingerti oltre i normali limiti del tuo corpo e per prove di resistenza e durata.  
**Intelligenza**

L’Intelligenza misura l’acume mentale, l’accuratezza dei ricordi e la capacità di ragionare. Una prova di Intelligenza entra in gioco quando hai bisogno di affidarti alla logica, l’istruzione, la memoria o le capacità deduttive.  
Le tue prove di Intelligenza (Arcana) misurano la tua capacità di ricordare informazioni su incantesimi, oggetti magici, simboli esoterici, tradizioni magiche, i piani dell’esistenza e gli abitanti di quei piani.  
Rovistare tra antiche pergamene alla ricerca di un frammento di conoscenza potrebbe richiedere una prova di Intelligenza.  
**Saggezza**

La Saggezza riflette la tua sintonia con il mondo circostante e rappresenta la perspicacia e l’intuito.  
Una prova di Saggezza riflette uno sforzo per interpretare il linguaggio corporeo, comprendere i sentimenti di qualcuno, notare dettagli dell’ambiente o curare una persona ferita.  
**Carisma**

Il Carisma misura la tua capacità di interagire efficacemente con il prossimo. Comprende fattori come la sicurezza e l’eloquenza, e può rappresentare una personalità affascinante o autoritaria.  
Una prova di Carisma può essere richiesta quando cerchi di influenzare o intrattenere altre persone, quando cerchi di fare impressione o raccontare una menzogna, o quando devi barcamenarti in una complicata situazione sociale.  
Tipiche situazioni di utilizzo del Carisma includono tentativi di raggirare una guardia, truffare un mercante, guadagnare soldi al gioco d’azzardo, farsi passare per qualcun altro grazie a un travestimento, fugare i sospetti di qualcuno con false rassicurazioni, o mantenere un volto imperturbabile mentre si racconta una lampante menzogna.

Il primo tiro: 1,1,4,6 la caratteristica di Forza ha valore +0.  
Secondo tiro: 4,6,6,6 la caratteristica di Destrezza ha valore +3 (nessuna Caratteristica puo’ avere punteggio oltre +3).  
Terzo tiro: 1,1,2,3 la caratteristica di Costituzione ha valore -3 (nessuna Caratteristica puo’ avere punteggio inferiore a -3).  
Quarto tiro: 6,6,6,6 la caratteristica di Intelligenza ha valore +4 (eccezione per i 4 sei)  
Quinto tiro: 3,4,2,5 la caratteristica di Saggezza è +1  
Sesto tiro: 3,4,2,1 la caratteristica di Carisma è -1

image

2

# Punti Ferita

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

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

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

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

Segna nella scheda i PF (Punti Ferita) totali che hai e indica il valore attuale di volta in volta che per vari motivi di gioco ne perdi o riprendi. Segna sulla scheda sempre qual é il totale di punti ferita attuale, dopo ogni colpo o danno.

image

I punti ferita si recuperano in diversi modi:

* per ogni notte di riposo (almeno 8 ore) recuperi in PF il valore di Costituzione + CA (con un minimo di 1)
* Tramite incantesimi curativi (magie, pozioni.. o altri oggetti magici)
* Competenza Pronto Soccorso, tramite trattamenti più o meno lunghi

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

# Punti Fato - Fortuna del Principiante

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

In un mondo non facile la Fortuna del Principiante aiuta chi non ha esperienza. Ogni personaggio ha un numero di Punti Fato pari a (20 - Livello)/5, con un minimo di 1. I Punti Fato si conteggiano per sessione di gioco.

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

Esempio di calcolo:  
Un personaggio di livello 6 ha: 20-6 = 14/5 = 3 (arrotondi per eccesso) Punti Fato da usare nella sessione. I Punti Fato non usati non si cumulano per la sessione successiva.

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

Il Punto Fato puo’ essere utilizzato per avere un dado in più nel Tiro Salvezza oppure nei Tiri per Colpire, con potenziale esplosione del dado, oppure una prova di competenza.  
Non puo’ essere usato per aumentare valori fissi (come la Difesa).

image *La zampa fortunata del coniglio...*

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

# I Tratti

[tratti]

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

2

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

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

Un Tratto è un dettaglio che aiuta meglio a inquadrare il personaggio, ne delinea le caratteristiche caratteriali principali concedendogli sfumature diverse.

**Ogni giocatore sceglie 5 Tratti per il proprio personaggio alla creazione del giocatore.** Questi saranno le "bussole morali, etiche e comportamentali" che guideranno il personaggio nell’agire e nelle scelte.

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

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

Col passare del tempo e delle avventure potranno essere guadagnati o sostituiti (in concerto tra Narratore e giocatore in base a come giocato) da altri Tratti.  
Piu’ è alto un valore di Tratto piu’ questo è presente e permeante nelle scelte del personaggio.  
Potranno essere anche enfatizzati certi Tratti, ovvero il Narratore a seguito di particolari scene e ruolate potrà fare aumentare di un punto un Tratto del personaggio.

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

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

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

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

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

All’aumentare del valore del Tratto il personaggio potrà acquisire dei poteri, indipendentemente sia un credente (Seguace o Devoto) di quel Patrono o meno.

- A **5** punti si può incominciare a sentire la presenza di un Patrono legato ad un Tratto

- A **10** punti si sente la vicinanza di un Patrono legato ad un Tratto

- A **15** punti si è legati ad Patrono da un Tratto

- A **20** punti si è un Campione del Patrono legato ad un Tratto.

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

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

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

**Tabella dei Tratti**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Abitudinario | Accumulatore | Affabile | Affettuoso | Aggressivo | Agitatore |
| Allegro | Altezzoso | Altruista | Anarchico | Ansioso | Anticonformista |
| Antipatico | Aperto | Apprensivo | Arrabbiato | Arrogante | Attento |
| Avaro | Avventato | Benevolo | Brutale | Bugiardo | Buono |
| Burbero | Burlone | Calcolatore | Calmo | Candido | Caotico |
| Caritatevole | Casinista | Casto | Cattivo | Cauto | Clemente |
| Codardo | Combattivo | Competitivo | Conformista | Confusionario | Controllato |
| Coraggioso | Cortese | Creativo | Crudele | Curioso | Debole |
| Deciso | Determinato | Diffidente | Diretto | Disciplinato | Disordinato |
| Disponibile | Distaccato | Distruttivo | Emotivo | Egoista | Doppiogiochista |
| Empatico | Equilibrato | Espansivo | Esuberante | Falso | Fiducioso |
| Franco | Freddo | Frignone | Geloso | Generoso | Gentile |
| Giusto | Imbronciato | Immaturo | Impacciato | Imparziale | Impetuoso |
| Implacabile | Imprudente | Impulsivo | Incoerente | Incontentabile | Incostante |
| Indifferente | Indipendente | Indisciplinato | Indomito | Industrioso | Infantile |
| Ingenuo | Insensibile | Integerrimo | Introverso | Ipocrita | Iracondo |
| Irascibile | Ironico | Irragionevole | Irritabile | Istintivo | Leale |
| Libero | Logorroico | Lunatico | Lussurioso | Maleducato | Malinconico |
| Malizioso | Malvagio | Masochista | Materno | Meticoloso | Misurato |
| Mite | Morigerato | Narcisista | Mattacchione | Negligente | Nervoso |
| Neutrale | Ombroso | Onesto | Ordinato | Osservatore | Ottimista |
| Paranoico | Passionale | Passivo | Pasticcione | Perfezionista | Permaloso |
| Pessimista | Piagnucolone | Pianificatore | Pigro | Pio | Possessivo |
| Pratico | Previdente | Protettivo | Provocatore | Prudente | Rabbioso |
| Razionale | Ribelle | Riflessivo | Rigido | Riservato | Risoluto |
| Saccente | Sadico | Schietto | Sarcastico | Scherzoso | Sadomasochista |
| Scontroso | Scorbutico | Semplice | Sensibile | Serio | Sicuro |
| Silenzioso | Sincero | Socievole | Sognatore | Solitario | Sospettoso |
| Spontaneo | Sprovveduto | Stravagante | Superbo | Superficiale | Suscettibile |
| Tenace | Timido | Tollerante | Tradizionalista | Tranquillo | Triste |
| Truffatore | Valoroso | Vanitoso | Vendicativo | Violento | Volubile |

Se un giocatore non gioca i Tratti del personaggio non farà acquisire punti esperienza al personaggio stesso.

image

# Competenze

[competenze]

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

2

Ogni personaggio ha una Professione iniziale, un percorso di vita e lavoro che l’ha portato ad apprendere determinate competenze. Alla creazione del personaggio il giocatore sceglie una professione iniziale ovvero ciò che faceva (e volendo continua a fare) prima di cimentarsi in pericolose avventure.

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

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

**Regola Bonus**: quando una penalità è indicata come "-1d6" ( o peggio..) significa che si toglie 1 dado alla prova, se non è una prova si toglie 4 al risultato finale per ogni dado di penalità. Il risultato minimo per il tiro dei dadi è 0 (es. 1d6 -8).

## Competenze di Base

[competenze-di-base]

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

Sono qui elencate delle Professioni di esempio e le loro competenze relative, il personaggio acquisisce queste competenze con il punteggio indicato nella tabella.

**Tabella: Elenco delle Professioni e relative Competenze**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Professione** | **1 punto** | **2 punti** | **2 punti** | **3 punti** |
| **Accolito** | Natura magica | Storia o Geografia | Arcana | Religione |
| **Alchimista** | Valutare | Natura | Erboristeria | Arcana |
| **Allevatore** | Sopravvivenza | Seguire tracce | Natura | Gestire animali |
| **Apprendista mago** | Storia e Geografia | Conoscenze occulte | Natura magica | Arcana |
| **Azzeccagarbugli** | Valutare | Ingannare | Percepire inganni | Diplomazia |
| **Bibliotecario** | Natura | Tradizioni locali | Religione e Arcana | Storia e Geografia |
| **Boscaiolo** | Usare corda | Natura magica | Orientamento | Sopravvivenza |
| **Cacciatore** | Muoversi silenziosamente | Seguire tracce | Nascondersi nelle ombre | Natura |
| **Carovaniere** | Storia o Geografia | Valutare | Cavalcare | Orientamento |
| **Teatrante** | Suonare | Intrattenere | Giocoliere | Acrobatica |
| **Erborista** | Lingue | Geografia | Natura | Erboristeria |
| **Giocatore di carte** | Travestirsi | Valutare | Intrattenere | Ingannare |
| **Guardia** | Percepire inganni | Conoscenza legge | Intimidire | Cavalcare |
| **Guida** | Natura magica | Dungeon | Natura | Geografia |
| **Ladro** | Disattivare congegni | Artista della fuga | Muoversi silenziosamente | Mani di fata |
| **Locandiere** | Pronto soccorso | Valutare | Percepire inganni | Diplomazia |
| **Mercante** | Falsificare | Tradizioni Locali | Valutare | Ingannare |
| **Minatore** | Usare corde | Valutare | Orientamento | Dungeon |
| **Pescatore** | Orientamento | Nuotare | Usare corde | Natura |
| **Soldato** | Nuotare | Gestire animali | Saltare | Cavalcare |
| **Uomo di medicina** | Natura magica | Natura | Erboristeria | Pronto soccorso |

2

Nella scheda va segnata la Professione iniziale e le competenze acquisite, ovviamente in accordo con il Narratore è possibile selezionare delle competenze diverse e anche scegliere professioni diverse!

Ad ogni professione associate 4 competenze prese da questa lista, una competenza partirà con un punteggio di 1, due competenze partiranno con il punteggio di 2 e quella più specifica e professionale partirà con il punteggio di 3.  
Ovviamente una professione non si esplicita in sole 4 competenze ma queste sono quelle che piu’ entreranno in uso durante le avventure, il Narratore sarà aiutato dalla vostra professione a capire chi e come sa fare e come possono agire i personaggi.

Questo è l’**elenco delle competenze** da cui scegliere per eventuali nuove professioni o personalizzazioni delle stesse, tra parentesi viene indicata la Caratteristica su cui si effettua la prova.  
In accordo con il Narratore è anche possibile cambiare l’ordine delle Competenze rendendo piu’ capace il personaggio in alcune piuttosto che altre.

**Tabella: Elenco Competenze e relativa Caratteristica d’uso**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Forza** | **Destrezza** | **Intelligenza** | **Saggezza** | **Carisma** |
| Arrampicarsi | Acrobatica | Arcana | Cavalcare | Diplomazia |
| Intimidire | Artista della fuga | Conoscenza\* | *Consapevolezza* | Intrattenere |
| Nuotare | Giocoliere | Dungeon | Gestire animali | Ingannare |
| Saltare | Mani di fata | Erboristeria | Natura | Suonare |
|  | Muoversi silenziosamente | Disattivare congegni | Orientamento | Tradizioni locali |
|  | Nascondersi nelle ombre | Falsificare | Percepire inganni |  |
|  | Usare corda | Lingue | Pronto soccorso |  |
|  |  | Natura magica | Religione |  |
|  |  | Valutare | Seguire tracce |  |
|  |  |  | Sopravvivenza |  |

La **Conoscenza** va esplicitata su quale argomento tratto: Legge, Piani, Occulto, Architettura ed Ingegneria, Nobiltà ed Araldica, Miti e Leggende, Storia, Geografia ...

2

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

### Consapevolezza

Una competenza che hanno tutti i personaggi è **Consapevolezza**, ovvero la capacità di percepire l’ambiente intorno a loro. Questa competenza ha un punteggio fisso pari a 1/3 del livello del personaggio e puo’ essere aumentata fino ad un massimo pari a 2/3 del livello tramite Abilità quali Percettivo.  
I giocatori piu’ che usare Consapevolezza per ricercare informazioni dovrebbero fare domande, indagare, curiosare, arguire ipotesi e confrontarsi e non limitarsi a chiedere un tiro di Consapevolezza per trovare qualcosa.

### Apprendere nuove competente, professioni

Un personaggio puo’ apprendere una nuova competenza con uno studio/pratica di almeno 4 ore al giorno per almeno 4 mesi. Dopo questo lasso di tempo il giocatore puo’ assegnare un punto alla competenza di base per cui si è applicato.  
Puo’ anche, utilizzando lo stesso sistema, migliorare la sua conoscenza di una competenza, ulteriore requisito è trovare un insegnate che abbia un punteggio in competenza pari o superiore a quello a cui mira il personaggio.  
Per apprendere una nuova professione deve passare almeno 6 mesi per 6 ore al giorno con chi pratica quella professione. Passati i 6 mesi ed almeno 1 livello il personaggio acquisisce le 4 competenze della professione. Se ha già in parte quelle competenze aumenta il punteggio di 1 per ogni competenza già posseduta.

### Queste le competenze ed i loro ambiti di utilizzo

**Acrobatica (DES)**: Questa competenza serve per mantenere l’equilibrio su superfici strette o precarie, per tuffarsi, rotolare, fare capriole, salti mortali e superare degli ostacoli.  
**Arcana (INT)**: Con questa competenza si è esperti di magia e di incantesimi, di creazione di oggetti magici, e si è in grado di identificare gli incantesimi che vengono lanciati.  
**Arrampicarsi (FOR)**: Con questa competenza si possono Scalare superfici verticali, dalle mura cittadine alle pareti rocciose.  
**Artista della fuga (DES)**: Con questa competenza ci si può liberare da legacci  
**Cavalcare (SAG)**: Con questa competenza è possibile dare comandi alla propria cavalcatura.  
**Conoscenza di Architettura ed Ingegneria (INT)**: Sei un esperto costruttore e sai valutare la struttura delle costruzioni. Sai anche riconoscere stili architettonici e creare progetti d’interno e d’arredo.  
**Conoscenza dei Miti e Leggende (INT)**: Si ha una e vera propria passione per i miti e leggende tradizionali e piu’ remoti. Conosci località, storia e creature leggendarie.  
**Conoscenza di Nobiltà e Araldica (INT)**: Conosci linee nobiliari, casate, dicerie, stemmi araldici, personalità ed i maggiori possedimenti e tesori.  
**Conoscenze dei Piani (INT)**: Con questa competenza si è esperti di Piani d relativi abitanti.  
**Conoscenze Occulte (INT)**: Con questa competenza si è esperti di occulto, immondi.  
**Diplomazia (CAR)**: 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 (INT)**: 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.  
**Dungeon (INT)**: Con questa competenza si hanno conoscenze di Aberrazioni, caverne, esplorazioni sotterranee, Melme  
**Erboristeria (INT)**: Con questa competenza si hanno conoscenze di come preparare pozioni e veleni naturali. Il punteggio si applica alle prove per distillare pozioni.  
**Falsificare (INT)**: Con questa competenza si sa falsificare oggetti d’arte, mappe, firme..  
**Geografia (INT)**: Con questa competenza si hanno conoscenze sul clima, popolazione, terreni, territori  
**Gestire animali (SAG)**: con questa competenza è possibile addestrare e ammansire animali  
**Giocoliere (DES)**: Con questa competenza si è estremamente abili ad afferrare piccoli oggetti  
**Intimidire (FOR)**: Intimidire si base sull’approccio fisico nel convincere l’interessato.  
**Ingannare (CAR)**: La competenza Ingannare puo’ essere usata per Raggirare (dicendo quindi fandonie) o Persuadere (adattando la verità) al fine di convincere delle proprie parole l’interessato.  
**Intrattenere (CAR)**: Con questa competenza si è esperti in diversi tipi di espressione artistica, dal canto alla recitazione.  
**Lingue (INT)**: Ogni punto in questa competenza permette di apprendere un nuovo linguaggio scritto e parlato. Un buon punteggio di Lingue aiuta a comprendere lingue non note ed a farsi comprendere.  
**Mani di fata (DES)**: Con questa competenza si può borseggiare, estrarre un’arma nascosta, oppure compiere altre azioni senza essere notati.  
**Muoversi silenziosamente (DES)**: Con questa competenza si è in grado di muoversi senza causare rumore.  
**Nascondersi nelle ombre (DES)**: Con questa competenza si è in grado di passare inosservati stando fermi.  
**Natura magica (INT)**: Con questa competenza si hanno conoscenze di Bestie Magiche, Costrutti, Draghi  
**Natura (SAG)**: Con questa competenza si hanno conoscenze di Animali, Fatati, stagioni e cicli, tempo atmosferico, vegetali.  
**Nuotare (FOR)**: Con questa competenza si è in grado di Nuotare, anche in acque tempestose.  
**Orientamento (SAG)**: Con questa competenza si ha il senso della direzione e orientamento rendendo impossibile perdersi indipendentemente dall’ambiente in cui ci si trova.  
**Percepire inganni (SAG)**: Con questa competenza si può capire se qualcuno sta mentendo o si possono intuire le sue vere intenzioni.  
**Pronto soccorso (SAG)**: Con questa competenza si possono curare le ferite e le malattie.  
**Religione (SAG)**: Con questa competenza si hanno conoscenze su Patroni, mitologia, Celestiali, Non Morti, simboli sacri, tradizione ecclesiastica  
**Saltare (FOR)**: Con questa competenza si è esperti e provetti saltatori.  
**Seguire tracce (SAG)**: Con questa competenza si sa seguire le tracce lasciate  
**Sopravvivenza (SAG)**: Con questa competenza si può sopravvivere e orientarsi nelle terre selvagge  
**Storia (INT)**: Con questa competenza si hanno conoscenze di Storia quali guerre, migrazioni, colonie, fondazioni di città, accadimenti importanti..  
**Suonare (CAR)**: Con questa competenza si sa suonare uno strumento (specificare quale) e si sa leggere la musica  
**Tradizioni locali (CAR)**: Con questa competenza si hanno conoscenze degli abitanti, costumi, leggende, leggi, personalità, tradizioni  
**Travestirsi (CAR)**: Con questa competenza si può cambiare il proprio aspetto.  
**Usare corda (DES)**: Con questa competenza si è esperti in legacci e nodi per fissare e bloccare oggetti o persone.  
**Valutare (INT)**: Con questa competenza si sa stimare il valore monetario di un oggetto.  
Un eventuale prova sulla Professione viene fatta con 3d6+metà del livello.

Per effettuare una prova da Mani di fata (borseggiare) il Narratore ti chiederà di tirare 3d6 + punteggio in Mani di Fata + Destrezza + eventuali bonus o malus.

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

Non sottovalutate la scelta della Professione!. Non tutto puo’ risolversi con asciate o magia. Sapere districare nodi, seguire tracce, riconoscere erbe o malattie fanno del personaggio un esperto, creano una professione. Non dovete definire il personaggio solo in base alle abilità che ha ma in base a cosa e quanto bene sa farlo. Un personaggio di basso livello ma esperto di sopravvivenza sarà sempre piu’ utile di un combattente esperto se si tratta di attraversare un deserto.

## Competenze Attive

[competenze-attive]

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

Ogni personaggio prende 3 punti da distribuire nelle Competenze Attive a livello. Si può assegnare massimo 1 punto a livello in una singola Competenza Attiva.  
Le **Competenze Attive** sono: Competenza Magica, Competenza Armi, Tiro Salvezza su Tempra, Tiro Salvezza su Riflessi, Tiro Salvezza su Volontà

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

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

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

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

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

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

Tups è arrivato al 4’ livello! Ecco come ha distribuito i punti delle Competenze Attive.  
1 livello: +1 Competenza Armi, +1 Tiro Salvezza Tempra, +1 Tiro Salvezza Riflessi

2 livello: +1 Competenza Armi, +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Riflessi

3 livello: +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Tempra, +1 Tiro Salvezza Volontà

4 livello:+ 1 Competenza Armi, +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Riflessi  
12 punti distribuiti cosi’: +3 CA, +3 CM, +3 TS Riflessi, +2 TS Tempra, +1 TS Volontà

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

### Competenza Armi

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

Il **Tiro per Colpire per le armi da mischia** si risolve con una prova di Competenza Armi (**CA**) + Forza + eventuali capacità e bonus magici contrapposto alla Difesa dell’avversario (Destrezza + armatura/scudi/bonus).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

image

### Competenza Magica

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

Un personaggio con alta **CM** sa manipolare più incantesimi e con risultati migliori. La difficoltà a resistere all’incantesimo è data proprio dalla tua prova di magia.

Il soggetto all’incantesimo deve, ove richiesto, fare un Tiro Salvezza, basata sulla tua prova di magia!

La tua magia del Fulmine imporrà un Tiro Salvezza su Riflessi per cercare di evitarlo.  
La Difficoltà sarà pari alla tua prova di magia confrontato contro un Tiro Salvezza su Riflessi tirato con 3d6 + valore TS Riflessi + bonus Destrezza +- varie ed eventuali.

Se sei tu a dover resistere ad una magia il Narratore non ti dirà di fare un Tiro Salvezza a difficoltà 18, è lui che confronta il tuo tiro con la difficoltà, potrà dirti che la prova è complessa, difficile o facile...  
La Competenza Magica viene anche usata nei Tiri per Colpire con Incantesimi!

# Costruiamo il Personaggio

[costruiamo-il-personaggio]

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

2

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

Parti immaginando, visualizzando l’aspetto del tuo personaggio. Come te lo immagini ? In possente guerriero, un agile spadaccino od un mago scavezzacollo alle prime esperienze ?

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

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

image *Leonida di Sparta*

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

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

E non meno importante: quale è il suo scopo ? cosa lo ha fatto uscire di casa, dalle sue sicurezze.. da una vita "normale" e intrapreso quella di avventuriere ?

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

Ricorda sempre che questo è un mondo crudele, pieno di rischi, trappole e mostri, ma anche occasioni che possono renderti potente o ricchissimo.  
**Non tutti nascono *Potenti* ma chi si evolve è destinato a diventarlo**.  
Recupera un po’ di d6 e tira!

Consulta il capitolo delle [Caratteristiche](#assegnazione.punteggi.caratteristica) per capire quanto sei stato fortunato.

Se hai Intelligenza pari o superiore a 2 scegli un altra [lingua](#linguaggi) parlata/scritta oltre al comune.

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

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

Ricorda anche che i punti in Competenze Armi vanno dichiarati a quale [lista di armi](#lista.armi) sono stati applicati.

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

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

Le Competenze Base vengono assegnata in base alla Professione scelta.

Ad ogni livello successivo distribuisci un numero di punti pari a metà del punteggio di Intelligenza+ 1 tra le competenze già conosciute e perfezionate nell’avventura o apprese ex novo.

A questo punto scegli i [Tratti](#tratti), 5. Fallo con attenzione e cura, stai costruendo il tuo personaggio ed i Tratti delineano a forti pennellate il carattere. Ricordati che saranno fondamentali per la scelta del [Patrono](#patroni).

Ricorda infine che un personaggio "solitario" e "crudele" suona bene un in racconto dove è il solo protagonista, ma qui si gioca in gruppo, non prendere tratti in ovvia opposizione agli altri o comunque non giocare da "stronzo", altrimenti il personaggio verrà naturalmente allontanato dagli altri giocatori.

Scegli lo [svantaggio](#svantaggi) di ruolo e se vuoi anche svantaggi e [vantaggi](#linguaggi). Ricorda di giocarlo, altrimenti non è divertente.

Se hai messo dei punti in Competenza Magica a questo punto devi scegliere quali Incantesimi conosci. Ricorda che per ogni punto in Competenza Magica puoi apprendere due incantesimi.

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

Scegli l’[equipaggiamento](#equipaggiamento),  [armatura](#equipaggiamento.armature.scudi), [armi](#equipaggiamento.armi), zaino, due torce, qualche razione di cibo.. un peluche.. quello che ti sembra indispensabile per l’avventura.

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

Infine entra nella parte, concediti di giocare questo straordinario personaggio. Se mai ti stufassi di giocarlo e volessi provare qualcosa di diverso parlane con il Narratore, saprà consigliarti e suggerirti la strada migliore. Oltretutto hai il vantaggio che in DBS le classi non esistono, il personaggio cresce evolve ed impara in base a ciò che fai e sperimenti.

## Avanziamo di Livello

Ogni qual volta il Narratore vi confermi il passaggio di livello sono da compiere diverse operazioni per aggiornare il personaggio.  
Innanzitutto prendete la scheda, matita e gomma e dadi (almeno il d4).  
- Aggiornare il Livello aumentandolo di 1.  
- Distribuite 3 punti tra Competenza Armi, Competenza Magica, Tiri Salvezza (Tempra, Riflessi, Volontà). Massimo 1 punto per tipo.  
- Aumentate i Punti Ferita di 1d4+Costituzione ed aggiungete 3 se avete dato 1 punto in Competenza Armi  
- Se avete assegnato un punto in Competenza Armi stabilite se prendete una nuova lista d’armi o approfondite la conoscenza di una lista già appresa.  
- Aggiornate lo schema dei Tiri Salvezza in base ai punti distribuiti  
- Aggiornate lo schema dei Tiri per Colpire in base al nuovo valore della Competenza Armi  
- Distribuite (Int/2)+1, con un minimo di 1 punto, tra le Competenze Base conosciute o apprese durante le avventure  
- Se il livello è un multiplo di 4 (4,8,12,16..) aumentate di 1 un punteggio di una Caratteristica a vostra scelta (ed aggiornate eventualmente TS e TC), fino ad un massimo di 5  
- Ad ogni livello dispari (3,5,7,9..) prendete una nuova Abilità o migliorate una Abilità esistente  
- Aggiornate i Punti Fato (20-lv)/5  
- Aumentate un punteggio dei Tratti come vi dirà il Narratore. Verificate se avete raggiunto un punteggio sufficiente per acquisire poteri legati ai Tratti.  
- Se avete aumentato la Competenza Magica apprendete 2 nuovi incantesimi oppure sacrificandone uno potete apprendere due trucchetti (Incantesimi a Difficoltà 9) presenti nel vostro Tomo della magia. Potete anche sostituire un incantesimo conosciuto con un altro non conosciuto ma presente nel Tomo.  
- Aggiornate la seconda parte della scheda in base al nuovo punteggio di Competenza Magica

image *Alessandro Magno*

Come avrete notato i punteggi delle Competenze sono ridotti, si prendono pochi punti da distribuire alla volta. Come giocatori avete l’opportunità di prediligere un approccio specializzato, ovvero "puntare" su poche e specifiche Competenze, oppure diluire i punti su piu’ competenze per sapere un po’ di tutto e non avere malus nelle prove.  
Un suggerimento è anche di usare le Abilità, ed in particolare Esperto, che vi concede un bonus di +2 alle prove di Competenze.

## Suggerimenti per divertirsi e sopravvivere nelle campagne di DBS

- Ci vuole un piano.  
- Da quando gli eroi hanno bisogno di piani? (Final Fantasy XIII)  
Vado matto per i piani ben riusciti! ( Colonnello John "Hannibal" Smith - A-Team)

* Impara a scappare, non aver paura di sopravvivere.
* Ogni combattimento è potenzialmente letale. Decidi con raziocinio e approccialo con attenzione.
* Non c’e tutto nella scheda. La scheda di un personaggio è l’insieme del perimetro dello stesso ma non definisce ciò che può o non può fare. Si creativo e parla al Narratore.
* Non risolvere tutto con un tiro di dando. Fai le domande giuste, parla con i compagni e descrivi con attenzione cosa intendi fare. Ricorda che il Narratore premia le descrizioni accurate e le azioni alternative.
* Delle basse caratteristiche sono solo delle basse caratteristiche e non il personaggio. Sfrutta le competenze, le abilità, fai in modo di dover tirare meno dadi possibili per risolvere il problema.
* Improvvisare, adattarsi e raggiungere lo scopo! (Tom Highway - Gunny, Film). Oppure come alcune mie giocatrici preferivano "Improvvisare, **Ingannare**, raggiungere lo scopo"
* Vivi appieno il tuo personaggio. Amplifica la sua storia porta nel presente il suo passato. Aiuta i compagni a conoscerti ed il Narratore a imbastire storie migliori intorno alle vostre storie.
* Saggio è chi saggio lo dimostra non chi lo dice.  
  Una cosa che non potrà mai portarti via nessuno è l’essere eroico, intelligente, risoluto, caparbio, cocciuto ma non stupido. Vivi l’avventura al pieno ma non avere mai paura di sopravvivere.
* Descrivi in maniera realistica ciò che fai, aiuterai il Narratore e i compagni intorno a te. E’ sicuramente meglio che dire "faccio una prova di Consapevolezza".
* Spremiti le meningi e sii creativo, alternativo, curioso ma non suicida o avventato.
* E finché non potrai dire "*Io sono cattivo, incazzato e stanco. Sono uno che mangia filo spinato, piscia napalm e riesce a mettere una palla in culo ad una pulce a 200 metri*." (Tom Highway - Gunny, Film) allora stai al tuo posto e non fare lo stupido.
* Lo scopo è divertirsi, fare divertire ed assaporare la sfida.  
  Non creare personaggio che siano contro gli altri personaggi o diano sempre fastidio e problemi. Media la tua voglia con le necessità del gruppo, perché sempre e solo come gruppo sopravviverete e mai solo come singolo.

"La candela accesa da entrambe le parti dura la metà (Anonimo)"

image

# Regole per le competenze

[regole-per-le-competenze]

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

2

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

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

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

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

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

image *The Master of the Gamblers (known in Italian as Maestro dei Giocatori) (fl 1620 – 1640)*

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

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

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

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

image *A City on a Rock, long attributed to Goya, is now thought to have been painted by 19th-century artist Eugenio Lucas Velázquez. Ottima prova di falsificazione*

**Tabella: Classe di Difficoltà**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Classe di Difficoltà (DC)** | **Descrizione Difficoltà** | **Competenza necessaria** |
| DC 5 | Estremamente facile | Mediocre |
| DC 10 | Facile | Normale |
| DC 15 | Normale | Buona |
| DC 20 | Difficile | Ottimo |
| DC 25 | Molto difficile | Eccellente |
| DC 30 | Estremamente difficile | Stupefacente |
| DC 35 | Quasi impossibile | Leggendaria |
| DC 40 | Leggendaria | Oltre l’umano |

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

## Superare o Fallire la prova di tanto...

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

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

Questi situazioni non si applicano alla prova del Tiro per Colpire o Tiro Salvezza, troverete nel capitolo combattimento e magie le regole specifiche.

## Consapevolezza

La Consapevolezza è una di quelle competenze che entra in gioco molto spesso.  
Fate in modo che siano le domande e ragionamenti dei giocatori a rivelare gli indizi, una prova di Consapevolezza viene tirata ogni qual volta ci sia da cercare qualcosa di non ovvio, qualcosa che deve essere cercato altrimenti non risulta percettibile o intuibile.

## Prove opposte

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

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

**Alcuni esempi di prova opposte**  
- Ingannare qualcuno: Ingannare Vs Percepire Inganni  
- Travestirsi per sembrare qualcun’altro: Intrattenere Vs Consapevolezza  
- Creare una mappa falsa: Falsificare Vs Valutare  
- Nascondersi: Nascondersi nelle ombre Vs Consapevolezza  
- Intimidire: Intimidire Vs Tiro Salvezza su Volontà  
- Rubare: Mani di Fata Vs Consapevolezza, o Mani di Fata se posseduta (valutare bene bonus e malus)  
- Slegarsi da delle corde: Usare Corde Vs Artista della fuga

image  
*Bible Pictures and What They Teach Us. Prova Consapevolezza, Muoversi Silenziosamente*

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

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

## Vantaggi e Svantaggi

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

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

Il valore nelle **prove dinamiche** è da usarsi quando la prova viene fatta tirando i 3d6, in questo caso si potranno sommare bonus (+2) o addirittura tirare dadi in più (+2d6) o se in svantaggio dadi in meno, fino a tirare solo 1d6 (con 2d6 di penalità).  
Se i malus accumulati portano i dadi della prova sotto zero si conta solo il valore della Competenza e Caratteristica.  
Si intendono **prove a valore fisso** quando non è necessario tirare dei dadi (es. Difesa), in questo caso il punteggio si alza/abbassa del numero indicato.

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

**Tabella: Bonus e Malus, Vantaggi e Svantaggi**:

0.45lXl \*Vantaggio / Svantaggio &  
(lr)2-3 & **Dinamiche** & **Fisse**  
Bonus leggero & +1 & +1  
Bonus normale & +2 & +2  
Bonus forte & +1d6 & +4  
Bonus molto forte & +2d6 & +8  
Svantaggio leggero & -1 & -1  
Svantaggio normale & -2 & -2  
Svantaggio forte & -1d6 & -4  
Svantaggio molto forte & -2d6 & -8

### Fattore tempo

**Se un personaggio non è in difficoltà o pressione** nell’effettuare la prova può prendere il 10 (+ competenze + abilita..), ovvero non tirare i dadi e considerare che abbia tirato 10 con i dadi. L’azione impiega 10 round.  
**Se il personaggio non ha impellenti limiti di tempo**, ovvero può dedicare almeno 10 minuti per lavorarci (60 round) può considerare di prendere 15. Ovvero come se avesse fatto la prova e tirato 15 con i 3d6.  
**Se il tempo diventa un fattore da non considerare**, ovvero il personaggio ha almeno 1 ora per pensare e lavorare considerare di avere tirato 18 (ma non c’è nessuna esplosione di dadi anche se il totale è 18...)  
Se vuoi prendere questi valori chiedilo al Narratore, sarà lui che ti permetterà o meno di usare questi punteggi, in base alla situazione, urgenza, pericolosità di ciò che ti circonda.  
Mettersi a scassinare una porta in un dungeon chiedendo il 10 richiede un estremo sangue freddo e incoscienza.  
Prendere il 18 è fattibile solo se il personaggio non ha penalità nell’effettuare la prova.

### Aiutare un Altro

Si può aiutare un amico in una prova dandogli supporto e suggerimenti. L’aiutante deve effettuare una prova a Difficoltà dimezzata (esempio se il personaggio impegnato deve fare una prova a difficoltà 25 l’aiutante la fa a difficoltà 12), se ci riesce da un +2 alla prova del compagno.

Più personaggi possono aiutare lo stesso amico; i bonus di questo tipo sono cumulabili fino ad un bonus pari alla metà della difficoltà da battere (es +12 nel caso di difficoltà 25).  
Il Narratore valuterà la possibilità che più di un personaggio fornisca aiuto considerando spazi, modi e tempi (non è facile aiutare qualcuno ad infilare un filo nella cruna di un ago).

## Golden Rules

* **Esplosione del 6**: anche nelle prove di delle competenze base c’è l’esplosione del 6. Se con un dado fai 6 lo sommi e ritiri e continui così se fai ancora 6.
* **Tirare un 1**: porta male anche nelle prove di competenze, ovvero non si somma.  
  **Tirare un 3** nella prova di competenza (tutti 1 nei 3d6) non è un fallimento automatico è solo un tiro molto basso (zero + valore di competenza)
* **Tentare la sorte**: posso togliere 4 punti al punteggio di competenza (e non dalla Caratteristica o Abilità) per aggiungere un dado al tiro.

### Successo Parziale\* - Opzionale

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

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

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

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

Utilizzando il Successo Parziale può essere anche il giocatore a richiedere una **"Prova con Rischio**" in situazioni di particolare tensione ed urgenza in cui è piu’ importante il risultato finale che il rischio che si corre. Questa richiesta va fatta prima di tirare i dadi.

## Esempi Prove Competenza

* Una prova riuscita (base DC 15) in Pronto Soccorso può fare recuperare 1d4 PF dopo uno scontro o concedere un +2 ad un Tiro Salvezza su Tempra per resistere ad un veleno. Costo 3 Azioni
* Una prova riuscita (base DC 15) in Pronto Soccorso riduce di 1 i danni da Sanguinamento. Per ogni valore di Sanguinamento sopra 1 la difficoltà aumenta di 3, e la prova la riduce comunque di 1 alla volta. Costo 3 Azioni
* Una prova riuscita (base DC 13) in Pronto Soccorso per prendersi cura per 8 ore di un paziente fa recuperare a questo il doppio dei punti ferita ((CA+Costituzione)\*2 con un minimo di 4) e concede un nuovo Tiro Salvezza su Tempra per resistere a Malattie o Veleni già in corso.
* Per identificare una pozione è necessario una prova di Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta.
* Per riconoscere un oggetto magico e le sue capacità è necessario l’incantesimo Identificare. Una prova di Arcana a Difficoltà 25 puo’ dare indicazioni di massima sui poteri e ambiti di utilizzo.
* Per riconoscere un mostro, una creatura particolare si effettua una prova di  
  Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostruosità, Aberrazioni, Draghi  
  Piani: Elementali  
  Occulto: Immondi, Spiriti, Non Morti  
  Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali  
  Dungeon: Aberrazioni, Mostruosità, Melme, e creature sotterranee  
  Natura: Bestie, Piante, Fatati  
  La DC delle prova è pari al grado di Sfida della creatura + 10, un fallimento non critico della prova concederà meno informazioni.
* Saltare

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| * **Salto in Lungo (Distanza)** | * DC | * **Salto in Alto (Altezza)** | * DC |
| * 1.5 m | * 5 | * 0.02 m | * 4 |
| * 3 m | * 10 | * 0.5 m | * 8 |
| * 5 m | * 15 | * 1 m | * 12 |
| * 7 m | * 20 | * 1.5 m | * 16 |
| * +1,5 m | * +5 +0.5 m | * +4 |  |

### Linguaggi

[linguaggi]

In Yeru ogni razza è custode di una propria lingua parlata e scritta. Ogni personaggio che abbia almeno Intelligenza -1 parla il linguaggio della propria razza, con 0 lo scrive anche. Per ogni punto superiore o pari a 2 parla e scrive un altra lingua che sarà scelta alla creazione del personaggio. Per ogni punto in Lingue che dedica specificatamente ai linguaggi, parla e scrive un altra lingua. Alcune lingue non possono essere parlate se non da creature appartenenti a quella razza, ad esempio le lingue degli Elementali.

image  
*Grande Torre di Babele. Pieter Bruegel il Vecchio (1563)*

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

**Tabella delle Lingue**

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

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

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

# Combattimento

[combattimento]

Si vis pacem, para bellum ("Se vuoi la pace, prepara la guerra", anonimo)  
  
Non conta come cadi, ma se e come ti rialzi (anonimo)  
  
Non sono un eroe. No e non lo sarò mai. Sono solo un cattivo che viene pagato per pestare tipi peggiori di lui. (Deadpool)  
  
Occhio per occhio... e il mondo diventa cieco (Mahatma Gandhi, NdA i suoi Tratti aborrivano la violenza!)

2

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

Il combattimento è diviso in 2 fasi:

* verifica dell’iniziativa
* risoluzione delle azioni (movimento, attacco, azione varie..)

image *A child’s book of warriors (1907), William Canton*

## L’Iniziativa

[liniziativa]

L’iniziativa è una prova (3d6) di Destrezza o Intelligenza ed Abilità inerenti che potete avere.

Il giocatore sceglie la caratteristica che preferisce. Se viene scelta Destrezza saranno i riflessi a determinare la reazione del personaggio, mentre Intelligenza guiderà la capacità di cogliere le tattiche dell’avversario ed anticiparle.

Chi ha l’iniziativa tra giocatori e nemici più alta incomincia per primo e successivamente agiscono gli altri in ordine decrescente, dichiarando le Azioni ed eseguendole.

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

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

Nella prova di Iniziativa non valgono le Golden Rules.

### Risoluzione delle Azioni

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

[risoluzione-delle-azioni]

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

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

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

### Variante Iniziativa - Opzionale\*

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

La prova di Iniziativa si calcola sempre come 3d6+Destrezza o Intelligenza, ma si applicano poi degli ulteriori modificatori che si computano round per round in base alle Azioni che si fanno a fare.  
- Se si usa un arma di taglia Piccola si somma all’Iniziativa tirata il valore di Destrezza.

- Se si usa un arma di taglia Media si tiene il valore dell’Iniziativa tirata.

-Se si usa un arma di taglia Grande si sottrae all’Iniziativa tirata il valore di Destrezza.

- Se l’incantesimo che si va a lanciare ha solo componenti Verbali (V) si somma al tiro di Iniziativa il valore di Intelligenza.

- Se l’incantesimo che si va a lanciare ha componenti Verbali e Somatici (VS) si tiene il valore dell’Iniziativa tirata.

- Se l’incantesimo che si va a lanciare ha componenti Verbali, Somatici, Materiali (VSM) si sottrae al tiro di Iniziativa il valore di Intelligenza.

- Se usa una Azione di movimento prima di attaccare (o lanciare un incantesimo) l’iniziativa diminuisce di 2.

- Se si usa una Azione Immediata o Reazione prima di attaccare (o lanciare un Incantesimo) l’iniziativa diminuisce di 1.

- Se si cambia arma l’iniziativa diminuisce di 4 ma non si usano Azioni.

- Il nemico usa l’iniziativa standard (3d6+ modificatore indicato).

Questo sistema genera un approccio estremamente tattico alla risoluzione dell’iniziativa.  
Il giocatore è invogliato a cambiare metodi di attacco, armi o incantesimi in base all’avversario che ha di fronte, se questo è veloce, lento.. se bisogno colpire per primo o basta colpire anche dopo, se l’azione della compagna è stata risolutiva o meno.  
Inizialmente questo sistema rallenta il gioco ma appena i giocatori prendono consapevolezza delle loro opzioni l’iniziativa e la collaborazione tra i personaggi diventano elementi fondamentali e portanti non rallentando il flusso delle azioni.

image *Howard Pyle illustration from the 1903 edition of The Story of King Arthur and His Knights*

### Il Tempo (Round, Minuti e Turni)

[il-tempo-round-minuti-e-turni]

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

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

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

image *Henry Justice Ford - Fairy book, Fairytale illustration*

## Azioni nel Round

[azioni-nel-round]

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

Queste Azioni possono essere eseguite nell’ordine preferito.

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

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

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

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

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

**Tabella Azioni per Round**

|  |  |
| --- | --- |
| **Cosa si fa** | **Azioni** |

|  |  |
| --- | --- |
| Eseguire un unico attacco con armi in mischia | 1 |
| Eseguire due con armi in mischia | 2 |
| Eseguire piu’ di due attacchi con armi in mischia | 3 |
| Scoccare una freccia/dardo | 1 |
| Scoccare due frecce/dardo | 2 |
| Scoccare piu’ di due frecce/dardo | 3 |
| Lanciare un’Incantesimo | 2 |
| Eseguire una Azione di Movimento\* | 1 |
| Scatto | 1 |
| Alzarsi da prono | 2 |
| Aiutare qualcuno | 2 |
| Scambiare un discorso con qualcuno | 2 |
| Scambiare poche battute con qualcuno | 0 |
| Cercare qualcosa nello zaino di pronto | 2 |
| Usare qualcosa di appena preso dallo zaino/cintura | 1 |
| Bere una pozione tenuta alla cintura | 1 |
| Estrarre l’arma (poi rimane estratta) | 1 |
| Imbracciare lo scudo (poi rimane imbracciato) | 1 |
| Usare un anello/bacchetta/verga/bastone magico | 2 |
| Eseguire una prova su una competenza | 2 |
| Nascondersi | 2 |
| Mantenere la concentrazione su un Incantesimo | 1 |
| Salire o scendere dalla cavalcatura | 1 |
| Azione Immediata | \* |
| Azione Reazione | \* |
| Bere una pozione tenuta in mano | I |
| Fare cadere l’arma o lo scudo | R |
| Gettarsi a terra prono | R |
| Riconoscere un Incantesimo | R |

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

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

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

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

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

Una Azione "**Immediata (I)**" può essere eseguita liberamente nel proprio round, primo o dopo la propria Azione. Una Azione Immediata è solitamente concessa da particolari Abilità, se non indicato diversamente una Azione Immediata costa zero Azioni.  
E’ possibile se non descritto specificatamente nell’Abilità eseguire solo una Azione Immediata ed una Azione di Reazione per round.  
Nella **Tabella Cosa si fa** sono elencate alcune Azioni Immediate o di Reazione che possono eseguirsi senza altri prerequisiti.

image  
*Luca Giordano: Perseus turning Phineas and his Followers to Stone*

Una creatura che ha una distanza di mischia (portata) superiore all’avversario si considera che abbia un bonus di **+4 all’iniziativa** per il primo round, ovvero come se usasse un’arma lunga. Il round successivo la sua iniziativa in corpo a corpo non avrà questo vantaggio a meno che abbia mantenuto la distanza non facendosi raggiungere.  
Questo bonus non si applica con le armi da lancio (gittata).

## 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)

2

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

Il Movimento scritto nella razza del personaggio è l’indicazione di quanti metri per Azione (di Movimento) il personaggio può fare.

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

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

Il personaggio che fa una Azione di Scatto corre ed ha un malus di 1d6 nel Tiro per Colpire e la Difesa diminuisce di 4 per tutto il round in cui ha usato l’Azione Scatto e si considera Distratto per il lancio di incantesimi.

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

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

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

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

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

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

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

Per un nano armato di martello la distanza di mischia è 1 metro. Per un gigante delle colline la distanza di mischia è 2 metri. Per gli attacchi a distanza si parla di Portata.

Quando si parla di "**quadretto**" per indicare una distanza od una influenza si intende un quadretto di mappa di 1 metro x 1 metro. Se un movimento termina in "mezzo" quadretto si arrotonda per difetto.

**Se ci si sposta in terreno "difficile", un umano copre 4 metri per Azione di movimento (ogni quadretto conta per due).**

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

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

### Creature Grandi e Piccole in Combattimento \* (Opzionale)

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

**Tabella: Taglia e Scala delle Creature**

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

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

image

## Vita e Morte

[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 (Il meritevole Game Master non uccide mai volontariamente i personaggi dei giocatori. Lui presenta oppurtunità per i giocatori frettolosi e sbadati di fare tutto da soli) (Gary Gygax)

2

Quando un personaggio raggiunge i 0 (zero) Punti Ferita si considera svenuto, ovvero inabile a fare qualsiasi cosa. Una Cura (Incantesimo, Pozione..) lo porterà cosciente ed ai punti ferita curati. Una prova di Pronto Soccorso, 3 Azioni, a DC 15 lo porterà ad 1 punto ferita. Dopo un ora se non è successo qualcosa a mutare la situazione il personaggio può fare un TS su Tempra a DC 15, se riesce torna a 1 PF, se fallisce va a -1 e diventa morente.

Un personaggio morente ha Punti Ferita negativi (-1 o meno) ed è privo di sensi e prossimo alla morte. Continuerà a perdere un punto ferita a round fiche il valore non raggiungerà il triplo della Costituzione+10 ed il personaggio morirà, se non viene curato.  
Un incantesimo di Cura, di qualsiasi Difficoltà lo porterà a 1 Punto Ferita successive cure funzioneranno normalmente.  
Una prova di Pronto Soccorso 3 Azioni a difficoltà 11 piu’il valore dei punti ferita negativi porterà il personaggio a 0 punti ferita, ovvero svenuto.

image *The Dance of Death (1493) by Michael Wolgemut, from the Nuremberg Chronicle of Hartmann Schedel*

Se un attacco o incantesimo porta il personaggio direttamente a -10-COS\*3, il personaggio muore senza possibilità di essere curato.

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

Una successiva prova di Pronto Soccorso a DC 15 potrà portarlo a 1 PF, una cura magica lo curerà dell’ammontare dichiarato.

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

Quando un personaggio arriva a punti ferita negativi pari 10+triplo del suo punteggio di Costituzione é **morto** (-10-(COS\*3)).

image *Henry Hustice Ford*

Se il danno non letale di un personaggio arriva a punti ferita negativi pari 20+4\*Costituzione il personaggio é morto.  
Es. Se ha Costituzione 2 morirà a -10-6=-17 PF, se ha Costituzione 0 morirà a -10 PF, se ha Costituzione -2 morirà a -10+6=-4 PF. In caso di valori di Costituzione pari od inferiore a -3 il personaggio muore a -3 punti ferita.

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

### Recupero da 0 PF\* - Opzionale

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

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

Se fallisce la prova puo’ effettuarne un altra a DC +1 rispetto alla precedente il round successivo. Quanto la difficoltà raggiunge 18 (ovvero 3 prove fallite di seguito) il personaggio muore.  
Appena la prova riesce (entro i 3 fallimenti) il personaggio torna ad 1 punto ferita.

### Recupero punti Caratteristica

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

### Recupero punti Ferita naturale

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

### Recupero punti ferita non letali

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

image *Salomè con la testa del Battista è un dipinto di Caravaggio realizzato in olio su tela (91x106 cm) tra il 1607 e il 1610. È conservato nella National Gallery di Londra.*

## Tiro per Colpire e Difesa

[tiro-per-colpire]

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

2

Il Tiro per Colpire è una prova contrapposta alla Difesa dell’avversario.  
Se l’attaccante usa:

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

Chi si difende ha una **Difesa** pari a: 10 + Destrezza + Scudo + Armatura + eventuali bonus magici ed Abilità e bonus circostanziali. Il giocatore può decidere di rinunciare a del bonus dato dalla Competenza Armi per avere un migliore punteggio di Difesa. Questi punti non saranno a disposizione nell’attacco successivo (vedi Capitolo sul combattimento).

Ogni qual volta di parla di bonus alla Difesa si intende un valore da sommare al valore Difesa ottenuto con il calcolo di cui sopra.

image *Charles Antoine Coypel - Fury of Roland - 1737*

## La Difesa e l’Attacco

[la-difesa]

La difesa è sempre legittima (anonima vittima)

Ogni Tiro per Colpire (3d6 + Competenza con Armi + Forza o Destrezza + eventuali bonus/malus) si raffronta la Difesa ovvero un valore pari a 10 + Destrezza + Scudo + Armatura + eventuali bonus/malus.

Se il Tiro per Colpire è pari o superiore al valore della Difesa l’avversario è stato colpito e si stabilirà il danno della ferita, dato dall’arma + punteggio Forza/Destrezza ed altri fattori quali bonus magici e di abilità (se in mischia).

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

Altre situazione possono avvantaggiare la Difesa quali coperture, nascondigli, come fosse, porte, compagni di taglia molto più grande della propria. Consultate i paragrafi relativi per capire il vantaggio che possono dare.

Ci sono occasioni in cui non è importante penetrare la difesa e sferrare un colpo ma semplicemente basta toccare l’avversario.

Altre volte l’avversario è sorpreso e non può difendersi completamente.

Se è **sufficiente toccare l’avversario** la Difesa sarà 10 + Destrezza + bonus magici, senza bonus Scudo e Armatura. Questa è il valore della **Difesa a tocco**.

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

**Anche per il Tiro per Colpire valgono le Golden Rules. I d6 esplodono in caso si tiri 6 con il dado, fare 1 porta male ed affidarsi alla sorte (ovvero togliere 4 punti a CA per aggiungere 1d6 al Tiro per Colpire).**

Se i modificatori e circostanze portano il danno inflitto ad essere negativo comunque farai 1 di danno.

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

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

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

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

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

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

Anche per il Tiro per Colpire valgono le regole base delle Competenze. La Difesa è un valore fisso e come tale usa i modificatori per le prove a valore fisso.

## Tirare 3 volte 1

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

## Tirare 3 volte 6

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

## Tiro Critico

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

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

image *Henry Justice Ford*

## Tiro Critico Variante

Il giocatore potrebbe prediligere meno il caso e gestire i critici in base alla "bravura" del personaggio di usare l’arma. Un metodo alternativo è quello di concedere un danno di arma aggiuntivo (solo il dado del danno dell’arma, senza altri bonus) per ogni multiplo di 6 in cui il Tiro per Colpire è superiore alla Difesa.  
La scelta di usare la variante del tiro critico va fatta al momento della creazione del personaggio e si puo’ cambiare sono rinunciando ad un punto di CA (devi reimparare a combattere in modo diverso).

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

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

## Esplosione del Danno

Ogni qual volta dal tiro del dado dell’arma ottieni il valore massimo (nel classico d8 per la spada ad esempio fai 8 ed è quindi il valore massimo del dado), ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).

In caso di armi con più dadi (esempio 2d4, il valore massimo deve essere ottenuto come somma dei due dadi, ovvero 8). Non c’è esplosione del danno per le armi con danno massimo inferiore o uguale a 6.

image *Henry Justice Ford*

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

Questa è una caratteristica di poche armi estremamente letali.

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

I tiri di dado aggiunti grazie al critico (ottenuto lanciando almeno due 6) non ha il vantaggio dell’esplosione del danno. Se il dado dell’arma in piu’ tirato grazie al Tiro Critico fa il massimo non ritiri ed aggiungi il danno.

## Attacchi multipli in mischia

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

Con due Azioni il personaggio può effettuare fino a due Tiri per Colpire consecutivi (Azione di Multiattacco).

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

Se ho CA 5 e Forza 2, il primo Tiro per Colpire sarà 3d6+7, il secondo sarà 3d6+2. Non è possibile effettuare un terzo attacco in quanto il bonus al colpire diventerebbe negativo.  
Si conta solo CA e Forza/Destrezza e bonus dati da Abilità (comprese i bonus dati dalle Liste d’Armi) e nessun bonus magico dell’arma si conta per capire quanti attacchi è possibile fare.

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

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

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

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

**Se invece il personaggio vuole effettuare piu’ di due attacchi in mischia deve usare 3 Azioni e potrà attaccare solo chi è in mischia con lui.**

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

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

Solo particolari Abilità permettono di effettuare ulteriori attacchi, se si ha la possibilità e si vuole scoccare/lanciare 3 frecce è necessario usare 3 Azioni.

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

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

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

image *Scythian archers in ancient attic vase painting*

## Attacchi con armi a spargimento

Sono armi a spargimenti quelle che "spargono" il loro contenuto dove cadono, ad esempio olio incendiato/acqua benedetta..

In caso l’attacco manchi (di almeno 5) tirare un d8 e consultare questo schemino per capire dove la boccia è caduta:

1 2 3

4 **X** 5

6 7 8

**X** si considera il bersaglio del tiro.

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

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

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!).

image *Henry Justice Ford ... caduta della piuma di fenice..*

## Impreparato – Colti di Sorpresa

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

Per quel round e per gli attacchi di quel round ti difenderai solo con la Armatura (senza scudo e Destrezza), non potrai reagire, non userai Azioni o Reazioni se non esplicitamente permesse; dal round successivo potrai dichiarare l’iniziativa ed agire normalmente. Le medesime considerazioni valgono per gli avversari.

Per valutare se un personaggio è sorpreso effettuate un Tiro Salvezza su Riflessi, confrontandolo con la bravura nel nascondersi (o muoversi silenziosamente) degli avversari, se la prova è fallita il personaggio è sorpreso.

Se il personaggio è sull’attenti e si aspetta un agguato fategli fare una prova di Consapevolezza contrapposta alla prova di Nascondersi nelle Ombre/Muoversi Silenziosamente dell’avversario, se la prova è superiore allora il personaggio non è sorpreso.

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

## Modificatori di attacco o difesa per situazioni particolari

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

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

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

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

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

**Esempi in situazione di Difesa:**

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

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

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

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

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

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

image *Henry Justice Ford*

## Azioni particolari in combattimento

### Attacco a mani nude

due armi che non mancheranno mai a nessuno sono i propri pugni e calci.  
Se non si ha preso la lista d’armi "Pugno Vuoto" un pugno o calcio farà 1d2 + Forza di danno non letale. Solo con la lista d’armi "Pugni nudo" si diventa artisti marziali e le "armi" diventano Versatili (si puo’ applicare al Tiro per Colpire ed al danno il valore di Forza o Destrezza) ed il danno diventa letale.

### Attacco di Opportunità

se un soggetto usando una Azione di movimento esce o attraversa la zona di mischia del personaggio, al personaggio è concesso un singolo attacco contro il soggetto. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione. Stessa cosa vale per gli avversari.

### Alzarsi da prono

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

### Carica

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

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

image *Frontispiece in: A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court / Samuel Clemens. New York : Charles L. Webster & Co., 1889*

### Controcarica

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

Se anche l’avversario ha un arma lunga senza caricare non si usa l’azione di controcarica, ma si tirano le rispettive iniziative.

### Carica con Arma da Controcarica

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

image *Soldati romani armati di Pilum, pronti per una controcarica.*

### Aiutare un altro

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

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

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

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

### Colpo di Grazia

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

image *Decollazione di San Giovanni Battista. Concattedrale di San Giovanni a La Valletta (Malta). (Caravaggio).*  
*Colpo di Grazia*

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

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

### Danno non letale

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

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

### Danno non letale con arma non idonea

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

### Senza Competenza

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

### Armi Leggere

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

### Armi Versatili

Il giocatore può liberamente usare la Destrezza invece della Forza sui Tiri per Colpire e danno con le armi versatili.

### Lanciare armi

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

### Colpi Potenti

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

### Maestria del combattimento

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

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

image

### Arma troppo grande

[sec:Arma troppo grande]

Attaccare con un’**Arma troppo grande** rispetto alla propria taglia è problematico.

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

Se l’arma non è tra quelle "usabili", esempio un Alabarda (arma grande) per una creatura di taglia piccola la penalità al Tiro per Colpire è -1d6.  
Nella tabella delle armi la taglia è segnata come P (piccola), M (media), G (grande), E (enorme).

### Fiancheggiare

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

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

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

Esempio di fiancheggiamento

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

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

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

### Arma Doppia

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

### Arma Lunga

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

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

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

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

Se il brigante avesse avuto iniziativa 10 Tups avrebbe attaccato per primo, praticamente il brigante non sarebbe riuscito a sfruttare il vantaggio dato dell’arma lunga (15 contro 14 di iniziativa).

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

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

Tups potrebbe fare uno Scatto, usando quindi solo un’Azione (9mx2=18 metri) e poi attaccare ma avrebbe un -1d6 al Tiro per Colpire e -4 Difesa.

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

### Arma lunga a breve distanza

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

### Magia in combattimento

L’incantatore che lancia una magia mentre è in combattimento prende un -4 alla Difesa. Se viene colpito prima di formulare l’magia la prova di competenza magica deve superare la Difficoltà dell’incantesimo + il danno subito.  
Anche se non è colpito si considera "Distratto" (sotto attacco, mentre corre...) e quindi la prova deve superare la Difficoltà dell’incantesimo +5.

### Preparare una arma lunga contro una carica

E’ una Reazione che costa una Azione.

### Prendere la Mira (cecchino)

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

### Combattimento con due armi

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

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

I Tiri per Colpire di entrambe le armi hanno un -4.

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

E’ possibile usare l’arma secondaria come scudo concedendo un +1 alla Difesa.

image

### Usare un’arma da lancio sotto minaccia

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

### Usare un’arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento

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

### Usare un’arma con due mani

Un’arma non leggera se usata a due mani permette di applicare una volta e mezza il danno dovuto dalla Forza.  
Questo bonus non si applica se l’arma è troppo grande e si ha la penalità al colpire.

### Difesa totale

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

### Disingaggiare

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

### Mettersi sulla difensiva

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

image *Henry Justice Ford*

### Rete e Bolas

Una creatura Grande o inferiore colpita da una rete resta intralciata finché non si libera.  
Una rete non ha effetto sulle creature prive di forma, o le creature Enormi o superiori.  
Una rete puo’ catturare fino a 3 creature piccole o 2 creature medie (o 1 media e 2 piccole) o 1 creatura grande che siano in prossimità l’una dell’altra.  
Il tuo Tiro per Colpire si confronta con ogni Difesa della creature intercettate, se si colpisce la creatura è sotto alla rete, altrimenti è riuscita ad evitare l’intralcio.  
Una creatura può impiegare due Azioni per tentare una prova di Forza con DC 12 per liberarsi o liberare un’alta creatura entro la sua portata con successo.  
Anche infliggere 5 danni taglienti alla rete (Difesa 11) libera la creatura senza danneggiarla, terminando l’effetto e distruggendo la rete.  
Quando attacchi con una Rete puoi compiere un solo attacco, non importa quale sia il numero di attacchi che puoi normalmente effettuare.  
Per le Bolas valgono le stesse considerazioni che la Rete, la differenza principale è che le Bolas hanno una gittata maggiore e possono colpire un solo bersaglio.

## Azioni Opzionali in Combattimento

Queste Azioni di combattimento sono a discrezione del Narratore che puo’ concederle o meno.

### Disarmare\*

Fai una prova contrapposta Competenza Armi + Destrezza (chi disarma) contro Competenza Armi + Forza (chi viene disarmato).

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

image

### Finta\*

Fai una prova contrapposta di Competenza Armi + Ingannare (chi fa la finta) contro Competenza Armi + Consapevolezza (chi subisce la finta). Se la prova riesce l’avversario perde il bonus della Destrezza alla Difesa fino alla fine del round successivo.

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

### Spingere un avversario\*

E’ una prova contrapposta di Forza (TS Tempra contrapposto).

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

### Afferrare un avversario\*

E’ una prova contrapposta di Forza (TS Tempra contrapposto ma con bonus di Forza e non Costituzione). Chi ha una taglia maggiore guadagna un bonus di +2 per taglia di differenza.  
Costa 2 Azioni fare e mantenere e liberarsi dalla presa. Si considera che chi afferra (o è afferrato) abbia almeno una mano occupata nell’afferrare.

I due contendenti perdono il bonus di Destrezza alla Difesa.

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

Puoi attaccare l’avversario afferrato con un arma corta.

L’avversario afferrato puo’ usare 1 azione per cercare di liberarsi. è sempre un TS su Tempra su Forza contrapposto.

### Fare cadere un avversario\*

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

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

Per ogni gamba/zampa oltre la seconda che ha l’avversario questo ha un bonus di +2 alla prova.

Costa 2 Azioni. L’avversario se fallisce la prova diventa prono.

### Modificare le proprie dimensioni\*

Nel caso il personaggio la sua Difesa cambia di conseguenza

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

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

## Cavalcature

- E ti puoi trovare un’altra moglie!  
- Ah, questo sì. ma il guaio è che mi ha portato via il fucile e il cavallo! Peccato, era così bella, io mi ci ero affezionato. Le davo qualche frustata, ma lei non ci faceva caso.  
- Chi, tua moglie?  
- No, la mia cavalla. A trovare un’altra moglie si fa presto, ma una cavalla come quella non la ritrovo più. (Ombre rosse, film 1939)

Anche una cavalcatura ha le sue 3 Azioni e di norma sono usate per spostarsi o per reagire e ubbidire ai tuoi comandi.  
Una cavalcatura agisce nel tuo round e sei tu a decidere quando esegue le sue Azioni rispetto alle tue. Non tira l’iniziativa, usa la tua.  
Per spostare una cavalcatura dove vuoi del suo movimento devi usare una tua Azione, come per farlo agire.  
Gli attacchi verso un personaggio a cavallo (o cavalcatura in genere) se non dichiarati diversamente mirano al cavaliere e non al cavallo.

image

### Situazioni e regole

* Ogni qual volta la cavalcatura è colpita il cavaliere deve effettuare una prova di Cavalcare a DC 15 o essere disarcionato dalla cavalcatura.  
  Se la cavalcatura è da "guerra" (addestrata al combattimento) la prova ha difficoltà 12.
* Combattere da posizione sopraelevata concede un +1d6 al Tiro per Colpire se l’avversario è a piedi ( o non è alla tua altezza...).
* Salire o Scendere dalla cavalcatura costa 2 Azioni
* Se una magia o situazione sposta (bruscamente)la cavalcatura contro la tua volontà devi effettuare un TS su Riflessi a DC 13 o venire disarcionato

### Essere disarcionato

Se vieni disarcionato una prova di Acrobatica a DC 15, serve una Azione di Reazione, eviterà di cadere prono. Se la prova fallisce di 5 o piu’ subisci 1d6 di danno per la caduta.

### Controllare una Cavalcatura

Mentre sei in sella, hai due scelte:

- permettergli di agire da sola.

Cavalcature particolarmente intelligenti tendono a privilegiare l’autonomia di azione piuttosto che essere comandati.  
Puoi controllare una cavalcatura solo se questa è stata addestrata ad accettare un cavaliere. Si presume che cavalli addestrati, muli e simili creature abbiano ricevuto tale addestramento.  
L’iniziativa di una cavalcatura controllata cambia per corrispondere a quella di chi la cavalca. Si muove secondo le tue indicazioni e ha solo tre opzioni di azione: Muoversi, Attaccare, Disingaggiare. Ogni bonus e malus riportato da queste 3 Azioni vale solo per la cavalcatura.  
Fare eseguire un particolare ordine ad una cavalcatura costa 1 Azione al cavaliere.

image *Jacques-Louis David, Bonaparte valica il Gran San Bernardo, 1801, Castello di Malmaison*

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

# Nascondigli e coperture

Agiamo nell’ombra per servire la luce. (Assassin’s Creed II)  
Dove c’è molta luce, l’ombra è più nera. (Johann Wolfgang von Goethe)

2

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

## La Copertura

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

* Se l’obiettivo ha più della metà (ma non totale) della superficie "visibile" allora la copertura si definisce **leggera**, ovvero ha +2 alla Difesa.  
  Puo’ essere il caso di un arciere in piedi dietro un muretto di 1 metro.
* Se l’obiettivo ha meno della metà (ma non completamente) della superficie "visibile" allora la copertura si definisce **media**, ovvero ha +4 alla Difesa.  
  Puo’ essere il caso di un nemico armato di balestra che si sporge quel tanto per tenere appoggiata la balestra al muretto e sparare.
* Se l’obiettivo si sa dove è ma si nasconde completamente affacciandosi solo per controllare i personaggi o tirare una freccia ogni tanto, dietro ad un muro, finestra, porta, tavolo, una creatura più grande di lui (almeno 2 taglie).. allora la copertura si definisce **completa**, ovvero ha +8 alla Difesa.

image *British Soldiers Hiding From Boer Fire At The Battle Of Majuba Hill.*

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

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

## Invisibilità

[invisibilita]

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

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

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza, 2 Azioni, a difficoltà 20 (oppure 10 + prova di Nascondersi/Muoversi Silenziosamente, dell’avversario se questo di nasconde attivamente) per individuare la creatura purché questa sia entro un raggio di 3 metri dal personaggio.  
Se riesce l’osservatore ha la sensazione che "ci sia qualcosa" ma non può vederlo o prenderlo di mira in modo accurato con un attacco.

image *Alberich puts on the Tarnkappe and vanishes; illustration by Arthur Rackham to Richard Wagner’s Das Rheingold*

E’ praticamente impossibile (DC 30) individuare la posizione esatta (il quadretto della mappa) di una creatura invisibile con una prova di Consapevolezza.

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

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

**Tabella: Modificatori in Combattimento**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS** | **Difensore Invisibile** | **Difensore Visibile** |
| **Attaccante Invisibile** | -1d6 TC | +1d6 TC |
| **Attaccante Visibile** | +4 Difesa (se individuato) | / |

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

**Tabella Modificatori Consapevolezza per Rilevare Creature Invisibili**

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

2

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

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

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

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

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

# Lista Armi per Tipologia Omogenea

[lista-armi-per-tipologia-omogenea]

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

2

Ogni qual volta si assegna un punto a Competenza Armi si può decidere se continuare a perfezionarsi in una Lista di Armi già nota o prenderne una nuova, se non si dichiara l’uso questo è assegnato alla Lista delle Armi Semplici.

Nella scheda segnatevi a quale Lista d’Armi assegnate il punto di Competenza Armi.  
Per riassegnare un punto di CA sono necessari almeno 4 ore di allenamento per 4 mesi.

Ricordo che usare un arma senza l’adeguata competenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire.  
I punti assegnati in una Lista d’Arma non si sommano al Tiro per Colpire, bisogna verificare il punteggio nella lista d’arma con gli eventuali bonus che la stessa lista elenca.

## Armi Leggere

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

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

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

## Asce

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

* 4 punti: La furia dei tuoi attacchi è tale che guadagni un +2 al danno
* 8 punti: Le ferite che provochi sono cosi profonde che causi sanguinamento. Il primo attacco del round se andato a segna causa 1 punto di danno extra da sanguinamento. Il danno si applica anche il round successivo.
* 12 punti: Le ferite che provochi sono cosi profonde che causi sanguinamento. Il primo attacco del round se andato a segna causa 2 punto di danno extra da sanguinamento. Il danno si applica finché la ferita non è medicata.
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

## Rompi Cranio

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

image

* 4 punti: Sei diventato cosi abile che puoi controllare la forza dei tuo colpi, puoi fare danno non letale senza malus al colpire (altrimenti -1d6 al Tiro per Colpire).  
  Puoi scegliere di ridurre di 4 il Tiro per Colpire per aumentare il danno di 4 (non cumulabile con Colpi Potenti).
* 8 punti: I tuo colpi frastornano il nemico. Se fai un critico e colpisci con il Tiro per Colpire l’avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempra (DC pari al tuo Tiro per Colpire) se fallisce subirà -2 Iniziativa ed -2 Difesa fino alla fine del prossimo round.
* 12 punti: Aumenti di un grado il dado di danno dell’arma (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 -2d8 - 2d10)
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

## Archi

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

image

* 4 punti: Aggiungi il valore di Forza al danno, anche se l’arco non è composito.
* 8 punti: La tua maestria nell’utilizzo dell’arco in combattimento è tale che non subisci nessuna penalità nel lanciare frecce a nemici in mischia o con copertura pari o minore di leggera.
* 12 punti: Scagli una freccia in piu’ con un malus di -5 al Tiro per Colpire (TC, TC-5. TC-5)
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

L’aggiungere il bonus di Destrezza al danno non si somma se si applica un danno da Forza (in caso di archi compositi), devi scegliere che bonus applicare.

## Balestre

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

image

* 4 punti: Guadagni l’abilità Ricarica rapida.
* 8 punti: La tua maestria nell’utilizzo delle balestre in combattimento è tale che non subisci nessuna penalità nel lanciare frecce a nemici in mischia o con copertura pari o minore di leggera.
* 12 punti: La tua mira e freddezza sono leggendari. Puoi decidere di prendere la mira (2 Azioni) su un nemico per un round, se il round immediatamente successivo lo colpisci il tuo quadrello farà il tre volte il danno dell’arma. Si applica solo al primo colpo del round.
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

## Armi doppie

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

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

## Armi da carceriere

Flagello, Flagello Pesante, Flagello Doppio, Frusta

image

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

## Palle rotanti

Flagello, Flagello Pesante, Catena chiodata, Frusta

* 4 punti: Dopo un’Azione di Attacco (1 o due Azioni) puoi effettuare un ulteriore attacco (consumando 1 Azione) a -5 TC su un altro avversario in mischia (non puo’ essere lo stesso bersaglio degli altri colpi)
* 8 punti: L’impatto dei tuo colpi è tale da stordire i nemici. Se effettui almeno un critico nel Tiro per Colpire l’avversario deve fare un Tiro Salvezza su Tempra (DC pari al tuo Tiro per Colpire), in caso di fallimento subisce -1 Destrezza per 1 minuto. Una creatura non può essere influenzata da questo effetto più di due volte
* 12 punti: La precisione ed abilità nel roteare la tua arma è tale da confondere la difesa del nemico, ignori la protezione data dallo scudo.
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

## Armi aggraziate

Stocco, Scimitarra, Falcione

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

image

* 4 punti: Puoi eseguire un critico, anche su creature normalmente immuni ai critici
* 8 punti: Il tuo stile assomiglia molto ad una danza. Puoi usare il valore del Carisma al Tiro per Colpire e Danno al posto della Forza.
* 12 punti: Per ogni -1 al danno che prendi la tua iniziativa aumenta di 2, fino ad un massimo di +6. è una Azione di Reazione che costa 0 Azioni da dichiararsi ogni round prima della risoluzioni delle azioni.
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

## Armi della morte

Picca Leggera, Picca Pesante, Falce, Falcetto

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

## Armi da stordimento

Pugno Vuoto, Manganello, Guanto chiodato

* 4 punti: Un avversario inconsapevole se colpito con queste armi (durante il round di sorpresa) deve dare un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al danno (del round causato da Armi da Stordimento) o rimanere stordito per 1d6 round.
* 8 punti: Raddoppi il tuo bonus di danno dato dalla Forza.
* 12 punti: La tua arma da stordimento fa 1d6 di danno non letale in piu’.
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

## Lance

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

image *1 Spiedo dei lanzichenecchi; 2 Picca; 3 Lancia; 4 Spiedo da caccia; 6 Buttafuoco; 7 Falcione; 8 Partigiana; 9 Alabarda; 10 Alabarda; 11 Roncone; 12 Mazzapicchio*

* 4 punti: Puoi usarla anche contro avversari a distanza di 1 metro senza malus.
* 8 punti: Usata contro una carica fai il quadruplo del danno.
* 12 punti: Se non sei in mischia con un avversario puoi usare la tecnica della Colpo Perforante (questa azione richiede tutte le 3 Azioni) puoi caricare un avversario tra 6 e 18 metri: puoi sacrificare 1 punto CA e guadagnare 4 al danno (massimo 10 CA/40 danno) poi esegui un attacco solo col arma. Questo colpo ti porta in mischia con l’avversario e ti lascia scoperto per quel round, hai un -4 alla Difesa.
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

## Armi letali

Pugnale, Machete

* 4 punti: Contro avversari sorpresi aggiungi al danno il tuo CA
* **8** punti: La tua arma fa più danno. Guadagni una categoria di danno (d4 - d6 - d8..). Se questo porta l’arma ad avere il d8 come dado di danno acquisisce anche EDX pari a 8.
* **1**2 punti: Guadagni EDX. Lo si applica solo facendo il danno massimo con il dado, se l’arma ha già un EDX (perché con il bonus precedente è arrivata ad 1d8 di danno) questo diminuisce di 1.
* 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l’Esplosione del Dado.

## Aste

Giavellotto, Lancia da fante, Tridente, Alabarda

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

## Spade

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

image  
*A Sciabola, B Scimitarra, C Spada ad una mano, D Spada larga, D Stocco, E Spada lunga, F Spada a una mano e mezza o bastarda, G Spadone a due mani*

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

## Scudi

Scudi Leggeri, Medi, Pesanti

Sei un maestro nell’uso degli scudi, anche come arma.

image *Henry Justice Ford. Scudo Pesante*

Puoi usare lo scudo come arma, uno scudo piccolo fa 1d4 di danno (B/T), uno scudo medio fa 1d6 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d8 di danno (B/T). Non hai penalità al colpire con lo scudo, per te lo scudo non è un arma improvvisata.

* 1 punto: Sei competente in tutte le tipologie di scudo. Non hai il vincolo del limite di Forza 1 sugli Scudi Pesanti.
* 2 punti: Il bonus di Difesa aumenta di 1 e ogni 4 volte che prendi la competenza. Usare lo scudo come arma non ti fa perdere il bonus alla Difesa dato dallo scudo.
* 3 punti: La penalità CM diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza.
* 4 punti: La penalità alla CA diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza.  
  La tua tecnica mescola efficacemente difesa e attacco. Il tuo scudo fornisce un bonus aggiuntivo di +1 alla Difesa. Puoi lanciare il tuo scudo con una gittata di 6 metri.
* 5 punti: Aumenta di 1 la categoria di danno dello scudo (1d4 - 1d6 - 1d8 - 1d10 - 2d6 - 2d8) ed ogni 4 punti ulteriori in lista (9,13,17..).
* 8 punti: Abituato a prevedere e parare gli attacchi nemici ora riesci a difendere anche gli alleati adiacenti a te, ogni alleato adiacente a te ha un +1 Difesa. Se desideri puoi subire il danno di un attacco diretto ad un alleato entro 1 metro (al tuo fianco). Usare questa abilità è una Reazione che non costa Azioni. Puoi lanciare il tuo scudo con una gittata di 12 metri.
* 12 punti: Puoi lanciare il tuo scudo come fosse un arma con gittata 9 metri. Se ottieni un critico lo scudo una volta lanciato torna nelle tue mani a fine round.
* 18 punti: lo scudo lanciato ha una gittata di 18 metri e torna sempre nelle tue mani. Questo ti permette di effettuare attacchi multipli anche da lancio.
* Non è possibile applicare questi bonus se si usa più di uno scudo.

## Bloccanti

Bolas, Net

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

* 4 punti: Raddoppi la gittata
* 8 punti: Usi una rete piu’ grande. Adesso puoi bloccare fino a 4 creature piccole, 3 creature medie, 1 creatura grande. La DC della prova di Forza per liberarsi sale a 14.
* 12 punti: La tua rete avvolge e ferisce. La DC della prova di Forza per liberarsi sale a 15. Ogni round di permanenza nella rete causa 2 PF di danno da taglio.
* 18 punti: Raddoppi la gittata.
* Una creatura dotata della Competenza Artista della Fuga può fare una prova per liberarsi con le difficoltà indicate.

## Armi da tiro

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

Hai accesso a due abilità:

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

Ventaglio di lame: Puoi scagliare le tue armi per un massimo di 6 alla volta, devono essere dello stesso tipo. Lancia un solo Tiro per Colpire con una penalità di -6. Le tue armi colpiscono a caso (scelti dal Narratore) in un cono di massima larghezza di 6 metri. Costa 3 Azioni.

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

## Pugno Vuoto

pugni/calci

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

**Pugno Vuoto**: Ogni volta che prendi questa competenza il danno aumenta seguendo questa progressione: 1d6 (presa la lista 2 volte), 1d8 (3), 2d6 (4), 2d8 (5), 2d10 (6), 3d6 (7), 3d8 (8), 3d10 (9), 4d6 (10)...

Il giocatore puo’ anche decidere di fare danno non letale non incorrendo in alcuna penalità, al danno puo’ applicare a proprio piacere il valore di Forza o Destrezza.  
\* 6 punti: Saggezza della mano vuota - puoi usare il valore della Saggezza al colpire ed al Danno al posto di Forza o Destrezza

## Armi Semplici

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

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

## Armi in piu’ Lista d’Armi

Quando un personaggio conosce un arma presente in piu’ Liste d’Armi conosciute puo’ applicare per avversario una sola tecnica (una Lista d’Armi) di combattimento. Il personaggio applica i bonus ottenuti da una sola lista e non cumula anche quelli delle altre liste. Utilizzando 2 Azioni puo’ concentrarsi e passare ad utilizzare i bonus derivanti dall’applicazione di una diversa Lista D’Armi.

# Abilità

[abilita]

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

2

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

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

E’ possibile che siano indicati dei Prerequisiti sotto il nome dell’Abilità, in questo caso vanno rispettati per prendere l’Abilità in questione. Eventuali prerequisiti successivi vengono indicati volta per volta.

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

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

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

## Ali della Fenice

**Requisito**: Lista Pugno Nudo 5, Destrezza 3

Il tuo stile di combattimento enfatizza i colpi portati da lontano come calci e pugni volanti.

La **prima volta** che prendi questa abilità la tua distanza di mischia diventa di 2 metri.

Le **seconda volta** che prendi questa abilità, Lista Pugno Nudo 6, Gru d’Argento 6, Pugno di Ferro 4, la tua distanza di mischia diventa di 3 metri.

Le **terza volta** che prendi questa abilità, Lista Pugno Nudo 16, Gru d’Argento 12, Pugno di Ferro 9, la tua distanza di mischia diventa di 4 metri.

## Anomalia

**Requisito**: Seguace o Devoto di Efrem oppure Shayalia, Competenza Magica 2.

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

I propri incantesimi di cura funzionano anche su Animali o Piante normali e magiche.

La **prima volta** che si prende questa Abilità ci si può trasformare in animali non magici di taglia piccola o media, per 10 minuti per punteggio in Competenza Magica. Ci si può trasformare 1 sola volta al giorno. Qualsiasi equipaggiamento viene lasciato a terra durante la trasformazione.

La **seconda volta**, Competenza Magica 6, che si prende questa abilità si acquisisce la capacità di trasformarsi in animali minuscoli o grandi e ci si può trasformare in tutto 3 volte in al giorno. Qualsiasi equipaggiamento viene lasciato a terra durante la trasformazione.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, Competenza Magica 10, si acquisisce la capacità di trasformarsi in animali di taglia minuta o enorme e ci si può trasformare 5 volte al giorno. Il tempo minimo di trasformazione giornaliera è di 16 ore. Qualsiasi equipaggiamento non magico viene lasciato a terra durante la trasformazione.  
Quello magico viene assorbito nella trasformazione e continua ad avere effetto se possibile. Armature e scudi anche magici non applicano alcun bonus alla Difesa ma se hanno capacità magiche possono essere usate.

image *Henry Justice Ford*

La **quarta volta**, Competenza Magica 16, si acquisisce di trasformarsi in animali di taglia piccolissima o mastodontica ed anche magici (sempre nel limite della taglia). Il tempo minimo di trasformazione è di 24 ore al giorno, e può trasformarsi quante volte si vuole al giorno.  
Tutto l’equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma. Quello magico continua ad avere effetto se possibile. Armature e Scudi applicano il bonus magico alla Difesa della creature ed eventuali capacità magiche possono essere usate.

## Animaletto / Famiglio

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

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

## Armatura del Devoto

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

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

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

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

## Armatura della Montagna Incantata

**Requisito**: Lista armi Pugno Vuoto, Competenza Armi 1, Competenza Magica 1, Saggezza 1

Il constante allenamento nello spirito e corpo di permette di indurire la tua pelle e renderla più difficile da ferire. Per usufruire di questi bonus non devi portare armature.

La **prima volta** che prendi questa abilità la tua Difesa è 10 + Destrezza + 1/3 dei punti in Pugno Nudo.

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

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

La **quarta volta** che prendi questa abilità, Pugno Nudo 12, la tua Difesa è 10 + Destrezza + Saggezza + 1/2 dei punti in Pugno Nudo.

Se sei sorpreso perdi il solo bonus dovuto alla Destrezza, a tocco la tua Difesa non ha penalità.

## Arciere a cavallo

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

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

image *Arcere Assiro*

## Arma Focalizzata

Scegli un arma. Ottieni un +1 a Iniziativa e Tiro per Colpire quando usi questa arma di cui hai competenza.

## Attacco Turbinante

**Requisito**: Competenza Armi 12

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

## Batteria Magica

**Requisito**: Competenza Magica 3

Hai una particolare connessione con la magia che permane Yeru.  
Ogni volta che prendi questa Abilità puoi lanciare un incantesimo in piu’ al giorno. Il valore di CM deve essere pari al triplo delle volte che prendi quest’Abilità.

image *Woodcut illustration from an edition of Pliny the Elder’s Naturalis Historia (1582)*

## Colpi poderosi

**Requisito**: Competenza Armi 1

Il tuo stile enfatizza colpi poderosi.

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

## Colpo furtivo (Attacco alle spalle)

**Requisito**: Competenza Armi 3

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

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

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

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

## Colpo Indebolente

**Requisito**: Colpo furtivo 6d6, Competenza Armi 12

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

All’avversario è concesso un Tiro Salvezza Riflessi (DC pari al tuo Tiro per Colpire). Si causa il danno aggiuntivo del Colpo Furtivo o la perdita di punti caratteristica.

## Colpo Mortale

**Requisito**: Competenza Armi 5

Esegui il Tiro per Colpire ma ignori ogni critico ottenuto. Se colpisci, con un malus di 5, il danno causato dall’attacco viene raddoppiato (Arma+Forza) ad esclusione dei bonus magici e Abilità.  
Colpo mortale è una Azione Immediata dal costo di 0 Azioni da dichiararsi prima del Tiro per Colpire.

## Colpo Paralizzante

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

L’obiettivo dopo che è stato studiato per 10 round (2 Azioni a round) con il prossimo tuo colpo andato a segno in mischia, entro 10 round dal termine studio, deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al doppio del danno inflitto o rimanere paralizzato per 3d6 round.

## Combattere alla Cieca

E’ l’abilità di attaccare gli avversari che non sono chiaramente percepibili.

**Requisito**: Consapevolezza 2

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

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

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

La **seconda volta** che prendi l’Abilità (Consapevolezza a 3), riduci di ulteriori due il bonus alla Difesa da creature coperte o invisibili.

*"Livello Zatoichi"*, la **terza volta** che prendi l’Abilità (Consapevolezza a 5), una creatura invisibile non ha alcun vantaggio contro di te ne tu hai malus contro di lui.

## Combattimento con due armi

**Requisito**: Destrezza 2, Forza 1, Competenza Armi 2

La **prima volta** che prendi questa abilità puoi eseguire un attacco con l’arma secondaria, che deve essere leggera (oppure usare un arma a due lame) e non applichi il danno dato dalla Forza sull’attacco secondario.  
Entrambi i Tiri per Colpire hanno un -2 dato dall’attaccare a due mani.

**Requisito** Destrezza 3, Competenza Armi 12

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

**Requisito** Destrezza 3, Competenza Armi 18

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

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

## Creare Oggetti Magici

**Requisito**: Competenza Magica 6

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

## Creare Oggetti Magici Superiori

**Requisito**: Creare Oggetti Magici, Competenza Magica 12

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

image *Henry Purcell - King Arthur*

## Creare Oggetti Magici Meravigliosi

**Requisito**: Creare Oggetti Magici Superiori, Competenza Magica 16

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

## Creare Oggetti Magici Mitici

**Requisito**: Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Competenza Magica 18

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

## Decifrare scritti magici

**Requisito**: Competenza Magica 1

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

## Difendere Cavalcatura

Ogni qual volta la cavalcatura viene colpita, puoi effettuare una prova di Cavalcare per negare il colpo. La tua prova di Cavalcare deve essere maggiore del Tiro per Colpire dell’avversario

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

## Distillare pozioni

**Requisito**: Competenza Magica 1

Competenza nel distillare pozioni.

Acquisti un bonus di +4 su Conoscenze Erboristeria per distillare e creare pozioni e veleni naturali.

image *he Alchemist Discovering Phosphorus is a painting by Joseph Wright of Derby originally completed in 1771 then reworked in 1795.*

## Doppia porzione

**Requisito**: Combattimento con due armi, Competenza Armi 4

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

## Energia Psichica

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

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

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

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

Recuperi 2 punti Chi per ogni ora di riposo.

## Colpo Psichico

**Requisito**: Energia Psichica, Destrezza 2

Concentri il tuo Chi nelle tue mani. Puoi concentrare un numero di punti Chi pari alla Saggezza. Con primo colpo andato a segno, Difesa a tocco, nel round scarichi l’energia. L’energia scaricata causa 1d6 per punto Chi usato.  
Concentrare l’energia Chi costa 1 Azione.

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

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

## Raggio Psichico

**Requisito**: Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 5

Puoi effettuare un attacco a distanza entro 9 metri usando l’Energia Psichica. Il colpo, Tiro per Colpire contro la Difesa a tocco, causa 1d6 di danno per punto Psichico speso focalizzato sul danno.  
E’ possibile focalizzare uno o più punti Psichici per aumentare la distanza ogni volta di 9 metri. Non puoi usare un numero di punti Chi totali (per distanza e e danno) superiore alla Saggezza. Costo 1 Azione di Attacco.

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

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

## Esperto

**Requisito**: Caratteristica collegata almeno a 1

Sei un esperto in un argomento. Ogni qual volta prendi questa abilità guadagni un +2 alle prove su una competenza a tua scelta.  
Non si puo’ prendere piu’ di due volte questa Abilità sulla stessa Competenza.  
Non è usabile su Consapevolezza (vedi Percettivo).

## Fare Infuriare

Le tue abilità dialettiche sono incredibili.  
**Requisito**: Competenza Armi 2 e Carisma 2

Impieghi 2 Azioni ad infamare ed inveire contro un avversario. Il target deve fare un Tiro Salvezza Volontà contro la tua competenza Intrattenere oppure perdere il bonus di Destrezza (al Tiro per Colpire e Difesa) fino alla fine del round successivo.

L’avversario può non comprendere la tua lingua ma deve avere Intelligenza maggiore di -1.

## Fedele

**Requisito**: Competenza Armi 1, Somma valore Tratti in comune 2

La tua connessione con il Patrono è forte ed energetica.  
Ogni volta che prendi questa abilità puoi lanciare 1 incantesimo in piu’ al giorno.  
Ogni volta che prendi quest’Abilità il valore della somma dei Tratti in comune con il tuo Patrono deve essere il triplo delle volte che hai preso quest’Abiltà.  
Quest’Abilità non si somma con l’Abilità Batteria Magica.

## Ferocia

**Requisito**: Competenza Armi 1

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

Quando scendi sotto lo 0 punti ferita non svieni ed incominci a perdere 1 punto ferita a round.  
Una creatura dotata di ferocia sviene quando ha un punteggio di punti ferita negativo pari al doppio dei punti di Forza e muore comunque quando i suoi punti ferita scendono al punteggio negativo pari al suo quadruplo del punteggio di Costituzione+5 (COS\*4+5)

## Finta Morte

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

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

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

## Flagello Danzante

**Requisito**: Competenza Armi 1

Quando usi il tuo Flagello hai un bonus di +1 al TC e +1 alla Difesa

## Forgiato nella furia

**Requisito**: Competenza Armi 5

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

## Freccia chiamata, freccia consegnata

**Requisito**: Competenza Armi 2

Puoi tirare 1 freccia, una volta al giorno, come azione immediata, senza penalità al colpire.

## Furia

**Requisito**: Competenza Armi 1

Il tuo stile di combattimento è rappresentato dalla cieca furia omicida. Aggiungi +1d6 al danno ad ogni attacco andato a segno in mischia ed i tuoi avversare guadagna +1d6 al colpire verso di te.

## Giocoliere

**Requisito**: Destrezza 2

Hai un talento naturale per maneggiare gli oggetti.

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

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

image *This ancient wall painting appears to depict jugglers.*

## Guerriero della Magia

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

La **prima volta** che prendi questa abilità, Competenza Armi 2, Competenza Magia 2: sei in grado di scaricare un incantesimo a distanza di mischia con la tua arma. Effettui un Tiro per Colpire normale (3d6+CA+Forza+...) e se colpisci oltre al danno dell’attacco scarichi anche l’incantesimo. Consumi 3 Azioni. L’incantesimo deve avere un tempo di lancio pari o inferiore a 2 Azioni. Se la Prova di Magia per superare la Difficoltà dell’incantesimo fallisce non scarichi l’incantesimo e comunque esegui un solo attacco e consumi 3 Azioni.

La **seconda volta** che prendi questa abilità Competenza Armi 6, Competenza Magia 3: sei in grado di attaccare con l’arma di mischia e riattaccare scaricando l’incantesimo con l’arma. Consumi 3 Azioni, e scarichi l’incantesimo in uno degli attacchi multipli che esegui. L’incantesimo deve avere un tempo di lancio pari o inferiore a 2 Azioni.

## Gru d’Argento

**Requisito**: Lista Pugno Nudo 3

Il tuo stile di combattimento disarmato è basato sull’agilità ed il contrattacco.

La **prima volta** che prendi quest’Abilità la tua Difesa aumenta di 1.

La **seconda volta** che prendi quest’Abilità, **Requisito** Lista Pugno Nudo 6, la tua Iniziativa aumenta di 1 (solo con attacchi disarmati).

La **terza volta** che prendi quest’Abilità, **Requisito** Lista Pugno Nudo 12 e Destrezza 2, hai un bonus nei Tiri salvezza su Riflessi di 1 (cumulativo).

La **quarta volta** che prendi quest’Abilità, **Requisito** Lista Pugno Nudo 15, la tua Difesa aumenta di 1 (cumulativo).

La **quinta volta** che prendi quest’Abilità, **Requisito** Lista Pugno Nudo 18 e Destrezza 3, hai un bonus nei Tiri salvezza su Riflessi di 1 (cumulativo).

## Ho detto CADI!

**Requisito**: Competenza Armi 4

Se colpisci 3 volte consecutivamente (3 colpi consecutivi entro 3 round) un avversario questo deve fare una Tiro Salvezza su Tempra (DC pari al TC dell’ultimo terzo colpo) o cadere prono,

## Incantare in Combattimento

Il malus dato da Distrazione diminuisce di 2. Se vieni colpito mentre formuli un incantesimo la difficoltà diminuisce di 4 (con un minimo di malus di rimanente di 3).

La seconda volta che prendi questa Abilità il malus dato da Distrazione diviene 1 e se vieni colpito mentre formuli un incantesimo la Difficoltà diminuisce di 6 (con un minimo di Difficoltà rimanente di 2).

## Incantatore Prudente

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

La **seconda volta** che prendi questa abilità, CA minimo 3, il malus alla Difesa diminuisce di 1 (e va a -1)

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

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

## Immunità ai veleni

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

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

La **terza volta** hai un +4 ai TS ai veleni magici, e subire gli effetti di fumi tossici (ma puoi sempre soffocare).

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

**Requisito**: Competenza Magica 3, Tratti comuni 3

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

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

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

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

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

image *Portrait of V. Greatrakes laying on his hands, window, in right-hand corner showing several successful cures, possibly. By W. Faithorne*

## Incanalare energia (energia negativa o positiva a seconda dei Tratti)

**Requisito**: Competenza Magica 1, Tratti comuni 3

Sei in grado di incanalare l’energia magica.

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

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

La **terza volta**, Competenza Magica 12, che prendi questa Abilità aumenti di 2d6 l’effetto e di 1 volta l’uso. Influenzi fino a 4 creature.

La **quarta volta**. Competenza Magica 18, che prendi questa Abilità aumenti di 3d6 l’effetto e di 1 volta l’uso. Influenzi fino a 6 creature.

L’energia proviene dalle mani (non conta se ci sono guanti) ed influenza una o più creature entro un tre metri da te. Scegli tu le creature che influenzi. Usa 2 Azioni.

## Incanalare energia a distanza

**Requisito**: Incanalare energia

Puoi lanciare l’energia, come da Incanalare Energia, fino a 9 metri, influenza un raggio di 3 metri. Usa 2 azioni.

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

La **terza volta** che prendi questa Abilità il l’energia arriva fino a 36 metri.

image *Kamehameha!*

## Incanalare energia concentrata

**Requisito**: Incanalare energia

Puoi lanciare l’energia fino a distanza 18 metri. Singolo obiettivo. Usa 2 azioni.

Ogni volta che prendi questa competenza aggiungi un obiettivo entro 6 metri di distanza dal precedente obiettivo sul quale dividere a piacimento i dadi disponibili dell’incanalare energia.

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

## Infondere Coraggio

**Requisito**: Carisma 2

Tramite la tua esibizione, canora, di balletto, oratoria.. sei in grado di infondere coraggio nei compagni in grado di sentirti o vederti, nel raggio di 6 metri.

La prima volta che prendi questa Abilità i tuoi compagni hanno un bonus di +1 al TC e ai TS su Volontà.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi decidere di infondere fino a 2 di questi bonus. +2 TC, +2 Difesa, +2 TS su Volontà. I tuoi compagni devono essere entro 9 metri di raggio.

La **terza volta** che prendi questa Abilità puoi decidere di infondere fino a 2 di questi bonus. +3 TC, +3 Difesa, +2 Danno, +2 TS. I tuoi compagni devono essere entro 12 metri di raggio.

Attivare e mantenere l’Abilità richiede 2 Azioni. Puoi mantenere l’Abilità un numero di round, anche non consecutivi, pari a Carisma x 5 al giorno

## Infondere Paura

**Requisito**: Carisma 2

Tramite la tua esibizione, canora, di balletto, oratoria.. sei in grado di infondere paura negli avversari in grado di sentirti, nel raggio di 6 metri.

La prima volta che prendi questa Abilità i tuoi nemici hanno un malus di -1 al TC e ai TS su Volontà.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità la forza della tua arte aggredisce i nemici con un malus di -2 TC, -2 Difesa, -2 TS su Volontà. I tuoi nemici devono essere entro 9 metri di raggio. Agli avversari è concesso un TS su Volontà a DC 15 per annullare gli effetti.

La **terza volta** che prendi questa Abilità la forza della tua arte aggredisce i nemici con un malus di -3 TC, -3 Difesa, -2 Danno, -2 TS. I tuoi nemici devono essere entro 12 metri di raggio. Agli avversari è concesso un TS su Volontà a DC 17 per annullare gli effetti.

Una creatura che riesce nel Tiro Salvezza è immune per quel giorno a nuove manifestazioni di questo tuo potere.

Attivare e mantenere l’Abilità richiede 2 Azioni. Puoi mantenere l’Abilità un numero di round, anche non consecutivi, pari a Carisma \* 3 al giorno

## Iniziativa migliorata

Aumenti l’iniziativa di +1. L’Abilità può essere presa fino a 2 volte ed il bonus si cumula.

## Iaijutsu

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

## La mia morte la tua morte

Per ogni singolo avversario di combattimento puoi fare che il primo colpo a segno dello scontro causi un danno aggiuntivo pari al doppio di Competenza Armi. L’avversario guadagna un bonus al Tiro per Colpire ed al danno pari al valore della tua Competenza Armi.

## La mia Testa è più Dura

**Requisito**: Competenza Armi 1

La tua Arma Rompi Cranio fa +2 danni

## Lo scudo è mio amico

**Requisito**: Competenza Armi 1

La penalità alla Competenza Magica diminuisce di 1

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

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

## Magie efficaci

**Requisito**: Competenza Magica 5

Le tue magie sono straordinariamente efficaci.

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

## Montagna umana

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

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

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

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

La **quarta volta** che prendi questa Abilità aumenti di una taglia (P > M > G > E).

image  
*The Colossus (also known as The Giant), is known in Spanish as El Coloso. Non è di Goya ma di un allievo.*

## Occhio Clinico

**Requisito**: Competenza Armi 3

Sei in grado di fare critici a creature normalmente immuni ai critici (tirare più 6).

## Occhio di Falco

**Requisito**: Competenza Armi 3

La penalità per i tiri tra il primo ed il secondo incremento non ha penalità

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, la penalità per i tiri fino al terzo incremento di range è di 1d6.

La **terza volta** che prendi questa abilità sei in grado di estendere ancora di più il tuo tiro e portarlo ad un quarto incremento con un -2d6 di penalità al colpire. Non hai penalita’ entro i primi 3 incrementi mentre hai -1d6 a colpire tra il terzo e quarto incremento.  
**Esempio. Tups usa un Arco Corto, gittata 15 metri.**

Normalmente se deve tirare una freccia ad un orchetto entro 15 m non ha penalita’, se l’orchetto è tra 15 e 30 metri ha 1-d6 al Tiro per Colpire, se è tra 30 e 45 metri ha -2d6 al colpire. Oltre non puo’ tirare.

* **Tups prende l’Abilità Occhio di Falco**.
* Se deve tirare una freccia ad un orchetto entro 15 m non ha penalita’, se l’orchetto è tra 15 e 30 metri non ha penalita’, se è tra 30 e 45 metri ha -2d6 al colpire. Oltre non puo’ tirare.
* **Tups prende l’Abilità Occhio di Falco una seconda volta**.
* Se deve tirare una freccia ad un orchetto entro 15 m non ha penalita’, se l’orchetto è tra 15 e 30 metri non ha penalita’, se è tra 30 e 45 metri ha -1d6 al colpire. Oltre non puo’ tirare.
* **Tups prende l’Abilità Occhio di Falco una terza volta**.
* Se deve tirare una freccia ad un orchetto entro 15 m non ha penalita’, se l’orchetto è tra 15 e 30 metri non ha penalità, se è tra 30 e 45 metri non ha penalità colpire, se vuole puo’ tirare la freccia tra i 45 e 60 metri con -2d6 al colpire.

## Opportunista

**Requisito**: Competenza Armi 2

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

## Passo Veloce

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

Ogni volta che prendi l’Abilità, massimo 3 volte, il tuo movimento aumento di 1 metro per Azione di Movimento.

## Passo sicuro

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

| **Ambiente** | **Ambiente** |
| --- | --- |
| Giungla | Acquatico |
| Montagna e colline | Foresta |
| Pianura | Deserto e brullo |
| Palude | Ghiacciai e tundra) |
| Urbano | Sotterraneo |

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

## Percettivo

La tua Consapevolezza e attenzione ai particolari è sopra la media. Prendi un bonus di +1 alla prove di Consapevolezza. L’Abilità puo’ essere presa più volte, massimo 3 volte.

## Persona veramente malvagia

**Requisito**: Competenza Armi 1

Due volte al giorno aggiungi il tuo valore di CA al colpire ed al danno, in mischia ad un avversario che vedi. L’Abilità deve essere dichiarata prima del Tiro per Colpire. Costa una Azione.

## Più sono grossi più fanno rumore quando cadono

**Requisito**: Competenza Armi 1

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

## Proseguire

**Requisito**: Competenza Armi 1

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

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

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

## Pugno di Ferro

**Requisito**: Lista Pugno vuoto 3

La tua tecnica di combattimento senza armi è estremamente precisa e potente.

La **prima volta** che prendi quest’Abilità il danno causato dai tuoi pugni (e calci) aumenta di 1 per colpo andato a segno.  
I tuoi colpi sono considerati come armi d’argento.

La **seconda volta** che prendi quest’Abilità, **Requisito** Pugno Vuoto 6, il danno causato dai tuoi pugni (e calci) aumenta di 1 per colpo andato a segno (cumulativo).  
I tuoi colpi sono considerati come arma +1.

La **terza volta** che prendi quest’Abilità, **Requisito** Pugno Vuoto 12, il danno causato dai tuoi pugni (e calci) aumenta di 1 per colpo andato a segno (cumulativo).  
I tuoi colpi sono considerati come arma di adamantio.

La **quarta volta** che prendi quest’Abilità, **Requisito** Pugno Vuoto 15, il danno causato dai tuoi pugni (e calci) aumenta di 1 per colpo andato a segno (cumulativo).  
I tuoi colpi sono considerati come arma +2.

La **quinta volta** che prendi quest’Abilità, **Requisito** Pugno Vuoto 18, il danno causato dai tuoi pugni (e calci) aumenta di 1 per colpo andato a segno (cumulativo).  
I tuoi colpi sono considerati come arma +3.

## Questo è il mio pugnale

**Requisito**: Competenza Armi 1

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

## Questa è la mia arma!

**Requisito**: Competenza Armi 1

Ogni volta che colpisci il medesimo avversario fai un danno aggiuntivo (Max +1 per round di combattimento, anche se lo colpisci più volte nel round) fino ad un massimo +5. La prima volta che non colpisci nel round l’avversario il bonus torna a +0. Il bonus si puo’ mantenere su un solo avversario alla volta.

image *Sabba delle Streghe (Goya, 1798)*

## Radici magiche

**Requisito**: Competenza Magica 1

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

## Rappresaglia

Vedere i tuoi amici feriti ti riempie di rabbia. Quanto un compagno (o te stesso) scende sotto metà dei punti ferita guadagni un +1 a Tiro per Colpire e Tiri Salvezza. La durata massima dell’effetto é 1 minuto (6 round) al giorno e deve essere consecutiva. Il giocatore sceglie se attivare o meno l’abilità. Puoi prendere questa Abilità fino a 3 volte, ogni volta il bonus al Tiro per Colpire e Tiro Salvezza aumenta di 1.

## Resistenza della pietra

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

## Rilevare il Magico

**Requisito**: Competenza Magica 1

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

## Ricarica rapida (Balestra)

**Requisito**: Destrezza 2, Tiro preciso

Come Abilità Tiro Rapido, solo per balestre

## Riflessi fulminei

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

## Sapiente

**Requisito**: Competenza Magica 4

Il tuo interesse e connessione con la magia non ha eguali. Puoi conoscere un incantesimo in piu’ (pur rispettando i vincoli di massima Difficoltà sceglibile).

L’Abilità puo’ essere presa nuovamente purché il valore di CM sia almeno 4 volte le volte prese questa abilità. Quindi con valore minimo di CM 4, CM 8, CM 12..

image

## Scacciare i non morti

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

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

**Tabella Scacciare Non Morti**

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

*Legenda*: T: 1d4 creature scappano per 1 minuto il piu’ lontano possibile. Se aggredite rispondono all’attacco.  
D: 1d4 creature vengono distrutte  
D\*: 2d4 creature vengono distrutte  
Le creature eseguono un TS su Volontà a DC pari alla prova di Scacciare i Non Morti per resistere all’effetto.  
L’abilità è usabile quanto volte si vuole ma un non morto puo’ essere influenzato solo una volta al giorno dall’effetto.

2

## Schivare trappole

La **prima volta** che prendi l’abilità requisito Destrezza 2 ottieni un bonus di +4 ai TS per evitare l’effetto delle trappole.

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

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

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

## Schivata prodigiosa

Come Reazione ad una Azione di attacco puoi aggiungere +2 alla tua Difesa. Puoi applicare il bonus dopo il Tiro per Colpire dell’avversario ma prima di sapere se ti ha colpito o meno.  
Puoi usare l’abilità fino a 3 volte al giorno.

## Seconda pelle

**Requisito**: Competenza Armi 1

Il costante utilizzo dell’armatura ti permette di indossarle senza grosse penalità.

Il malus alle prove di Destrezza diminuisce di 1.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 6, il malus alle prove di Destrezza diminuisce di ulteriori 2. Il malus alle penalità al movimento diminuisce di 1. Puoi dormire in armature medie senza essere affaticato la mattina.  
La **terza volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 11, il malus alle prove di Destrezza diminuisce di ulteriori 2. Il malus alle penalità al movimento diminuisce di un ulteriore 1. Puoi dormire in armature pesanti senza essere affaticato la mattina.

## Segugio

**Requisito**: Intelligenza 1, Saggezza 1, Competenza Armi 1

Hai un talento naturale per seguire le persone

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

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

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

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

## Senso Trappola

**Requisito**: Intelligenza 2, Destrezza 3

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

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

## Senza Traccia

**Requisito**: Passo sicuro

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

## Stai giù!

Quando esegui un critico su un avversario la forza del tuo colpo è tale da metterlo prono. L’avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempra (DC pari al TC) o cadere prono. L’Abilità funziona su creature di taglia pari o inferiore a quella del personaggio.

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

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

## Tempesta di Furia

**Requisito**: Lista Pugno Nudo 2, Destrezza 1, Forza 1

Quando prendi questa abilità puoi dichiarare di usare la Tempesta di Furia come tuo unico attacco (3 Azioni).

Fai un unico Tiro per Colpire e se vai a segno colpisci un numero di volte l’avversario pari a CA/4.

## Tiro preciso

**Requisito**: Destrezza 3, Competenza Armi 1

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

## Tiro rapido

**Requisito**: Destrezza 3, Tiro Preciso, Competenza Armi 2

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

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

## Toccata e fuga

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

## Tocco pietoso

**Requisito**: Patrono buono, Imposizione delle mani, Competenza Magica 3

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

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

In caso di afflizioni di origine magica esegui una prova di magia con bonus il punteggio dei tratti in comune con il Patrono, il valore è da confrontare con la DC della afflizione

**2d6** Punteggio Tratti in comune 3: Affaticato - Scosso

**3d6** Punteggio Tratti in comune 6: Malato - Stordito - Confuso - Nauseato

**4d6** Punteggio Tratti in comune 9: Avvelenato - Impaurito - Ristorativo

**5d6** Punteggio Tratti in comune 11: Rigenerante (arti) - Accecato - Sordo - Paralizzato - Pietrificato

image  
*Philip Burne Jones - The Vampire*

## Vampiro

**Requisito**: Odore del sangue (Vantaggi)

La tua sete di sangue diventa cura. Il bonus di sete di sangue può aumentare fino a +5.

Se il bonus aumenta da +3 a +4 o +5 puoi, ingurgitando il sangue avversario, curarti di 1d6 impiegando un 2 azioni

## Volontà Ferrea

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

# Famiglio

[famiglio]

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

2

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

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

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

Un famiglio conferisce delle Capacità Speciali al suo padrone. Queste Capacità Speciali si applicano solo quando il padrone e il famiglio sono entro 100 m l’uno dall’altro.

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

**Tabella: Tipi di Famiglio**

|  |  |
| --- | --- |
| **Famiglio** | **Capacità acquisita dal padrone** |
| Lucertola | bonus +2 alle prove di Sopravvivenza |
| Rospo | bonus +2 al Tiro Salvezza su Veleno |
| Corvo | bonus +2 alle prove di Intimidire |
| Volpe | bonus +1 al Tiro Salvezza su Riflessi |
| Donnola | bonus +1 alle prove su Intelligenza |
| Falco | bonus +2 su Consapevolezza sulla vista |
| Gatto | bonus +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente |
| Gufo | bonus +2 su Consapevolezza sul udito |
| Civetta | bonus +2 alle prove di Arcana |
| Lontra | bonus +2 alle prove di Nuotare |
| Pipistrello | bonus +2 alle prove di Acrobatica |
| Riccio | bonus +1 al Tiro Salvezza su Volontà |
| Scimmia | bonus +2 alle prove di Mani di Fata, Artista della Fuga |
| Ratto | bonus +1 al Tiro Salvezza su Tempra |
| Topi | diventi il famiglio della Topi!!! |

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

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

**Attacchi**: Utilizzare la CA del padrone se piu’ alta. Utilizzare il modificatore di Destrezza o Forza del famiglio, quale dei due sia più alto per calcolare il bonus di attacco del famiglio con gli Attacchi Naturali. Il danno è uguale a quello di una normale creatura della specie del famiglio.

**Difesa**: il famiglio ha una Difesa pari a quello dell’animale standard piu’ bonus dovuto alla CM del padrone. Vedi tabella Abilità del Famiglio.

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

image *Henry Justice Ford*

**Descrizione delle Capacità del Famiglio**

Tutti i famigli possiedono Capacità Speciali (oppure le attribuiscono ai loro padroni) a seconda del punteggio di Competenza Magica del padrone. Le capacità elencate nella tabella sono cumulative.

**Tabella: Abilità del Famiglio**

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

2

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

**Modificatore Difesa Famiglio**: il numero indicato qui è in aggiunta alla Difesa del famiglio.

**Intelligenza**: il punteggio di Intelligenza del famiglio. Si tiene questo valore o quello del famiglio a seconda di quale sia più alto.

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

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

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

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

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

**Trasmettere Incantesimi a Contatto**: il famiglio può trasmettere Incantesimi a contatto per lui. Se il padrone e il famiglio sono entro 9 metri quando il padrone lancia un Incantesimo a contatto, egli può designare il suo famiglio come "colui che consegna l’Incantesimo" (se a tocco).

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

**Parlare col Padrone**: il famiglio e il padrone possono comunicare verbalmente, come se utilizzassero un linguaggio comune. Le altre creature o animali non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando ausili magici. La capacità funziona entro i 50m e devono sentirsi.

**Parlare con Animali della Sua Specie**: il famiglio è in grado di comunicare con animali della sua specie generica: pipistrelli con pipistrelli, topi con roditori, gatti con felini, falchi e gufi e corvi con uccelli, serpenti e lucertole con rettili, rospi con anfibi, scimmie con altri primati, donnole con ermellini e mustelidi... La comunicazione è limitata dal Intelligenza delle creature con cui il famiglio comunica.

**Vedere attraverso Famiglio**: il padrone può vedere attraverso il famiglio. Attivare questa abilità costa 1 azione immediata. Il famiglio deve essere entro 30 metri.

# Altre Abilità speciali

2

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

## Etereo

[etereo]

Una creatura diventata Eterea è situata nel Piano Etereo che è sovrapposto a quello Materiale.

Una creatura eterea è Invisibile, senza sostanza e capace di muoversi in qualsiasi direzione, persino su e giù, ma solo a velocità dimezzata. Una creatura eterea può muoversi attraverso oggetti solidi, incluse altre creature viventi. Una creatura eterea può vedere e udire ciò che accade sul Piano Materiale, ma ogni cosa appare grigia ed effimera. La vista e l’udito di una creatura eterea che si trova sul Piano Materiale sono limitati a una distanza di 9 metri.

Gli Incantesimi se non opportunamente formulati e modificati non agiscono su creature eteree. Una creatura eterea ha Resistenza al Danno verso Luce o Vuoto, ed ignora tutte le altre forme di Energia.

Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale ed Incantesimi lanciati mentre ci si trova in condizione di etereo possono influenzare solo elementi eterei. Alcune creature o oggetti materiali hanno attacchi o effetti speciali che funzionano anche sul Piano Etereo. Una creatura eterea considera tutte le altre creature eteree come se tutti fossero materiali.

## Resistenza al Danno

Determinate creature o protezioni conferiscono la capacità di Resistere ad una tipologia di Danno.

Essere Resistenti al Danno significa automaticamente dimezzare il danno ricevuto prima di applicare qualsiasi altra protezione o Tiro Salvezza.

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

Un creatura con una Resistenza al Fuoco dimezza (riduce) tutto il danno che riceve dalla fiamme, magiche o meno.  
Possono esistere abilità o incantesimi che ignorano questa Resistenza.

## Riduzione del Danno - DR

Determinate creature o Abilità conferiscono la capacità soprannaturale di resistere al danno di certe tipologie di armi o fino ad un certo ammontare (per attacco).

Solitamente assume il valore di XX/ZZ ovvero quanto danno (XX) è ignorato se non si è attaccati con (ZZ). Ignorare il danno significa anche che effetti connessi all’attacco non funzionano, come veleni sull’arma.

E’ applicabile un’unica DR in caso ce ne siano di più di una contemporanea, la scelta va fatta ad inizio scontro e rimane la stessa finché non è finito lo scontro.

image *Paris shot Achilles with an arrow - Pieter Paul Rubens - Data 1630-1632*

Determinate armi, particolarmente magiche possono ignorare la DR

**Tabella: Equivalenza Armi Magiche**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DR da superare** | **Incantamento sull’arma** | **Attacco Naturale** |
| Incantamento +1 | +1 | Livello 3 |
| Incantamento +2 | +2 | Livello 6 |
| Ferro Freddo / Argento | +2 | Livello 9 |
| Adamantio | +3 | Livello 12 |

**Proiettili (frecce, dardi, sassi) tirati da armi magiche NON sono considerate magiche.**

## Vulnerabilità al Danno

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

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

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

## Resistenza alla Magia

Una creatura potrebbe avere una naturale resistenza all magia.

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

Ogni qual volta la creatura è influenzata direttamente da un incantesimo o effetto magico deve effettuare una prova di RM, ovvero tirare 3d6 sommare il valore di RM e se è superiore alla prova di magia effettuata dall’incantatore l’incantesimo non ha effetto.

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

## Paura

image *L’urlo (titolo originale: Skrik) - Edvard Munch - Data 1893–1910*

[paura]

incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Saggezza per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

**Scosso**

I personaggi che sono scossi subiscono penalità di -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

**Spaventato**

I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga. A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. Se la durata della paura non è ancora arrivata al termine, qualora dovessero incontrare di nuovo la fonte della loro paura, cercherebbero nuovamente di fuggire. I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

**In Preda al Panico**

I personaggi in preda al panico sono scossi e, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano, e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale. I personaggi in preda al panico fuggono davanti a qualsiasi altro pericolo che possano trovarsi di fronte.

A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

**Terrore Crescente**

Gli effetti della paura sono cumulativi. Un personaggio scosso che viene nuovamente scosso diventa spaventato, mentre invece un personaggio scosso che viene spaventato cade in preda al panico. Un personaggio spaventato che viene scosso o spaventato cade in preda al panico.

## Paralizzato

[paralizzato]

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

Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a -4 (-4 alla Difesa oltre ad non avere bonus di Destrezza), è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali. Una creatura alata in volo, nel momento in cui viene paralizzata non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più Nuotare e potrebbe annegare.

# Vantaggi

[vantaggi]

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

2

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

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

Avere un Vantaggio significa essere diverso, essere un freak, avere quel particolare che ti rende diverso ed unico, ma non per questo sempre il più forte, potente o invincibile. Un vantaggio non è solo una capacità, è un’occasione di gioco di ruolo. Il giocatore è invitato ad essere creativo nella scelta dei vantaggi ed anche nella creazione di nuovi, il costo poi si decide con il Narratore.  
Ed è sempre e comunque il Narratore ad avere l’ultima parola sui Vantaggi scelti.  
Diversi vantaggi non hanno un effetto pratico concreto ed immediato ma sono di arricchimento al background, alla storia del personaggio, introducono occasioni di gioco e divertimento. Quando si scelgono i vantaggi, e di conseguenza gli svantaggi, non è come andare a fare scorta di poteri super e straordinarie abilità, ma di peculiarità, manie, specialità che il personaggio possiede e che ancora una volta lo rendono diverso, unico, solo tuo.

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

* I Vantaggi con \* e tutti quelli con costo 20 o superiore sono a discrezione del Narratore nell’essere ammessi alla scelta.
* I vantaggi si scelgono al primo livello, ogni vantaggio preso a livelli successivi va concordato con il Narratore.
* I punti di costo di un Vantaggio si pagano con i punti guadagnati dagli Svantaggi.
* I bonus dati alle competenze si intendono specifiche sulla prova quando indicato tra parentesi.
* Se non indicato diversamente costa una Azione attivare un Vantaggio (se l’effetto non è permanente).

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

## Elenco Vantaggi

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

**Ambidestro**[Ambidestro] 10: puoi usare indifferentemente entrambe le mani. I malus alle prove dove si usano due mani diminuiscono di 2

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

**Anfibio** 20: puoi respirare sia sott’acqua che l’aria

**Arcobaleno** 10: sei un artista. Le tue dita spontaneamente producono colore

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

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

image

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

**Bere fa bene** 10: Prerequisito: Il fegato non conta. Il tuo corpo metabolizza l’alcool in maniera molto efficace. Un litro di birra ti fa recuperare 1d4 PF, un bottiglia di liquore 1d8 PF. Se di pessima qualità no. Non puoi ubriacarti con liquidi naturali.

**Caduta gatto** 5: +2 alle prove di Destrezza sulle cadute e +2 a Muoversi Silenziosamente.

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

**Cambiaforma** 40: come incantesimo Alterare Se Stesso. Puo’ essere usato ogni 10 minuti.

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

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

**Magnetico** 5-10: sprigioni luce quando vuoi. per fortuna non letteralmente. +2 alle prove al Carisma.

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

**Controllo del metabolismo** 10: solo il nome è fantastico! Annulli il danno da Sanguinamento.

Recuperi i punti ferita come se avessi il doppio del punteggio di Costituzione.

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

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

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

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

**Direzione Assoluta** 5: sai sempre dove è il nord magnetico. Hai un +4 alle prove di orientamento.

**Duro da soggiogare** 10: +2 Tiro Salvezza su Volontà su incantesimi della scuola Charme

**Duro da uccidere** 5: non svieni a 0 PF, ma a -LV/2 in PF. Muori a 15+Costituzione x 3 PF.

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

**Empatia** 5: +2 alle prove di percepire inganni.

**Empatia Animale** 10: +4 alle prove per gestire gli animali (anche selvaggi).

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

**Ermafrodito** 10: lgbtE!.

**Forgiato nell’acciaio** 5: Tramite dolorose operazioni la tua pelle è stata rivestita con placche di metallo. +3 alla Difesa.

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

**Fortunato** 5: 3 volte al giorno puoi ritirare un 1 sul dado a 6, da dichiarare prima del tiro di dado.

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

**Guaritore** 5: sai dove mettere le mani. +4 alle prove di Pronto soccorso

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

**Illuminato** 10-20: fai luce.. letteralmente. Emetti luce in un raggio di 3/6 metri. Puoi controllare (20) l’emissione o meno (10).

**Immune** 5-20: a cosa ?

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

**Ira** 5: sei capace di infuriarti. +2 al danno in mischia e -1 TC e Difesa. Ogni altri 5 punti +2 danno -1 TC e Difesa, max 20 punti. Durata 4 (anche non consecutivi)round ogni 5 punti. Si attiva come Azione a costo 1.

**La mia ombra è mia amica** 10: Riesci a posizionare la tua ombra dove vuoi entro 3 metri. La tua ombra puo’ manipolare gli oggetti come fosse un servitore invisibile. Si considera tu possa lanciare Incantesimi a tocco tramite la tua ombra (che deve essere presente) entro 3 metri.

image

**Legami di furia** 15 : Puoi evocare lacci eterei che minacciano i tuoi nemici. Per 3 volte al giorno con il costo di 1 Azione tutti gli avversari in raggio entro 9 metri attorno a te sono intralciati per un round. TS vs Riflessi DC 10 + 1/2 LV + Carisma) per liberarsi.

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

**Lingua universale** 10. Le tue capacità linguistiche sono impressionanti. Dopo due giorni a contatto con una nuova lingua sei in grado di parlarla correttamente. Dopo 3g di lontananza dall’ambiente dimentichi la lingua. Guadagni un +2 alle prove basate sui linguaggi.

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

**Mani di Fata** 10: +4 prova di Mani di Fata e Artista della Fuga che coinvolgano le mani. Puoi prendere 16 come prendessi un 10 nelle prove relative.

**Mano Piede palmata** 5: +4 alle prove di nuotare.

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

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

**Memoria fotografica** 20-50: per fortuna non è permanente (50). +8 alle prove per ricordare dettagli (Conoscenza e Consapevolezza).

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

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

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

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

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

**L’Odore del sangue** 10: L’odore di sangue è una droga potente Prerequisiti: non puoi avere "Il fegato non conta" . Guadagni un +1 a Tiro per Colpire ed un +1 al danno per ogni nemico che hai ucciso con la tua arma nel round. Questo bonus non può superare il +4/+4. Il bonus rimane attivo fino al round successivo all’ultima uccisione fatta. Creature con meno di 3 LV di te non contano.

**Oracolo** 20: per qualcuno è una maledizione. L’uso va sempre concordato con il Narratore.

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

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

Con un prova su Intelligenza (oppure Arcana od Erboristeria a DC 13) a DC 16 puoi capire cosa è una pozione.

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

image

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

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

**Parlare con le piante** 20: ho sempre voluto parlare con le zucchine..

**Percezione Cieca**(vista cieca): 30: riesci a percepire qualsiasi cosa con i tuoi sensi entro 18 metri, dall’odore, al calore. Riesci a "vedere" attraverso e fino 18 metri, 5 cm di pietra, 10 cm di legno, 0.5 cm di metallo.

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

**Piedi veloci** 10/20: il tuo movimento aumenta di 1/3 metro.

**Pollice verde** 5: +4 alle prove di Professione (Erboristeria, Giardiniere..).

**Polmoni di ferro** 5: puoi trattenere il respiro 20\*Costituzione round (minimo 20 round).

**Precognizione** 30\*: Come l’incantesimo Previsione.

**Recupero** 10: Il tuo corpo produce spontaneamente caffeina. Ignori la condizione affaticato.

**Resistenza** 5-10: +1/+2 TS a Riflessi o Tempra o Volontà.

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

**Resistenza al magico** 20: Hai una RM 10.

**Resistenza al fuoco/freddo/elettricità** 5-10: ignori i primi 3/6 punti di danno per round.

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

**Rigenerazione** 30: +1PF per Turno (non rigeneri arti).

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

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

**Rinoceronte** 10 : La tua carica è distruttiva. Si considera che niente sotto la robustezza di sbarre di ferro (durezza 15) possa fermare la tua carica. Dietro di te lasci una scia di distruzione. +2 ai Tiri per Colpire in Carica e +1d6 di danno.

**Scudo Mentale** 5: +2 TS su controlli ed influenze mentali.

**Sensi protetti** 5: +2 TS contro suoni/luci/vapori o incantesimi che agiscano sui tuoi sensi.

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

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

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

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

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

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

**Silenzioso** 5: +4 alle prove di Consapevolezza (muoversi silenziosamente).

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

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

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

**Talento selvaggio**: Parliamone.

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

**Troll** 60: Rigeneri 5 pf a round anche se i PF sono negativi. Rigeneri anche arti. Puoi essere "ucciso" solo da fuoco o acido. Una condizione potrebbe comunque tenerti a punti ferita negativi (es. immerso sott’acqua).

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

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

**Comprensione del vero** 10: La verità ha un suono tutto suo. +4 alla prove di percepire inganni.

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

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

**Visione Telescopica** 10: +4 alle prove di Consapevolezza e visione ma da lontano.

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

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

# Svantaggi

[svantaggi]

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

2

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

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

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

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

Suggerimenti

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

**Fai attenzione**:

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

## Svantaggi di Ruolo e Svantaggi Psico/Fisici

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

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

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

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

### Svantaggi di Ruolo

2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Dita nel naso**: spero che siano almeno buone

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

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

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

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

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

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

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

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

**Meteora**: soffri di meteorismo compulsivo e rumoroso, per non parlare dell’odore sgradevole

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Topi**: sei una TOPI!

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

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

## Svantaggi psico/fisici

[svantaggi-psicofisici]

2

**Albino**

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

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

**Allergia**

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

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

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

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

**20**: Il personaggio cade in preda di una crisi respiratoria, ed è incapace di compiere qualsiasi azione che non sia vomitare, annaspare e tossire sangue. Fallendo un Tiro Salvezza su Tempra DC 25 il personaggio muore annegando nel suo stesso vomito. Il tiro va ripetuto ogni round fino a che l’allergene non è allontanato.

Nota: allergeni troppo rari non valgono.

**Allucinazioni**

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

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

**Amnesia**

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

**Asceta**

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

**20**: non puoi avere più di 10 oggetti con te, magici o normali o monete o armi. Per fortuna i vestiti non contano.

**Balbuziente**

Sai parlare, ma male.

**5:** Hai una fastidiosa tendenza a balbettare proprio quando hai qualcosa da dire di importante. In queste situazioni critiche dalle tue labbra escono solo suoni abbozzati.

**Pessimo Carattere**

Le buone maniere non sono mai una opzione.

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

**Spendaccione**

**10**: devi spendere metà dei tuoi guadagni di missione in piaceri futili (mangiare cibi costosi, bere vino e liquori pregiati, vestiti lussuosi, no armi od oggetti magici)

**15**: devi spendere tutti i tuoi guadagni di missione in piaceri futili (mangiare cibi costosi, bere vino e liquori pregiati, vestiti lussuosi, no armi od oggetti magici)

**Caritatevole**

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

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

**Cecità**

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

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

**Cleptomania**

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

**Codice Etico/Voto**

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

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

**Compulsivo**

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

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

**Daltonismo**

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

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

**Deformità**

Non tutti nascono belli o dritti. c’è anche chi nasce storto e brutto.

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

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

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

**Depressione**

Ogni giorno è un pessimo giorno e nulla lo farà migliorare

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

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

**Dipendenza**

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

**Dislessia**

jk j0j zo mdbbdfd

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

**Disonestà Compulsiva**

Menti, è più forte di te.

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

**Dolore Cronico**

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

**10**: non recuperi Punti Ferita se non magicamente

**Emofilia**

tendi a sanguinare sempre, anche nei momenti meno opportuni

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

**Epilessia**

sempre e solo nei momenti meno opportuni

**15**: ogni qual volta fai un 3 con un Tiro Salvezza o un Tiro per Colpire, cadi a terra per 1d6 round in preda alle convulsioni, si considera che il Tiro per Colpire o Tiro Salvezza sia fallito. Sei considerato indifeso.

**Feticismo**

Se non annusi un piede di donna diventi depresso.

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

**Ricordi**

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

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

**Fobie**

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

**Fotosensibilità**

La luce anche se leggera ti da fastidio.

**5**: Il personaggio ha un -1 in ogni tiro in cui la luminosità è almeno quella diurna

**10**: Il personaggio ha un -2 in ogni tiro in cui la luminosità è almeno quella di una lanterna

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

**Ghiro**

ti piace dormire e tanto. Ronf

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

**Goffaggine**

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

**Igienista**

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

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

**Incoscienza**

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

**Indeciso**

Non facciamolo, aspettiamo domani..magari è meglio!

**10**: non agisci mai per primo. -4 alle prove di iniziativa

**Incubi Ricorrenti**

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

**Libro Aperto**

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

**5**: non è che non sei in grado di mentire è che hai un -4 alle prove di Ingannare

**Emicrania**

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

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

**Maledetto**

Sei Maledetto. Un oscuro destino ha macchiato la tua anima

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

**Miopia**

Spera di trovare degli occhiali

**5**: Ci vedi poco. Hai un -2 a tutte le prove di competenza con armi da colpire da lontano e prove di Consapevolezza oltre i 12 metri.

**15**: Ci vedi molto poco. Hai una prova -4 competenza con armi da colpire da lontano e prove di Consapevolezza oltre i 9 metri.

**Muto**

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

**10**: Non sei in grado di emettere suoni. Non parli o meglio nessuno ti sente. Prendi un -4 alle prove basate su Carisma e competenze orali

**Discalculia**

1+1= ?

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

**Obesità**

Sei decisamente fuori forma, e di tanto.

**10**: Destrezza non può essere sopra 2. Hai un -4 alla prove di Destrezza ed ai Tiri Salvezza su riflessi. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra

**Olfatto/Gusto Difettoso**

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

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

**Onestà Compulsiva**

**7**: Non sai mentire, la sola idea di dire una menzogna ti rende nervoso. Prendi un -4 a Ingannare. Se messo alle strette, il personaggio confesserà tutto a prescindere dall’importanza delle informazioni in suo possesso.

**Ossa di Cristallo**

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

**5**: Il personaggio ha le ossa fragili. Ogni danno causato da arma da botta causa 2 PF in più di danno

**10**: Il personaggio ha le ossa fragili. Ogni danno causato da arma da botta causa 5 PF in più di danno

**Monco**

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

**7**: ti manca la mano secondaria

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

**Paranoioso**

Sei paranoico e noioso.

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

Ogni prova di Consapevolezza contrapposta ha una difficoltà di -5 aggiuntiva ed un fallimento critico indica che il target ha qualcosa di vitale da nascondere.

**Pelle Sensibile**

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

**5**: Il tuo personaggio si scotta facilmente, un’esposizione prolungata senza le adeguate protezioni comporta dolorose e antiestetiche bruciature e disagi.

**10**: Sei oltremodo sensibile agli ultravioletti. Ogni danno da fuoco o luce causa 2 danni aggiunti.

**Pigro**

sei lento e svogliato

**5**: -2 all’iniziativa

**Rumoroso**

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

**5**: hai un -4 alle prove di muoversi silenziosamente

**Sangue Debole**

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

**Sbadataggine**

Ops..non me ne ero accorta!

**7**: Tendi a non fare caso a quello che succede intorno a te, meno che tu non abbia ottimi motivi per stare all’erta, o non stia cercando attivamente qualcosa prendi un -4 a Consapevolezza

**Schizofrenia**

Non sono stato io, ma l’altro!

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

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

Ogni giorno viene tirato 1d6. Con 6, durante il giorno la seconda (o terza) personalità viene alla luce.

**Sfortunato**

le cose non capitano e basta, bisogna saperle anche cercare

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

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

**Sindrome Maniaco Depressiva**

Oggi è venerdi’!!! è Venerdi!!!

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

**Soggezione**

chiedo scusa

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

**Sonno Leggero**

Ogni rumore di disturba, non riesci mai a dormire bene

**5**: Se dormi in una zona con rumori naturali / umani (bosco/città) non riesci a riposare bene. La mattina sei Affaticato. Puoi evitare il problema usando tappi per le orecchie, che ti impongono un -4 alle prove di Consapevolezza su udito per svegliarti.

**Sordità**

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

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

**Vertigini**

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

**5**: Ad altezze superiori i 20 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i tiri

**7**: Ad altezze superiori i 10 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i tiri

**10**: Ad altezze superiori i 6 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i tiri

**Visione notturna ridotta**

I tuoi occhi non lavorano bene con luminosità ridotta.

**5**: Quando la luminosità è pari o inferiore a quella di una torcia (o fioca) il personaggio ha un -2 ai Tiro per Colpire.

**Timidezza**

**5**: Sei timido e riservato.

Hai un -2 alle prove basate su Carisma

**Zoppo**

sei claudicante

**5**: Hai movimento dimezzato

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

**Tabella Fobie (5-15 punti)**

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

# Cosmologia

[cosmologia]

E’ più facile dominare su chi non crede in niente (La Storia Infinita, Kmorf)  
  
Tu credi che c’è un Dio solo? Fai bene; anche i demoni lo credono e tremano! (Giacomo Il Giusto 2, 19. NdA Riferendosi al proprio Patrono...)

In DBS le divinità sono diverse dalle tradizionali divinità dei giochi di ruolo.  
In DBS le divinità amano sporcarsi le mani, partecipare nelle faccende delle creature che le adorano, per loro è una sfida continua ad avere più credenti, adepti e persone più simili, per Tratti, a loro.  
I Patroni sono stati creati come parossismo dell’animo umano, dove tutto è un eccesso. Come spiriti liberati dal vaso di Pandora hanno il solo scopo di portare i loro Tratti al dominio rendendoli i più comuni e presenti tra le creature.

2

In principio era il nulla che in sé conteneva il tutto.

Energia derivante dalle più primordiali pulsioni esplodeva in tutta la sua potenza e senza alcun controllo.

Amore, odio, paura, dolore, gioia, serenità...tutto era aggrovigliato in una fitta ed infinita matassa il cui bandolo era nascosto, attorcigliato, introvabile o...probabilmente ancora inesistente.

Nei millenni a seguire dette energie e pulsioni hanno iniziato a scindersi, trovando una propria personale connotazione e si sono venute a creare tre entità: Atmos, colui che per suo principio controllava l’andamento del tempo e dello spazio, il testimone, lo scriba; Ljust l’energia positiva, il calore, la luce e la vita; Calicante, energia negativa, gelido odio, distruzione e morte.

Atmos è una sorta di spettatore imparziale mentre Ljust e Calicante rappresentano le due lingua di fiamma di un unica energia creatrice.

**Ljust** è la rappresentazione di ciò che luce ed amore portano sempre con se’. Rappresenta la purezza del sentimento d’amore, la protezione della vita, il rispetto per l’altro, la curiosità per il nuovo, la voglia di migliorarsi sempre, la forza di combattere con coraggio e valore per il proprio credo. è la spinta vitale al cambiamento, il chaos che trasforma ma non distrugge.

**Calicante** è la rappresentazione del buio, dell’odio e della rabbia. Lui è vendetta e fredda distruzione. Lui non protegge alcuna forma di vita, le usa, le sfrutta e solo in tali casi ne subisce la presenza. Lui ama sadicamente la sofferenza. è l’entropia che annienta e annichilisce.

**Atmos** è lo storico, colui che segna il passaggio del tempo e trascrive ogni accadimento di Yeru.

E’ il testimone del groviglio divino che sono Ljust e Calicante, due creature unite da un unica energia.

Insieme i due Patroni della Genesi hanno dato vita a tutto ciò che conosciamo. Calicante ha creato Tiya ed Ljust ha generato Curyan, i due regni che compongono il nostro mondo, Yeru.  
Hanno giocato con forme ed energie creando due regni fra loro speculari ma contrapposti e distinti. Tiya e Curyan, come Calicante ed Ljust, sono parte di un tutto ma, esattamente come i Patroni delle Genesi, sono anche profondamente diversi e magicamente divisi. Esiste infatti una barriera sia fisica formata da tempeste marine perenni e mortali ma anche magiche, che ne delimitano i confini e che li tiene nettamente divisi.  
Ma proprio come i loro due creatori che divisi e distanti totalmente non possono stare, non possono esistere, così Tiya e Curyan sono sì divisi ma anche in contatto fra loro tramite i Portali. Portali che si generano autonomamente, senza alcun controllo e previsione, a causa dell’entropia magica che preme, spinge e si autoalimenta nel "non luogo" al confine dei due regni e che è generata dalle continue sfide fra i due Patroni.  
Sono queste magiche vie che consentono di spostarsi tra Tiya e Curyan e viaggiare nel "non luogo" ovvero ciò che è al di fuori di Yeru.  
Ljust e Calicante decisero, stranamente di comune accordo, di generare un Patrono che sovrintendesse a queste fratture, che fosse capace di percepire, aprire e bloccare questi Portali. Così venne creato **Lynx**, il Guardiano dei Portali.

In molti cercano di passare da Tiya a Curyan per cercare la pace, la serenità...altri cercano di valicare il confine inverso alla ricerca di avventura, potere….alcuni ci provano per vie normali, altri attraversando i Portali, molti si sono persi per sempre nel "non luogo".

Lynx sovrintende allo spazio, ai portali che con l’avvicendarsi di caos e ordine, di bene e male, di luce e tenebra stanno sempre più creando fratture al confine esistente fra i due regni. Lynx li percepisce, li "sente", sa dove si stanno generando o riassorbendo, con il passare del tempo infatti alcuni di questi Portali sono divenuti stabili e definitivi mentre altri sono stati riassorbiti dalla naturale entropia, altri invece si generano casualmente e sempre in modo totalmente casuale rimangono attivi o si esauriscono. Viaggiando di continuo nel non luogo Lynx chiude i portali più grandi ma per uno che ne chiude un altro si apre.

Proprio nello svolgimento di questo suo importante ruolo Lynx si scontrò con una strana creatura, rettiloide, gigantesca, alata, potente, forte, sapiente e magica.

Un Drago rosso, Tàhil. Quest’ultimo si muoveva nel "non luogo" con la massima libertà, senza alcuna difficoltà e si avvicinò a Lynx. I diari di Atmos narrano di come Lynx cercò di fermarlo e di parlarci, di come venne ferocemente attaccato, delle urla del Patrono Custode che si sentirono echeggiare in entrambi regni, del suono quasi simile ad un gutturale ruggito che squarciò il silenzio nei regni di Tiya e Curyan. Dell’intervento di Ljust e Calicante. La prima a salvare Lynx ed il secondo a scoprire, conoscere questa nuova affascinante "arma".

Lynx si salvo’. Ljust gli infuse le sue magie di cura e lo aiutò a rigenerarsi. Si lasciò però sfregiato a memoria dell’incontro.

I Draghi avendo scoperto il nostro mondo e mossi dalla loro sete di conoscenza e di potere si sono avventurati nel "non luogo" e sono usciti dai Portali presenti su Tiya e Curyan.

Un’orda di draghi di tutti i colori ha oscurato i cieli. Da quel momento saccheggi, razzie e violenza furono perpetrati indifferentemente nei due regni. Erano molto intelligenti e furbe. Potenti oltre l’immaginabile, manipolavano una magia per alcuni versi diversa e slegata dalle magie tradizionali.

Avevano una robustezza fuori dall’ordinario. Ma soprattutto, non temevano i Patroni. Non si sottomisero a loro.

Atmos incanalò le energie primordiali e divine dei Patroni della Genesi andando a creare delle divinità che potessero rivaleggiare con i draghi e potessero difendere Yeru.

Il primo creato da Atmos, con l’aiuto di Ljust fu **Gradh**, Patrono dell’Umanità (e di tutte le razze senzienti), colui che avrebbe difeso il creato dai draghi e dagli altri Patroni.

Gradh racchiude in sé il dualismo dei due Patroni della Genesi, l’istinto innato alla protezione, alla difesa ed alla cura propri di Ljust e l’istinto di vendetta, violenza e furia di Calicante.

Si getta con coraggio nelle battaglie, attacca il nemico senza paura, protegge il più debole, difende la vita ma non teme di percorrere la strada della vendetta più distruttiva verso chi sfrutta e distrugge vite senza motivo.

Gradh ama "calarsi" fra la gente e vivere con loro, come loro. Non si sente totalmente a suo agio nè nel Pantheon con gli altri Patroni nè fra la gente comune, lui è Umano tra i Patroni e Patrono tra gli Umani. Passionale e gentile è il Patrono che maggiormente ha a cuore le sorti di Yeru e delle sue razze.

Le lingue di energie divine erano troppo intense, chaotiche e pure perché Atmos potesse governarle per plasmare da solo gli ulteriori Patroni con la stessa naturalezza con cui aveva creato Gradh. Ed ecco che questi altri Patroni risultano meno perfetti e divini, più imperfetti ed "umani" in quanto originati da pulsioni violente e incontrollabili, vere e non filtrate in alcun modo.

I Patroni plasmano le volontà, fondano regni, comandano nell’ombra come pedine le creature che osano chiedere i loro favori.

Gradh percepì sin da subito che i Draghi rappresentavano un elemento di ulteriore chaos, di ulteriore sofferenze e guerra. Come Patrono di Yeru e delle sue creature sentiva i Draghi come creature aliene, non originarie, non facenti parte del piano della Genesi.

Diffidente per natura Gradh decise di proporre ai Patroni della Genesi di fare un patto con i Draghi.

Ecco che poco più di 300 anni fa, il 15 Prineva del 65 del sesto ciclo, sull’isola di Alantia che divide Tiya e Curyan si trovarono Atmos, la fiamma di Ljust e Calicante e Gradh da una parte mentre Tàhil, il drago rosso malvagio e immortale e Dyenos, il drago d’argento sapiente e buono dall’altra.

Gradh cercò di imporre la cacciata dei Draghi e la chiusura dei Portali, Atmos rimase in silenzio a trascrivere la discussione. Ljust cercò di mediare capendo che non tutti i Draghi erano malvagi e che avrebbero potuto dare tanto a Yeru.

Calicante finse di dare ragione a Ljust con il solo scopo di portare maggior caos e distruzione attraverso i Draghi.

Capito che l’esito dell’incontro era già deciso Gradh abbandonò la Piana della Solitudine lasciando ai Draghi ed ai Patroni della Genesi di formalizzare la spartizione di Yeru. Per lui era stata una sonora sconfitta e da allora fu ancora di più è diffidente, se non prevenuto, verso tutti i draghi.

Calicante e Tàhil rimasero strettamente in contatto e si stanziarono a Tiya mentre Dyenos giurò fedeltà e fiducia a Ljust e decisero di governare insieme Curyan, grazie allo loro volontà di calarsi tra gli umani.

Lynx da spettatore esterno non rimase senza fare niente, temendo il peggio creò un Portale che portasse ad un nuovo Yeru, un pianeta diverso e fuori dall’influenza di Draghi e Patroni.

Le sue ricerche lo portano in un mondo quasi idilliaco ricco di natura, vita animale ed senza Patroni, come a lui piace. Lo chiamò Ker in memoria di una antica amata.  
Sono pochissime le informazioni su questo mondo, solo pochi alti Devoti di Lynx lo conoscono e ancora meno lo anno visitato.  
Rimane il fatto che il portale di congiunzione esiste ed è stabile, dove sia esattamente non è noto ma il suo dono a Yeru lo ha già fatto, gli Gnomi.

Se un Patrono agisce in prima persona o in modo indiscriminato sa che scatenerà la reazione di Gradh o l’intervento di Atmos che gli impediranno un uso incontrollato e massivo dei suoi poteri direttamente sul mondo. Questo però non sempre li ferma e la stessa natura creature e piante, vengono spesso influenzate dal volere dei Patroni.

A Tiya, ma a volte anche a Curyan, nascono sempre più spesso aberrazioni, malattie sempre nuove, terre maledette dove non può crescere nulla, per non parlare di pazzie che spesso coinvolgono chi invece dovrebbe proteggere i comuni cittadini.

E’ una dura vita quella dell’uomo comune che continuamente deve affrontare siccità o alluvioni, morie di animali ed un meteo irregolare se non assurdo. Ad ogni passo deve guardarsi intorno perché non puoi mai sapere chi ha venduto l’anima per vivere un giorno in più.

A Curyan si vede svilupparsi l’armonia e la quasi perfetta convivenza fra natura e razze superiori. Esiste il dolore, esiste la malattia e la morte ma il tutto come naturale ciclo della vita come parte della stessa che viene protetta, guidata, aiutata.

I nemici principali sono i Draghi che spesso fanno incursioni per portare distruzione e morte e seminare paura e pazzia.

Non è sempre tutto idilliaco, vaste regioni di Curyan stanno diventando incubatrici di razze oscure e malvagie, legioni di non morti guidate da potenti negromanti si ammassano sui confini, i Draghi addestrano i loro adepti corrotti, e scure spire nere nel cielo promettono tempesta.

## Patroni

[patroni-dei]

Conan: A quali dei preghi?  
Subotai: Io prego ai quattro venti e tu?  
Conan: Io prego Crom, ma solo raramente... lui non ascolta. (Conan il Barbaro, film 1982)  
  
Infatti, come il corpo senza lo spirito è morto, così anche la fede senza le opere è morta. (Giacomo Il Giusto 2, 26. NdA Riferendosi ai punteggi dei Tratti collegati al Patrono...)

Le creature tutte, anche chi non usa la magia possono sentire l’influenza di questi Poteri, di questi Patroni.

Se un personaggio per il suo modo di essere (giocare) e comportarsi ha almeno un tratto in comune con un Patrono ed anzi matura e potenzia queste convinzioni, anche se non ha giurato fedeltà ad un Patrono potrebbe comunque sentire l’influenza del Patrono e ricevere dei doni da lui.

Un Patrono è ben contento se qualcuno segue i suoi dettami, Tratti, senza che sia un usufruitore di magia e dona a coloro che lo fanno dei piccoli poteri come riconoscimento per la fedeltà a lui riservata, volutamente o meno. I poteri indicati sotto "Tratti in Comune" sono cumulativi. Se non indicato diversamente i poteri sono usabili 1 volta al giorno e costano 2 Azioni utilizzarli se non specificato diversamente.

Ogni **Patrono predilige uno o piu’ Elementi**, se sei un Seguace puoi usare quell’energia nelle tue magie o meno, se sei un Devoto usare quella magia rende piu’ difficili da resistere i tuoi incantesimi imponendo una difficoltà aggiuntiva di 2 al Tiro Salvezza.  
Questo vantaggio si cumula con il bonus alla Scuola preferita del Patrono.  
Le forme di Energia vengono distinte tra fonti positive, neutrali e negative, vi servono anche per inquadrare meglio il vostro Padrone pardon il Patrono che servite.  
Fate la somma degli elementi, se positiva il Patrono si può considerare buono, se a valore zero il Patrono è neutrale, se a valore negativo il Patrono è malvagio.  
Nella descrizione del Patrono troverete anche la sua manifestazione, ovvero cosa accade quando un personaggio agisce in maniera particolarmente e significativamente consona ai tratti seguiti dal Patrono. L’effetto è puramente ambientale e di circostanza ma lascia sempre colpito chiunque lo possa osservare.  
Un incantatore che si affida ad un Patrono, almeno 3 Tratti in comune, diventa un Devoto.  
Se ha almeno 2 Tratti in comune e si affida ad un Patrono allora si dice che è un Seguace.  
Potrebbe anche non seguire alcun Patrono pur avendo piu’ tratti in comune.  
Le capacità acquisite legate ai Tratti in comune sono indipendenti dall’essere un Devoto, Seguace o semplicemente "ateo".  
Il **Vantaggio** indicato è solo per il Devoto.

Infine ogni Patrono concede l’energia magica per lanciare gli incantesimi e predilige una forma di magia (scuola) tra tutte, su questa, indicata nella descrizione del Patrono il Devoto o Seguace ha un +2 alle prove di CM.

**Tabella Elementi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Positivi** (+1) | **Neutrali** (0) | **Negativi** (-1) |
| Energia Positiva | Fuoco | Energia Negativa |
| Luce | Freddo | Vuoto |
|  | Suono |  |
|  | Elettricità/Fulmine |  |

**I Patroni sono**:

### Ljust

La Dama della Luce, colei che irradia calore e amore. Generatrice delle pulsioni d’amore, protezione, gentilezza, gioia e perdono. Racchiude in sé l’aspetto protettivo di una madre, la forza e l’audacia di una combattente, la passionalità di una giovane amante e l’allegria, la ricerca del nuovo, la fantasia di una bambina. Ljust incarna la bellezza della vita ed ogni creatura che la contempla vede quella che per lei è la massima armonia e cade prona al suo fascino.

Ljust può essere scelta solo da un personaggio con 4 tratti in comune con lei, fondamentalmente si nasce per essere Devoti di Ljust. Nel corso delle ere Ljust decise di selezionare, scegliere e premiare le donne che più mostravano in modo innato e profondo amore per la vita, curiosità per il nuovo, forza incrollabile, dedizione, fiducia, rispetto e cura degli altri donando loro i poteri e la possibilità di studiare e crescere come Allieve della Luce. Queste Allieve devono seguire la regola degli 8 Passi.

**Simbolo:** Una stella circondata da raggi solari  
**Caratteristica**(Devoto): Saggezza o Carisma  
**Tratti**: Coraggioso, Generoso, Empatico, Protettivo, Istintivo, Anticonformista  
Il Devoto di Ljust ha 4 tratti in comune con il Patrono.  
**Manifestazione**: luce dorata inonda l’incantatore.  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: puoi lanciare l’incantesimo Luce solo come atto di volontà  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: una armatura di luce ti protegge, guadagni un +2 a tutti i Tiri Salvezza  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: puoi emettere un globo di luce che causa 10d6 di danno. Distanza 54 metri, TS Riflessi DC 25 per dimezzare, un target  
**Elementi** (Seguace/Devoto): Energia Positiva, Luce  
**Vantaggio** (Devoto): Cure efficaci  
**Scuole Privilegiate**(Seguace/Devoto): Invocazione (cure), Abiurazione (+2 alle prove di CM)

**Gli 8 Passi delle Allieve**  
[gli-8-passi-delle-allieve]

Le Allieve della Luce sono una gruppo segreto di Devote che per totale affinità con Ljust hanno intrapreso il duro percorso del bene e dell’amore. è tra i gruppi più antichi fondati a Yeru.

Le Allieve, 99 come numero massimo, ma purtroppo spesso meno numerose, sono Devote di Ljust e devono seguire gli 8 Passi della Luce

1. Ama e proteggi con tutta te stessa, con totale e sincera dedizione chi hai attorno a te.
2. Non lasciare che la tua inazione generi sofferenza.
3. Si un punto di paragone. Fai che la tua Luce elevi le persone che hai intorno e possano vedere in Tu sei speranza, serenità, calma, protezione e sicurezza.
4. Usa l’intelligenza, la furbizia e l’arguzia. Si lungimirante e risoluta nell’azione.
5. La tua opera è per il bene comune. Fa che la tua Luce sia sempre alta ed intensa.
6. Non cercare altra Luce se non la tua e quella delle tue sorelle.
7. Sii luminosa ma non accecare chi è intorno a te.
8. Sii la differenza tra la disperazione e la speranza.

Le Allieve hanno costruito un ballo armonioso trasformando in danza i passi della loro Regola.  
Esistono anche Allieve di sesso maschile, rari ma storicamente accertati.

### Calicante

[calicante]

E’ oscuro, gelido e arrabbiato. Racchiude in sé odio, violenza, distruzione, vendetta e perenne insoddisfazione. Raccoglie la personalità capricciosa e scontenta di un bambino, la noia violenta e sadica di un giovane uomo, la forza distruttiva di un uragano e la rabbia di un combattente che non ha più nulla da perdere. Calicante solo con la presenza mette a disagio, ti fa sentire in pericolo, affascina ma con le armi della paura e della incostanza.

Calicante può essere scelto solo dai personaggi che hanno 4 tratti in comune con lui. I suoi Devoti sono i migliori assassini, sua professione più affine. Coloro che mostrano il maggiore sprezzo del pericolo e della vita altrui. I suoi prediletti sono coloro che sono temuti, odiati, coloro che sono violenti e crudeli ma mortalmente efficienti e decisivi in ogni situazione di combattimento.

**Simbolo**: Un turbine nero  
**Caratteristica**: Forza o Destrezza  
**Tratti**: Egoista, Vendicativo, Superbo, Iracondo, Passionale, Diretto  
Il Devoto di Calicante ha 4 tratti in comune con il Patrono.  
**Manifestazione**: spada grondante di sangue nero  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi creare una zona di oscurità. Raggio 1 metro, entro 9 metri, durata 10 minuti. Una volta al giorno  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: La tua lama si ammanta di ombra. Guadagni un +2 al Tiro per Colpire e +1d4 di danno per 2d6 round, Una volta al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Crei 4 dardi di energia negativa. Ogni dardo fa 2d6 di danno, colpisce automaticamente entro 18 metri. Una volta al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Crei una zona di energia protettiva attorno a te nel raggio di 3 metri, dimezzi tutto il danno che ricevi, non è possibile recuperare PF nell’area. Durata 10 minuti consecutivi, 1 volta al giorno.  
**Elementi**: Energia Negativa, Vuoto  
**Vantaggi**: Scudo Mentale  
**Scuole Privilegiate**: Invocazione (solo incantesimi da danno), Negromanzia (+2 alle prove di CM)

### Atmos

[atmos]

il custode del Tempo e della Torre dell’Orologio, come ha avviato il tempo e la creazione dei nuovi Patroni così fermerà la sfida fra loro, i Patroni sopravvissuti saranno giudicati, le loro opere valutate e Ljust o Calicante ne trarranno giovamento. Come una sfida da una singola moneta di rame nuovi Patroni, nuovi ideali saranno creati e noi, piccole creature vedremo nascere nuove civiltà e regni fiorenti. La storia è poco nota, solo i pochi Devoti di Atmos, scribi e studiosi della biblioteca del Tempo, conoscono il segreto e lo scorrere del tempo e della gara, gli altri, ignoranti, vivranno il loro tempo con un padrone sicuramente guidato da un Patrono.

Atmos, il Patrono del Tempo è il custode della storia e del tempo, è colui che tiene traccia dei mille e più mondi che sono stati creati.

Ha il compito di avviare ed interrompere il tempo. Atmos ha il potere unico e riservato solo a lui di poter bandire dal creato un Patrono qualora questo diventasse troppo forte e minacciasse Calicante e Ljust. Atmos ha già usato questo potere in passato. Atmos sia per la sua natura totalmente neutrale sia per il suo ruolo non si è mai schierato.  
Tutti i Patroni temono Atmos per il suo potere, il più terribile per loro, ovvero il loro alienamento, l’oblio, la dimenticanza l’essere distolti dal tempo e dalla sfida.

Per essere un Devoto di Atmos al momento del rito è necessario che il futuro Devoto possieda almeno quattro tratti in comune con lui, amare la storia e la conoscenza.

Vestito di un morbido saio marrone e calzari di cuoio si muove tra gli infiniti scaffali della Biblioteca del Sapere con sempre uno strano misuratore del tempo appeso alla vita.

**Simbolo:** Un libro bianco con un orologio da taschino appoggiato sopra  
**Caratteristica**: Intelligenza  
**Tratti**: Osservatore, Distaccato, Prudente, Riflessivo, Integerrimo, Crudele  
**Manifestazione**: l’incantesimo si sviluppa come a rallentatore, è solo un effetto illusorio  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: Conosci sempre la data esatta e l’ora.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Hai una intuizione innata per la conoscenza. Hai +1d6 alle prove di Conoscenza ed Arcana prende un bonus +2  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi creare 8 tue immagini speculari per trarre in inganno i tuoi avversari. Una volta al giorno, durata 1 ora o finché colpite.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Ogni qual volta che devi fare una prova di Arcana puoi prendere il 18 come prendessi 10  
**Elementi**: Suono, Freddo  
**Vantaggio**: Senso del tempo  
**Scuole Privilegiate**: Divinazione (+2 alle prove di CM)

### Lynx

[lynx]

Patrono dei Portali, è sceglibile solo da personaggi che abbiano almeno 3 tratti in comune. è il primo Patrono generato da Ljust e Calicante, creato per proteggere Yeru.

Serio, occhi gelidi di un azzurro chiarissimo è il Custode dei Portali e di ciò che è Oltre. Letale guardiano per chi cerca di passarli senza permesso, guida attenta per chi chiede il suo aiuto ed il suo permesso. Si fa scudo delle sue cicatrici per allontanare tutti. è il solitario controllore del mondo.  
I suoi Devoti sono i viaggiatori per eccellenza, coloro che presidiano e proteggono Yeru da ciò che è alieno, da ciò che potrebbe disturbare la creazione.

**Simbolo**: Un portale  
**Caratteristica**: Destrezza  
**Tratti**: Solitario, Serio, Rigido, Controllato, Coraggioso, Imbronciato  
**Manifestazione**: come se il panorama non avesse più orizzonte  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Una volta al giorno puoi eseguire una Azione di movimento in piu’  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Acquisisci una Azione di movimento in più a round  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi toccare una creatura extraplanare e costringerla a tornare sul suo piano. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Puoi teletrasportarti per 500km al giorno (anche più teletrasporti purché la somma totale non superi 500km)  
**Elementi**: Fuoco, Elettricità  
**Vantaggio**: Lento e Fermo  
**Scuole Privilegiate**: Evocazione (+2 alle prove di CM)

### Gradh

[gradh]

Il primo Patrono creato da Atmos sotto la guida di Ljust e l’influenza di Calicante.

Gradh racchiude in sé l’istinto innato alla protezione, alla difesa ed alla cura propri di Ljust. Gradh è quanto di più simile e profondamente legato a Ljust sia stato generato. Lui è equilibrio, razionalità ed empatia.

Dove vi è difesa, cura e protezione vi è Gradh.

Gradh non ama sfidare apertamente Cattalm perché sa che farebbe esattamente il suo gioco, ecco che con astuzia cerca di attirarlo nel suo terreno di gioco, dove nessuna vita sarà in pericolo e lì da sfoggio a della sua superiorità strategica e di combattimento.

Ma Calicante non poteva permettere la creazione di un Patrono totalmente votato ad Ljust e così infuse in Gradh la freddezza della vendetta e la furia della rabbia. Ecco che allora Gradh nell’atto di difendere l’umanità, spesso la deve in primis proteggere da sé stesso.

Passionale e freddo è forse il Patrono più umano del Pantheon attuale. Il suo sguardo caldo e carismatico che quando ama e protegge è di un rassicurante color cioccolato, può divenire freddo e tagliente con le sfumature della fredda terra ghiacciata quando è preda della furia della battaglia o della vendetta. Gradh ama studiare il mondo attorno a sé e passare inosservato. Spesso si nasconde fra la gente e "vive" la sua vita umana. Ma non si lascia avvicinare veramente da nessuno. Gradh attira a sé con la stessa facilità con cui allontana da se’.

Il Devoto di Gradh è fiero ed orgoglioso, indomito e protettivo, ed addolorato, perché per quanto si sforzi di punire il male questo continua sempre a prosperare.

**Simbolo**: Uno scudo con incise sopra due spirali intrecciate.  
**Caratteristica**: Forza  
**Tratti**: Indomito, Protettivo, Vendicativo, Coraggioso, Freddo, Diffidente  
**Manifestazione**: due spire una nera come ombra ed una lucente come scintilla circondano la sua arma intrecciandosi  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco cura 3d6 PF, ma ti causa 1d6 di danno. 2 volte al giorno  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Per 10 minuti consecutivi hai un bonus di +4 Ts su Riflessi e Tempra. Una volta al giorno  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Emani un aura che concede a tutti i tuoi compagni entro raggio 3 metri un +2 TS. Una volta al giorno, per 30 minuti consecutivi  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Esplodi la tua ira in una palla di energia negativa. 10d6 di danno, raggio 6 metri entro 36 metri. DC 25 Riflessi. Una volta al giorno  
**Elementi**: Energia Positiva - Energia Negativa  
**Vantaggio**: Sensi protetti  
**Scuole Privilegiate**: Invocazione, (+2 alle prove di CM)

### Atherim

[atherim]

Il Patrono custode. Molti vedono nel seno generoso di Atherim un segno di voluttà e passione. Si lasciano incantare dalla sua procace bellezza e non vedono gli occhi di cristallo che incutono timore a chi osa anche solo pensare di avvicinarla.

Atherim è la custode dei sogni e delle speranze, colei alla quale affidare, come ad una madre, i desideri. è il Patrono dei Bambini, dei Segreti e delle Levatrici.

Dal sorriso allegro e dall’animo buono sarà sempre pronta ad aiutarti a realizzare i tuoi sogni. E come una madre Atherim protegge e custodisce i segreti e le passioni. Atherim è muta. è colei che custodisce per sempre, dentro il suo animo i segreti di Yeru.

Il Devoto di Atherim si prende a cuore coloro che hanno fatto una promessa, punisce chi le infrange e chi svela i segreti. Molti Devoti di Atherim sono diplomatici, notai e levatrici.

**Simbolo:** Una mano di donna guantata che tiene un’ampolla ricca di flussi  
**Caratteristica**: Saggezza  
**Tratti**: Allegro, Calmo, Industrioso, Buono, Silenzioso, Clemente  
**Manifestazione**: un silenzio sereno e tranquillizzante cala attorno all’incantatore  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: Puoi aggiungere 1d6 ad un Tiro salvezza dopo averlo tirato ma prima di sapere se ha avuto successo o meno. Una volta al giorno, come Reazione.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Guadagni 30 pf temporanei. Durata 1 ora, una volta al giorno, come azione immediata.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l’incantesimo Zona di Verità 3 volte al giorno  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Ogni pozione che bevi fa il doppio di durata o effetto se immediata.  
**Elementi**: Energia Positiva, Elettricità  
**Vantaggio**: Controllo del metabolismo  
**Scuole Privilegiate**: Ammaliamento (+2 alle prove di CM)

### Belevon

[belevon]

E’ il Patrono che meglio incarna la bugia e la finzione al fine di un proprio tornaconto. Lui ama solo se stesso. è un narcisista che si circonda solo di persone che lo assecondano e lo adulano. Aborrisce la solitudine ma allo stesso tempo odia essere toccato da qualcuno.

E’ sempre alla ricerca di nuove cose, di oggetti meravigliosi che scambia e ricambia con altri oggetti. Gli piace discutere e mercanteggiare, controbattere e portare fino allo stremo la vendita.

Dall’aspetto di un giovane ragazzo incarna perfettamente una pericolosa canaglia.

Il Devoto di Belevon è ben descritto dal mercante ricco e curioso che mai si lascia perdere una occasione di trattare merci nuove. Non è spinto dalla cupidigia o dall’accumulo bensì dall’Arte del commercio e dello scambio.

**Simbolo**: Una gabbia dorata  
**Caratteristica**: Intelligenza  
**Tratti**: Bugiardo, Narcisista, Casto, Doppiogiochista, Curioso, Confusionario  
**Manifestazione**: come se le sbarre dorate di una gabbia si intrecciassero attorno all’incantatore  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi creare un suono immaginario. Durata 10 secondi, entro 9 metri, 3 volte al giorno. Azione Reazione.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Acquisisci la capacità di respirare sott’acqua per 10 minuti. Una volta al giorno. Azione Immediata.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La creatura che tocchi si placa e diventa indifferente a quello che succedo. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. 3 volte al giorno. Costa 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Toccando un oggetto vieni a conoscenza per sommi capi della storia di chi l’ha creato. Una volta al giorno. Costa 3 Azioni.  
**Elementi**: Fuoco, Suono  
**Vantaggio**: Fortunato  
**Scuole Privilegiate**: Illusione (+2 alle prove di CM)

### Cattalm

[cattalm]

Generato direttamente da Calicante, come risposta alla creazione di Gradh da parte di Ljust, è pura distruzione, chaos ed entropia. Cattalm si prefigura il solo scopo di distruggere, portare chaos e malattie, terremoti ed alluvioni.

Cattalm è tra i pochi Patroni che osa sfidare apertamente Gradh e lo fa con gioia perché sa che la loro battaglia altro non farà che portare ulteriore distruzione. Cattalm accetta ed invita ad essere suo Devoto ogni creatura capace di odio, capace di distruggere e ferire. Molti suoi Devoti sono creature mostruose o aberrazioni.

Cattalm invece è tra i Patroni più meravigliosi, con una candida pelle lucente, ali di piuma soffice ed una leggera armatura argentata. Per quanto i lineamenti delicati ne facciano un essere bellissimo per quanto ambisca alla distruzione.

Cattalm adora il chaos che manifesta nei modi più violenti con terremoti, alluvioni, maremoti, malattie se non direttamente piogge infuocate. Non agisce quasi mai uccidendo le persone piuttosto infettandole e spargendo piaghe, carestie e piaghe per ottenere il massimo risultato.

Ljust non poteva non intervenire nella creazione di un Patrono così esplicitamente malvagio e, di nascosto da Calicante, instillò in Cattalm l’amore e protezione per i bambini. Cattalm distrugge, avvelena, indebolisce ma non i bambini, neanche indirettamente, piuttosto si attiva lui stesso per annullare i malefici causati dalla sua natura.  
E’ già capitato che interi villaggi venissero inondati e fossero trovati sui tetti in legno a modo di chiatte tutti i piccoli.

Ogni qual volta succede una calamità si suole dire che "Cattalm ha battuto il piede".

**Simbolo**: Un’onda gigante che sovrasta la costa  
**Caratteristica**: Forza  
**Tratti**: Distruttivo, Anarchico, Meticoloso, Sadico, Provocatore, Brutale  
**Manifestazione**: il rombo del tuono  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Attraverso le tue armi indebolisci l’avversario designato. -2 Forza per 1 minuto dopo un attacco andato a segno. Una volta al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco imputridisce cibo (fino a 50kg) e acqua (un cubo con uno spigolo di 10 m). Una volta al giorno  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Il tuo sguardo riempie di collera. Tiro Salvezza su Volontà DC 30 o il target attacca un soggetto a caso entro la fine del round successivo. Due volta al giorno  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Generi un cono di vuoto dal palmo della tua mano, largo 6 metri e lungo 27 metri, 10d6 di danno, DC 25 Riflessi per dimezzare. Una volta al giorno  
**Elementi**: Energia Negativa - Vuoto  
**Vantaggio**: Duro da uccidere  
**Scuole Privilegiate**: Invocazione (solo incantesimi di attacco) (+2 alle prove di CM)

### Efrem

[efrem]

E’ il Patrono di chi fa della natura la propria casa. Incarna in sé gli aspetti più puri della natura stessa, aggressivo come solo i felini più letali sanno essere; ma anche selvaggio come le radure più nascoste e rigorosa come solo la natura può essere.

Efrem si prefigge di difendere la Natura dalla contaminazione dell’uomo, da questa specie infestante che distrugge tutto ciò che incontra.

I Devoti di Efrem sono legati maggiormente all’elemento naturale. Manipolano la magia principalmente elementale e si difendono o attaccano usando anche animali e creature naturali. In rari casi costringendo anche i Draghi alla ubbidienza.

I Devoti di Efrem hanno l’obiettivo supremo di proteggere gli animali e le piante, i luoghi e tutto ciò che è naturale e non artificiale. Solitamente solitario e scontroso non riesce a capire il perché dell’odio che, dal suo punto di vista, l’uomo scarica su Yeru.

Un Devoto di Efrem rispetta la vita come la morte, nel processo naturale che è l’evoluzione ed il ciclo vitale. A volte decide di stabilirsi in un certo ambiente e lo elegge come suo territorio e come la sua casa lo protegge. Altre volte decide di essere ramingo ed intervenire in tutta Yeru per proteggere i suoi amati fiori e cuccioli.

**Simbolo**: Una staffa con un rampicante attorcigliato attorno  
**Caratteristica**: Costituzione  
**Tratti**: Indifferente, Leale, Ironico, Pratico, Misurato, Incostante  
**Manifestazione**: spire di foglie avvolgono la spada  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco rende docili gli animali non magici. Tiro Salvezza su Volontà 20 per resistere. 3 volte al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Guadagni un +4 a tutte le prove di Sopravvivenza che si effettuano in un ambiente naturale.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi benedire delle bacche affinché queste siano nutrienti e curative. Puoi incantare 1d4 bacche al giorno. Ogni bacca, max 1 al giorno, cura 1d6 PF e rimuove le malattie o veleni non magici. Costa 3 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Il tuo tocco è quello del padrone. Puoi ammansire creature anche magiche che tocchi. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni  
**Elementi**: Elettricità, Suono  
**Vantaggio**: Empatia con le piante  
**Scuole Privilegiate**: Evocazione (+2 alle prove di CM)

### Erondil

[erondil]

Patrono di Terra e Aria, Erondil è il Signore degli elementi più concreti e razionali. Colui che dotato di infinito potere e razionalità dona ai suoi Devoti il potere della manipolazione della terra. Il dono di creare con semplice "fango" costruzioni gigantesche e di millenaria forza. Conclude le sue opere con attenzione e precisione. Pur con fatica perché se il risultato finale non lo soddisfa scatena i suoi fulmini per distruggerlo all’istante. Perfezionista ed incontentabile, difficilmente qualcosa è esattamente come lui se la immaginava.

Ordinato ed esuberante è il signore delle tempeste, dei tuoni e dei fulmini,dei terremoti e distruzioni. Ama circondarsi del fragore del tuono, del rombo della terra che si sgretola. Sa essere distruttivo verso coloro che non rispettano Yeru. Ha braccia e petto ricoperti da tatuaggi quasi argentei che narrano le leggende di Terra e Aria. Erondil, il signore di tuoni e terremoti.

I Devoti di Erondil sono gli ingegneri dell’impossibile, ogni qual volta si deve sfidare la materia, la gravità e la stessa ragione un Devoto di Erondil troverà pane per i suoi denti, troverà la sfida adatta ad un Costruttore dell’Impossibile.

**Simbolo:** un castello di sabbia con un fulmine sopra  
**Caratteristica**: Saggezza  
**Tratti**: Perfezionista, Incontentabile, Sognatore, Esuberante, Geloso, Imprudente  
**Manifestazione**: suono di tempesta e rombo di frana  
**Somma dei Tratti in comune 5 punti**: Non temi più le cadute. Ogni volta che cadi da più di 1 metro un soffio d’aria ti sostiene facendoti atterrare dolcemente.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco plasma la pietra, Puoi aprire un passaggio (un cubo di 3 metri di spigolo) in una parete di pietra. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni. **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi scagliare un fulmine dalle tue mani. 10D6 di danno, fino a 3 target. TS Riflessi DC 30 per dimezzare. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Sei in grado di creare una fossa profondissima (1km) sotto il tuo avversario (taglia fino a grande). TS Riflessi 30 o cadere. Una volta al giorno. Dopo 1 minuto la fossa si chiude con chi c’è dentro. Costo 2 Azioni.  
**Elementi**: Fuoco, Elettricità  
**Vantaggio**: Digestione universale  
**Scuole Privilegiate**: Trasmutazione (+2 alle prove di CM)

### Gaya

[gaya]

Patrono di Acqua e Fuoco, nelle profondità della terra, della nebbia più fitta, Gaya si diverte a dipingere. Adora circondarsi dei flussi di fuoco e acqua quasi a creare una danza in mezzo a loro. Adora i suoni della natura, l’infrangersi delle onde sugli scogli, il cadere delle gocce di pioggia sull’acciottolato, il borbottare di un fuoco scoppiettante.

Dipinge mescolando il caldo ed il freddo. L’acqua cristallina ed impetuosa al fuoco intrigante ed ardente. Gelosa del bello e delle arti tiene tutte le sue opere al sicuro in un ordine quasi maniacale e protette. Da vera artista utilizza gli elementi per far risplendere le meraviglie della natura. Gaya è la pittrice di tramonti e tempeste.

I Devoti di Gaya sono artisti volubili e sopra le righe. Sono coloro che ricreano la magia dell’alba o del tramonto o del mare in tempesta nelle loro opere. sono coloro che mettono poesia e follia nella normalità.

**Simbolo:** un pennello sul cielo  
**Caratteristica**: Intelligenza  
**Tratti**: Anarchico, Istintivo, Impetuoso, Emotivo, Permaloso, Lunatico  
**Manifestazione**: spire di fuoco e acqua avvolgono all’incantatore  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi creare fino a 5 litri di acqua o 1 litro di liquore di buona qualità. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo metabolismo non teme il freddo. Resisti al Danno magico da freddo e sei immune a quello naturale.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi respirare sott’acqua come respiri l’aria.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Generi una pioggia di fuoco. In 6 metri di circonferenza, 10d6 di danno, intorno a te, costo 2 Azioni, DC 25 Riflessi per dimezzare. Resisti il danno da fuoco, anche magico.  
**Elementi**: Elettricità, Fuoco  
**Vantaggio**: Arcobaleno  
**Scuole Privilegiate**: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

**Gaia** ed **Erondil** sono come le due facce della stessa medaglia e sovraintendono agli elementi, Gaia acqua e fuoco e Erondil Aria e Terra; agiscono come espressione diretta dei Patroni maggiori, sono piccole manifestazione del loro immane potere.

### Krondal

[krondal]

E’ un Patrono potente ma schivo e riservato. Si tiene in disparte, fuori dai giochi finché non percepisce la privazione della libertà.

Non può vedere nel futuro, non può conoscere le persone ma il suo formidabile istinto lo fa diventare il combattente più temibile che si può incontrare. Coraggioso fin quasi all’avventato, agisce in battaglia senza paura. Dallo spirito buono, Krondal entra in campo nei momenti più importanti, quando non è una situazione a decidersi ma il futuro della vita, della propria libertà personale.

Krondal, la furia cieca, nutre un profondo rispetto per la libertà ed è profondamente contrario ad ogni schiavismo, razzismo o dittatura.

Un Devoto di Krondal è tipicamente una guardia del corpo, un protettore, lo sceriffo che sa e deve decidere per il bene del suo paese, costi quello che costi. Un Devoto di Krondal non giudica le persone o i fatti bensì si attiene alla sua etica di protezione e libertà.

Sotto vestiti dimessi e lisi, ma sempre puliti nasconde un fisico da combattente.

**Simbolo**: Una spada tenuta verticalmente davanti a se  
**Caratteristica**: Carisma  
**Tratti**: Attento, Pio, Corretto, Libero, Conformista, Incontentabile  
**Manifestazione**: il mantello o veste del Devoto diventa sporco di terra e sangue  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Maledici il tuo avversario, dandogli un -2 TC e Difesa, per 1 minuto. Tiro Salvezza su Volontà DC 20 per resistere. Costo 2 Azione.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Non puoi essere legato o ammanettato. Ad un tuo gesto i nodi si sciolgono e le manette si aprono. Costo 1 Azione Immediata. 3 volte al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La tua presenza toglie la vista agli avversari. Designa fino a 6 creature entro 9 metri, queste devono fare un TS Tempra a DC 30 o essere ciechi nei tuoi confronti fino alla fine del prossimo round.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua arma è più efficace contro i nemici. Ogni creatura colpita deve fare un Tiro Salvezza Volontà DC 20 o rimanere paralizzata per 3 round. Una volta che la creatura riesce nel TS non può essere più influenzata per le successive 24 ore.  
**Elementi**: Energia Positiva, Fuoco  
**Vantaggio**: Magnetico  
**Scuole Privilegiate**: Invocazione (+2 alle prove di CM)

### Ledyal

[ledyal]

E’ il Patrono senza un volto preciso, senza una voce se non un canto. Mutevole di corpo e senza una definizione chiara del suo essere. Si manifesta con un lungo mantello color rosso fuoco dal tessuto fatto da mille farfalle. Il suo tocco è vita e pace, protegge chi necessita dei suoi favori indipendentemente dal fatto che li chieda o meno. Desidera un mondo senza sofferenza, con solo felicità ed armonia. Sospettoso/a e profondamente introverso non crede a coloro che gli danno ragione. Ha il cuore pieno di vita e di bontà ma non puo’/non sa amare.

Ledyal ha anche una sorella gemella, o forse un’altra personalità. O forse sono lo stesso Patrono, nessuno le ha mai viste insieme. La "gemella" **Laydel** non tollera la sofferenza, disprezza chi causa dolore, uccide senza timore qualunque creatura abbia peccato contro un innocente, chiunque abbia causato sofferenza.

I Devoti di Ledyal al momento del Rito possono prendere Abiurazione o Invocazione come scuola privilegiata.

**Simbolo**: Una farfalla viola/rosso sangue che vola  
**Caratteristica**: Saggezza - Forza  
**Tratti**: Caritatevole, Sospettoso. Introverso/Integerrimo, Clemente/Implacabile, Leale/Passionale, Timido/Suscettibile  
**Manifestazione**: come se un mantello di farfalle avvolgesse il Devoto  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco è vita/attacco. 3 volte al giorno puoi toccare una creatura vivente e curarla/causa di 1d6 PF. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco è pace. La creatura toccata deve riuscire in un Tiro Salvezza Volontà DC 25 o cadere addormentata. Non puoi attaccare/danneggiare questa creatura e se viene attaccata si spezza la malia e cadi tu addormentato. Una volta al giorno, durata 1 ora. Costo 2 Azioni (comprende anche l’Azione di tocco)  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La tua aura protegge i tuoi compagni. Entro raggio 3 metri i tuoi compagni hanno un +4 alla Difesa ed un +2 ai Tiri Salvezza. Durata 10 minuti consecutivi, una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Irradi una sfera curativa/attacco intorno a te. Ogni creatura nel raggio di 6 metri viene curata di 60PF. Una volta al giorno. In caso di Laydel l’effetto è opposto, DC 25 Riflessi per dimezzare. Costo 2 Azioni.  
**Elementi**: Energia Positiva, Elettricità  
**Vantaggio**: Guaritore (Ledyal )oppure Senza paura (Laydel)  
**Scuole Privilegiate**: Invocazione (Ledyal) / Abiurazione (Laydel) (+2 alle prove di CM)

### Nethergal

[nethergal]

Il Patrono Messaggero. Sulla piuma di un’oca vola la lettera di Nethergal. Rapida, impetuosa, diretta, Nethergal è la messaggera, colei alla quale affidare pensieri e scritti. Sarcastica e logorroica curioserà sui tuoi scopi, ti chiederà informazioni sugli scritti affidatole con esplicita franchezza ed avrà sempre qualcosa da ridire sul messaggio da portare ma sarà anche altrettanto diretta e precisa nel consegnarlo.

Nethergal non è solo chiacchiere e pettegolezzi, qualsiasi testo venga scritto lei lo conosce, non esiste codice o segreto scritto che lei non conosca.

Il Devoto di Nethergal è un fine linguista, un esperto di indovinelli e rebus, un Devoto che a differenza di Atmos non si limita a custodire gli scritti ma ne diffonde la conoscenza.

Un Devoto di Nethergal è un maestro, un professore di lingue di un Collegio, un dotto esperto di mille argomenti.

**Simbolo:** una piuma bianca cangiante  
**Caratteristica**: Destrezza  
**Tratti**: Sarcastico, Impetuoso, Immaturo, Logorroico, Competitivo, Avventato  
**Manifestazione**: cascata di piume, un oca in volo  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi inviare un messaggio di massimo 144 caratteri ad un soggetto entro 50 metri senza essere udito/visto. Una volta all’ora. Costo 1 Azione. Il soggetto deve comprendere la lingua usata.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Mettendo la mano su un libro ne apprendi il contenuto come se lo avessi letto. Un libro a settimana. Perdi le conoscenze così acquisite dopo una settimana. Costo 3 Azioni. La lingua scritta del tomo deve essere nota.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi volare, come omonimo incantesimo, 1 ora al giorno. Costo 1 Reazione.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Puoi costringere una creatura a rivelarti le informazioni che ha, 3 domande precise. Il bersaglio deve fare un unico Tiro Salvezza su Volontà DC 30 per resistere. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Elementi**: Elettricità, Suono  
**Vantaggio**: Direzione Assoluta  
**Scuole Privilegiate**: Trasmutazione (+2 alle prove di CM)

### Nedraf

[nedraf]

Il Patrono Sopravvissuto, il vecchio lupo ormai stanco che ha attraversato e combattuto mille battaglie. La sua carne è ferita, il suo corpo ricoperto di cicatrici di guerra e lividi ma nulla lo farà crollare. Tenacia, passione, esperienza e tanta rabbia rendono Nedraf non solo un combattente eccellente in qualsiasi occasione ma un conoscitore dell’ambiente attorno a se’. Grazie al suo impeccabile allenamento sa sfruttare al meglio le risorse a disposizione. Sa spronare con passione gli uomini a suoi ordini. Nedraf rappresenta colui che vorresti sempre accanto in ogni battaglia.

Molti capitani di ventura e ufficiali al comando sono Devoti di Nedraf. Il Devoto di Nedraf non si arrende, non rinuncia, non abbandona i compagni ma non per questo è avventato o irrazionale nelle scelte.

**Simbolo:** una mano forte, avvolta in una benda sporca di sangue che brandisce una spada  
**Caratteristica**: Costituzione  
**Tratti**: Disciplinato, Combattivo, Tenace, Aggressivo, Pianificatore, Malizioso  
**Manifestazione**: si spande nell’aria odore di sangue e metallo  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi portare armature leggere senza penalità alla CM  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi portare armature medie senza penalità alla CM ed Destrezza  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno  
**Elementi**: Energia positiva, Suono  
**Vantaggio**: Guarigione accelerata  
**Scuole Privilegiate**: Ammaliamento, (+2 alle prove di CM)

### Nihar

[nihar]

E’ il Patrono degli eroi per caso. Ponderato e tranquillo è anche amante del buon vino e del gozzovigliare. è colui che non sceglieresti mai come compagno d’armi a causa del suo aspetto "comune" e del suo atteggiamento goliardico. Ma poi al momento di esserci, di combattere, di far la differenza ecco che strabilia tutti e "risolve" la partita.

Ha le sembianze di un piccolo uomo, dai vestiti sfarzosi e ricercati e dall’espressione guardinga ed allegra. Si protegge sempre e a qualunque costo, mostrando al mondo esattamente ciò che l mondo vuole vedere. Controlla attentamente la realtà attorno a sé e anche se è sempre più facile vederlo con un calice in mano, se non ci si lascia ingannare dalle apparenze si noterà come i suoi occhi non perdano mai di vista il pericolo, il problema. Sta attento, non si fida di nulla e di nessuno. Ha fatto dei suoi difetti i suoi punti di forza.

**Simbolo**: Una daga appoggiata vicino ad un calice di vino  
**Caratteristica**: Intelligenza  
**Tratti**: Altruista, Determinato, Cortese, Attento, Diffidente, Caotico  
**Manifestazione**: il suono di un brindisi  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi trasformare l’acqua in vino. Un litro al giorno. Costo 2 Azioni. 2 volte al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Costo una Azione immediata, ottieni un bonus di +2d6 ad una azione in quel round. 1 volta al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Il tuo pugnale causa 1d4 di danno aggiuntivo. Il bonus è sempre attivo.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: I manicaretti che prepari sono buonissimi. Chiunque si sazi con una pietanza da te preparata recupera 2d6 PF e viene curato dai veleni anche magici. Max 6 persone al giorno. 0.5 ore di preparazione per persona.  
**Elementi**: Energia Positiva, Fuoco  
**Vantaggio**: Lingua universale  
**Scuole Privilegiate**: Ammaliamento (+2 alle prove di CM)

### Orudjs

[orudjs]

Ovvero il Patrono della illusione e della finzione. Colui che solo con il dono della parola, il gesticolare delle mani, la voce carismatica e lo sguardo intrigante riesce a vendere ogni sua parola come verità assoluta. Adora il teatro per ciò che per lui e’, la rappresentazione della falsità umana, l’essere tante persone ed in realtà nessuna. Adora la politica ed i suoi intrighi. Finge di ascoltare chi gli sta vicino ma in realtà non è interessato alle storie altrui perché le sue sono sempre le migliori.

E’ un codardo senza limiti e le poche verità che dice, e sono veramente rare, sono da lui dette solo per salvarsi.

Dall’aspetto piuttosto ordinario e quasi scontato appena apre bocca ed inizia i suoi racconti riesce a calamitare l’attenzione dell’intera sala. Possiede infatti una voce calda e suadente che accompagnata alla buonissima dialettica da lui posseduta, incanta ogni orecchio in ascolto.

I suoi Devoti sono abili attori ed intrattenitori, spie sotto copertura, diplomatici o politicanti.

**Simbolo**: Una maschera teatrale con solo la bocca aperta e gli occhi  
**Caratteristica**: Carisma  
**Tratti**: Ironico, Codardo, Saccente, Socievole, Incostante, Creativo  
**Manifestazione**: il suono di una risata profonda e contagiosa  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +2 alle prove di Intrattenere.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Sei in grado di creare fino a 4 suoni/rumori distanti 6 metri l’uno dall’altro. Durata 1 minuto. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione Reazione  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Il tuo eloquio è già leggendario. +4 aggiuntivo alle prove di Intrattenere.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua voce è suadente. Una creatura, da te individuata, che ti ascolti per più di un minuto deve fare un Tiro Salvezza Volontà DC 30 oppure considerarsi charmato. Una volta al giorno  
**Elementi**: Elettricità, Fuoco  
**Vantaggio**: Voce suadente  
**Scuole Privilegiate**: Ammaliamento (+2 alle prove di CM)

### Orlaith

[orlaith]

Ovvero il Patrono della Giustizia e della Vendetta. Lui segue pedissequamente le leggi e pretende che i suoi sottoposti eseguano senza alcuna discussione gli ordini impartiti. è mosso da uno spirito gentile e buono che però tiene ben nascosto dietro le sue azioni dirette ed incisive, spudorate e mortali. Orlaith è vendetta che si fa legge. Agisce per senso di giustizia con i suoi metodi. Di lui attirano il portamento e lo sguardo fiero.

I Devoti di Orlaith spesso sono giudici e giustizieri, persone che hanno deciso di portare la giustizia ovunque, perché Orlaith non può stare fermo, c’è sempre qualcuno da giudicare e punire.

**Simbolo**: La bilancia  
**Caratteristica**: Forza  
**Tratti**: Imparziale, Giusto, Vendicativo, Valoroso, Schietto, Espansivo  
**Manifestazione**: l’immagine di una stadera, sbilanciata.  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Richiami a te 1 mastino (normale) che obbedisce ai tuoi comandi. Durata 1 minuto. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Un paio di manette si manifesta attorno ai polsi della creatura (massimo taglia grande) entro 27 metri. TS Riflessi DC 25 per annullare. Costo 2 Azioni. Una volta al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La creatura toccata deve dire la verità alle tue domande. Durata 10 minuti (DC 25 Volontà per resistere). Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Crei un raggio di luce lungo 27 metri e largo pochi centimetri. Ogni creatura attraversata subisce 5d6 di danno, DC 25 Riflessi per dimezzare. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Elementi**: Luce, Suono  
**Vantaggio**: Senso comune  
**Scuole Privilegiate**: Evocazione (+2 alle prove di CM)

### Rezh

[rezh]

Il Patrono che disprezza tutto. Rezh ama, vuole, tocca, rimira solo le sue monete lucide e brillanti. Non sono mai abbastanza, nessuna ricchezza è mai abbastanza per lei. Rezh, l’avara tiene tutto per se’, non conosce compassione, non conosce carità, non conosce condivisione. La sua fame di denaro, di ricchezze la rende prona a qualsiasi bassezza. Disprezza tutto e tutti e giudica tutto e tutti seguendo solo il suo personale metro di giudizio. In ogni moneta c’è un pò di Rezh. Nella ossidatura di ogni moneta si può vedere l’impronta di Rezh.

Se il denaro compra la libertà Rezh deve accumularne ancora e ancora se mai sarà abbastanza.

I Devoti di Rezh solitamente sono scelti da lei tra le fila dei più avidi e ricchi. Il loro scopo è di accumulare ricchezze, sempre di più. Spesso i Devoti di Rezh diventano esploratori, tombaroli, persone sempre alla ricerca di un tesoro e di una moneta in più.

**Simbolo:** una pila di monete con un ratto vicino  
**Caratteristica**: Intelligenza  
**Tratti**: Avaro, Arrogante, Cattivo, Freddo, Geloso, Abitudinario  
**Manifestazione**: un rumore di monete che cadono avvolge l’incantatore  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Sei un esperto di monete e gemme, nessun falsario può ingannarti. +4 alle prove di Consapevolezza e Conoscenza relative.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Puoi incantare una gemma (valore minimo 10mo) e usarla per proiettare una illusione fino a 20m\*10m\*10m. La gemma viene poi distrutta. Durata illusione 1 ora ogni 10 mo di valore della gemma. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi tirare fuori dalle tasche 1 moneta d’oro ogni volta che vuoi. Max 10 mo al giorno. Costo 1 Azione.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua armatura viene coperta da scintillio dorato e di gemme. Guadagni +4 alla Difesa e +4 TS Tempra per 1 ora. Costo 1 Reazione  
**Elementi**: Vuoto, Elettricità  
**Vantaggio**: Mani di Fata  
**Scuole Privilegiate**: Abiurazione (+2 alle prove di CM)

### Sumkjr

[sumkjr]

Patrono dell’Arcano di Luce. Sumkjr è bontà, correttezza, lealtà, giustizia, protezione.

Sumkjr è il cavaliere che protegge gli innocenti, è la spada "di Ljust" nella battaglia finale. Difende i deboli e lenisce le ferite.

Sumkjr porta la Luce di Ljust ovunque, nessun pericolo potrà mai fermare Sumkjr dalla sua continua, infinita, cerca del bene.

Un Devoto di Sumkjr agisce lealmente e con onore, sempre perseguendo il bene ultimo, il suo essere non può essere piegato al male, all’ingiustizia, al disonore.

Con coraggio e determinazione il Devoto affronta ogni sfida ma non solo per senso del dovere, ma perché profondamente votato al suo destino. Sumkjr sa che poche persone reggono tale standard perché a differenza dei Devoti della Patrona delle Genesi i suoi Devoti non nascono per essere tali, ma lo diventano grazie alla loro profonda e determinata forza di volontà.

Per questo motivo Ljust interviene in loro favore con l’elaborato Rito del Rinnovo, grazie al quale ogni anno al Devoto meritevole e pentito di aver perso anche solo per poco la giusta direzione, la Luce, viene fatto recuperare ogni punto Tratto perso perché agito fuori dalle 7 Regole Luminose.

Sumkjr è un soldato valoroso, il migliore amico del giusto.

Calicante, preso dall’orrore alla vista di un Patrono così fatto, lo privò della capacità di amare e provare veri sentimenti d’affetto. Portare il bene per un Devoto di Sumkjr è un qualcosa di normale come è normale non riuscire ad essere empatico con chi soffre. Il Devoto sa cosa deve fare e perché, ma non riesce a commuoversi od amare di fronte alle sofferenze od alle carezze di una donna/uomo.

**Simbolo:** tre gocce di sangue che cadono una dietro l’altra  
**Caratteristica**: Saggezza  
**Tratti**: Giusto, Curioso, Buono, Valoroso, Candido, Disordinato  
**Manifestazione**: il Devoto è avvolto da un mantello di broccato dorato  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tocco della tua spada é vita. Una creatura toccata con la tua arma recupera 3d6 punti ferita. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: La tua Volontà é piu’ forte del metallo. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Volontà  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Concentri l’energia del tuo Patrono in un cono di assordante. Il cono é lungo 18 metri e largo al termine 3 metri, chiunque sia preso nell’area subisce 10d6 di danno. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Sacrifichi la tua vita per portare in vita una creatura morta da non piu’ di 1 settimana. Una volta. Costo 3 Azioni.  
**Elementi**: Energia Positiva, Elettricità  
**Vantaggio**: Aura di coraggio  
**Scuole Privilegiate**: Invocazione (+2 alle prove di CM)

#### Le 7 Regole Luminose

[le-7-regole-luminose]

Le Sette regole Luminose sono un insieme di norme e comportamenti tenuti, a vario titolo, dai Devoti che vogliono seguire la strada della Luce di Ljust.

I Devoti di Sumkjr devono seguirle tutte e 7 pena la perdita di potere (punti Tratto), altri Devoti di altri Patroni, sempre positivi od almeno neutrali, seguono solo alcune di questi dettami, come regola per non cadere nelle braccia di Calicante

1. Proteggi i deboli e chi non sa difendersi dai soprusi
2. Ama la vita e proteggila.
3. Combatti contro le ingiustizie e chi porta sofferenze e dolore
4. Lenisci le ferite ed i dolori. Placa gli animi e favorisci la pace ed armonia
5. Onestà e Lealtà sono le tua fondamenta
6. Sei un maestro di virtù. Fa che gli altri possano prendere ispirazione dalle tue gesta
7. Sii luminoso ma non accecare gli altri

### Shayalia

[shayalia]

Patrono dell’Arcano di Tenebra. Shayalia è l’anima oscura della perdizione, del tradimento, della lussuria più sordida e peccaminosa. Adora i bordelli. Le piace l’odore acre del sudore, la pelle lucida di oli e profumi. Le passioni, le vendette che li si consumano, la distruzione fisica e morale che in quei luoghi viene perpetrata è la sua vita.

Shayalia è una donna che gode di se stessa, che vive dei piaceri più fisici. Vive di vendette lungamente e ben dettagliatamente progettate. Vendicativa ed amorale, non giudica con metro di giudizio umano, il suo godere non è neppure lontanamente comprensibile. Shayalia è quanto di più vicino a Calicante sia stato creato. Sono le passioni, le pulsioni, i liquidi umorali che la fanno inebriare.

Shayalia è la concubina che ti ammalia e ti distrugge, goccia dopo goccia. I veleni sono le sue armi, le debolezze umane il suo campo.

I Devoti di Shayalia sono spie, figli bastardi, amanti di potenti signori che agiscono all’ombra.

Ljust disgustata dalla visione di un Patrono del genere instillò in Shayalia l’amore per la natura, piante ed animali. E così molti dei più famosi botanici, erboristi e zoologi sono Devoti di Shayalia, forse le uniche cose che Shayalia veramente può amare.  
**Simbolo:** un cuscino stropicciato e sporco di sangue  
**Caratteristica**: Carisma  
**Tratti**: Lussurioso, Volubile, Pessimista, Sadomasochista, Arrogante, Falso  
**Manifestazione**: il Devoto è avvolto da un mantello di velluto nero  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: I tempi per preparare una pozione sono dimezzati.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco è vita per la natura. I tuoi incantesimi di cura agiscono su animali e piante naturali.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Dal tuo palmo secerni veleno. Il tuo tocco, o tramite arma in mischia veicola il veleno. TS Tempra DC 25 o -2 a Saggezza e Destrezza per 10 minuti. Costo 1 Azione.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Il tuo tocco è vita per la natura. Puoi curare animali e piante magiche. +4 alle prove di Lavoro (erboristeria), +4 Conoscenza Natura.  
**Elementi**: Vuoto, Elettricità  
**Vantaggio**: Empatia Animale  
**Scuole Privilegiate**: Illusione (+2 alle prove di CM)

**Sumkjr** e **Shayalia** sono complementari nel tenere in mano le file sfuggenti e pericolose della magia. Agiscono come espressione diretta dei Patroni della Genesi.

### Sixiser

Il Patrono che è indifferente al presente in quanto totalmente, compulsivamente ossessionato dal futuro e dal suo destino. Negli angoli più remoti dei mondi conosciuti si narra che Sixiser accumuli di tutto, indifferente a tutto e tutti.

Terrorizzato dal futuro che vede, da una ipotetica fine di sé e del tutto vive una vita di ritiro, spirituale e fisico. Si priva volontariamente di tutto il necessario. Ma allo stesso accumula qualunque oggetto incroci la sua strada nella speranza di un ritorno.

E’ paranoico e non si fida di nessuno. Usa i suoi poteri di divinazione per conoscere e scrutare tutti.

I Devoti di Sixiser sono spesso negromanti circondati da non morti ed altre creature silenziose ed ubbidienti. Chi si rifugia alla ricerca della solitudine e dello studio, chi invece mira ad espandere e governare intere città e nazioni al fine di sentirsi più sicuro, è devoto a Sixiser.

**Simbolo**: Un forziere straripante di ogni cosa che non si può chiudere  
**Caratteristica**: Saggezza  
**Tratti**: Riservato, Indifferente, Accumulatore, Paranoico, Bugiardo, Insensibile  
**manifestazione**: due mani che circondano, come a nascondere, la testa dell’incantatore  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: acquisisci la visione crepuscolare fino 18 metri, o 36 metri se già presente.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: vedi nell’oscurità anche magica entro 18 metri. Vedi le trappole nel raggio di mischia intorno a te.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Toccando un oggetto sei in grado di capirne tutte le proprietà magiche e non. 3 volte al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Sei in grado di animare una creatura morta da non più di un giorno come non morto da 1 grado di Sfida (tipo zombi/scheletro a secondo dello stato). Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Elementi**: Elettricità, Energia Negativa  
**Vantaggio**: Consumi ridotti  
**Scuole Privilegiate**: Divinazione (+2 alle prove di CM)

### Tazher

[tazher]

il Patrono delle Ombre; colui che silenzioso, ti uccide. Non saprai mai il perché. Non conoscerai mai il suo aspetto ma, se improvvisamente hai una sensazione di gelo, Tazher è dietro di te pronto a prendere la tua vita. Doppiogiochista dall’animo cattivo, chiedi il suo aiuto solo se sei disposto a pagarne il prezzo che lui e lui solo deciderà.

Vive di notte, vive la notte. Le ombre sono le sue amiche e la tenebra il suo mantello. Profondamente individualista con un carattere scontroso e permaloso, non ha amici, non intrattiene relazioni di alcun tipo.

Il Devoto di Tazher è il ladro, l’assassino, il bandito, chiunque viva per l’oscurità ed il proprio tornaconto. Un Devoto di Tazher è estremamente pericoloso in combattimento.

**Simbolo**: Lo scintillio della lama nel buio  
**Caratteristica**: Destrezza  
**Tratti**: Scontroso, Calcolatore, Perfezionista, Cattivo, Insensibile, Burbero  
**Manifestazione**: l’ombra del Devoto prende vita muovendo l’arma  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Guadagni +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi nelle Ombre.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Una volta al giorno fai un attacco in più. Una Azione Immediata.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: finché cammini sopra delle ombre o al buio sei invisibile. Puoi essere comunque rilevato con la luce o incantesimi di divinazione.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Una volta al giorno su tutti gli attacchi andati a segno in quel round fai il doppio del danno. Costo 1 Azione di Reazione da dichiararsi anche dopo il Tiro per Colpire ma prima di sapere se i tiri sono andati a buon segno.  
**Elementi**: Vuoto, Fuoco  
**Vantaggio**: La mia ombra è mia amica  
**Scuole Privilegiate**: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

### Thaft

[thaft]

Il Patrono che accompagna nella nascita e nella morte. Silenzioso, resta in disparte e osserva lo scorrere della vita degli uomini. Quasi umile nella sua semplicità, Thaft è ovunque. Testimone silenzioso della vita umana; nel momento in cui una vita scivola via, Thaft assiste, nell’attimo in cui una vita nasce, Thaft è presente.

Thaft sa anche che non si può essere sempre e solo osservatori. Attraverso il suo taccuino sacro e magico può decidere e giudicare della vita degli uomini, perché se una spada ferisce, è solo Thaft che ne decide la morte.

I Devoti di Thaft sono i sacerdoti dell’ultimo viaggio, coloro che proteggono e vegliano sulle anime e corpi dei morti. Profondamente contrari all’utilizzo dei non-morti ne perseguono la distruzione.

Un Devoto di Thaft rispetta la vita come la morte e non teme di arrecare distruzione per un equilibrio maggiore.

Thaft è stato plasmato da Atmos.

**Simbolo**: Un libro aperto con un teschio sopra  
**Caratteristica**: Saggezza  
**Tratti**: Semplice, Silenzioso, Mite, Sicuro, Disciplinato, Ottimista  
**Manifestazione**: si sente il pianto di un bambino appena nato o il sospiro della morte  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco è letale per i non morti. Un tuo tocco infligge 2d6 di danno ad un non morto. Costo 2 Azioni. Fino a 3 volte al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco lenisce. Una volta al giorno puoi rimuovere Cecità o Sordità. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Un non morto deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra DC 30 o essere distrutto se toccato dalla tua mano. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Uccidi la creatura toccata. Tiro Salvezza su Volontà DC 30 o morte. Una volta alla settimana. Costo 2 Azioni.  
**Elementi**: Suono, Elettricità  
**Vantaggio**: Tocco gelido  
**Scuole Privilegiate**: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

### Torbiorn

[torbiorn]

Il Patrono che meglio incarna il concetto "non è mai abbastanza".

Alto, bello come un quadro ma, proprio come quest’ultimo, senza calore e vita, Torbiorn rasenta la perfezione maniacale nel vestirsi, nell’atteggiarsi.

Nulla è mai abbastanza per lui. Nessuno è mai alla sua altezza. Ed eccolo che con arroganza e ironia va a modificare tutto il modificabile per poter placare questa profonda insoddisfazione. Qualora il risultato finale raggiunto non lo soddisfi, e accade molto spesso, ecco che prende il sopravvento il suo cinismo e distrugge tutto senza curarsi della sofferenza che sta arrecando a chi gli sta attorno.

Il Devoto di Torbiorn è il tipico aristocratico ricco e svogliato,colui che cerca sempre la strada più facile e meno rischiosa.

Incurante degli altri si diverte nello sfruttare i lavori altrui e trarne giovamento.

**Simbolo**: Uno specchio opaco  
**Caratteristica**: Carisma  
**Tratti**: Altezzoso, Ansioso, Vanitoso, Permaloso, Cauto, Irascibile  
**Manifestazione**: schegge di specchio rotto tutto intorno al Devoto come un turbine  
**Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Con un gesto puoi rinfrescare i tuoi vestiti rendendoli puliti e profumati. Costo 1 Azione. 3 volte al giorno.  
**Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo sputo è velenoso. TS Tempra DC 20 oppure -2 Forza. Durata 1 minuto. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione.  
**Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Fissando l’obiettivo negli occhi lo costringi a fermarsi. Il target non può più muovere le gambe. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.  
**Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Dalle tue dita partono dei viticci che pungono fino a 10 avversari. Ogni viticcio causa 2d6 di danno, TS Riflessi DC 25 per dimezzare. Costo 2 Azioni.  
**Elementi**: Fuoco, Suono  
**Vantaggio**: Duro da soggiogare  
**Scuole Privilegiate**: Trasmutazione, (+2 alle prove di CM)

### Tabella collegamento Patrono - Tratto

[tabella-collegamento-patrono---tratto]

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Patrono** | **Tratto** | **Tratto** | **Tratto** | **Tratto** | **Tratto** | **Tratto** |
| **Ljust** | Coraggioso | Generoso | Empatico | Protettivo | Istintivo | Anticonformista |
| **Calicante** | Egoista | Vendicativo | Superbo | Iracondo | Passionale | Diretto |
| **Atmos** | Osservatore | Distaccato | Prudente | Riflessivo | Integerrimo | Crudele |
| **Lynx** | Solitario | Serio | Rigido | Controllato | Coraggioso | Imbronciato |
| **Gradh** | Indomito | Protettivo | Vendicativo | Coraggioso | Freddo | Diffidente |
| **Atherim** | Allegro | Calmo | Industrioso | Buono | Silenzioso | Clemente |
| **Belevon** | Confusionario | Narcisista | Casto | Bugiardo | Curioso | Doppiogiochista |
| **Cattalm** | Distruttivo | Anarchico | Meticoloso | Sadico | Provocatore | Brutale |
| **Efrem** | Indifferente | Leale | Ironico | Pratico | Misurato | Incostante |
| **Erondil** | Incontentabile | Perfezionista | Sognatore | Esuberante | Geloso | Imprudente |
| **Gaya** | Anarchico | Istintivo | Impetuoso | Emotivo | Permaloso | Lunatico |
| **Krondal** | Attento | Pio | Corretto | Libero | Conformista | Incontentabile |
| **Ledyal** | Introverso / Integerrimo | Sospettoso | Caritatevole | Clemente / Implacabile | Timido / Suscettibile | Leale / Passionale |
| **Nethergal** | Sarcastico | Impetuoso | Immaturo | Logorroico | Competitivo | Avventato |
| **Nedraf** | Disciplinato | Combattivo | Tenace | Aggressivo | Pianificatore | Malizioso |
| **Nihar** | Altruista | Determinato | Cortese | Attento | Diffidente | Caotico |
| **Orudjs** | Ironico | Codardo | Saccente | Socievole | Incostante | Creativo |
| **Orlaith** | Imparziale | Giusto | Vendicativo | Valoroso | Schietto | Espansivo |
| **Rezh** | Avaro | Arrogante | Cattivo | Freddo | Geloso | Abitudinario |
| **Sumkir** | Giusto | Curioso | Buono | Valoroso | Candido | Disordinato |
| **Shayalia** | Lussurioso | Volubile | Pessimista | Sado - masochista | Arrogante | Falso |
| **Sixiser** | Riservato | Indifferente | Accumulatore | Paranoico | Bugiardo | Insensibile |
| **Tazher** | Scontroso | Calcolatore | Perfezionista | Cattivo | Insensibile | Burbero |
| **Thaft** | Semplice | Silenzioso | Mite | Sicuro | Disciplinato | Ottimista |
| **Torbiorn** | Altezzoso | Ansioso | Vanitoso | Permaloso | Cauto | Irascibile |

In accordo con il Narratore, ed adeguatamente motivato, è possibile cambiare Abilità e Scuole di Magia.

# Equipaggiamento

[equipaggiamento]

## Ricchezza e Denaro

Sono pronto ad andare. Ho uno zaino! (Chuck, Serie TV)

2

[ricchezza-e-denaro]

Le monete comuni si presentano in diverse denominazioni in base al valore relativo del metallo di cui sono composte. I tre tipi più comuni di monete sono la moneta d’oro (mo), la moneta d’argento (ma) e la moneta di rame (mr).  
Con una moneta d’oro, un personaggio può acquistare una faretra, 15 metri di buona corda o un capretto. Un artigiano capace (ma non eccezionale) può guadagnare una moneta d’oro al giorno. La moneta d’oro è l’unità di misura standard della ricchezza, sebbene la moneta in sé per sé non sia molto impiegata. Quando i mercanti discutono accordi che riguardano merci o servizi del valore di centinaia o migliaia di monete d’oro, le transazioni non comprendono normalmente alcuno scambio di moneta contante.  
La moneta d’oro è invece una misura di valore, e lo scambio viene effettuato in lingotti d’oro, lettere di credito o merci di valore. Una moneta d’oro vale dieci monete d’argento, il tipo di moneta più usato tra la popolazione. Una moneta d’argento può coprire il salario giornaliero di un manovale e comperare un’ampolla d’olio per lampada o un giaciglio per una notte in una locanda scadente.  
Una moneta d’argento vale dieci monete di rame, che vengono normalmente usate dagli operai e i mendicanti. Una singola moneta di rame può comperare una candela, una torcia o un pezzo di gesso.  
A volte, però, in mezzo ai tesori compaiono monete insolite, composte di altri metalli preziosi. La moneta di electrum (me) e la monete di platino (mp) provengono da imperi dimenticati e regni perduti, e quando usate nelle transazioni a volte suscitano sospetti e scetticismo. Una moneta di electrum vale cinque monete d’argento mentre una moneta di platino vale dieci monete d’oro.  
Una moneta comune pesa circa dieci grammi, cosicché cinquanta monete pesano mezzo chilo.  
Un personaggio che inizia a giocare generalmente ha monete d’oro sufficienti per acquistare gli elementi di base: qualche arma, un’armatura di seconda mano (quella meno costosa) ed un pò di attrezzatura varia. Man mano che il personaggio intraprende avventure e accumula bottino può permettersi un equipaggiamento migliore ed oggetti magici. Al primo livello i personaggi hanno monete ed equipaggiamento per un totale di circa 100 mo.

Una merce di scambio, in questo senso, è un bene di valore che può essere facilmente scambiato quasi come fosse equivalente ai contanti.

### Monete

La moneta più comune è la moneta d’oro (mo). Una moneta d’oro vale 10 monete d’argento (ma). Ogni moneta d’argento vale 10 monete di rame (mr). Oltre a monete di rame, argento e oro ci sono anche le monete di platino (mp), che valgono ognuna 10 monete d’oro.

**Tabella: Equivalenza delle Monete**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Valore di Cambio** | **Moneta Rame (mr)** | **Moneta Argento (ma)** | **Moneta Oro (mo)** | **Moneta Platino (mp)** |
| Moneta Rame | 1 | 1/10 | 1/100 | 1/1000 |
| Moneta Argento | 10 | 1 | 1/10 | 1/100 |
| Moneta Oro | 100 | 10 | 1 | 1/10 |
| Moneta Platino | 1000 | 100 | 10 | 1 |

2

### Altre Ricchezze - Merci di scambio

I mercanti di solito scambiano merci anche senza l’uso di monete.  
Per farsi un’idea delle transazioni commerciali, alcune merci di scambio sono descritte nella tabella.

**Tabella: Esempi altre ricchezze**

|  |  |
| --- | --- |
| **Costo** | **Oggetto** |
| 1 mr | Frumento (0.5 kg) |
| 2 mr | Farina (0.5 kg) o pollo (1) |
| 1 ma | Ferro (0.5 kg) |
| 5 ma | Tabacco o rame (0.5 kg) |
| 1 mo | Cannella (0.5 kg) o capra |
| 2 mo | Zenzero o pepe (0.5 kg) o pecora (1) |
| 3 mo | Maiale (1) |
| 4 mo | Lino (1 m2 |
| 5 mo | Sale o argento (0.5 kg) |
| 10 mo | Seta (1 m) o mucca (1) |
| 15 mo | Zafferano o chiodi di garofano (0.5 kg) o bue (1) |

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

# Equipaggiamento - Armi

[equipaggiamento---armi]

Questo è il mio fucile. Ce ne sono tanti come lui, ma questo è il mio. Il mio fucile è il mio migliore amico, è la mia vita. Io debbo dominarlo come domino la mia vita. Senza di me il mio fucile non è niente; senza il mio fucile io sono niente. Debbo saper colpire il bersaglio, debbo sparare meglio del mio nemico che cerca di ammazzare me, debbo sparare io prima che lui spari a me e lo faro’. Al cospetto di Dio giuro su questo credo: il mio fucile e me stesso siamo i difensori della patria, siamo i dominatori dei nostri nemici, siamo i salvatori della nostra vita e così sia, finché non ci sarà più nemico ma solo pace, amen. (Full Metal Jacket, Film 1987)  
La spada davvero buona è quella che rimane nel suo fodero. (Sanjuro)

Ricordo che usare un’Arma senza l’adeguata competenza impone un -2d6 al colpire

La tabella presenta il nome dell’arma, il suo costo in monete d’oro, il danno ed il tipo di danno (se da Taglio, Botta o Punta), la gittata, la Lista d’Arma appartenente e le caratteristiche speciali che puo’ avere. [Vedi sezione Azioni Particolari in Combattimento](#sec:Azioni particolari in combattimento), vedi anche [Capacità di Carico e Trasporto.](#X314979e2b5a2be334ec4f78543dd7ba458280a4)

**Tabella: Lista della Armi**

1lllXr **Arma**&**Costo**&**Taglia/Danno** & **Gittata, Lista, Speciale** & Peso (kg)  
Alabarda& 10 & G/1d10 P/T& **Lance**, **Aste**, Controcarica, Arma lunga, ED9 & 4  
Arco Corto& 30 & M/1d6 P& 15 metri, **Arco**, da tiro& 1  
Arco Corto Composito& note\*& M/Frecce& 20 metri, **Arco**, da tiro& 1.5  
Arco Lungo& 75 & G/Frecce& 20 metri, **Arco**, da tiro& 2  
Arco Lungo Composito& note\*& G/Frecce& 36 metri, **Arco**, da tiro& 2.5  
Ascia ad una mano& 6 & M/1d6 T& 6 metri, **Asce**, **Armi da Tiro**, Versatile& 1  
Ascia da battaglia& 10 & M/1d10 T&**Asce**& 3  
Ascia Martello& 16 & M/1d6 T/B& **Asce**& 3  
Balestra ad una mano& 100& M/Dardi& 12 metri, **Balestre**, da tiro& 1  
Balestra leggera& 35 & P/Dardi& 15 metri, **Balestre**, **Armi Semplici**, da tiro& 0.5  
Balestra leggera (Ric.) & 250& P/Dardi & 6 metri, **Balestre**, da tiro, 6 cariche& 1  
Balestra pesante& 50 & G/Dardi& 20 metri **Balestre**, da tiro& 3  
Balestra pesante (Ric.) & 400& G/Dardi& 12 metri, **Balestre**, da tiro, 8 cariche& 3.5  
Bastone& 3& M/1d6 B& **Armi doppie**, **Armi Semplici**, Arma lunga, Versatile& 2  
Bolas& 4& P/1d3 B&6 metri, **Bloccanti**, intralciato& 0.5  
Brandistocco& 10 & M/2d4 P/T& **Lance**, Controcarica, Arma lunga& 3  
Catena chiodata& 25 & G/2d4 P& **Palle rotanti**, Arma lunga& 4  
Falce& 18 & G/2d4 P/T& **Armi della Morte**, Arma lunga& 3  
Falcetto& 6& P/1d6 T& **Armi della Morte** & 1  
Falcione& 75 & M/2d4 T& **Armi Aggraziate**, **Lance**, ED7& 2  
Falcione in asta& 12 & G/1d10 P/T& **Lance**, Controcarica, Arma lunga, ED9& 3  
Fionda& -& P/1d4 B& 10 metri, **Archi**, da tiro& 0.5  
Flagello& 8& M/1d8 B& **Armi da Carceriere**, **Rompi Cranio**& 3  
Flagello Doppio& 90 & M/1d10 B& **Armi doppie**, **Armi da Carceriere**& 4  
Flagello Pesante& 15 & M/1d10 B& **Armi Doppie**, **Armi da Carceriere**& 3  
Frusta& 1& M/1d3 T& **Armi da Carceriere**, **Palle Rotanti**, Arma lunga& 2  
Giavellotto& 1& P/1d6P& 12 metri, **Aste**, **Armi Semplici**& 1.5  
Grande Ascia Doppia& 25 & G/1d12 T& **Asce**, **Armi doppie**, Arma lunga& 4  
Grosso randello& 2& M/1d8 B&**Rompi Cranio**& 2  
Guanto chiodato& 5& P/1d4 P&**Armi da Stordimento**& 1  
Katana& 300& M/1d10 T& **Spade**, ED9, Versatile& 1.5  
Lancia& 10 & G/1d8 P&**Lance**, Arma lunga, Controcarica& 3  
Lancia corta da fante& 1& M/1d6 P& 6 metri, **Armi da tiro**, **Armi Semplici**,Versatile & 1.5  
Lancia da fante& 2& M/1d8 P&6 metri, **Lance**, **Aste**, Arma lunga, Controcarica& 2  
Machete& 10 & M/1d6 T&**Armi letali** & 1  
Manganello& 1& P/1d6 B& **Armi da stordimento**, non letale& 0.5  
Martello da guerra& 5& M/1d8 B/P& 6 metri, **Rompi Cranio**& 1.5  
Martello Leggero& 3& P/1d6 B/P& 6 metri, **Rompi Cranio**, **Armi da tiro**, **Armi Leggere**, Versatile & 1  
Mazza Leggera& 3& P/1d6 B/T& **Armi Leggere**, **Rompi Cranio**, **Armi Semplici**, Versatile&1  
Mazza Pesante& 5& M/1d8 B/T& **Rompi Cranio**& 2  
Morningstar& 6& M 1d8 B/P&**Rompi Cranio**, **Armi Semplici**& 1  
Naginata& 8& G/1d10 T&**Lance**, Arma lunga, ED9& 2  
Picca Leggera& 4& M/1d4 P&**Armi della morte**& 1  
Picca Pesante& 8& G/1d6 P&**Armi della morte**, Arma lunga& 3  
Pugnale& 2& P/1d4 P& 6 metri, **Armi leggere**, **Armi da tiro**, **Armi letali**, **Armi Semplici**, Versatile& 0.5  
Pugno/Calcio nudo& 0& P/1d4\* B&Versatile& -  
Randello& 1& P/1d6 B&**Rompi Cranio**, **Armi Semplici**& 0.5  
Rete& 8& M-&3 metri, **Bloccanti**, intralciato& 1  
Scimitarra& 15 & M/1d6 T&**Armi Leggere**, **Armi Aggraziate**, Versatile& 1.5  
Spada a due lame& 100& G/1d8 T& **Armi Doppie**, **Spade**, Arma lunga, arma doppia& 3  
Spada bastarda& 35 & M/1d10 T&**Spade**& 2  
Spada Corta& 10 & P/1d6 P&**Armi Leggere**, **Spade**, Versatile& 1  
Spada Lunga& 15 & M/1d8 T&**Spade**& 1.5  
Spadone a due mani& 50 & G/2d6 T&**Spade**& 3  
Stocco& 20 & P/1d6 P& **Armi Leggere**, **Armi Aggraziate**, Versatile& 1  
Tridente& 15 & M/1d8 P/T& 3 metri, **Lance**, **Aste**, **Armi da tiro**, Arma Lunga, Controcarica& 2  
Urgrosh& 18 & M/1d6 T/P& **Armi Doppie**, **Lance**, Controcarica, Arma lunga & 3

**Tabella: Lista dei proiettili**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nome Proiettile** | **Numero/Costo (mo)** | **Danno/Tipo** | Peso(kg) |
| Biglie di Marmo (fionde) | 15/1 mo | 1d4 B | 0.2 |
| Dardi da balestra, leggeri | 10/1 mo | 1d6 P | 0.1 |
| Dardi da balestra, pesanti | 5/1 mo | 1d8 P | 0.3 |
| Dardi per balestra pesante | 3/1 mo | 1d10 P | 0.3 |
| Dardi per balestra leggera | 5/1 mo | 1d4 P | 0.1 |
| Frecce da caccia | 20/1 mo | 1d6 P | 0.1 |
| Frecce da guerra | 10/1 mo | 1d8 P | 0.2 |
| Sasso (fionde) | - | 1d2 B | 0.2 |

2

Una Freccia/Dardo/Sasso magico con un bonus +1 costa 25 mo, +2 100 mo, +3 400 mo.  
**Un proiettile non acquisisce proprietà magiche perché il suo lanciatore è magico.**

**Pugno Vuoto** :[vedi Lista d’Armi](#pugnovuoto)

**Arco Composito** Un arco composito è un arco particolarmente robusto e rigido che richiede un certo minimo di Forza per essere usato. Un arco composito ha un modificatore fisso, da +1 a +5. Se chi lo indossa ha Forza superiore a questo modificatore puo’ applicare al danno della freccia un bonus pari al modificatore dell’arco composito.  
Un arco composito +3 usato da un personaggio con Forza 2 puo’ tirare l’arco non completamente e quindi la freccia che parte avrà un modificatore al danno di +2  
Un arco composito +1 usato da un personaggio con Forza 4 verrà tirato completamente ma il modificatore al danno potrà essere al massimo +1.  
Il costo di un arco composito dipende dal sul modificatore. Un arco composito con modificatore di +1 costa 75 mo, +2 150 mo, +3 300 mo, +4 600 mo, +5 1500 mo.  
Un arco corto composito ha come massimo modificatore +4.

**Gittata** La distanza indicata è quello a pieno Tiro per Colpire. Ogni arma a distanza può colpire entro tre volte la distanza indicata.  
Se il target è entro la distanza indicata non si hanno malus al colpire, se il target è tra il primo e secondo incremento il malus al colpire è -1d6. Se il target è tra il secondo è terzo incremento il malus al colpire è di -2d6.  
Un giavellotto tirato entro 12 metri non ha malus, ma tirato entro 24 metri ha un -1d6 al colpire, a distanza tra 24 e 36 metri un -2d6 al colpire.

image

Una **Freccia o Dardo che colpisce si considera distrutta**, se manca si considera che abbia un 50% (4-5-6 su un d6) di probabilità che sia ancora integra.  
Una Freccia/Dardo/Sasso magico somma i suoi bonus a quelli del lanciatore per determinare il Tiro per Colpire ed il Danno.  
Ricordate che un proiettile normale lanciato da un lanciatore magico non diviene magico.

La Taglia dell’Arma è indicata come P (piccola), M (media), G (grande). [Vedi sezione Arma troppo grande](#sec:Arma troppo grande)  
Una **arma di taglia superiore** come ad esempio una Spada Lunga forgiata per un Ogre aumenta di una categoria il suo dado di danno (1d4-1d6-1d8-1d10-2d6-2d8-2d10..)

Le Armi hanno indicato una **ipologia di danno**, ovvero T/B/P. Queste lettere stanno ad indicare se il danno è di tipo Taglio, Botta o da Perforazione. Questa caratteristica può essere importante perché determinate creature possono essere immuni o subire meno danno da un particolare tipo di ferita (es uno scheletro contro un’arma da penetrazione o un cubo gelatinoso contro un arma da taglio..)

**Armi Improvvisate**

Talvolta oggetti che non sono stati creati per essere armi possono avere una certa efficacia in combattimento. Dal momento che non si tratta di oggetti pensati per questo utilizzo, la creatura che attacca con uno di essi subisce una penalità -1d6 al Tiro per Colpire. Un’arma improvvisata di piccole dimensioni (bottiglia) fa 1d3 di danno, di medie dimensioni (la gamba di una sedia) da 1d6, di grandi dimensioni (la gamba di un tavolo) fa 1d8 di danno.

Un’arma da lancio improvvisata ha una gittata 3 metri.

**Lanciare armi**

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

**Usare un’Arma senza l’adeguata competenza se non è un Arma Semplice** Impone un -2d6 al Tiro per Colpire.  
**Esempio**: Una creatura piccola che usa un alabarda in combattimento ravvicinato ha -1d6 perché l’arma è grande, -2d6 perché non è competente, -1d6 perché usa l’arma in mischia.  
In questo caso essendo i malus superiori ai 3d6 il personaggio non tira dadi ma usa solo la sua CA come valore per colpire.

image

# Equipaggiamento - Armature e Scudi

[equipaggiamento---armature-e-scudi]

Armatura (s.f.). Abito che si indossa se il proprio sarto è un fabbro. (Ambrose Bierce)  
Armatura Fantozzi: banderuola 4 venti in funzione di pennacchio, pauroso elmo vichingo con visibilità azzerata, sospensorio in bronzo sottratto alla statua di Pipino il Breve e, ai piedi, ferroni da stiro a carbonella di piombo fuso. Peso complessivo armatura Fantozzi: 4 quintali, 32 chili e 7 etti e mezzo. (Superfantozzi, Film)

2

Le armature aiutano ad essere non colpiti (alzano la Difesa) e penalizzano la prova di magia e le prove di competenza basate su Destrezza.

La Prove Destrezza è la penalità che si applica alle prove di competenze di Destrezza mentre si indossa un quel tipo di armatura.

Armature diverse, specifiche o magiche hanno punteggio diversi, questa tabella serve come linea guida per il Narratore.

### Tabella Armature

[tabella-armature]

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Armatura** | **Costo (mo)** | **Difesa** | **Prove DES** | **Prove CM** | **Tipo** | **Mov.** | **Peso (kg)** |
| Imbottita | 5 | 1 | 0 | 0 | L | 0 | 4 |
| Cuoio | 10 | 2 | 0 | -1 | L | 0 | 5 |
| Cuoio rinforzato | 25 | 3 | 0 | -2 | L | 0 | 6.5 |
| Giaco di Maglia | 15 | 4 | -1 | -3 | M | 0 | 10 |
| Scaglie | 50 | 5 | -1 | -4 | M | 0 | 22.5 |
| Anelli | 150 | 6 | -1 | -5 | M | 0 | 20 |
| Pettorale | 200 | 6 | -2 | -5 | M | 0 | 10 |
| Bande | 250 | 7 | -2 | -6 | P | 0 | 30 |
| Mezza armatura | 1200 | 8 | -2 | -7 | P | 1 | 20 |
| da Campo | 1400 | 9 | -3 | -7 | P | 2 | 25 |
| Completa | 1500 | 10 | -4 | -8 | P | 3 | 32.5 |

**Costo**: è per un armatura di taglia media.

**Difesa**: è il bonus data alla Difesa

**Prove DES (Destrezza**): è il malus dato alle prove di Destrezza dato dal peso ed ingombro dell’armatura.

**Prove CM**: è il malus dato alle prove di Competenza Magica.

**Tipo**: indica se l’armature è **L**eggera, **M**edia oppure **P**esante

**Movimento**: è la riduzione in metri di movimento da applicare per Azione di Movimento.

**Peso**: è il peso dell’armatura da conteggiare.

Quando conteggiate il peso dato dall’armatura e scudo **indossato** dovete dividerlo per due (arrotondate per eccesso).  
Il peso segnato per armatura e scudi è da intendersi quando è "caricata nello zaino", ovvero trasportata ma non indossata.

2

### Descrizione delle Armature

**Armature Leggere**  
Fatte di materiali leggeri e flessibili, le armature leggere favoriscono gli avventurieri agili dato che offrono protezione senza sacrificare la mobilità.  
*Imbottita*. Le armature imbottite consistono di strati di tessuto e imbottitura cuciti insieme.  
*Cuoio*. Il corpetto e le protezioni delle spalle di questa armatura sono fatte di cuoio indurito dopo essere stato bollito nell’olio. Il resto dell’armatura è composto di materiali più morbidi e flessibili.  
*Cuoio Rinforzato*. Fatta di cuoio duro ma flessibile, l’armatura di cuoio rinforzato è arricchita da rivetti o spuntoni.  
**Armature Medie**  
Le armature medie offrono più protezione di quelle leggere, ma limitano i movimenti.  
*Giaco di Maglia*. Composto di anelli metallici intrecciati tra di loro, un giaco di maglia viene indossato sopra strati di abiti o cuoio. Questo tipo di armatura offre una protezione modesta alla parte superiore del corpo, mentre il rumore degli anelli che strusciano fra di loro viene attutito dagli altri strati.  
*Scaglie*. Quest’armatura consiste in una cotta e gambali (a volte anche di una gonna separata) di cuoio coperti da pezzi di metallo sovrapposti, in maniera simile alle scaglie di un pesce. L’armatura è completa di guanti.  
*Anelli*. Quest’armatura è un’armatura di cuoio con dei pesanti anelli cuciti sopra. Gli anelli servono a rinforzare l’armatura contro i colpi di spada e d’ascia. L’armatura è completa di guanti.  
*Pettorale*. Questa armatura consiste di un corpetto di metallo indossato su di uno strato di cuoio. Sebbene lasci braccia e gambe relativamente scoperte, l’armatura fornisce una buona protezione agli organi vitali del personaggio, senza procurargli grande ingombro.  
**Armature Pesanti**  
*Bande*. Questa armatura e fatta di strisce di metallo cucite a un robusto schienale di cuoio e maglia di ferro. Le dimensioni delle piastre metalliche, interconnesse alle bande di metallo, e gli strati di armatura sottostanti la rendono una delle più protettive tra le armature.  
*Mezza Armatura*. La mezza armatura di piastre consiste di piastre di metallo sagomate che coprono gran parte del corpo del personaggio. Non comprende protezioni per le gambe oltre a dei semplici schinieri legati con lacci di cuoio.  
*da Campo*. Molto simile all’armatura completa ma piu’ leggera in costruzione sacrificando un poco di protezione a favore di una maggiore flessibilità e mobilità.  
*Completa*. Quest’armatura consiste di piastre di metallo sagomate a incastro che coprono l’intero corpo. Un’armatura di piastre comprende guanti, stivali di cuoio pesanti, un elmo con visiera, e uno spesso strato di imbottitura sotto l’armatura. Fibbie e lacci distribuiscono il peso dell’armatura su tutto il corpo.

### Regole base per l’utilizzo dell’armatura

**Usare un’Armatura senza l’adeguata competenza** impedisce di usare il bonus di Destrezza e diminuisce il bonus alla Difesa fornito di 1.

**Usare uno Scudo senza l’adeguata competenza** peggiora il Tiro per Colpire di 1 e diminuisce di 1 il Bonus Difesa concesso.

**Dormire in Armatura**: se si dorme in un’armatura media o pesante, il giorno seguente si è automaticamente Affaticati (-1 Cos, Des non si può correre).

Dormire in un’armatura leggera non provoca Affaticamento.

La **capacità di movimento** del personaggio rimarrà la medesima fino all’armatura a bande poi calerà progressivamente. Il valore indicato nella colonna Mov. sono i metri in meno che il personaggio fa per Azione di Movimento.

Ad Esempio un umano in armatura completa ha movimento 6 metri, un nano 3 metri.

**Peso**: il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

image

### Gli Scudi

Gli **Scudi** permettono di aumentare la propria Difesa, più lo scudo è imponente e pesante più protegge, più aumentano le penalità alle prove di competenza magica e meno rende facile combattere (penalità Tiro per Colpire).

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

### Tabella Scudi

[tabella-scudi]

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scudi** | **Costo** | **Bonus Difesa** | **Penalità TC** | **Penalità CM** | **Peso (kg)** | **Tipo** |
| Brocchiero | 5 mo | 1 | 0 | 1 | 1 | L |
| Scudo leggero di legno | 3 mo | 1 | 0 | 2 | 2 | L |
| Scudo leggero di metallo | 9 mo | 1 | 0 | 3 | 3 | L |
| Scudo medio legno | 5 mo | 2 | -1 | 4 | 3 | M |
| Scudo medio metallo | 12 mo | 2 | -1 | 5 | 5 | M |
| Scudo pesante di legno | 7 mo | 3 | -2 | 6 | 5 | P |
| Scudo pesante di metallo | 20 mo | 3 | -2 | 7 | 7 | P |

2

Uno scudo puo’ essere usato come arma improvvisata. Il Tiro per Colpire è penalizzato di -1d6 e uno scudo piccolo fa 2 di danno (B/T), uno scudo medio fa 1d4 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d6 di danno (B/T).  
Usare lo scudo come arma improvvisata non lo fa contare nei bonus alla Difesa.

### Indossare e Togliere Armature

2

Indossare e togliere armature è una operazione che richiede tempo ed attenzione, farlo in fretta non aiuta ed anzi tende a peggiorare la protezione data dall’armatura.

**Tabella: Tempi per indossare e togliere l’armatura**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tipo di Armatura** | **Indossare** | **Indossare in fretta** | **Togliere** |
| Scudo | 1 azione | - | 1 azione |
| Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata | 1 minuto | 3 round | - |
| Giaco di Maglia | 1 minuto | 5 round | 5 round |
| Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande | 4 minuti | 1 minuto\* | 1 minuto |
| Mezza armatura, da Campo, Completa | 4 minuti\*\* | 4 minuti\* | 1d4+1 minuti |

2

\* Se qualcuno aiuta, il tempo si dimezza. Un singolo personaggio che non sta facendo altro può aiutare uno o due personaggi adiacenti a lui. Due personaggi non possono aiutarsi l’un l’altro a indossare un’armatura contemporaneamente.  
\*\* Bisogna essere aiutati per indossare questa armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.

Indossare un’armatura in fretta implica un malus di -1 alla Difesa ed un malus aggiuntivo di +1 alle prove di Destrezza.

image

# Merci e Servizi

## Ricchezza e Denaro

- Doc... c’è soltanto bisogno di un pochino di plutonio.  
- Ah, sono certo che nell’85 il plutonio si compra nella drogheria sotto casa, ma nel ’55 la faccenda è molto più complicata! (Ritorno al futuro, Film 1985)

2

### Vendere Tesori

Nei sotterranei che esplorerai avrai ampie opportunità di trovare tesori, equipaggiamento, armi, armature e altro ancora. Di solito, potrai vendere tesori e ninnoli 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 illeso quando viene venduto costa la metà. È difficile che le armi e le armature utilizzate dai mostri siano in condizioni ottimali per la vendita.

**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. Inoltre, a parte alcuni oggetti magici comuni, è difficile che riuscirai a trovare oggetti magici o incantesimi in vendita. Il valore della magia trasale la vile moneta e dovrebbe essere sempre trattato con riguardo.

**Gemme, Gioielli e Oggetti d’Arte**

Questi oggetti mantengono il loro pieno valore sul mercato, e li puoi decidere di scambiare per soldi o usarli come moneta corrente nelle transazioni. Nel caso di tesori di eccezionale valore, il GM potrebbe richiedere che tu riesca prima a trovare un acquirente in un grosso paese o addirittura una comunità più grande.

**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 moneta corrente al loro pieno valore.

image

2

### 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 Narratore usate sempre il buon senso nelle richieste valutate bene la tipologia di richiesta, la necessita’ 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.

Xcc|Xcc **Oggetto** &**Costo**& **Peso**&**Oggetto** &**Costo** &**Peso**  
Abaco& 2 mo& 1 kg&Abito, Comune& 5 ma& 1,5 kg  
Abito, Costume &5 mo& 2 kg&Abito, da Viaggiatore &2 mo& 2 kg  
Abito, Pregiato &15 mo& 3 kg&Acciarino e Pietra Focaia& 5 ma& 0,5 kg  
Acido (fiala) &25 mo& 0,5 kg&Acqua Santa (ampolla)& 25 mo& 0,5 kg  
Ampolla o Boccale &2 mr& 0,5 kg&Anello con Sigillo& 2 mo& -  
Antitossina (fiala)& 50 mo&-&Ariete Portatile & 4 mo& 17,5 kg  
Asta (3 metri) &5 mr& 3,5 kg&Attrezzi da Scalatore &25 mo& 6 kg  
Barile& 2 mo& 35 kg&Bilancia da Mercante& 5 mo& 1,5 kg  
Borsa& 5 ma& 0,5 kg&Borsa del Guaritore& 5 mo& 1,5 kg  
Borsa per Componenti &25 mo& 1 kg&Bottiglia di Vetro& 2 mo &1 kg  
Brocca o Caraffa& 2 mr &2 kg&Campanella &1 mo&-  
Candela &1 mr&-&Canestro& 4 ma &1 kg  
Canna da Pesca& 1 mo& 2 kg&Cannocchiale& 1.000 mo &0,5 kg  
Carrucola e Paranco& 1 mo& 2,5 kg&Carta (un foglio)& 2 ma&-  
Catena (3 metri)&5 mo&5 kg&Chiodo da Rocciatore&5 mr&0,125 kg  
Clessidra&25 mo&0,5 kg&Coperta&5 ma&1,5 kg  
Corda di Canapa (15 metri)&1 mo&5 kg&Corda di Seta (15 metri)&10 mo&2,5 kg  
Cote per Affilare&1 mr&0,5 kg&Custodia per Mappe o Pergamene&1 mo&0,5 kg  
Custodia per Quadrelli da Balestra&1 mo&0,5 kg&Faretra&1 mo&0,5 kg  
Fiala&1 mo&-&Fischietto da Richiamo&5 mr&-  
Bacchetta&10 mo&0,5 kg&Bastone&5 mo&2 kg  
Cristallo&10 mo&0,5 kg&Globo&20 mo&1,5 kg  
Verga&10 mo&1 kg&Bacchetta in Legno di Tasso&10 mo&0,5 kg  
Bastone di Legno&5 mo&2 kg&Rametto di Vischio&1 mo&-  
Totem&1 mo&-&Forziere&5 mo&12,5 kg  
Fuoco dell’Alchimista (ampolla)&50 mo&0,5 kg&Gavetta&2 ma&0,5 kg  
Gessetto (1 pezzo)&1 mr&-&Giaciglio&1 mo&3,5 kg  
Inchiostro (boccetta da 30 grammi)&10 mo&-&Lampada&5 ma&0,5 kg  
Lanterna a Lente Sporgente&10 mo&1 kg&Lanterna Schermabile&5 mo&1 kg  
Lente d’Ingrandimento&100 mo&-&Libro&25 mo&2,5 kg  
Libro degli Incantesimi&50 mo&1,5 kg&Manette&2 mo&3 kg  
Martello&1 mo&1,5 kg&Martello da Demolizione&2 mo&5 kg  
Munizioni&&Munizioni&&&  
Aghi da Cerbottana (50)&1 mo&0,5 kg&Frecce (20)&1 mo&0,5 kg  
Proiettili da Fionda (20)&4 mr&0,75 kg&Quadrelli da Balestra (20)&1 mo&0,5 kg  
Olio (ampolla)&1 ma&0,5 kg&Otre&2 ma&2,5 kg (pieno)  
Pennino&2 mr&-&Pergamena (un foglio)&1 ma&-  
Piccone da Minatore&2 mo&5 kg&Piede di Porco&2 mo&2,5 kg  
Pozione di Guarigione&50 mo&0,25 kg&Profumo (fiala)&5 mo&-  
Rampino&2 mo&2 kg&Razioni (1 giornata)&5 ma&1 kg  
Sacco&1 mr&0,25 kg&Sapone&2 mr&-  
Scala a Pioli (3 metri)&1 ma&12,5 kg&Secchio&5 mr&1 kg  
Serratura&10 mo&0,5 kg&Sfere Metalliche (sacchetto da 1.000)&1 mo&1 kg  
Amuleto&5 mo&0,5 kg&Emblema&5 mo&-  
Reliquiario&5 mo&1 kg&Specchio Piccolo di Metallo&5 mo&0,25 kg  
Spuntoni, Ferro (10)&1 mo&2,5 kg&Tagliola&5 mo&12,5 kg  
Tenda, per Due Persone&2 mo&10 kg&Torcia&1 mr&0,5 kg  
Triboli (sacchetto da 20)&1 mo&1 kg&Vanga o Badile&2 mo&2,5 kg  
Vaso di Ferro&2 mo&5 kg&Veleno, base (fiala)&100 mo&-  
Veste&1 mo&2 kg&Zaino&2 mo&2,5 kg

2

**Acido**. 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 (-1d6 Tiro per Colpire). Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da acido.  
**Acqua Sacra**. 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 sacra come un’arma improvvisata. Se colpisci, e il bersaglio è un immondo o un non morto, subisce 2d6 danni da energia positiva.  
**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 un bonus di +4 alle prove di Forza. Un altro personaggio può aiutarti con l’uso dell’ariete, dandoti +1d6 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.  
**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 un Tiro Salvezza su Destrezza con DC 12 o cadere prona. Una creatura che attraversa l’area a metà velocità non deve effettuare il Tiro Salvezza.  
**Bilancia da Mercante**. Una bilancia da mercante include un piccolo bilanciere, 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.

image

**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, una candela proietta luce in un raggio di 1,5 metri e luce fioca per ulteriori 1,5 metri.  
**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 punti ferita e durezza 6. Può essere spezzata superando una prova di Forza con DC 24.  
**Corda**. Una corda, che sia fatta di canapa o seta, ha 2 punti ferita e può essere spezzata superando una prova di Forza con DC 19.  
**Faretra**. Una faretra può contenere fino a 12 frecce.  
**Fuoco dell’Alchimista**. 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 Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l’oggetto, trattando il fuoco dell’alchimista come un’arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco all’inizio di ciascun suo turno. Una creatura può porre fine a questi danni spendendo due Aziono e superando una prova di Destrezza con DC 12. Se la prova riesce le fiamme si estinguono.  
**Kit da Guaritore**. Questo kit è una borsa di cuoio contenente bende, unguenti e stecche. Il kit può essere usato dieci volte. Concede un +2 alle prove di pronto soccorso.  
**Kit da Pranzo**. 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**. 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 7 metri dal punto in cui ti sei ancorato, e non puoi arrampicarti a più di 7 metri di distanza dal punto a cui ti sei ancorato senza prima disfare l’ancora.  
**Lanterna**. Una lampada proietta luce intensa in un raggio di 4 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore con un’ampolla (0,5 litri) d’olio.

**Lanterna a Lente Sporgente**. Una lanterna a lente sporgente proietta luce in un cono di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore con un’ampolla (0,5 litri) d’olio.  
**Lanterna Schermabile**. Una lanterna schermabile proietta luce in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore 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. Appiccare 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 (+1d6) in qualsiasi prova effettuata per valutare o analizzare un oggetto piccolo o molto dettagliato.

**Libro**. Un libro può contenere poesie, resoconti storici, informazioni pertinenti a uno specifico campo del sapere, diagrammi e note su congegni gnomeschi, o qualsiasi altra cosa possa essere rappresentata usando testo e disegni. Un libro contenente incantesimi viene detto Tomo della Magia.  
**Tomo degli Incantesimi**. Essenziale per i maghi, un libro degli incantesimi è un tomo rilegato in pelle con 100 pagine di vello bianche adatte a registrare gli incantesimi.  
**Manette**. Questi strumenti di metallo possono imprigionare una creatura Piccola o Media. Per liberarsi dalle manette bisogna superare una prova di Destrezza con DC 24. Per romperle bisogna superare una prova di Forza con DC 24. Ogni set di manette è fornito di una chiave. Senza la chiave, una creatura puo’ usare Artista della Fuga per aprire la serratura superando una prova di Destrezza con DC 18. Le manette hanno 15 punti ferita e Durezza 2  
**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 Tiro per Colpire 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 subisse qualsiasi entità di danno da fuoco prima che l’olio si asciughi (dopo 1 minuto), il bersaglio subisce altri 5 danni da fuoco dall’olio infiammato. Puoi anche versare un’ampolla d’olio sul pavimento per coprire un quadrato di 1 metro di lato, purché la superficie sia piana. Se infiammato, l’olio brucia per 2 round e infligge 5 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell’area o termini il suo turno dentro di essa. Una creatura può subire questo danno solo una volta per turno.  
**Piede di Porco**. Utilizzare un piede di porco dà +1d6 alle prove di Forza ogni volta si possa applicare la leva del piede di porco.  
**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.  
**Scatola 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 con DC 17. Il Narratore può decidere che per cifre maggiori sono disponibili serrature di qualità migliore.

image

**Simbolo Sacro**. Un simbolo sacro è la raffigurazione di un Patrono. Potrebbe essere un amuleto che raffigura il simbolo di un Patrono, lo stesso simbolo accuratamente inciso o intrecciato su di un emblema o scudo, o una minuscola scatola contenente una reliquia sacra.  
**Tenda**. Un semplice riparo portabile di tela, una tenda può contenere due persone.  
**Torcia**. Una torcia brucia per 1 ora, fornendo luce in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se effettui un Tiro per Colpire con una torcia accesa e colpisci, infliggi 1 danno da fuoco aggiuntivo.  
**Trappola da Caccia**. 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 un Tiro Salvezza su Destrezza con DC 15 o subire 1d4 danni perforanti e interrompere il movimento. Dopodiché, finché la creatura non si libera dalla trappola, il suo movimento è limitato dalla lunghezza della catena (lunga di solito 90 centimetri). Una creatura può usare 2 azioni per superare una prova di Forza con DC 15, 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 un Tiro Salvezza su Destrezza con DC 17 o subire 1 danno perforante. Finché la creatura non recupera almeno 1 punto ferita, la sua velocità a piedi è diminuita di 3 metri. Una creatura che attraversa l’area a metà velocità non deve effettuare il Tiro Salvezza.  
**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 un’azione. Una creatura colpita da un’arma o munizione avvelenata deve superare un Tiro Salvezza su tempra con DC 12 o subire 1d4 danni da veleno. Una volta applicato, il veleno mantiene la sua efficacia per 1 minuto prima di seccarsi.

image

### Dotazioni

L’equipaggiamento di partenza che un personaggio riceve dalla sua classe include anche un insieme di oggetti da avventuriero riuniti in una dotazione. Il contenuto di ogni dotazione è elencato di seguito. 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 (12 mo)**. 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 Diplomatico (39 mo)**. Include un forziere, 2 custodie per mappe e pergamene, un abito pregiato, una boccetta di inchiostro, un pennino, una lampada, 2 ampolle di olio, 5 fogli di carta, una fiala di profumo, cera per sigillo e sapone.

**Dotazione da Esploratore (10 mo)**. 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 Intrattenitore (40 mo**). Include uno zaino, un giaciglio, 2 costumi, 5 candele, 5 razioni giornaliere, un otre e trucchi per il camuffamento.

**Dotazione da Sacerdote (19 mo)**. Include uno zaino, una coperta, 10 candele, un acciarino e pietra focaia, una cassetta per le offerte, 2 cubetti di incenso, un incensiere, una veste, 2 razioni giornaliere e un otre.

**Dotazione da Scassinatore (16 mo)**. Include uno zaino, un sacchetto con 1.000 sfere metalliche, 3 metri di spago, una campanella, 5 candele, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, una lanterna schermabile, 2 ampolle 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 (40 mo)**. 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

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenitore** | **Capienza** |
| Ampolla o Boccale | 0,5 litri liquidi |
| Barile | 160 litri liquidi, 4 cubi con spigolo di 30 cm |
| Borsa | 1 cubo con spigolo di 3 cm/3 kg di equipaggiamento |
| Bottiglia | 0,75 litri liquidi |
| Brocca o Caraffa | 4 litri liquidi |
| Canestro | 2 cubi con spigolo di 30 cm/20 kg di equipaggiamento |
| Fiala | 120 grammi liquidi |
| Forziere | 12 cubi con spigolo di 30 cm/150 kg di equipaggiamento |
| Otre | 2 litri liquidi |
| Sacco | 1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento |
| Secchio | 12 litri liquidi, 1 cubo con spigolo di 15 cm |
| Vaso di Ferro | 4 litri liquidi |
| Zaino\* | 1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento |

image

### Strumenti

Uno strumento consente a un personaggio di esercitare una Professione.  
L’utilizzo di uno strumento non è collegato a una singola caratteristica, dal momento che la competenza in uno strumento rappresenta una conoscenza più vasta dal suo utilizzo basilare. Per esempio, il Narratore potrebbe chiedere a un personaggio di effettuare una prova di Destrezza per incidere qualche minuscolo dettaglio con i suoi strumenti da intagliatore, o una prova di Forza per ricavare un oggetto da un pezzo di legno particolarmente duro.  
Se la prova riguarda la Professione del personaggio questa viene effettuata con un bonus pari a meta’ del livello del personaggio (3d6+1/2LV).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oggetto** | **Costo** | **Peso** |
| Arnesi da Falsario | 15 mo | 2,5 kg |
| Arnesi da Scasso | 25 mo | 0,5 kg |
| Borsa da Erborista | 5 mo | 1,5 kg |
| Dadi | 1 ma | - |
| Mazzo di Carte | 5 ma | - |
| Scacchi dei Draghi | 1 mo | 0,25 kg |
| Tre Draghi al Buio | 1 mo |  |
| Sostanze da Avvelenatore | 50 mo | 1 kg |
| Scorte da Alchimista | 50 mo | 4 kg |
| Scorte da Calligrafo | 10 mo | 2,5 kg |
| Scorte da Mescitore | 20 mo | 4,5 kg |
| Strumenti da Calzolaio | 5 mo | 2,5 kg |
| Strumenti da Cartografo | 15 mo | 3 kg |
| Strumenti da Conciatore | 5 mo | 2,5 kg |
| Strumenti da Costruttore | 10 mo | 4 kg |
| Strumenti da Fabbro | 20 mo | 4 kg |
| Strumenti da Falegname | 8 mo | 3 kg |
| Strumenti da Gioielliere | 25 mo | 1 kg |
| Strumenti da Intagliatore | 1 mo | 2,5 kg |
| Strumenti da Inventore | 50 mo | 5 kg |
| Strumenti da Pittore | 10 mo | 2,5 kg |
| Strumenti da Soffiatore | 30 mo | 2,5 kg |
| Strumenti da Tessitore | 1 mo | 2,5 kg |
| Strumenti da Vasaio | 10 mo | 1,5 kg |
| Utensili da Cuoco | 1 mo | 4 kg |
| Strumenti da Navigatore | 25 mo | 1 kg |
| Ciaramella | 2 mo | 0,5 kg |
| Cornamusa | 30 mo | 3 kg |
| Corno | 3 mo | 1 kg |
| Dulcimer | 25 mo | 5 kg |
| Flauto | 2 mo | 0,5 kg |
| Flauto di Pan | 12 mo | 1 kg |
| Lira | 30 mo | 1 kg |
| Liuto | 35 mo | 1 kg |
| Tamburo | 6 mo | 1,5 kg |
| Viola | 30 mo | 0,5 kg |
| Trucchi per il Camuffamento | 25 mo | 1,5 kg |

### 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 la velocità 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.  
Nei mondi di fantasy 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).  
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.

image  
*Bardatura completa*

**Sella**. Un cavalcatore 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. è necessaria una sella esotica per cavalcare una creatura acquatica o volante.

image

**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 qualora gli avventurieri debbano trasportarla via terra.

### Cavalcature e Altri Animali

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Cavalcatura** | **Costo** | **Velocità** | **Capacità di Trasporto** |
| Asino o Mulo | 8 mo | 12 m | 210 kg |
| Cammello | 50 mo | 15 m | 240 kg |
| Cavallo da Galoppo | 75 mo | 18 m | 240 kg |
| Cavallo da Guerra | 400 mo | 18 m | 270 kg |
| Cavallo da Tiro | 50 mo | 12 m | 270 kg |
| Elefante | 200 mo | 12 m | 660 kg |
| Mastino | 25 mo | 12 m | 97,5 kg |
| Pony | 30 mo | 12 m | 112,5 kg |

**Finimenti e Veicoli da Tiro**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oggetto** | **Costo** | **Peso** |
| Bardatura | x4 | x2 |
| Biga | 250 mo | 50 kg |
| Bisacce | 4 mo | 4 kg |
| Carretto | 15 mo | 100 kg |
| Carro | 35 mo | 200 kg |
| Carrozza | 100 mo | 300 kg |
| Morso e Briglie | 2 mo | 0,5 kg |
| Nutrimento (al giorno) | 5 mr | 5 kg |

**Sella**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oggetto** | **Costo** | **Peso** |
| Da Carico | 5 mo | 7,5 kg |
| Da Galoppo | 10 mo | 12,5 kg |
| Esotica | 60 mo | 20 kg |
| Militare | 20 mo | 15 kg |
| Slitta | 20 mo | 150 kg |
| Stallaggio (al giorno) | 5 ma |  |

**Imbarcazioni**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oggetto** | **Costo** | **Velocità** |
| Barca a Remi | 50 mo | 2,25 km orari |
| Barcone | 3.000 mo | 1,5 km orari |
| Galea | 30.000 mo | 6 km orari |
| Nave a Vela | 10.000 mo | 3 km orari |
| Nave da Guerra | 25.000 mo | 3,75 km orari |
| Nave Lunga | 10.000 mo | 4,5 km orari |

### Spese

Quando non si calano nelle viscere della terra, non esplorano rovine in cerca di tesori perduti o non muovono guerra alle forze dell’oscurità incombente, anche gli avventurieri devono pensare ai bisogni più comuni. Anche in un modo fantastico, la gente deve soddisfare bisogni basilari come un vitto, alloggio e vestiario. Tutto questo ha un costo, anche se certi stili di vita costano più di altri.  
**Spese dello Stile di Vita**  
Le spese dello stile di vita sono un modo semplice per tenere conto dei costi della vita in un mondo fantasy. Coprono l’alloggio, il cibo, le bevande e tutte le altre necessità essenziali di un personaggio. Queste spese coprono inoltre il costo di manutenzione dell’equipaggiamento del personaggio, per consentirgli di essere pronto quando giungerà la prossima chiamata all’avventura. All’inizio di ogni settimana o mese (a scelta del giocatore), ogni personaggio sceglie uno stile di vita dalla tabella "Spese dello Stile di Vita" e paga il prezzo richiesto per mantenere quello stile di vita. I prezzi elencati sono giornalieri, quindi chi desidera calcolare il suo costo di sostentamento per un periodo di trenta giorni dovrà moltiplicare il prezzo indicato per 30. Un personaggio può cambiare il suo stile di vita da un periodo all’altro, in base ai fondi a sua disposizione, oppure può mantenere lo stesso stile di vita nel corso di tutta la propria carriera.  
La scelta dello stile di vita può avere delle conseguenze. Un personaggio che mantiene uno stile di vita ricco può stringere più facilmente contatti con i ricchi e i potenti, ma corre il rischio di attirare qualche ladro. Analogamente, uno stile di vita povero può aiutarlo a evitare i criminali, ma difficilmente gli consentirà di stringere contatti importanti.

**Spese dello Stile di Vita**

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

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

image  
*Mendicante - Francesco Londonio*

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

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

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

image

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

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

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

### Vitto e Alloggio

La tabella "Vitto e Alloggio" indica i prezzi delle singole pietanze e di un singolo pernottamento. Questi prezzi sono inclusi nelle spese di stile di vita totale di un personaggio.

**Vitto e Alloggio**

|  |  |
| --- | --- |
| **Oggetto** | **Costo** |
| **Birra** |  |
| Boccale | 4 mr |
| Caraffa (4 litri) | 2 ma |
| **Pietanze** |  |
| Banchetto (a persona) | 10 mo |
| Carne, 1 pezzo | 3 ma |
| Formaggio, 1 pezzo | 1 ma |
| Pane (a pagnotta) | 2 mr |
| **Locanda (al giorno**) |  |
| Squallida | 7 mr |
| Povera | 1 ma |
| Modesta | 5 ma |
| Agiata | 8 ma |
| Ricca | 2 mo |
| Aristocratica | 4 mo |
| **Pasto (al giorno)** |  |
| Squallido | 3 mr |
| Povero | 6 mr |
| Modesto | 3 ma |
| Agiato | 5 ma |
| Ricco | 8 ma |
| Aristocratico | 2 mo |
| **Vino** |  |
| Buono (bottiglia) | 10 mo |
| Comune (caraffa) | 2 ma |

image

### 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 mago 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 | 1 mr |
| Tra due paesi | 2 mr per 1 km |
| Gregario |  |
| Abile | 2 mo al giorno |
| Inesperto | 2 ma al giorno |
| Messaggero | 2 mr per 1,5 km |
| Passaggio in nave | 1 ma per 1,5 km |
| Pedaggio stradale o di ingresso | 1 mr |

image

### Servizi Magici

**Difficoltà x Difficoltà×2 mo**

Questo è il costo per avere un incantatore che manipola la magia. Questo costo presuppone che si possa andare dall’incantatore e chiedergli di manipolare una certa magia a proprio piacimento (solitamente gli servono almeno 8 ore per prepararsi). Se si vuole portare da qualche parte l’incantatore per fargli usare la magia è necessario negoziare con lui, e la risposta di base è "no".

Se l’incantesimo a ha conseguenze pericolose, l’incantatore deve ricevere delle prove certe che il personaggio ha la possibilità di pagare e che non mancherà di farlo nel caso queste conseguenze si verifichino (sempre che accetti di lanciare l’incantesimo richiesta, cosa nient’affatto sicura). Quando si tratta di incantesimi che trasportano il personaggio e l’incantatore lungo una distanza, è necessario pagare l’incantesimo due volte anche se il personaggio non desidera tornare indietro con l’incantatore.  
Non tutti i villaggi e i paesi hanno un incantatore abbastanza capace a manipolare la magia. Come regola generale, è necessario spostarsi almeno in un piccolo paese per essere abbastanza sicuri di trovare un incantatore. In un piccolo paese si potrebbe trovare un incantatore in grado di lanciare incantesimi a Difficoltà 13, in un grande paese quelli a Difficoltà 15, una piccola città per quelli a Difficoltà 20, in una grande città per quelli di Difficoltà 23-25, in una metropoli per quelli di Difficoltà 28. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare un incantatore capaci di lanciare magie con Difficoltà 30 o piu’.

## Materiali Speciali

All’uopo il capitano De’ Medici ha fatto brunire tutte le armature, per sorprendere il nemico anche col buio. (Il mestiere delle armi)

2

Le armature e le armi si possono costruire con materiali che possiedono delle innate qualità speciali. Se si costruisce un’armatura o arma con più di un materiale speciale, si ricevono i benefici solo del materiale prevalente. Si può però costruire un’arma doppia con ogni testa fatta di un materiale speciale diverso.

### Acciaio Vivente

[acciaio-vivente]

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo di oggetto in Acciaio Vivente** | **Modificatore al costo** |
| Munizione | +10 mo per munizione |
| Arma | +600 mo |
| Armatura leggera | +600 mo |
| Armatura media | +1000 mo |
| Armatura pesante | +1500 mo |
| Scudo | +100 mo |
| Altri oggetti | 500 mo/kg |

Alcuni alberi succhiano potenti minerali attraverso le loro radici nello stesso modo in cui altri attingono acqua dal terreno. Anche se questi alberi smussano le seghe e le asce usate per abbatterli e ignorano il fuoco, alla fine soccombono al tempo o agli elementi.  
Se correttamente raccolti, questi alberi caduti producono pepite di un metallo chiamato acciaio vivente.  
Le armature e gli scudi di acciaio vivente possono danneggiare le armi di metallo che li colpiscono. Ogni volta che chi impugna un’arma di metallo ottiene un 3 naturale a un Tiro per Colpire contro una creatura che indossa un’armatura di acciaio vivente o brandisce uno scudo di questo metallo, l’oggetto deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 20 od ottiene la condizione Rotto. L’acciaio vivente non può danneggiare in questo modo le armi di Adamantio.

L’acciaio vivente ha 35 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 15.

### Adamantio

[adamantio]

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo di oggetto in Adamantio** | **Modificatore al costo** |
| Munizione | +60 mo per munizione |
| Arma | +1500 mo |
| Armatura leggera | +5000 mo |
| Armatura media | +10000 mo |
| Armatura pesante | +15000 mo |
| Scudo | +1000 mo |
| Altri oggetti | 5000 mo/kg |

Questo metallo durissimo si trova solo nei meteoriti e contribuisce alla qualità di un’arma o di un’armatura.

Quindi le armi e le munizioni in adamantio hanno Bonus di +1 ai Tiri per Colpire, e la penalità date dall’armatura (Destrezza e CM) viene diminuita di 1 rispetto ad una normale armatura del suo stesso tipo. Gli oggetti senza parti metalliche non possono essere costruiti con l’adamantio. Una freccia può essere in adamantio, ma un bastone ferrato no.

Armi e armature fatte normalmente d’acciaio e costruite con l’adamantio hanno un terzo dei Punti Ferita in più del normale. L’adamantio ha 40 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 20.

### Argento Alchemico

[argento-alchemico]

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo di Oggetto in Argento Alchemico** | **Modificatore al costo** |
| Munizione | +2 mo per munizione |
| Arma leggera | +20 mo |
| Arma media | +90 mo |
| Arma pesante | +180 mo |
| Scudo | +100 mo |

Il processo di argentatura alchemica può essere applicato solo alle armi metalliche e non funziona sui metalli speciali come ad esempio l’adamantio, il ferro freddo ed il mithral.

Un complesso processo che coinvolge la metallurgia e l’alchimia può legare l’argento a un’arma fatta d’acciaio in modo che oltrepassi la Riduzione del Danno di creature come i Licantropi.

L’argento alchemico ha 10 Punti Ferita per ogni 2,5 cm di spessore e Durezza 8.

### Ferro Freddo

[ferro-freddo]

Questo ferro viene estratto nelle profondità del sottosuolo ed è noto per la sua efficacia contro demoni e folletti. Viene forgiato ad una temperatura inferiore per conservare le sue delicate proprietà. Costruire armi fatte di ferro freddo costa il doppio rispetto alle loro normali controparti. Inoltre qualsiasi potenziamento magico costa 2.000 mo addizionali. Questo aumento viene applicato la prima volta che l’oggetto viene potenziato, non una volta per qualità aggiunta.

Gli oggetti senza parti di metallo non possono essere costruiti in ferro freddo. Una freccia potrebbe essere fatta di ferro freddo ma un randello no (tranne se tutto di metallo). Un’arma doppia che è fatta solo per metà di ferro freddo aumenta il suo costo del 50%.

Il ferro freddo ha 30 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 10.

### Mithral

[mithral]

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo di Oggetto in Mithral** | **Modificatore al costo** |
| Armatura leggera | +1000 mo |
| Armatura media | +4000 mo |
| Armatura pesante | +9000 mo |
| Scudo | +1000 mo |
| Altri oggetti | +1000 mo/kg |

image

Il mithral è un metallo molto raro, luccicante, simile all’argento, più leggero del ferro ma altrettanto duro. Quando viene lavorato come l’acciaio, diventa un meraviglioso materiale con cui creare armature, e occasionalmente viene usato anche per altri oggetti. La maggior parte delle armature in mithral è più leggera di una categoria del normale, ed è più agevole per il movimento e le altre limitazioni. Le armature pesanti sono trattate come armature medie, e le armature medie sono trattate come leggere, ma le armature leggere restano leggere.

Questa diminuzione non si applica alla competenza necessaria per indossare l’armatura in questione (per indossare un’armatura pesante di mithral occorre avere CA 3, anche se questa viene considerata come media per altri fattori). Occorre essere competenti nel tipo di armatura appropriato, altrimenti si incorre nelle relative penalità come di norma.

Le probabilità di fallimento di un incantesimo per armature e scudi in mithral diminuiscono di 3 punti e la penalità alla Destrezza diminuiscono di 2 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

Il mithral ha 30 Punti Ferita per ogni 2,5 cm di spessore e Durezza 15.

### Pelle di Drago

[pelle-di-drago]

I fabbricanti di armature possono lavorare le pelli dei draghi per produrre armature o scudi. Un drago fornisce pelle sufficiente per una singola armatura di pelle per una creatura di una taglia più piccola del drago. Selezionando solo le scaglie e le parti di pelle migliori, un fabbricante di armature può produrre una corazza di bande per una creatura di due taglie più piccola, una mezza armatura per una creatura tre taglie più piccola e una corazza di piastre o un’armatura completa per una creatura di quattro taglie più piccola.

image

In ogni caso, c’è sempre pelle sufficiente per produrre uno scudo leggero o pesante in aggiunta all’armatura, purché il drago sia Grande o maggiore. e la pelle di drago proviene da un Drago che ha immunità ad un tipo di energia, anche l’armatura è immune a quel tipo di energia, sebbene non conferisca alcuna protezione a chi la indossa. Se allo scudo o all’armatura viene conferita in seguito la capacità di proteggere chi la indossa da un tipo di energia specifico, il costo di questo potenziamento viene ridotto del 25%.

Le probabilità di fallimento di un incantesimo per armature in pelle di drago va a zero mentre la penalità alla Destrezza diminuiscono di 1 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

Le armature di pelle di drago costano il doppio di un’armatura di quel tipo, ma non richiedono più tempo per essere costruite.

La pelle di drago ha 10 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 10. Solitamente la pelle di drago è spessa da 1,25 a 2,5 cm.

# Sfondare ed Entrare

Nella vita di un uomo prima o poi arriva un giorno in cui, per andare dove deve andare, se non ci sono porte né finestre, gli tocca sfondare la parete. (Bernard Malamud)

2

[sfondare-ed-entrare]

Qando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un’oggetto (arma?) o romperlo con la forza bruta.

**Le dimensioni contano...**  
A seconda delle dimensioni dell’oggetto questo puo’ essere piu’ o meno facile da colpire.

**Tabella: Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Taglia degli Oggetti** | **Modificatore Difesa** | **Dimensioni** |
| Colossale | -8 | 18m+ |
| Mastodontica | -6 | 9-18m |
| Enorme | -4 | 4-9m |
| Grande | -2 | 2.4-4m |
| Media | +0 | 1.2-2.4m |
| Piccola | +2 | 60-120cm |
| Minuscola | +4 | 30-60cm |
| Minuta | +6 | 15-30cm |
| Piccolissima | +8 | 5-20cm |

**Modificatore Difesa**  
Gli oggetti sono più facili da colpire delle creature poiché di solito non si muovono, ma molti sono abbastanza resistenti da scrollarsi di dosso qualche danno ad ogni colpo. La Difesa di un oggetto è pari a 10 + il suo modificatore di Taglia (vedi Tabella: Colpire un Oggetto) + il suo modificatore di Destrezza (caso mai ne avesse uno).

Se si usano 3 Azioni per prendere la mira, si colpisce automaticamente con un’arma da mischia e si ottiene bonus +2d6 al colpire con un’arma a distanza.

## Durezza

**Tabella: Durezza e PF oggetti**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sostanza** | **Durezza** | **Punti Ferita per spessore** |
| Vetro | 1 | 1 ogni 2,5 cm |
| Carta o stoffa | 0 | 2 ogni 2,5 cm |
| Corda | 0 | 2 ogni 2,5 cm |
| Ghiaccio | 0 | 3 ogni 2,5 cm |
| Cuoio o pelle | 2 | 5 ogni 2,5 cm |
| Legno | 5 | 10 ogni 2,5 cm |
| Pietra | 15 | 15 ogni 2,5 cm |
| Ferro o acciaio | 10 | 10 ogni 2,5 cm |
| Mithral | 15 | 30 ogni 2,5 cm |
| Adamantio | 20 | 40 ogni 2,5 cm |

## Danneggiare gli oggetti

**Attacchi di Energia**: Gli attacchi di energia (fuoco, elettricità..) infliggono metà danno alla maggior parte degli oggetti; dividere per 2 i danni prima di applicare la Durezza. Alcuni tipi di energia possono essere particolarmente efficaci contro certi oggetti, a discrezione del Narratore.  
Per esempio, il fuoco potrebbe infliggere danno pieno a pergamene, stoffa e altri oggetti che bruciano facilmente. Un attacco sonoro potrebbe causare danno pieno (massimo valore dei dadi) ad oggetti di vetro e cristallo o ceramiche.  
Ricordatevi che un danno da Luce è per metà Energia Positiva e per metà Fuoco, mentre il Vuoto è per metà Freddo e per metà Energia Negativa.  
Energia Negativa o Positiva non danneggiano gli oggetti, solo le creature viventi o meno.  
**Danni da Armi a Distanza**: Gli oggetti subiscono la metà dei danni da un’arma a distanza (tranne che per le Macchine d’Assedio e simili). Dividere per 2 i danni prima di applicare la Durezza dell’oggetto.  
**Armi Inefficaci**: Certe armi semplicemente non possono infliggere danni a certi oggetti. Per esempio, un’arma contundente non è in grado di tagliare una corda. Allo stesso modo è decisamente difficile abbattere una porta o un muro di pietra con la maggior parte delle armi da mischia, a meno che non siano specificamente ideate per farlo, come picconi e martelli.  
**Immunità**: Gli oggetti inanimati sono immuni ai Danni Non Letali e ai Colpi Critici (ma non all’esplosione del danno). Anche gli oggetti animati, se non considerati come delle creature, hanno queste immunità.  
**Vulnerabilità a Certi Attacchi**: Certi attacchi possono essere particolarmente efficaci contro alcuni oggetti. In questi casi gli attacchi infliggono danni raddoppiati e possono ignorare la Durezza dell’oggetto.  
**Oggetti Danneggiati**: Un oggetto danneggiato rimane pienamente funzionale con la condizione Rotto fino a quando i Punti Ferita non arrivano a 0, e a quel punto è considerato distrutto. Gli oggetti danneggiati (ma non quelli distrutti) possono essere riparati da una Professione Artigiano e alcuni Incantesimi (vedi la condizione Rotto per maggiori dettagli).  
**Tiro Salvezza**: Gli oggetti non magici incustoditi non effettuano mai Tiro Salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro Tiro Salvezza, e siano quindi sempre soggetti all’incantesimo ed altri attacchi che ammettono un Tiro Salvezza per resistere o negare l’effetto.

Un oggetto custodito da un personaggio (che lo tenga in mano, lo tocchi o lo indossi) ottiene un Tiro Salvezza proprio come se lo stesse effettuando il personaggio (cioè usando il suo bonus al Tiro Salvezza).

**Gli Oggetti Magici hanno sempre Tiro Salvezza**. Il bonus ai Tiri Salvezza su Tempra, Riflessi o Volontà di un Oggetti Magico sono pari a 2 + 1/2 della Difficoltà dell’incantesimo piu’ potente che ospitano. Se non l’oggetto non ha un incantesimo si considera un bonus di +4 per ogni +1 di bonus posseduto.

Gli Oggetti Magici custoditi (indossati) effettuano i Tiri Salvezza come il loro possessore oppure usano i loro Tiri Salvezza, quali che siano i migliori tranne se un effetto influenza specificatamente l’oggetto magico e non chi lo indossa.

**Tabella: Durezza, Punti Ferita e DC Forza per Rompere Oggetti**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Oggetto** | **Dur.** | **PF** | **DC** |
| Corda (2,5 cm di diametro) | 0 | 2 | 23 |
| Porta di legno semplice | 5 | 10 | 13 |
| Cassa piccola | 5 | 1 | 17 |
| Porta di legno buona | 5 | 15 | 15 |
| Cassa del tesoro | 5 | 15 | 23 |
| Porta di legno robusta | 5 | 20 | 18 |
| Muro di pietra (spesso 30 cm) | 8 | 90 | 35 |
| Pietra tagliata (spessa 90 cm) | 8 | 540 | 50 |
| Catena | 10 | 5 | 26 |
| Manette | 10 | 10 | 26 |
| Manette perfette | 10 | 10 | 28 |
| Porta di ferro (spessa 5 cm) | 10 | 60 | 28 |

Oggetti animati: Gli oggetti animati contano come creature per determinarne la Difesa (non sono considerati oggetti inanimati).

## Rompere Oggetti

[rompere-oggetti]

Quando si tenta di rompere qualcosa con forza improvvisa piuttosto che infliggendo danni regolari, bisogna effettuare una prova di Forza per capire se ci si riesce.

Poiché la Durezza non influisce sulla DC per rompere l’oggetto, questo valore dipende più dal modo in cui è costruito l’oggetto che non dal materiale. Vedi Tabella: DC per Rompere o forzare Oggetti per una lista delle DC più comuni relative al rompere gli oggetti.

Creature di Taglia superiore o inferiore a quella Media hanno bonus o penalità dati dalla taglia sulla prova di Forza per sfondare una porta:

**Tabella: Modificatori prova di Forza per Sfondare porta in base alla propria taglia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Taglia** | **Modificatore per sfondare porta** |
| Piccolissima | -16 |
| Minuta | -12 |
| Minuscola | -8 |
| Piccola | -4 |
| Normale | +0 |
| Grande | +4 |
| Enorme | +8 |
| Mastodontica | +12 |
| Colossale | +16 |

Un piede di porco o un ariete portatile aumentano la probabilità del personaggio di sfondare una porta (+1d6)

### Tabella: DC per Rompere o Forzare oggetti - Prova di Forza

[tabella-dc-per-rompere-o-forzare-oggetti---prova-di-Forza]

|  |  |
| --- | --- |
| **Cosa abbatti** | **DC** |
| Abbattere una porta semplice | 13 |
| Abbattere una porta buona | 15 |
| Abbattere una porta robusta | 18 |
| Forzare corde legate | 23 |
| Piegare sbarre di ferro | 24 |
| Abbattere una porta robusta | 25 |
| Forzare catene legate | 26 |
| Abbattere una porta di ferro | 28 |

image  
*Porta robusta*

# Ambiente

[ambiente]

La natura non è crudele, è solo spietatamente indifferente. Questa è una delle più dure lezioni che un essere umano debba imparare. (Richard Dawkins)  
L’antidoto principale contro un cattivo ambiente consiste, naturalmente, nel sostituirlo con uno buono. (Robert Baden-Powell)

2

Dai deserti senza vita ai dungeon zeppi di trappole, l’ambiente aiuta a definire il mondo, renderlo vivo, dinamico e ricco. Consente di creare un’esperienza di gioco emozionante e coinvolgente. Questo capitolo contiene le regole per aiutare il Narratore a definire il mondo di gioco, come dungeon, trappole, terreni e pericoli ambientali.

## Regole Ambientali

### Visione e Luce

[sec:visione-e-luce]

In un ambiente naturale l’illuminazione può assumere diverse gradazioni e queste gradazioni aiutano a capire fino a che distanza una creatura può vedere.

Le gradazione di luce possono essere:

* **Oscurita**’: buio pesto, può essere naturale o magico
* **Luce Fioca/Oscurata leggermente**: poca illuminazione, permette di riconoscere le sagome
* **Luce**: luce intensa, una luce brillante, coprente, assolata

image *Henry Justice Ford*

**Tabella: Fonti di luce**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Oggetto** | **Luce Normale (raggio)** | **Luce fioca** | **Durata** |
| Candela | 1 metro | - | 1 ora |
| Torcia | 3 metri | 6 metri | 1 ora |
| Lanterna | 6 metri | 12 metri | 6 ore / boccetta |

La **Luce fioca** è la luce oltre una fonte di luce. è il passare in un corridoio di 3 metri se e illuminato solo da fioche candele. è una notte di luna piena. In linea di massima una fonte di luce crea luce fioca in un raggio doppio rispetto al raggio di luce normale.  
Per una creatura con visione normale la luce fioca una Copertura leggera, ovvero +2 alla Difesa e rende piu difficili (+2) le prove di Consapevolezza. Se tutti i contendenti (personaggi e nemici) condividono questa penalità potete semplicemente ignorarla per tutti.

**Oscurità**: è il buio più completo senza alcuna fonte di luce. Per creature con visione normale l’oscurità è ciò che c’è oltre la Luce fioca.

Il **personaggio cieco** o che combatte nell’oscurità ha -4 alla Consapevolezza visiva e tutti gli avversari sono invisibili.

La **Luce** è la luce all’aperto sotto il sole, ma anche se si tiene una torcia in mano o in un corridoio illuminato da lanterne. Nel suo piccolo anche una candela fornisce luce, ma solo quanto basta ad avvolgere noi stessi e basta.

* Una creatura con **Visione Normale** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce Normale. Oltre è Luce Fioca e oltre ancora Oscurità.
* Una creatura con **Visione Crepuscolare** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce fioca, o indicato dalla razza se minore, oltre è oscurità.
* Una creatura con **Scurovisione** vede fino alla distanza indicata dalla sua capacità di Scurovisione, indipendentemente che ci sia luce o meno, oltre non puo’ vedere. La Scurovisione è una visione in bianco e nero.

### Buio

[buio]

Le torce e le lanterne possono essere spente all’improvviso da una folata di vento, le fonti di luce magiche possono essere dissolte o contrastate ed alcune trappole magiche possono creare aree di buio impenetrabile.  
In certi casi, alcuni personaggi o mostri potrebbero essere in grado di vedere mentre gli altri sono Accecati. Ai fini delle regole che seguono, una creatura Accecata è semplicemente una creatura che non è in grado di vedere ciò che la circonda.

### Accecato

[accecato]

Le creature Accecate perdono la loro Abilità di infliggere danni extra causati ad esempio dall’Abilità di pugnalare alle spalle.

Le creature accecate devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 10 per muoversi più velocemente della loro velocità dimezzata. Se la prova fallisce cadono a terra prone. Le creature accecate non possono correre o caricare.

Tutti gli avversari di una creatura accecata sono invisibili nei suoi confronti ovvero hanno un +8 alla Difesa.

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza a difficoltà 20 (oppure 15+Muoversi silenziosamente dell’avversario se questo non vuole farsi trovare) per individuare la creatura purché questa sia entro 3 metri dal personaggio.

Se la prova riesce è possibile tentare l’attacco a -1d6 nel Tiro per Colpire, la creatura gode solo di un +4 alla Difesa, tranne se l’attacco avviene con incantesimi ad area.

Una creatura Accecata subisce penalità -4 alle prove di Consapevolezza e alla maggior parte delle prove basate su Forza e Destrezza e fallisce automaticamente qualsiasi prova di Competenze dipendenti dalla vista.

Inoltre, una creatura accecata dal buio non può usare incantesimi che prevedano l’uso dello sguardo ed è immune agli incantesimi che prevedono lo sguardo.

Se una creatura Accecata viene colpita da un nemico non visto, riesce a individuare la posizione attuale della creatura che lo ha colpito (finché la creatura non si muove, naturalmente). L’unica eccezione avviene se la creatura usa un attacco a distanza (nel qual caso il personaggio Accecato sa la direzione generica del nemico, ma non la sua posizione precisa).

Se viene quindi colpito in mischia si considera come se la prova di Consapevolezza per determinare l’avversario sia riuscito (-1d6 al Tiro per Colpire, +4 Difesa)

### Cadute

image *Henry Justice Ford*

[cadute]

Le creature che cadono subiscono 1d6 danno per cadute da altezze di 3 metri, più 1d6 ogni 3 metri oltre i 3. Dividi l’altezza in metri per 3, arrotonda per difetto, il numero che risulta sono i d6 di danno subiti. Es 16 metri di caduta sono 16/3=5d6 di danno. I danni da caduta non possono superare i 20d6 di danno (anche se la caduta è da kilometri di altezza).

Le creature che subiscono danni letali da una caduta, atterrano in posizione prona.

Una prova di Acrobatica riuscita con DC 15 permette al personaggio di dimezzare il danno quando cade da meno di 20 metri.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) convertono i primi 1d6 danni in Danni Non Letali. Questa riduzione è cumulativa con la diminuzione del danno per l’uso della competenza Acrobatica.

Un personaggio non può utilizzare incantesimi mentre cade, a meno che la caduta non sia superiore a 150 metri o l’incantesimo sia lanciabile come Reazione, Azione Immediata o 1 Azione. Lanciare un’incantesimo mentre si cade aumenta la Difficoltà di lancio di 10.

**Cadere in Acqua**

Le cadute in acqua sono gestite in modo leggermente diverso. Fino a quando l’acqua ha una profondità di almeno di 3 metri ed il tuffo è da una altezza entro 12 metri non si subiscono danni.

Si subiscono 2d6 di danni da una caduta oltre i 15 metri e 5d6 per cadute oltre i 15 metri.

I personaggi che si tuffano volontariamente in acqua non subiscono danni se superano una prova di Acrobatica o di Nuotare con DC 15 se l’acqua è profonda almeno 6 metri. La DC della prova aumenta di 5 ogni 5 metri oltre i 15 m.

### Effetti dell’Acido

[effetti-dellacido]

Gli acidi corrosivi infliggono 1d6 danni per round di esposizione, tranne nel caso di totale immersione (come in una vasca d’acido), che infligge 10d6 danni per round. Un attacco con l’acido, come quello di una boccetta lanciata o la saliva/soffio di un mostro, deve essere considerato come un round di esposizione.

I vapori prodotti dalla maggior parte degli acidi sono equivalenti a veleni inalati. Coloro che si avvicinano molto ad un grosso ammasso di acido devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 13 o subiranno 1 danno alla Costituzione a round. Questo veleno non ha frequenza, pertanto una creatura è salva se si allontana dall’acido.

Le creature immuni alle proprietà caustiche dell’acido potrebbero comunque annegare se vi vengono totalmente immerse (vedi Annegamento).

### Effetti del Fumo

[effetti-del-fumo]

Un personaggio costretto a respirare del fumo denso deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni round (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure passa il round a tossire e soffocare. Un personaggio che continua a soffocare per 2 round consecutivi subisce 1d6 Danni Non Letali. Il fumo oscura la vista, fornendo Copertura leggera (+2 Difesa) ai personaggi che si trovano al suo interno.

### Fame e Sete

[fame-e-sete]

I personaggi potrebbero trovarsi senz’acqua o cibo e privi dei mezzi per procurarsene. Nei climi normali, i personaggi di taglia Media hanno bisogno di almeno 2 litri di liquidi e 0.5 kg di cibo decente al giorno per evitare la fame. (I personaggi di taglia Piccola necessitano della metà). Nei climi molto caldi, i personaggi possono aver bisogno di due o tre volte quella quantità d’acqua per evitare la disidratazione.

### Oggetti Cadenti

[oggetti-cadenti]

Proprio come i personaggi subiscono danni dalle cadute superiori a distanze di mischia, allo stesso modo subiscono danni se vengono colpiti da oggetti cadenti.

Gli oggetti che cadono addosso ai personaggi infliggono danni a seconda del loro peso e della distanza da cui sono caduti.

La **Tabella: Danno da Oggetti Cadenti** determina la quantità di danni inflitti da un oggetto in base alla sua taglia. Si presume che l’oggetto sia fatto di un materiale denso e pesante, come la pietra. Gli oggetti fatti di materiali più leggeri potrebbero infliggere la metà o meno del danno indicato, a discrezione del Narratore. Per esempio un masso Enorme che colpisce un personaggio infligge 6d6 danni, mentre un carro di legno potrebbe infliggerne solo 3d6.

Inoltre, se l’oggetto cade da una distanza inferiore ai 3 metri, infligge la metà dei danni indicati. Se un oggetto cade da una distanza superiore ai 20 metri, infligge danni raddoppiati. L’oggetto che cade subisce la stessa quantità di danni che infligge.

**Tabella: Danno da Oggetti Cadenti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Taglia dell’Oggetto** | **Danno** |
| Minuscola o Più Piccola | 1d6 |
| Piccola | 2d6 |
| Media | 3d6 |
| Grande | 4d6 |
| Enorme | 6d6 |
| Mastodontica | 8d6 |
| Colossale | 10d6 |

Lasciar cadere addosso ad una creatura un oggetto richiede un attacco di contatto a distanza (Difesa a tocco contro attacco basato su Destrezza). Questi attacchi hanno di solito una gittata di 3 metri. Se un oggetto cade su una creatura (invece di venire lanciato), quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per dimezzare il danno se è consapevole dell’oggetto che sta cadendo. Gli oggetti cadenti che sono parte di una trappola usano le regole relative alle trappole invece che quelle qui descritte.

### Pericoli dell’Acqua

[pericoli-dellacqua]

Qualsiasi personaggio può attraversare acque relativamente calme che non abbiano una profondità maggiore alla sua altezza, senza bisogno di prove. Allo stesso modo, Nuotare in acque calme richiede una prova con DC 10. I nuotatori addestrati (almeno 1 punto in Nuotare) possono prendere 10. Si ricordi che l’armatura o l’equipaggiamento pesante rendono qualsiasi tentativo di nuotare più difficile

D’altra parte, le acque rapide sono molto più pericolose.

Con una prova riuscita di Nuotare o una prova di Forza con DC 15, i personaggi non rischiano di finire sott’acqua.Se falliscono, subiscono 1d3 Danni Non Letali per round (1d6 danni letali se le acque scorrono sopra rocce e avvallamenti.

L’acqua molto profonda non è solo nera come la pece, rendendo molto pericolosa la navigazione, ma infligge danni ancora peggiori a causa della pressione dell’acqua nell’ordine di 1d6 danni al minuto ogni 30 metri che separano il personaggio dalla superficie. Un Tiro Salvezza su Tempra superato con successo (DC 15, +1 per ogni prova precedente) indica che il personaggio immerso non subisce danni in quel minuto. L’acqua molto fredda infligge 1d6 Danni Non Letali per minuto di esposizione a causa dell’ipotermia.

**Annegamento**

Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 8 volte il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 10 round. Per ogni Azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

image  
*Henry Justice Ford*

Se il TS fallisce il personaggio va immediatamente a 0 punti ferita e sviene. Dal round successivo incomincia a perdere 1 punto ferita a round fino alla morte (o alla rianimazione!)

Si può annegare in sostanze diverse dall’acqua, come la sabbia, le sabbie mobili, la polvere molto fine o un silos pieno di farro o semplicemente trattenendo il respiro.

### Pericoli del Caldo

[pericoli-del-caldo]

Una creatura sottoposta a temperature molto elevate (sopra i 40° C) deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni ora (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni Non Letali. Se indossa abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subisce penalità -4 a questi Tiri Salvezza. Un personaggio somma il suo valore di competenza di Sopravvivenza e puo’ dare un bonus ai compagni pari alla metà del valore per lo stesso Tiro Salvezza. I personaggi Privi di Sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni all’ora).

image

Un personaggio che subisce Danni Non Letali a causa dell’esposizione al caldo, è soggetto ad un colpo di calore ed è Affaticato. Queste penalità terminano quando il personaggio recupera i Danni Non Letali subiti a causa del caldo.

Il caldo infernale (temperatura dell’aria sopra i 60° C, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge danni letali. Respirare l’aria con queste temperature infligge 1d6 danni da fuoco al minuto (senza Tiro Salvezza). Inoltre, il personaggio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra (con i modificatori di cui sopra) ogni 5 minuti (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 Danni Non Letali. Coloro che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità -4 a questi Tiro Salvezza.

L’acqua bollente infligge 1d6 danni da scottatura, a meno che il personaggio non vi venga completamente immerso, nel qual caso subirebbe 10d6 danni per round di esposizione.

### Prendere Fuoco

[prendere-fuoco]

I personaggi esposti ad olio bollente, fuochi da campo, e fuochi magici non istantanei possono vedere i loro abiti, capelli o equipaggiamento prendere fuoco. Gli incantesimi specificano se sono in grado di appiccare il fuoco.

I personaggi che rischiano di prendere fuoco possono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per evitare questo destino. Se i vestiti o i capelli di un personaggio prendono fuoco, egli subisce immediatamente 1d6 danni. Per ogni round successivo il personaggio in fiamme deve effettuare un altro Tiro Salvezza su Riflessi. Il fallimento indica che subisce altri 1d6 danni in quel round. Il successo indica che il fuoco si è estinto (ovvero, una volta che supera il Tiro Salvezza, non sta più andando a fuoco).

Un personaggio che va a fuoco può estinguere automaticamente le fiamme saltando dentro a dell’acqua sufficiente a spegnerle. Se non ci sono grosse quantità d’acqua a disposizione, rotolarsi sul terreno o smorzare la fiamma con mantelli o simili può concedere al personaggio un altro Tiro Salvezza con bonus +4.

image

Coloro che sono talmente sfortunati dal vedere il loro Equipaggiamento o vestiti prendere fuoco devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi (DC 15) per ogni oggetto. Gli oggetti infiammabili che falliscono il tiro, subiscono la stessa quantità di danni del personaggio.

**Effetti della Lava**

La lava o il magma infliggono 2d6 danni per round di esposizione, tranne in caso di totale immersione (come quando un personaggio cade nel cratere di un vulcano attivo), che infligge 20d6 danni per round (più eventuali danni da caduta).

I danni provocati dal magma continuano per 1d3 round dopo il termine dell’esposizione, ma questi danni addizionali sono solo la metà di quelli inflitti durante l’effettivo contatto (cioè, 1d6 o 10d6 per round). Un’Immunità o una Resistenza al fuoco servono anche come resistenza o resistenza alla lava o al magma. Tuttavia, le creature Immuni o Resistenti al Fuoco potrebbero annegare se immerse nella lava (vedi Annegamento).

### Pericoli del Freddo

[pericoli-del-freddo]

I personaggi non ben vestiti in climi freddi (sotto i 5° C) devono superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni ora (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subiscono 1d6 Danni Non Letali. Un personaggio con la Competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi.

In condizioni di freddo estremo o di esposizione sotto i -17° C, un personaggio scoperto deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra ogni 10 minuti (DC 15, +1 per ogni prova precedente), subendo 1d6 Danni Letali per ogni Tiro Salvezza fallito. Un personaggio con la Competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi. I personaggi che indossano abiti invernali hanno bisogno di effettuare la prova per il freddo e l’esposizione solo una volta all’ora.

Un personaggio che subisce Danni Non Letali a causa del freddo o dell’esposizione, è soggetto ai geloni o all’ipotermia (considerarlo come Affaticato). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai Danni Non Letali subiti a causa del freddo e dell’esposizione.

Le condizioni di freddo intollerabile o di esposizione (sotto i -28° C) infliggono ai personaggi 1d6 danni letali per minuto (senza alcun Tiro Salvezza) se non specificatamente protetti.

image

### Effetti del Ghiaccio

I personaggi che camminano sul ghiaccio è come se fossero su terreno difficile. Il movimento è dimezzato, eventuali prove di Acrobatica hanno un aumento di difficoltà +5. I personaggi che sono per lungo tempo a contatto con il ghiaccio potrebbero subire dei danni da freddo estremo.

### Soffocamento Lento

Un personaggio di taglia Media può respirare tranquillamente per circa 6 ore in una camera sigillata che misura 3 metri di lato. Dopo questo tempo, subisce 1d6 Danni Non Letali ogni 15 minuti. Ogni ulteriore personaggio di taglia Media oppure ogni fuoco significativo (una torcia, per esempio) riducono proporzionalmente la durata dell’aria respirabile. Una volta privi di sensi per l’accumulo di Danni Non Letali, i personaggi iniziano a subire Danni Letali allo stesso ritmo. I personaggi di taglia Piccola consumano metà dell’aria dei personaggi di taglia Media.

## Tempo Atmosferico - Meteo

[tempo-atmosferico---meteo]

A volte il tempo atmosferico può giocare un ruolo importante nel corso di un’avventura. La Tabella: Tempo Atmosferico Casuale è una tabella generica che può essere utilizzata per stabilire le condizioni atmosferiche locali. I termini della tabella sono definiti qui di seguito:

**Tabella: Tempo Atmosferico Casuale**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **d%** | **Meteo** | **Clima Freddo** | **Clima Temperato \*** | **Deserto** |
| 01-70 | Normale | Freddo, calmo | Normale per la stagione \*\* | Torrido,calmo |
| 71-80 | Anormale | Ondata di Caldo (01-30) |  |  |
|  |  | Ondata di Freddo (31-100) | Ondata di Caldo (01-50) |  |
|  |  |  | Ondata di Freddo (51-100) | Torrido,ventilato |
| 81-90 | Inclemente | Precipitazioni (neve) | Precipitazioni |  |
|  |  |  | (normali per la stagione) | Torrido, ventilato |
| 91-99 | Tempesta | Tempesta di neve | Tempesta di fulmini |  |
|  |  |  | tempesta di neve | Tempesta di polvere |
| 100 | Tempesta violenta | Tormenta | Bufera,tormenta |  |
|  |  |  | uragano,tornado | Acquazzone |

\* Temperato comprende foreste, colline, paludi, montagne, pianure e zone marine calde.

\*\* L’inverno è freddo, l’estate è calda, l’autunno e la primavera sono moderati. Le paludi sono sempre leggermente più calde d’inverno.

2

**Acquazzone**: Considerarlo come pioggia (vedi Precipitazioni sotto), ma offre copertura come la nebbia. Può provocare inondazioni e dura di solito 2d4 ore.

**Caldo**: La temperatura è tra 15° e 30° C di giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

**Calmo**: Vento leggero (tra 0 e 15 km/h).

**Freddo**: Temperatura tra -17° e 5° C durante il giorno, e tra 6 a 11 gradi in meno di notte.

**Moderato**: Temperatura tra i 5° e i 15° C durante il giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

**Ondata Caldo**: Fa aumentare la temperatura di 6° C.

**Ondata Freddo**: Abbassa la temperatura di 6° C.

**Precipitazioni**: Tirare un d100 per determinare se la precipitazione è nebbia (01-30), pioggia/neve (31-90), o nevischio/ grandine (91-00). La neve e il nevischio si verificano solo quando la temperatura è di 0° C o inferiore. La maggior parte delle precipitazioni dura 2d4 ore. La grandine, invece, dura solo 3d6 minuti ma di solito è accompagnata da 1d4 ore di pioggia.

**Tempesta** (di Fulmini/di Neve/di Polvere): Il vento è molto forte (da 45 a 75 km/h) e la visibilità è ridotta di tre quarti. Le tempeste durano 2d4-1 ore. Vedi Tempeste, sotto, per ulteriori dettagli.

**Tempesta** (Bufera/Tormenta/Uragano/Tornado): La velocità del vento è superiore ai 75 km/h (vedi Tabella: Effetti del Vento). Inoltre, le tormente sono accompagnate da pesanti nevicate (1d3 30 cm), e gli uragani sono accompagnati da acquazzoni. Le bufere durano 1d6 ore, le tormente 1d3 giorni. Gli uragani possono durare fino a una settimana, ma l’impatto maggiore per i personaggi avverrà in un periodo di tempo tra le 24 e le 48 ore, mentre il centro della tempesta si sposta nella loro zona. I tornado durano molto poco (1d6 10 minuti), e di solito si formano come parte di una tempesta di fulmini.

**Torrido**: Temperatura tra i 30° e i 43° C durante il giorno e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

**Ventilato**: La velocità del vento va da moderata a forte (da 15 a 45 km/h); vedi Tabella: Effetti del Vento.

**Pioggia, Neve, Nevischio e Grandine**

La brutta stagione frequentemente rallenta o blocca i trasporti via terra e rende praticamente impossibile la navigazione. acquazzoni torrenziali e bufere oscurano la visuale tanto quanto lo farebbe una nebbia densa.

La maggior parte delle precipitazioni si manifesta come pioggia, ma nei climi freddi possono manifestarsi anche come neve, nevischio o grandine. Le precipitazioni di qualsiasi tipo, seguite da un calo della temperatura da sopra a sotto gli 0° C possono produrre ghiaccio.

image  
*Vincent van Gogh, Paesaggio sotto la pioggia ad Auvers, 1890, olio su tela, cm 50 x 100. Cardiff, Amgueddfa Cymru – National Museum Wales / The Davies Sisters Collection*

**Pioggia**

La pioggia dimezza la visibilità, e impone penalità -4 alle prove di Consapevolezza. Ha lo stesso effetto di un vento molto forte sulle fiamme, sugli attacchi con armi a distanza e sulle prove di Consapevolezza come vento molto forte.

**Neve**

Mentre cade, la neve ha gli stessi effetti della pioggia su visibilità, attacchi con armi a distanza e prove di Consapevolezza ed il movimento costa 1 azione in più. Una nevicata della durata di un giorno lascia al suolo 1d6\*2.5 centimetri di neve.

**Neve Fitta**

Una fitta nevicata ha gli stessi effetti di una nevicata normale, ma oscura la visibilità come la nebbia (vedi Nebbia). Un giorno di neve fitta lascia sul terreno 1d4 x 30 centimetri di neve ed entrare in zona di mischia così alta costa 2 azioni di movimento. Una fitta nevicata accompagnata da venti forti o molto forti può dare origine a cumuli di neve profondi 1d4 x 1,5 metri, specialmente sopra e intorno ad oggetti abbastanza grandi da deflettere il vento (una capanna o una grande tenda, per esempio). C’è una probabilità del 10% che una nevicata fitta sia accompagnata da fulmini (vedi Tempesta di Fulmini). La neve ha gli stessi effetti del vento moderato sulle fiamme. La neve rende il terreno difficile.

**Nevischio**

Si tratta fondamentalmente di pioggia congelata, che ha gli stessi effetti della pioggia quando cade (eccetto che la probabilità di estinguere fiamme protette è del 75%) e quelli della neve una volta depositatasi.

**Grandine**

La grandine non riduce la visibilità, ma il suono della grandine che cade rende più difficili le prove di Consapevolezza basate sull’udito (penalità -4). A volte (probabilità del 5%) la grandine può essere talmente grossa da infliggere 1 danno letale (per tempesta) a qualsiasi cosa si trovi all’aperto. Una volta depositata, la grandine ha lo stesso effetto della neve sul movimento.

### Tempeste

[tempeste]

Gli effetti combinati delle precipitazioni (o della polvere) e del vento, che accompagnano tutte le tempeste, riducono la visibilità di tre quarti, imponendo penalità -8 a tutte le prove di Consapevolezza. Le tempeste rendono impossibili gli attacchi con le armi a distanza, tranne che con le armi da assedio, che subiscono penalità -4 i Tiri per Colpire. Estinguono automaticamente le candele, le torce o simili fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, vengono agitate violentemente e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Vedi Tabella: Effetti del Vento per le possibili conseguenze sulle creature sorprese all’esterno senza ripari.

Le tempeste sono di tre tipi.

**Tempesta di Polvere (grado di Sfida 3)**

queste tempeste desertiche si differenziano dalle altre tempeste in quanto non hanno precipitazioni. Al contrario, le tempeste di polvere trasportano granelli di sabbia che oscurano la vista, soffocano le fiamme non protette e possono addirittura spegnere quelle protette (probabilità del 50%). Molte tempeste di polvere sono accompagnate da venti molto forti e si lasciano alle spalle un deposito di 1d6 2.5 centimetri di sabbia. Esiste anche una probabilità del 10% di incontrare grandi tempeste di polvere con bufere di vento (vedi Tabella: Effetti del Vento). Queste violente tempeste di polvere infliggono 1d3 danni non letali per round a chiunque venga sorpreso all’aperto senza riparo e pongono anche il rischio del soffocamento (vedi Annegamento, eccetto che un personaggio con una sciarpa o simile protezione sulla bocca e il naso, non inizia a soffocare se non dopo un numero di round pari 10 il suo punteggio di Costituzione). Le grandi tempeste di polvere si depositano alle spalle (2d3-1) x 30 centimetri di sabbia.

**Tempesta di Neve**

oltre ai venti e alle precipitazioni comuni alle altre tempeste, le tempeste di neve depositano 1d6 2.5 centimetri di neve sul terreno.

**Tempesta di Fulmini**

oltre ai venti e alle precipitazioni (di solito pioggia, ma a volte anche grandine), le tempeste di fulmini sono accompagnate da scariche elettriche che rappresentano un pericolo per i personaggi che si trovano all’aperto senza riparo (specialmente se indossano armature metalliche). Come regola generale, si può considerare un fulmine al minuto per un periodo di un’ora nel cuore della tempesta. Ogni fulmine infligge danni da elettricità tra 4d8 e 10d8. Una tempesta di fulmini su dieci viene accompagnata da un tornado.

**Tempeste Violente**

Venti molto forti e precipitazioni torrenziali riducono la visibilità a zero, e rendono impossibile effettuare prove di Consapevolezza e compiere attacchi con armi a distanza. Le fiamme non protette vengono automaticamente spente, e c’è una probabilità del 75% che ciò si verifichi anche per quelle protette. Le creature sorprese in queste zone devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o devono affrontare effetti a seconda della propria taglia (vedi Tabella: Effetti del Vento). Le tempeste violente sono suddivise nei seguenti quattro tipi.

image  
*Vincent van Gogh, Campo di grano sotto un cielo tempestoso (Auvers-sur-Oise, luglio 1890); olio su tela, 50×100,5 cm, Van Gogh Museum, Amsterdam. F 778, JH 2097.*

**Bufera**: Sebbene abbiano poche o nessuna precipitazione, le bufere possono provocare danni ingenti a causa della forza del vento.

**Tormenta**: La combinazione di forti venti, neve fitta (di solito 1d3 30 cm) e freddo intenso rende le tormente letali per chiunque non vi sia preparato.

**Uragano**: Oltre ai venti molto forti e alla pioggia intensa, gli uragani sono seguiti da inondazioni. Molte attività in un’avventura sono impossibili in queste condizioni.

**Tornado**: Oltre ai venti molto forti, i tornado possono ferire gravemente ed uccidere quelli che vengono catturati al suo interno.

### Nebbia

[nebbia]

Sia nella forma di una nube a bassa altitudine che di una foschia che sale dal terreno, la nebbia ostacola la visuale oltre la distanza di mischia. Le creature più lontane di mischia godono di Copertura leggera (+2 Difesa).

La nebbia rende il terreno difficile.

### Venti

[venti]

I venti possono creare turbini di sabbia o polvere, alimentare grossi incendi, rovesciare piccole imbarcazioni e disperdere gas o vapori. Se sono forti a sufficienza possono addirittura buttare a terra i personaggi (vedi Tabella: Effetti del Vento), interferire con gli attacchi a distanza, o imporre penalità ad alcune Prove di Competenze.

**Tabella: Effetti del Vento Forza del Vento**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Forza del Vento** | **Velocità del Vento** | **Attacchi a Distanza** |
| Leggero | 0-15km |  |
| Moderato | 16,5-30 km/h |  |
| Forte | 31.5-45 | -2 |
| Molto forte | 45.5-75km/h | -4 |
| Bufera | 76.5-111km/h | impossibile |
| Uragano | 12-261km/h | impossibile |
| Tornado | 262-450km/h | impossibile |

**Vento Leggero**

Una brezza gentile, che non ha effetti pratici sul gioco.

**Vento Moderato**

Un vento sostenuto, che ha una probabilità del 50% di estinguere qualsiasi piccola fiamma non protetta, come quella di una candela.

**Vento forte:** Folate che spengono automaticamente le fiamme non protette (candele, torce e simili). Queste folate impongono penalità -2 ai Tiri per Colpire a distanza ed alle prove di Consapevolezza.

**Vento Molto Forte**

Oltre a spegnere automaticamente le fiamme non protette, i venti di questa intensità agitano violentemente le fiamme protette (come quelle di una lanterna) e hanno una probabilità del 50% di estinguerle. Gli attacchi con le armi a distanza e le prove di Consapevolezza subiscono penalità -4.

**Bufera**

Abbastanza forti da abbattere i rami o addirittura interi alberi, le bufere estinguono automaticamente le fiamme non protette e hanno una probabilità del 75% di estinguere quelle protette, come quelle delle lanterne. Gli attacchi con le armi a distanza sono impossibili, e anche le armi da assedio subiscono penalità -4 ai Tiri per Colpire. Le prove di Consapevolezza basate sull’udito subiscono penalità -8 per l’ululare del vento.

**Uragano**

Estingue tutte le fiamme. Gli attacchi a distanza sono impossibili (eccetto con le armi da assedio che subiscono penalità -8 ai Tiri per Colpire). Anche le prove di Consapevolezza basate sull’udito sono impossibili e tutto ciò che i personaggi possono udire è l’ululare del vento. Gli uragani spesso sono in grado di abbattere gli alberi.

**Tornado (grado di Sfida 10)**

Estingue tutte le fiamme. Tutti gli attacchi a distanza sono impossibili (compresi quelli con le armi da assedio), così come le prove di Consapevolezza basate sull’udito. Invece di essere portati via (vedi Tabella: Effetti del Vento), i personaggi che si trovano nelle immediate vicinanze di un tornado e che falliscono un Tiro Salvezza su Tempra vengono risucchiati dentro il tornado.

Coloro che entrano in contatto con la nube conica vengono sollevati da terra e sbatacchiati per 1d10 round, subendo 6d6 danni per round, prima di venirne espulsi violentemente (con l’applicazione dei danni da caduta).

Sebbene la velocità rotatoria di un tornado possa raggiungere i 450 km/h, il cono stesso si muove in avanti ad una media di 45 km/h (circa 75 metri per ogni round). Un tornado è in grado di sradicare alberi, distruggere edifici e provocare altre forme di simile devastazione.

# Avventure in Acqua

[avventure-in-acqua]

Guardò il mare e capì fino a che punto era solo, adesso. (Il vecchio e il mare, Ernest Hemingway)

2

L’acqua permette alle società di esistere, ma può anche distruggerle. La vita non potrebbe esistere senza di essa. Il commercio ed il viaggio sono agevolati dalla sua presenza. Eppure, l’acqua può anche uccidere, sia annegando le persone, sia generando alluvioni e tsunami su larga scala. La vita terrestre è dipendente dall’acqua ma allo stesso tempo la teme.

**Avventure Acquatiche**

Un’avventura acquatica può aver luogo ovunque l’acqua rappresenti l’elemento principale del territorio: come paludi, fiumi, laghi, stagni, oceani, il Piano dell’Acqua e simili. Le avventure Acquatiche, comunque, non richiedono che i personaggi abbiano la capacità di respirare sott’acqua; l’introduzione di sfide Acquatiche per avventurieri di basso livello apportano ad un’avventura un bel pò di tensione e sensazione di pericolo.

**Adattarsi agli Ambienti Acquatici**

Le regole per il combattimento sott’acqua si applicano alle creature che non sono native di questo pericoloso ambiente, come la maggior parte dei PG. Per avventure Acquatiche prolungate ed esplorazioni particolarmente in profondità, i personaggi necessiteranno dell’uso della magia per proseguire le proprie avventure. incantesimi di Trasformazione o Abiurazione sono di ovvia utilità.

Il danno da pressione può essere totalmente evitato tramite incantesimi che offrano una resistenza.

## Combattimento sott’acqua

Le creature che vivono sulla terra hanno considerevoli difficoltà a combattere sott’acqua. L’acqua influenza la Difesa di una creatura, i suoi Tiri per Colpire, i danni e il movimento.

* Una creatura sott’acqua perde il bonus di Destrezza alla Difesa.
* Una creatura che non sia sotto l’incantesimo *Libertà di movimento* o una velocità di Nuotare effettua i Tiri per Colpire con un -1d6 e l’avversario si considera che abbia Resistenza al danno da Taglio e da Botta.  
  Armi come Tridente, Lancia corta, Spada Corta, Giavellotto non hanno penalità al colpire.
* Se non si ha una movimento di tipo Nuotare ci si può muovere a metà del movimento per Azione di Movimento (terreno difficile)

### Attacchi a distanza sott’acqua

Le armi da lancio sono inefficaci sott’acqua, anche quando vengono lanciate da terra. Gli attacchi con le armi a distanza subiscono penalità -2 ai Tiri per Colpire per ogni 1,5 metri d’acqua che attraversano e -1 al danno.

### Attacchi dalla terraferma

Quei personaggi che nuotano, galleggiano o attraversano l’acqua in superficie, o guadano un tratto in cui l’acqua è alta almeno fino al petto, godono di copertura media.  
Una creatura completamente sommersa dispone di copertura totale contro gli avversari sulla terraferma.

### Effetti magici in acqua

Gli effetti magici non sono influenzati, tranne quelli che richiedono un Tiro per Colpire (che vengono trattati come tutti gli altri effetti) e gli effetti di fuoco.  
**Fuoco**: Il fuoco non magico (incluso il fuoco dell’alchimista) non brucia sott’acqua. Gli incantesimi o gli effetti magici di fuoco sono inefficaci sott’acqua. Una creatura parzialmente sommerso ha resistenza al fuoco.  
**Lanciare incantesimi sott’acqua**  
Lanciare incantesimi mentre ci si trova sott’acqua può essere difficile per chi non ha la capacità di respirare sott’acqua.  
Una creatura che non è in grado di respirare sott’acqua consuma tre round di trattenere il fiato per lanciare un incantesimo sott’acqua.  
Alcuni incantesimi potrebbero funzionare diversamente sott’acqua, a discrezione del Narratore  
Ricordo che un personaggio puo’ trattenere il fiato per COS\*8, minimo 10 round, round prima di incominciare ad affogare ed ogni Azione consuma un round aggiuntivo.

## Avventure Nautiche

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

image  
*The Mermaid and the Boy" 1904 by H.J.Ford*

### Combattimento Rapido in Mare

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

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

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

image

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

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

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

**Affondamento**

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

**Statistiche di una Nave**

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

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

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

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

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

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

image

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

**Quadretti**: Il numero di quadretti che la nave occupa sulla griglia di combattimento. Una nave si considera sempre della larghezza di un quadretto.

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

**Tabella: Statistiche delle Navi**

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

# Avventure in Città

[avventure-in-citta]

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

2

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

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

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

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

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

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

image

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

**Limitazioni alle Armi e agli Incantesimi**

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

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

**Elementi Urbani**

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

**Mura e Cancelli**

Molte città sono difese da un cerchio di mura. Delle normali mura cittadine sono in pietra rinforzata, spesse 1,5 metri e alte 6 metri. Un muro simile è piuttosto liscio ed è necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 30 per potervisi arrampicare. Le mura dispongono di piccoli merli su un lato per fornire un parapetto alle guardie in cima, e lo spazio per camminare sulle mura è a malapena sufficiente per una guardia.

**Le mura**

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

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

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

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

L’accesso alla torre è protetto da pesanti porte in legno, con rinforzi in ferro e serrature buone (Disattivare Congegni DC 30). Normalmente è il capitano delle guardie a custodire la chiave d’accesso alla torre, e una seconda copia viene conservata nella fortezza interna o nella caserma cittadina.

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

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

**Guardie e Soldati**

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

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

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

**Macchine d’Assedio**

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

image

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

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

Se il macigno di una catapulta manca il bersaglio, si tira 1d8 per determinare dove atterra. Il risultato indica la direzione in cui il colpo devia, dove 1 indica verso la catapulta stessa e i valori da 2 a 8 le direzioni successive in senso orario attorno alla zona bersaglio. La distanza coperta è pari a 1d4x10 metri.

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

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

Una catapulta pesante occupa uno spazio di 4,5 metri.

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

Una catapulta leggera occupa uno spazio di 3 metri.

**Balista**: Una balista è in pratica una balestra pesante enorme fissa. La sua taglia rende difficile il suo utilizzo per la maggior parte delle creature.Quindi, una creatura media subisce penalità –4 ai Tiri per Colpire quando usa una balista, e una creatura piccola subisce penalità –6. Per una creatura di taglia inferiore alla grande sono necessari 2 round per ricaricare la balista dopo aver fatto fuoco.

Una balista occupa uno spazio di 1,5 metri.

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

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

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

Una torre da assedio tipica occupa uno spazio di 4,5 metri. Le creature al suo interno la spingono a una velocità di 3 metri (una torre da assedio non può correre). Le otto creature che spingono la torre al pian terreno godono di Copertura totale, quelle ai piani superiori godono di Copertura migliorata e possono tirare attraverso le feritoie per gli arcieri.

**Tabella: Modificatori di Attacco delle Catapulte**

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

**Tabella: Macchine d’Assedio**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Macchina** | **Costo (mo)** | **Danno** | **Gittata (metri)** | **Operatori** |
| Catapulta pesante | 800 | 6d6 | 60 | 4 |
| Catapulta leggera | 5500 | 4d6 | 45 | 2 |
| Ballista | 500 | 3d8 | 36 | 1 |
| Ariete | 1000 | 3d6 | - | 10 |
| Torri da Assedio | 2000 | - | - | 20 |

2

**Strade Cittadine**

Le tipiche strade di una città sono strette e tortuose. La maggior parte delle vie cittadine è larga dai 4,5 ai 6 metri, mentre i vicoli vanno da una larghezza di 3 metri a una di soltanto 1,5 metri. Se il pavimento lastricato è in buone condizioni, è possibile muoversi normalmente, mentre le strade in brutte condizioni e gravemente rovinate vengono considerate equivalenti a detriti sparsi, e aumentano la DC delle prove di Acrobatica di 2.

Alcune città non hanno grandi viali d’accesso, specialmente quelle che sono cresciute gradualmente partendo come piccoli insediamenti. Le città che sono state progettate a tavolino, o che forse sono state consumate da un grave incendio che ha consentito alle autorità di costruire nuove strade su quelle che un tempo erano aree abitate, potrebbero disporre di alcune strade più grandi che le attraversano. Queste strade principali sono ampie 7,5 metri, e consentono ai carri di passare l’uno di fianco all’altro, con marciapiedi di 1,5 metri su entrambi i lati.

**Folla**: Le strade cittadine sono gremite di gente che va e viene, impegnata nelle varie faccende giornaliere. Nella maggior parte dei casi non è necessario includere ogni popolano di 1° livello sulla mappa quando si giunge a un combattimento sul viale principale della città.

E’ sufficiente invece indicare quali zone sulla mappa sono occupati dalla folla. Se la folla vede qualcosa di pericoloso, si allontanerà alla velocità di 9 metri per round a conteggio di Iniziativa 0. Per entrare in contatto con la folla bisogna avere una distanza di mischia. La folla fornisce Copertura a chiunque riesca a entrarvi, consentendo una prova di Nascondersi nelle Ombre (tra la folla..) e fornendo un bonus alla Difesa e ai Tiri Salvezza su Riflessi.

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

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

**Sopra e Sotto le Strade**

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

Prima o poi un personaggio giungerà alla fine del tetto, e dovrà effettuare un lungo salto per passare al tetto successivo o per scendere a terra. La distanza che separa un tetto dal successivo di solito è di 3 metri, ma il tetto dall’altra parte potrebbe essere più alto o più basso di 1,5 metri, o alla stessa altezza. Si usano le indicazioni date per Acrobatica (il picco d’altezza in un salto in lungo è pari ad un quarto della distanza orizzontale) per determinare se il personaggio è in grado di effettuare un salto.

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

**Edifici Cittadini**

La maggior parte degli edifici cittadini è divisa in tre categorie. Molti edifici in una città sono alti da due a cinque piani e sono costruiti l’uno di fianco all’altro per formare lunghe file, interrotte soltanto dalle vie principali o secondarie. Questi edifici a schiera solitamente ospitano un negozio a pianterreno, con uffici o appartamenti ai piani superiori.

Le locande, le imprese commerciali più ricche e i magazzini più grandi (oltre a eventuali mulini, concerie e altre attività che richiedano molto spazio) in genere sono grossi edifici indipendenti alti fino a cinque piani.

Infine, le abitazioni, i negozi, i magazzini e i depositi più piccoli sono dei semplici edifici di legno a un piano, specialmente nei quartieri più poveri.

**Illuminazione Cittadina**

Se una città possiede grandi viali d’accesso, questi saranno illuminati da lanterne appese a un’altezza di circa 2 metri sui lati degli edifici. Queste lanterne sono poste a una distanza di 9 metri l’una dall’altra, quindi l’illuminazione in queste strade è praticamente continua. Le strade secondarie e i vicoli non sono illuminati; è consuetudine per i cittadini pagare un lanternaio che li accompagni, se devono uscire di notte.

I vicoli possono essere luoghi bui anche di giorno, grazie alle ombre degli edifici più alti circostanti. Un vicolo buio di giorno non è buio a sufficienza da poter conferire copertura completa ma leggera.

# Avventure e Disastri

[avventure-e-disastri]

Per prima cosa, nessuno rimane indietro. (anonimo)

2

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

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

**Vulcani**

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

**Lava**

I flussi lavici generalmente sono associati alle eruzioni non esplosive e possono essere un elemento permanente dei vulcani attivi. Le colate laviche sono per lo più lente e si muovono a 4,5 metri per round (penalità azione movimento 1), ma quelle più calde sono rapide, e raggiungono i 12 metri per round (nessuna penalità azione movimento). La lava incanalata, come in un tubo lavico, è molto pericolosa, poiché si muove alla velocità di 36 metri per round (4 azioni di movimento a round) (un pericolo con grado di Sfida 6). Le creature raggiunte da una colata lavica devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20 o sono sommerse dalla lava. Il successo indica che sono a contatto con la Lava ma non Immerse.

**Bombe Laviche** (grado di Sfida 2 o 8)

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

**Gas Venefici** (grado di Sfida 5)

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

**Colate Piroplastiche** (grado di Sfida 10)

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

**Tsunami**

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

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

Una creatura può evitare di essere portata via dal mare con una prova di Nuotare con DC 25; altrimenti viene trascinata a 6d6 x 3 metri dalla riva. Le acque dopo uno tsunami sono sempre considerate agitate o tempestose, salvo influenze magiche. Una creatura coinvolta nel cedimento di un edificio subisce 6d6 danni (TS su Riflessi DC 15 dimezza), o la metà se la struttura è particolarmente piccola. c’è una probabilità del 50% che la creatura venga sepolta (come per un Crollo), o che lo tsunami possa distruggere l’edificio, liberando la creatura dalle macerie.

**Sollevazione di Non Morti**

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

**I Morti Inquieti**

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

**Il Risveglio degli Scheletri**

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

**Anime Perse**

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

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

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

**Necropoli**

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

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

# Avventure nei Dungeon

Linux is user friendly. It’s just very picky about who its friends are (anonimo)  
Il dungeon è inclinato. Le creature sono infuriate perché non riescono a giocare a biglie (Dungeon Keeper 2,Videogioco, 1999)

[avventure-nei-dungeon]

2

Di tutti i luoghi strani che un avventuriero può esplorare, nessuno è più letale di un dungeon. Questi labirinti, pieni di trappole mortali, mostri affamati e tesori meravigliosi, provano ogni Abilità dei personaggi. Queste regole si possono applicare a qualsiasi tipo di dungeon, dal relitto di una nave ad un vasto complesso di grotte sotterranee.

**Tipi di Dungeon**

I quattro tipi base di dungeon sono definiti dal loro stato attuale. Molti dungeon sono varianti di questi tipi base o combinazioni di più tipi. Occasionalmente, antichi dungeon vengono usati ripetutamente da nuovi abitanti per scopi diversi.

**Struttura in Rovina**: Un tempo abitato, questo luogo è ora abbandonato (completamente o in parte) dai suoi creatori originari ed è occupato da altre creature. Molte creature sotterranee vanno alla ricerca di costruzioni sotterrane ed abbandonate in cui stabilire le loro tane. Qualsiasi trappola che possa essere esistita è stata probabilmente già rimossa o attivata, ma è possibile trovare bestie erranti.

**Struttura Occupata**: Questo dungeon viene ancora utilizzato. Delle creature (di solito intelligenti) ancora lo abitano, anche se potrebbero non essere i creatori del dungeon. Una struttura occupata potrebbe essere una casa, una fortezza, un tempio, una miniera attiva, una prigione, un quartier generale.

Questo tipo di dungeon è meno probabile che abbia trappole o bestie erranti, e più probabilmente dispone di guardie organizzate, sia stazionarie che di pattuglia. Le trappole e le bestie erranti che si possono incontrare sono spesso sotto il controllo degli occupanti. Le strutture occupate dispongono di arredo adatto agli abitanti, così come decorazioni, riserve di cibo, e la possibilità per gli abitanti di muoversi.

Gli abitanti possono disporre anche di un sistema di comunicazione, e quasi sempre controllano almeno un accesso verso l’esterno.

Alcuni dungeon sono parzialmente occupati e parzialmente vuoti o in rovina. In questi casi, gli occupanti di solito non sono gli originari costruttori del luogo, ma bensì un gruppo di creature intelligenti che hanno stabilito la loro base, tana o fortificazione all’interno del dungeon abbandonato.

image

**Riparo Sicuro**: Quando qualcuno vuole proteggere una cosa, spesso la seppellisce sottoterra. Che l’oggetto che vuole proteggere sia un favoloso tesoro, un artefatto proibito o il cadavere di un uomo importante, questi oggetti di valore vengono posti all’interno di un dungeon e circondati da barriere, trappole e guardiani.

Il dungeon del tipo riparo sicuro è quello che avrà più trappole e meno bestie erranti. è normalmente costruito in base alla funzionalità piuttosto che all’aspetto, anche se a volte viene decorato con statue e pareti dipinte, specie per le tombe di personaggi importanti.

A volte, pero’, una sala del tesoro o una cripta vengono costruite in modo da ospitare guardiani viventi. Il problema con questa strategia è che occorre tenere in vita le creature tra un tentativo di intrusione e un altro. La magia è di solito la soluzione migliore per rifornire di cibo e acqua queste creature. I costruttori di tombe e sepolcri, di solito, pongono non morti e costrutti, che non hanno bisogno di sostentamento o di riposo, a protezione dei loro dungeon. Le trappole magiche possono attaccare gli intrusi convocando mostri nel dungeon che scompaiono quando terminano il loro compito.

image

*The Red Romance Book, Illustration by H.J. Ford*

**Complesso di Caverne Naturali**: Le caverne sotterranee offrono riparo a qualsiasi tipo di creatura delle profondità. Create naturalmente e collegate da un sistema di passaggi labirintici, queste caverne mancano di qualsiasi parvenza di ordine, logica o decorazioni. Senza alcuna potenza intelligente che lo abbia costruito, questo tipo di dungeon è quello che ha minori probabilità di presentare trappole o porte.

Molteplici varietà di funghi vivono nelle caverne, a volte crescendo fino a formare enormi foreste di funghi e vesce, dove si aggirano predatori sotterranei si aggirano a caccia di chi si nutre di questi vegetali. Alcune varietà di funghi producono un bagliore fosforescente in grado di fornire al complesso di caverne naturali una propria limitata fonte di illuminazione. In altre zone, l’uso di incantesimi di Luce Diurna può garantire luce sufficiente per la crescita di piante verdi.

Spesso, un complesso di caverne naturali è collegato ad altri tipi di dungeon, essendo stato scoperto quando è stato costruito il dungeon artificiale. Un complesso di caverne può collegare due dungeon indipendenti, producendo a volte uno strano ambiente misto. Un complesso di caverne naturali unito a un altro dungeon, spesso, offre un percorso che le creature sotterranee possono usare per raggiungere un dungeon artificiale e popolarlo.

**Terreno del Dungeon**

Le regole seguenti riguardano i terreni di base che si possono trovare in un dungeon.

**Pareti**

A volte, pareti in mattoni (pietre accatastate una sopra l’altra solitamente, ma non sempre, tenute insieme con la calce) dividono i dungeon in corridoi e stanze. Le pareti dei dungeon possono anche essere scolpite nella nuda roccia, ottenendo così un aspetto scalpellato, oppure possono essere composte di pietra liscia e semplice come si trova nelle caverne naturali. Le pareti dei dungeon sono difficili da danneggiare o da sfondare, ma di solito sono facilmente scalabili.

**Tabella: Pareti**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo di Parete** | **Spessore** | **Sfondare** | **Durezza** | **Punti Ferita** | **DC per Scalare** |
| Mattoni | 30 cm | 35 | 8 | 90 | 20 |
| Mattoni superiori | 30 cm | 35 | 8 | 120 | 25 |
| Mattoni rinforzati | 30 | 45 | 8 | 180 | 20 |
| Pietra Scolpita | 90 | 50 | 8 | 540 | 25 |
| Pietra grezza | 150 cm | 65 | 8 | 900 | 25 |
| Ferro | 7.5 cm | 30 | 10 | 90 | 25 |
| Carta | variabile | 1 | – | 1 | 30 |
| Legno | 15 cm | 20 | 5 | 60 | 21 |

2

**Pareti in Mattoni**: Il tipo più comune di parete per un dungeon, le pareti in mattoni di solito sono spesse almeno 30 centimetri. Spesso queste antiche pareti presentano fori e fessure, all’interno dei quali possono annidarsi fanghiglie e piccole creature, che aspettano lì le loro prede. Le pareti di mattone sono in grado di bloccare tutti i rumori, tranne quelli più forti. è necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 20 per muoversi lungo una parete in mattoni.

**Pareti in Mattoni di Qualità Superiore**: A volte le pareti in mattoni sono costruite meglio (più lisce, con pietre meglio incastrate e meno danneggiate) e occasionalmente queste pareti di qualità superiore sono coperte da calcina o stucco. Queste pareti sono spesso abbellite da dipinti, bassorilievi o altre decorazioni. Le pareti in mattoni di qualità superiore non sono più difficili da danneggiare delle normali pareti in mattoni, ma sono più difficili da Arrampicarsi (DC 25).

**Pareti rinforzate** Queste sono pareti in mattoni con sbarre di ferro su uno o entrambi i lati, o inserite all’interno della parete stessa per rinforzarla. La Durezza della parete rinforzata resta la stessa, ma i Punti Ferita vengono raddoppiati e la DC per la prova di Forza per sfondarla viene incrementata di 10.

**Pareti di Pietra Scolpita**: Queste pareti generalmente si trovano in stanze o passaggi scavati nella nuda roccia. La ruvida superficie di una parete scolpita presenta minuscole sporgenze su cui possono crescere funghi e crepe all’interno delle quali possono vivere parassiti, pipistrelli o serpi sotterranee.

Quando una parete di questo tipo ha un "altro lato" (la parete separa due stanze in un dungeon), la parete è spessa almeno 90 centimetri; se fosse più sottile rischierebbe di far crollare tutto perché non sarebbe in grado di sostenere il peso della volta di pietra. è necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 25 per scalare una parete di pietra scolpita.

**Pareti di Pietra Grezza**: Queste superfici sono irregolari e raramente piatte. Sono lisce al tocco ma piene di minuscoli buchi, alcove nascoste e sporgenze a varie altezze. Di solito sono bagnate o perlomeno umide, in quanto le caverne naturali sono in genere il prodotto di infiltrazioni d’acqua. Quando una parete di questo tipo da un "altro lato", la parete è di solito spessa almeno 150 centimetri.

è necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 15 per muoversi lungo una parete di pietra grezza.

**Pareti di Ferro**: Queste pareti sono poste all’interno dei dungeon intorno a luoghi importanti come le sale del tesoro.

**Pareti di Carta**: Le pareti di carta sono l’opposto di quelle di ferro, utilizzate come schermi per impedire la vista ma nulla più.

**Pareti di Legno**: Le pareti di legno si trovano spesso come recenti aggiunte a dungeon più antichi, utilizzate per creare recinti per animali, depositi, o anche solo per dividere in una serie di stanze più piccole una più grande.

**Pareti Trattate Magicamente**: Queste pareti sono più forti della media, con una Durezza maggiore, con più Punti Ferita e per sfondarle bisogna superare una DC maggiore. La magia può di solito raddoppiare la Durezza e i Punti Ferita della parete e aggiungere fino a +20 alla sua DC per sfondarla. Una parete trattata magicamente ottiene anche un Tiro Salvezza contro Incantesimi che potrebbero avere effetto su di essa, con il bonus al Tiro Salvezza pari a 2 + metà del livello dell’incantatore della magia che rinforza la parete. Creare una parete magica richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi e la spesa di 1.500 mo per ogni sezione di 3 per 3 metri.

**Pareti con Feritoie**: Le pareti con feritoie possono essere costruite con qualsiasi materiale resistente, ma sono di solito fatte in mattoni, pietra scolpita o legno. Permettono ai difensori di scagliare frecce o quadrelli da balestra contro gli intrusi restando dietro la relativa protezione di un muro. Gli arcieri dietro alle feritoie godono di una Copertura superiore che fornisce loro bonus +8 alla Difesa, bonus +4 ai Tiri Salvezza su Riflessi.

**Pavimenti**

Così come per le pareti, esistono molti tipi di pavimenti per dungeon.

**Lastricato**: Come le pareti in mattoni, i pavimenti possono essere composti da pietre incastrate tra loro. Sono di solito piene di fessure e solitamente appena livellate. Fanghiglie e muffe crescono all’interno di queste fessure. In certi casi l’acqua scorre in piccoli scoli attraverso le pietre o forma pozze stagnanti. Il lastricato è il tipo di pavimento più comune nei dungeon.

**Lastricato Irregolare**: Col passare del tempo, alcuni pavimenti possono diventare talmente irregolari da richiedere una prova di Acrobatica con DC 10 per correre o Caricare sulla loro superficie. Coloro che falliscono la prova non possono muoversi durante quel round. Pavimenti così pericolosi dovrebbero essere in realtà l’eccezione e non la regola.

**Pavimento di Pietra Scolpita**: Ruvidi e irregolari, i pavimenti scolpiti nella pietra sono di solito coperti da pietre smosse, ghiaia, polvere e altri detriti. Una prova di Acrobatica con DC 10 è necessaria per correre o Caricare su un simile pavimento. Un fallimento significa che il personaggio può ancora agire, ma non può correre o Caricare in quel round.

image

**Pietrisco Scarso**: Piccoli e sparuti detriti sono presenti a terra. Un pavimento su cui sia presente del pietrisco scarso aggiunge 2 alla DC delle prove di Acrobatica.

**Pietrisco Denso**: Il terreno è ricoperto di detriti di tutte le dimensioni. Entrare in una zona di mischia ricoperto di pietrisco denso costa 2 azioni di movimento. Un pavimento cosparso di pietrisco denso aggiunge 5 alla DC delle prove di Acrobatica, e aggiunge 2 alla DC delle prove di Consapevolezza (Muoversi Silenziosamente)

**Pavimento di Pietra Liscia**: Pavimenti lisci, perfetti e a volte anche levigati si trovano solo nei dungeon creati da costruttori capaci e attenti.

**Pavimento di Pietra Naturale**: Il pavimento di una caverna naturale è irregolare quanto le pareti. è difficile che queste caverne presentino ampie superfici piane; è più probabile che i loro pavimenti siano disposti su più livelli.

Alcune superfici adiacenti potrebbero variare in elevazione di appena 30 centimetri, cosicché lo spostamento da un punto all’altro non sia più difficile del salire un gradino di una scala, ma in certi punti il pavimento potrebbe scendere o salire di diverse decine di centimetri, obbligando il personaggio a una prova di Arrampicarsi per spostarsi da una superficie a un’altra.

A meno che non ci sia un percorso scavato dal tempo o ben battuto il terreno è considerato difficile e quindi il movimento è dimezzato, la DC delle prove di Acrobatica è aumentata di 5. La Carica e la corsa in questi ambienti sono impossibili, tranne che sui percorsi in questione.

**Scivoloso**: Acqua, ghiaccio, melma o sangue possono rendere qualunque pavimento descritto in questa sezione più insidioso. I pavimenti scivolosi aumentano la DC delle prove di Acrobatica di 5.

**Grata**: Una grata spesso copre una fossa o una zona al di sotto del pavimento principale. Le grate sono di solito costruite in ferro, ma quelle più grosse potrebbero essere anche fatte di tronchi d’albero rinforzati. Molte grate hanno cardini che permettono l’accesso alla zona sottostante (queste grate possono essere chiuse a chiave come una porta), mentre altre sono fisse e create per non poter essere spostate. Una tipica grata di ferro spessa 2,5 centimetri ha 25 Punti Ferita, Durezza 10, e DC 27 per sfondarla o smuoverla.

**Sporgenze**: Le sporgenze permettono alle creature di camminare al di sopra di un’area sottostante. Spesso sono disposte intorno a fosse, lungo il corso di fiumi sotterranei, come balconate che circondano un’ampia stanza oppure forniscono una posizione dalla quale gli arcieri possono appostarsi per attaccare i nemici dall’alto.

Le sporgenze strette (di ampiezza inferiore a 30 centimetri) richiedono a coloro che vi si muovono sopra delle prove di Acrobatica. Un fallimento implica che il personaggio che si stava muovendo cade dalla sporgenza.

A volte le sporgenze hanno una ringhiera. In questi casi i personaggi ottengono Bonus +5 alle prove di Acrobatica per muoversi lungo la sporgenza. Un personaggio vicino alla ringhiera ha Bonus +2 alla propria prova contrapposta di Forza per evitare di essere spinto giù dalla sporgenza.

Le sporgenze a volte possono anche essere delimitate da balaustre alte 60-90 centimetri. Simili muri forniscono Copertura da aggressori entro distanza 3 metri dall’altro lato del muro, ammesso che il bersaglio sia più vicino alla balaustra di chi attacca.

Pavimenti Trasparenti: I pavimenti trasparenti, fatti di vetro rinforzato o di materiali magici permettono di osservare un ambiente pericoloso dall’alto. I pavimenti trasparenti sono di solito posti al di sopra di pozze di lava, arene, tane di mostri e stanze di tortura.Possono essere usati dai difensori per sorvegliare un’area.

**Pavimenti Scorrevoli**: Un pavimento scorrevole è un tipo di botola, creato per essere spostato e rivelare qualcosa che si trova al di sotto. In genere un pavimento scorrevole si muove tanto lentamente che chiunque vi si trovi sopra può evitare di cadere nell’apertura, purché abbia spazio per spostarsi. Se un pavimento di questo tipo scorre tanto velocemente che c’è la possibilità che un personaggio cada in quello che si trova sotto di esso (lance acuminate, una vasca con olio bollente, o una pozza infestata da squali) allora è una trappola.

**Pavimenti Trappola**: Questi pavimenti sono stati progettati per diventare di colpo pericolosi. Con l’applicazione della giusta quantità di peso o l’azionamento di una leva nelle vicinanze, spuntoni sbucano dal pavimento, fiammate o sbuffi di vapore partono da fori nascosti, o l’intero pavimento si muove. Questi strani pavimenti si trovano di solito dentro alle arene, progettati per rendere i combattimenti più appassionanti e letali. Questo tipo di pavimento è costruito nello stesso modo di una trappola.

**Porte** Le porte all’interno dei dungeon sono ben più che semplici entrate o uscite. Spesso possono essere dei veri e propri incontri. Le porte dei dungeon si presentano in tre tipi basilari: di legno, di pietra e di ferro.

**Tabella: Porte**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo di porta** | **Spessore tipico (cm)** | **Durezza** | **Punti Ferita** | **DC per sfondare** |  |
|  |  |  |  | Bloccata | Chiusa a chiave |
| Legno semplice | 2.5 | 5 | 10 | 13 | 15 |
| Legno buono | 3.75 | 5 | 15 | 16 | 18 |
| Legno robusto | 5 | 5 | 20 | 23 | 25 |
| Pietra | 10 | 8 | 60 | 28 | 28 |
| Ferro | 5 | 10 | 60 | 28 | 28 |
| Saracinesca di legno | 7.5 | 5 | 30 | 25\* | 25\* |
| Saracinesca di ferro | 5 | 10 | 60 | 25\* | 25\* |
| Serratura | - | 15 | 30 | - | - |
| Cardini | - | 10 | 30 | - | - |

\* DC per sollevare. Usate la voce appropriata di porta per sfondare.

2

**Porte di Legno**: Costruite con spesse assi inchiodate, a volte rinforzate con sbarre di ferro (poste anche per impedire le deformazioni prodotte dall’umidità dei dungeon), quelle di legno sono il tipo più comune di porta. Le porte di legno variano per durezza: possono essere semplici, buone o robuste. Le porte semplici (DC 15 per sfondarle) non sono progettate per tenere alla larga assalitori motivati.

Le porte di buona fattura (DC 18 per sfondarle), sebbene forti e resistenti, non sono comunque progettate per subire una grande quantità di danni. Le porte robuste (DC 25 per sfondarle) sono rivestite in ferro e sono delle barriere discretamente resistenti contro coloro che cerchino di oltrepassarle. Cardini di ferro sorreggono la porta, e di solito un anello circolare posto al centro serve ad aprirla.A volte, al posto di un anello, una porta dispone di una sbarra di ferro su uno o entrambi i lati che funziona come maniglia.

Nei dungeon abitati queste porte sono di solito ben tenute (non bloccate) e non chiuse a chiave, anche se le zone importanti probabilmente saranno chiuse a chiave.

**Porte di Pietra**: Costruite da blocchi di pietra solida, queste porte pesanti e poco maneggevoli sono spesso pensate in modo da ruotare su se stesse quando vengono aperte, anche se i nani e altri abili artigiani sono in grado di costruire cardini forti abbastanza da sostenere il peso di una porta di pietra.

Le porte segrete nascoste lungo una parete di pietra sono solitamente di pietra. Altrimenti, le porte di questo tipo sono studiate per diventare resistenti barriere che proteggono qualsiasi cosa si trovi al di là di esse. Di conseguenza si trovano spesso chiuse a chiave o sbarrate.

**Porte di Ferro**: Arrugginite ma resistenti, le porte di ferro in un dungeon sono dotate di cardini come quelle di legno. Queste porte sono le porte più resistenti del tipo non magico. Sono di solito chiuse a chiave o sbarrate.

image

**Sfondare**: Le porte dei dungeon possono essere chiuse a chiave, munite di trappole, rinforzate, sbarrate, sigillate magicamente o, a volte, semplicemente bloccate.

Tutti, ad eccezione dei personaggi più deboli, riusciranno a buttar giù una porta con un pesante attrezzo come un maglio, e numerosi incantesimi ed oggetti magici possono offrire ai personaggi un modo facile per superare una porta chiusa.

**DC 10 o inferiore**: Una porta che chiunque può sfondare.

**DC 11–15**: Una porta che una persona forte dovrebbe sfondare con un solo tentativo, e che una persona di forza media potrebbe avere qualche speranza di abbattere in un solo colpo.

**DC 16–20**: Una porta che praticamente chiunque potrebbe sfondare, avendo a disposizione il tempo necessario.

**DC 21–25**: Una porta che solo una persona forte o molto forte ha una speranza di sfondare, e probabilmente non al primo tentativo.

**DC 26 o superiore**: Una porta che solo una persona dotata di una forza eccezionale può avere una qualche speranza di sfondare.

**Serrature**: Le porte dei dungeon sono spesso chiuse a chiave e così torna utile l’Abilità Disattivare Congegni. Le serrature sono di solito costruite sulle porte, sul bordo opposto ai cardini o dritte nel centro della porta. Le serrature costruite dentro le porte di solito controllano una sbarra di ferro che si estende dalla porta dentro il muro che la sostiene, o una sbarra di ferro o di legno massiccio scorrevole che si prolunga dietro tutta la porta.

Al contrario, i lucchetti non sono costruiti dentro la porta ma di solito scorrono tra due anelli, uno sulla porta e uno sul muro. Serrature più complesse, come quelle a combinazione o quelle ad enigma, sono di solito costruite dentro la porta stessa.

Siccome queste serrature senza chiave sono più grandi e complesse, di solito si trovano solo sulle porte resistenti (robuste porte di legno, di pietra o di ferro). La DC per scassinare una serratura con una prova di Disattivare Congegni spesso ricade tra 20 e 30, anche se esistono serrature con DC maggiori o inferiori. Una porta può disporre di più di una serratura, ognuna delle quali da aprire separatamente.

Le serrature sono spesso dotate di trappole, di solito aghi avvelenati che scattano all’infuori per pungere le dita del ladro.

**Spaccare una serratura**

Una porta speciale potrebbe avere una serratura senza chiave, ma che richiede che venga indovinata la giusta combinazione delle leve vicine o vengano premuti nell’ordine corretto i simboli su un pannello per riuscire ad aprirla.

**Porte Bloccate**: I dungeon sono spesso luoghi umidi, e in alcuni casi le porte rimangono bloccate, in modo particolare se sono fatte di legno. Di solito si suppone che all’incirca il 10% delle porte di legno e il 5% delle altre porte siano bloccate. Questi valori possono essere raddoppiati (al 20% e 10% rispettivamente) nel caso di dungeon da tempo abbandonati o trascurati.

**Porte Sbarrate**: Quando un personaggio cerca di sfondare una porta sbarrata, è la qualità della sbarra che fa la differenza, non il materiale della porta in sé. Sfondare una porta chiusa da una sbarra di legno richiede una prova di Forza con DC 25, e la DC sale a 30 nel caso di una sbarra metallica.

I personaggi possono attaccare la porta e distruggerla, lasciando la sbarra appesa nel passaggio sgombro.

**Sigilli Magici**: Incantesimi messi su una porta possono rendere ostico l’attraversamento di una porta.

Una porta su cui è stato lanciato un blocco magico si considera chiusa anche se non ha fisicamente una serratura. è necessario un incantesimo che scassina o Distruggi magie oppure una prova riuscita di Forza per oltrepassare una porta chiusa in questo modo.

**Cardini**: La maggior parte delle porte è dotata di cardini. Ovviamente le porte scorrevoli non lo sono (queste sono piuttosto dotate di solchi sul pavimento, che permettono loro di scorrere a lato con facilità).

**Cardini Standard**: Questi cardini sono di metallo e tengono unita la porta al suo sostegno o alla parete. Ricordarsi che la porta si apre verso il lato dove si trovano i cardini (quindi se i cardini sono dal lato dei PG, la porta si aprirà verso di loro; altrimenti si aprirà verso l’altra direzione).

Gli avventurieri possono rimuovere i cardini uno alla volta superando varie prove di Disattivare Congegni (solo se, naturalmente, sono davanti al lato della porta su cui si trovano i cardini). Una simile azione ha una DC di 20, in quanto molti dei cardini sono arrugginiti o bloccati.

Spaccare un cardine è difficile. La maggior parte ha Durezza 10 e 30 Punti Ferita. La DC per spaccare un cardine è la stessa che serve per abbattere la porta

**Cardini a Inserimento**: Questi cardini sono molto più complessi e si trovano solo in zone di eccellente costruzione. Questi cardini sono costruiti dentro la parete e permettono alla porta di aprirsi in entrambe le direzioni. I personaggi non possono raggiungere i cardini per rimuoverli a meno che non sfondino il sostegno della porta o la parete. I cardini a inserimento si trovano di solito sulle porte di pietra, ma a volte si vedono anche su porte di legno o di ferro.

image

**Perni**: I perni non sono veri cardini, ma semplici pioli che si protendono dal lato superiore e inferiore della porta e si infilano dentro i buchi nel suo sostegno, permettendole di girare. I vantaggi dei perni è che non possono essere rimossi come i cardini e che sono facili da realizzare. Lo svantaggio è che siccome la porta gira sul suo centro di gravità (di solito nel mezzo), nulla più grosso di metà dell’ampiezza della porta vi può passare attraverso.

Le porte dotate di perni sono di solito di pietra e spesso anche abbastanza larghe per ovviare allo svantaggio. Un’altra soluzione è quella di piazzare il perno verso un’estremità e fare la porta più spessa da quella parte e più sottile dall’altra, in modo che si apra più o meno come una porta normale.

Le porte segrete all’interno di muri spesso ruotano, in quanto la mancanza di cardini rende più facile occultare la presenza della porta. I perni permettono anche a oggetti come una libreria di essere usati come porte segrete.

**Porte Segrete**: Camuffata da comune porzione di muro (o di pavimento o di soffitto), da libreria, da focolare, da fontana, una porta segreta porta ad un passaggio segreto oppure ad una stanza.

Qualcuno che stia esaminando la zona può trovare una porta segreta (se ne esiste una) con una prova riuscita di Consapevolezza (con DC 20 per una porta segreta comune e DC 30 per una porta molto ben nascosta).

Molte porte segrete richiedono un metodo speciale per essere aperte, come un bottone nascosto o una piastra a pressione. Le porte segrete possono aprirsi come porte comuni, girare su un perno, scorrere, sprofondare, sollevarsi o anche calare come un ponte levatoio.

Un costruttore potrebbe piazzare una porta segreta molto bassa vicino al pavimento oppure molto in alto su un muro, in modo da rendere più difficile sia il rinvenimento che l’utilizzo della porta.

image  
*Henry Justice Ford*

**Porte Magiche** Incantata dal costruttore originario, una porta può apostrofare gli esploratori invitandoli a non proseguire. Potrebbe essere protetta dai danni, con una Durezza maggiore o un numero maggiore di Punti Ferita, oltre che un bonus al Tiro Salvezza migliorato. Una porta magica potrebbe non condurre allo spazio che si trova dietro di essa, ma essere in realtà un portale verso un luogo molto distante o addirittura verso un altro piano di esistenza. Altre porte magiche potrebbero aver bisogno di una parola d’ordine o di chiavi speciali per aprirsi.

**Saracinesche**: Queste porte speciali sono fatte con aste di ferro o di spesso legno rinforzato che calano da un recesso nella parte superiore di un arco. A volte una saracinesca dispone di barre orizzontali a formare una griglia, altre volte no. Sollevate di solito con un argano o simile macchinario, le saracinesche possono esser fatte scendere in fretta, e le sbarre terminano in punte per scoraggiare chiunque dal passarci sotto (o dal tentare di attraversarle in corsa mentre calano). Una volta scesa, una saracinesca si chiude, a meno che non sia così grande che nessuna persona normale sarebbe in grado di sollevarla. In ogni caso, sollevare una tipica saracinesca richiede una prova di Forza con DC 25.

**Pareti, Porte ed azioni di Individuazione**

Le pareti di pietra, di ferro e le porte di ferro sono generalmente sufficientemente spessi da bloccare la maggior parte delle Divinazioni. Le pareti di legno, le porte di legno e di pietra in genere non sono sufficientemente spesse da fare altrettanto. Tuttavia, una porta segreta di pietra costruita in un muro e spessa come il muro stesso (almeno 30 centimetri) bloccherà la maggior parte di queste Azioni.

**Scale** Il metodo più tradizionale per collegare differenti livelli di un dungeon è attraverso le scale. Un personaggio può salire o scendere una scala come parte del suo movimento senza penalità ma non può correre. Aumentate la DC di qualsiasi prova di Acrobatica effettuate su una scala di 4. Alcune scale, particolarmente ripide, vengono trattate come terreno difficile.

### Pericoli nei Dungeon

Nei dungeon e nelle caverne oltre ai mostri ci sono anche altri pericoli tra crolli, muffe, funghi e altro.

**Crolli e Cedimenti (grado di Sfida 8)**

I crolli e i cedimenti nei tunnel sono estremamente pericolosi. Non solo gli esploratori di dungeon corrono il rischio di essere schiacciati da tonnellate di pietra, ma anche, qualora dovessero sopravvivere, di rimanere bloccati sotto un mucchio di detriti o di essere impossibilitati a raggiungere un’uscita.

Un crollo seppellisce chiunque si trovi nel mezzo della zona sepolta, e quindi i detriti che rotolano via infliggeranno danni a tutti coloro che si trovano nelle zone periferiche alla zona sepolta. Un tipico corridoio soggetto a un crollo potrebbe disporre di una zona sepolta con raggio 3 metri e una zona di scorrimento con raggio di mischia all’estremità di quella sepolta.

Un soffitto pericolante può essere identificato con una prova di Ingegneria con DC 20 o Professione Muratore con DC 20. Un Nano può effettuare questa prova semplicemente passando entro 3 metri di distanza da un soffitto pericolante.

Un soffitto pericolante può crollare sotto l’impatto di una grossa forza. Un personaggio può provocare un crollo distruggendo la metà dei pilastri che reggono il soffitto.

I personaggi che si trovano nella zona sepolta subiscono 8d6 danni, o danni dimezzati se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15. A quel punto sono sepolti. I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15. I personaggi che si trovano nella zona di scorrimento, sono anch’essi sepolti, se falliscono il Tiro Salvezza.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali per ogni minuto che rimangono sotto le macerie. Se un personaggio in queste condizioni cade privo di sensi, deve effettuare una prova di Costituzione con DC 15. Se il personaggio fallisce la prova, inizia a subire 1d6 danni letali al minuto fino a quando non viene liberato o muore.

I personaggi che non sono stati sepolti possono estrarre i loro compagni da sotto le macerie. In 1 minuto, usando solo le mani, un personaggio può spostare una quantità di roccia e detriti pari a cinque volte il proprio limite di carico pesante. La quantità di roccia smossa che riempie un’area di mischia pesa all’incirca 1 tonnellata (1.000 kg). Equipaggiato con gli strumenti adatti, come un piccone, un piede di porco, o una pala, uno scavatore può impiegare la metà del tempo che impiegherebbe facendolo a mano. Si potrebbe anche concedere a un personaggio sepolto di liberarsi da solo superando una prova di Forza con DC 25.

**Fanghiglie, Muffe e Funghi**

Negli umidi e oscuri recessi dei dungeon, le muffe e i funghi prosperano, temete le colonne di muffa! Per quanto riguarda gli incantesimi ed altri effetti speciali, tutte le fanghiglie, le muffe e i funghi sono considerati vegetali. Come le trappole, le fanghiglie e le muffe pericolose sono dotate di un grado di Sfida, e i personaggi guadagnano Punti Esperienza per averle incontrate.

Una lucida melma organica ricopre qualsiasi cosa che rimanga per troppo tempo immersa nell’oscurità e nell’umidità dei dungeon. Questo tipo di fanghiglia, benché possa essere repellente, non è pericoloso. Le muffe e i funghi abbondano nei luoghi bui, freddi e umidi. Sebbene alcuni siano innocui quanto le normali fanghiglie dei dungeon, altri sono alquanto pericolosi. Funghi commestibili, vesce, lieviti, muffe e altri tipi di funghi fibrosi, bulbosi o intere distese di spore fungine possono essere rinvenuti nella maggior parte dei dungeon. Di solito sono innocui e spesso sono anche commestibili (anche se la maggior parte è poco invitante o ha uno strano sapore).

image  
*Sono luminosi al buio, credetemi..*

**Boleto Stridente**: Questi funghi viola di grandezza umana emettono un suono penetrante che dura 1d3 round ogni volta che c’è un movimento o una sorgente di luce entro raggio 3 metri. Questo grido rende impossibile sentire altri suoni o rumori entro raggio di mischia. Il suono attira le creature nelle vicinanze che sono disposte ad investigare. Alcune creature che vivono vicino ai boleti stridenti hanno imparato che il rumore significa molto spesso cibo.

**Fanghiglia Verde** (grado di Sfida 4): Questo pericolo dei dungeon è una varietà insidiosa della normale fanghiglia. La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici che vi entrano in contatto, ed è addirittura capace di dissolvere i metalli. Di un verde splendente, bagnata e appiccicosa, si distribuisce a chiazze su pareti, pavimenti e soffitti e si riproduce consumando materiale organico. Si lascia cadere dalle pareti e dai soffitti quando individua del movimento (e possibile nutrimento) sotto di sé.

La fanghiglia verde infligge 1 danno alla Costituzione per ogni round in cui divora la carne. Al primo round di contatto, la fanghiglia può essere asportata da una creatura (con la probabile distruzione dell’oggetto utilizzato per asportarla), ma dopo il primo round deve essere congelata, bruciata o tagliata (infliggendo danni anche alla sua vittima) per essere rimossa. Tutto ciò che infligge danni da fuoco o da freddo, la luce solare o un incantesimo di rimuovi malattia distruggono una chiazza di fanghiglia verde. Nel caso di legno o metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la Durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra.

**Fungo Fosforescente**: Questo strano fungo sotterraneo emana una debole luminescenza violacea che illumina le caverne e i passaggi sotterranei come una candela. Rare macchie di questo fungo illuminano come una torcia.

**Muffa Gialla** (grado di Sfida 6): Se disturbata, nel raggio di 3 metri rilascia una nube di spore velenose. Tutti coloro entro raggio di 3 metri dalla muffa devono superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subiscono 1d3 danni a Costituzione. Un altro Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 è necessario una volta per round per i successivi 5 round o per evitare di subire altri 1d3 danni a Costituzione. Un Tiro Salvezza riuscito blocca questo effetto. Il fuoco distrugge la muffa gialla, mentre la luce solare la rende inerte.

**Muffa Marrone** (grado di Sfida 2): La muffa marrone si nutre di calore, estraendolo da tutto ciò che la circonda. Di solito si presenta in chiazze con diametro di dimensione mischia e la temperatura attorno alla muffa risulta sempre fredda in un raggio di 3 metri. Le creature viventi entro una distanza di mischia da essa subiscono 3d6 danni non letali da freddo. Se viene portata una fonte di fuoco entro mischia dalla muffa questa raddoppia immediatamente le proprie dimensioni. I danni da freddo, come quelli inflitti da un cono di freddo, la distruggono all’istante.

# Pericoli in Avventura

Un’avventura è un risultato ragionevole. Due sono meglio, tre meritano di essere tramandate, e quattro... nessuno potrà mai contestare quattro avventure. (John Steinbeck)  
Corre meno pericoli colui che, anche se è al sicuro, sta in guardia. (Publilio Siro)

[pericoli-in-avventura]

2

Il mondo è pieno dì pericoli oltre che di draghi ed immondi famelici. I pericoli sono minacce basate sulle peculiarità della zona che hanno molto in comune con le trappole, ma che di solito fanno parte del posto anziché venir costruite. I pericoli si dividono in tre categorie principali: ambientali, viventi e magici.

I pericoli ambientali includono frane, incendi e simili. I pericoli viventi includono creature che pur non essendo considerate mostri, rappresentano una minaccia per gli avventurieri incauti, come fanghiglie, funghi e muschi. I pericoli magici sono i più imprevedibili e possono essere residui di esperimenti arcani, strane radiazioni sotterraneo o antichi incantesimi falliti.

image

**Antidweomer (grado di Sfida 6)**

Zona di entropia magica che distruggono le magie, gli antidweomer si formano sui siti di grandi duelli magici, attraverso la distruzione di potenti artefatti o da vortici di energia mistica ai margini delle zone di antimagia. Le dimensioni variano da piccole bolle di appena pochi metri fino a grandi aree delle dimensioni di una città.

Una prova riuscita di Arcana con DC 20 rivela la vicinanza di un antidweomer con un formicolio nell’aria. Una magia attiva portata in un antidweomer potrebbe venir dissolta, e qualsiasi incantesimo lanciato al suo interno è soggetta ad un contro incantesimo immediato. Se la prova di magia riesce di 10 o più l’incantesimo riesce a passare l’antidweomer, altrimenti l’incantesimo svanisce in un guizzo di colore.  
Se l’incantesimo fallisce il rilascio di energia magica infligge 1d6 danni in un’esplosione in un raggio di 3 metri centrata su chi ha tentato l’incantesimo; un Tiro Salvezza su Riflessi a DC 15 permetti di dimezzare questo danno.  
Una magia manifestata da un oggetto fallisce sempre.  
Se più scoppi sovrapposti colpiscono lo stesso bersaglio, si applica solo quello più dannoso. Una magia che ha resistito ad un tentativo di dissoluzione, non viene influenzato nuovamente a meno che non esca e rientri nell’antidweomer.

Gli antidweomer più potenti sono ancora più distruttivi. Ogni +1 di incremento del grado di Sfida aumenta la difficoltà di magia di 1 e la DC del Tiro Salvezza per i danni dell’esplosione di 1.

**Aria Viziata (grado di Sfida 1 o 4)**

Un pericolo invisibile, le sacche di gas sono un rischio per minatori, speleologi e avventurieri che investigano nelle caverne. I gas ininfiammabili come il diossido di carbonio o l’azoto hanno grado di Sfida 1 e richiedono una prova di Sopravvivenza con DC 25 per essere notati.

Le creature che respirano quell’aria devono superare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 15 +1 per ogni tiro precedente) ogni ora o diventano Affaticate. Una volta Affaticate, iniziano a Soffocare Lentamente. Le creature che trattengono il fiato possono evitare questi effetti.

I vapori infiammabili come il gas di carbone sono molto più pericolosi (grado di Sfida 4). Questo gas sostituisce l’aria respirabile nei polmoni, provocando affaticamento: inoltre, qualsiasi fiamma aperta o scintilla causa un’esplosione che infligge 6d6 danni (TS su Riflessi con DC 15 dimezza) a chi è nella caverna o entro 3 metri da un ingresso. Il fuoco brucia l’ossigeno nell’aria, rendendola irrespirabile per 2d4 minuti. Dopo un’esplosione, il gas infiammabile generalmente impiega molti giorni per ritornare a livelli pericolosi.

**Parassiti**

Parassiti come cercaorecchie o larve necrofaghe provocano parassitosi, un tipo di Afflizione simile alle Malattie. Le parassitosi possono essere guarite solo attraverso trattamenti specifici; indipendentemente da quanti Tiri Salvezza si effettuano, la parassitosi continua ad affliggere il bersaglio. Anche se un Rimuovi Malattia (o un effetto simile) uccide immediatamente una parassitosi, l’immunità alle Malattie non offre protezione, dato che è causata da parassiti.

**Cercaorecchie (grado di Sfida 5)**

I cercaorecchie sono minuscoli vermi bianchi che vivono nel legno marcio o altri detriti organici. Si possono notare con una prova di Consapevolezza (DC 15). Altrimenti, una creatura vivente che frughi nella loro tana si trasferisce inavvertitamente addosso uno o più cercaorecchie, i quali poi cercano una zona calda sul corpo della creatura, prediligendo il condotto uditivo, e li depongono 2d8 uova prima di morire.

Le uova si schiudono 4d6 ore dopo e le larve divorano la carne intorno. Alla morte del loro ospite, i vermetti strisciano fuori e ne cercano uno nuovo.

Rimuovi Malattia uccide tutti i cercaorecchie o le uova non ancora schiuse su un ospite. Alcuni cercaorecchie preferiscono vivere nel legno corrotto, spesso nascondendosi nelle porte dei sotterranei. I piccoli fori lasciati da questa variante sono molto difficili da notare (Consapevolezza DC 20).

**Cercaorecchie**

Tipo: Parassitosi

TS: Tempra DC 15

Insorgenza: 4d6 ore

Frequenza: 1/ora

Effetti: 1d3 a Costituzione

**Cristalli Mnemonici (grado di Sfida 3)**

I cristalli mnemonici sono grandi (3-12 metri d’altezza) grappoli di cristalli di quarzo viola che irradiano un’aura di alterazione forte. Per identificarli occorre una prova di Arcana con DC 25.

I cristalli mnemonici cumulano energia magica per crescere e difendersi, risucchiando gli incantesimi preparati degli incantatori che devono effettuare un Tiro Salvezza su Saggezza con DC 22 ogni round mentre sono entro 3 metri dai cristalli.

Se il tiro fallisce, perdono 1 slot di incantesimo (un incantesimo in meno lanciabile) a disposizione. Danneggiando o rompendo i cristalli, le magie assorbite vengono espulsi con un’esplosione di energia mentale che infligge 2d3 danni alla Saggezza a tutti coloro che si trovano entro 6 metri di raggio.

I cristalli mnemonici sono molto fragili (Durezza 0, 1 Punto Ferita). In aree ricche di cristalli, le creature che vi passano attraverso devono superare una prova di Acrobatica con DC 10 per evitare di camminarci sopra o sfiorarli rompendoli.

**Larve Necrofaghe (grado di Sfida 4)**

Una volta occupato un corpo vivente, le larve scavano verso il cuore, il cervello e altri organi interni chiave dell’ospite, provocandone infine la morte.

Nel primo round di parassitosi, applicando del fuoco nel foro di ingresso si possono uccidere le larve e salvare l’ospite, ma questo subisce 1d6 danni da fuoco.

Anche estrarle funziona, ma più a lungo le larve restano nell’ospite, più danni provoca questo metodo. Per estrarre le larve occorre un’arma tagliente ed una prova di Pronto Soccorso con DC 20, infliggendo 1d6 danni per ogni round che l’ospite è stato afflitto da parassitosi. Se la prova di Pronto Soccorso riesce una larva viene rimossa. Rimuovi Malattia uccide tutte le larve necrofaghe presenti in un ospite.

**Larve Necrofaghe**

Tipo: Parassitosi

TS: Tempra DC 17

Insorgenza: immediata

Frequenza: 1/round

Effetti: 1d2 danni a Costituzione per larva

**Minerale Magnetizzato (grado di Sfida 2)**

Le strane energie del mondo sotterraneo possono caricare pietre e vene di minerali con potenti campi magnetici, creando un pericolo per chi porta o indossa metalli ferrosi. Tutte le cose di ferro o acciaio portate entro raggio di 3 metri dal minerale sono trascinate verso di esso.

image  
*Neodimio*

Le creature Piccole vengono trascinate anche con 7,5 kg di metallo, quelle Grandi solo con 30 kg. Per creature di altre taglie, il peso cambia in base alle regole della Capacità di Trasporto. Le creature con indosso armature metalliche subiscono una penalità, chi è colpito è trascinato fino a 9 metri, subisce 2d6 danni per l’impatto con la roccia ed è considerato afferrato. Liberare un oggetto colpito richiede una prova di Forza DC 20-25

**Polla Maledetta (grado di Sfida 3)**

I prolungati effetti di antiche maledizioni o l’energia nociva che si propaga da un oggetto magico maledetto sommerso possono trasformare una semplice polla d’acqua in un rischioso pericolo magico. Una polla maledetta attira i passanti nelle sue profondità attraverso l’illusione (TS su Volontà con DC 16 per dubitare) di uno sfavillante tesoro sul fondo profondo 3 metri. Qualsiasi creatura che giunga al tesoro attiva la maledizione.

Una creatura all’interno della polla deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 16 o è colpita dalla maledizione, che distorce la sua percezione della polla. L’acqua sembra addensarsi in un viscoso sapropelite (NdA: anche sapropel o melma fetida, usato in geologia per indicare una fanghiglia di colore nerastro, pastosa e più o meno costipata, originatasi per il depositarsi in acque stagnanti o poco mosse di resti di organismi mescolati a gusci calcarei o silicei di microrganismi e a sostanze argillose), mentre la polla sembra raggiungere una profondità di 12 metri.

Le prove di Nuotare nella polla subiscono penalità -10, la velocità viene ridotta alla metà del normale a causa di questi effetti e la Difficoltà degli incantesimi aumenta di 5.

Una polla maledetta irradia una forte magia, e può essere distrutta da Distruzione Magie o da Rimuovi Maledizione.

**Quercia Velenosa (grado di Sfida 1 o 3)**

Il contatto con una quercia velenosa (grado di Sfida 1) causa una dolorosa eruzione cutanea pruriginosa che rende la vittima Inferma finché i danni non guariscono. Un pieno contatto col corpo o l’inalazione del fumo di una quercia velenosa che brucia potrebbero essere fatali (grado di Sfida 3). Una prova di Natura (o Erboristeria) con DC 15 rivela i pericoli insiti nella pianta all’apparenza innocua. Questo pericolo può essere usato anche per piante nocive simili (edera velenosa, sommaco velenoso od ortiche pungenti, ma quest’ultime non sono pericolose quando bruciano).

image

**Quercia Velenosa**

Tipo: Veleno, contatto

TS: Tempra DC 13

Insorgenza: 1 ora

Effetti: 1d4 danni a Destrezza, la creatura è Inferma finché i danni non guariscono

Cura: 1 TS

## Avventure e Trappole

Chi pone la trappola sempre allo stesso posto non prenderà alcun’iguana. (proverbio africano)

2

Quasi ovunque si può incontrare una trappola. Le trappole possono essere di natura magica o meccanica. Le trappole meccaniche comprendono fosse, frecce, massi che cadono, stanze piene d’acqua, lame rotanti e qualsiasi altra cosa che dipenda da un meccanismo per operare. Le trappole magiche sono congegni magici trappola o incantesimi trappola. I congegni magici trappola quando attivati generano gli effetti di un incantesimo. Gli incantesimi trappola sono incantesimi come glifo di interdizione e simbolo che funzionano come trappole.

**Le Trappole nel Gioco** Quando gli avventurieri si imbattono in una trappola, dovreste sapere come la trappola si attiva e cosa faccia, oltre ad avere un’idea di come i personaggi possano individuare la trappola e riuscire a disarmarla o evitarla.

### Attivare una Trappola

La maggior parte delle trappole si attivano quando una creatura giunge in un punto o tocca qualcosa che il creatore della trappola voleva proteggere. Normali sistemi di attivazione sono pedane a pressione o false sezioni di pavimento, tirare un cavo, girare una maniglia e usare la chiave sbagliata nella serratura. Le trappole magiche spesso si attivano quando una creatura entra in un’area o tocca un oggetto. Alcune trappole magiche (come l’incantesimo glifo di interdizione) possiedono delle condizioni di attivazione più complesse, tra cui l’impiego di parole d’ordine per impedire l’attivazione della trappola.

### Individuare e Disabilitare una Trappola

Di solito, alcuni elementi di una trappola sono ben visibili a un’attenta ispezione.

La descrizione della trappola specifica le prove e le DC necessarie per individuarla, disabilitarla o entrambe. Un personaggio che cerchi attivamente una trappola può tentare una prova di **Sopravvivenza** contro la DC della trappola.  
Il Narratore può anche comparare la DC per individuare la trappola contro il punteggio di Sopravvivenza (a tiro 8) dei personaggi al fine di determinare se un membro della compagnia noti la trappola. Se gli avventurieri notano la trappola prima di attivarla, potrebbero tentare di disarmarla, in maniera permanente o abbastanza a lungo da permettergli il passaggio.  
Il Narratore potrebbe richiedere una prova di Disattivare Congegni usando gli attrezzi da scasso, per svolgere l’intervento necessario.

Qualsiasi personaggio può tentare una prova di Intelligenza (oppure Arcana, a punteggio almeno 1) per individuare o disarmare una trappola magica, in aggiunta a qualsiasi altra prova indicata nella descrizione della trappola. Le DC sono sempre le stesse, quale che sia la prova effettuata. Inoltre, l’incantesimo dissolvi magie ha una probabilità di disabilitare la maggior parte delle trappole magiche.  
La descrizione di una trappola magica fornisce la DC per la prova di caratteristica da effettuare quando si usa dissolvi magie.

Nella maggior parte dei casi, la descrizione della trappola è abbastanza chiara da far sì che il Narratore possa giudicare se le azioni di un personaggio localizzino o sventino la trappola.  
Usate il buon senso, attingendo alla descrizione della trappola per determinare ciò che accade. Nessun progetto di trappola potrebbe mai essere in grado di anticipare ogni possibile azione che i personaggi possano tentare di effettuare.

Il Narratore dovrebbe permettere a un personaggio di scoprire una trappola senza dover effettuare prove di competenza se una sua azione riuscirebbe palesemente a rivelare la presenza della trappola.  
Sventare le trappole può essere un po’ più complicato. Prendiamo il caso di un forziere difeso da una trappola. Se il forziere viene aperto senza tirare sulle due maniglie messe ai lati, un meccanismo posto al suo interno spara una raffica di aghi avvelenati verso chiunque vi si trovi di fronte.  
Dopo aver ispezionato il forziere e aver effettuato qualche prova, i personaggi non sono ancora certi che sia munito di trappole. Piuttosto che aprire il forziere, essi puntano uno scudo di fronte a esso e lo aprono a distanza usando un’asta di ferro. In questo caso, la trappola si attiva, ma la raffica di aghi viene sparata contro lo scudo senza nuocere a nessuno.  
Le trappole sono spesso progettate con meccanismi che permettono di disarmarle o oltrepassarle.

### Effetti delle Trappole

Gli effetti delle trappole possono essere da semplici inconvenienti a letali. La descrizione di una trappola specifica cosa accade quando viene attivata. Il bonus di attacco di una trappola, la DC del Tiro Salvezza per resistere ai suoi effetti, e il danno che infligge possono variare in base alla pericolosità della trappola.  
Usare la tabella DC dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole e la tabella Gravità del Danno per Livello come suggerimenti sui tre livelli di gravità delle trappole.

image

**Tabella: DC dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pericolosità della Trappola | DC Tiro Salvezza | Bonus di Attacco |
| Contrattempo | 13-14 | +4 a +6 |
| Pericolosa | 16-20 | +8 a +10 |
| Mortale | 21-26 | +12 a +15 |

**Tabella: Gravità del Danno per Livello**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Livello Personaggio | Contrattempo | Pericolosa | Mortale |
| 1°-4° | 1d10 | 2d10 | 4d10 |
| 5°-10° | 2d10 | 4d10 | 10d10 |
| 11°-16° | 4d10 | 10d10 | 18d10 |
| 17°-20° | 10d10 | 18d10 | 24d10 |

### Trappole Complesse

Le trappole complesse funzionano come le trappole normali, eccetto che una volta attivate eseguono una serie di azioni ogni round.  
Una trappola complessa trasforma il processo dell’affrontare una trappola in qualcosa di più simile a un incontro di combattimento. Quando si attiva una trappola complessa, tirare la sua iniziativa.  
La descrizione della trappola comprende un bonus di iniziativa. Durante il suo turno, la trappola si attiva di nuovo, effettuando spesso un’azione, che sia un attacco, un effetto che muta nel tempo, una sfida dinamica. Altrimenti, la trappola complessa può essere individuata e disabilitata nei soliti modi.

### Trappole di Esempio

**Ago Avvelenato**  
Trappola meccanica  
Un ago avvelenato è nascosto all’interno della serratura di un forziere, o altro oggetto che si possa aprire. Aprire il forziere senza la chiave adeguata farebbe scattare l’ago, che dispensa una dose di veleno.

Quando la trappola viene attivata, l’ago si estende per 7,5 centimetri dalla serratura. Una creatura a gittata subisce 1 danno perforante e 11 (2d10) danni da veleno, e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 20 o prendere -4 al Tiro per Colpire e -4 alle prove di Competenza per 1 ora.  
Il personaggio che superi una prova di Sopravvivenza con DC 22, può dedurre la presenza della trappola dalle modifiche apportate alla serratura per ospitare l’ago. Una prova superata di Disattivare Congegni facendo uso di attrezzi da scasso, disarma la trappola rimuovendo l’ago dalla serratura. Una prova fallita per scassinare la serratura fa scattare la trappola.

**Dardi Avvelenati**  
Trappola meccanica  
Quando una creatura calpesta una pedana a pressione nascosta, dei dardi avvelenati vengono sparati da un meccanismo a molla o da tubi pressurizzati astutamente nascosti all’interno delle pareti circostanti. Un’area potrebbe presentare più pedane a pressione, ciascuna collegata alla propria serie di dardi.  
I minuscoli fori nelle pareti sono celati da polvere e ragnatele, oppure astutamente celati tra i bassorilievi, murali o affreschi che adornano la stanza. La DC della prova per notarli (Sopravvivenza) è 18.  
Il personaggio che superi una prova di Sopravvivenza con DC 18, può dedurre la presenza della pedana a pressione nascosta dalle differenze nella pavimentazione di cui è composta rispetto al resto del pavimento.  
Incuneare una punta di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione previene l’attivazione della trappola. Riempire i fori di tessuto o cera impedisce la fuoriuscita dei dardi contenuti all’interno.

La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo così sparare quattro dardi. Ogni dardo effettua un attacco a distanza con un bonus di attacco +10 contro un bersaglio casuale entro 3 metri dalla pedana a pressione (la visuale non ha alcun impatto su questo tiro di attacco).  
Se non ci sono bersagli nell’area, il dardo non colpisce nulla. Un bersaglio colpito subisce 2 (1d4) danni perforanti e deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 e subire 11 (2d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

**Fosse**  
Trappola meccanica  
Presentiamo di seguito quattro tipi base di fosse.

*Fossa Semplice*  
La fossa semplice è un buco scavato nel terreno. Il buco è coperto da un grosso tessuto ancorato ai margini della fossa e mimetizzato con terra e detriti. La DC per notare la fossa è 12. Chiunque metta piede sul tessuto cade all’interno della buca e si tira dietro il tessuto, subendo danni in base alla profondità della fossa (di solito 3 metri, ma alcune fosse sono più profonde).

*Fossa Nascosta*  
Questa fossa possiede una copertura fatta di materiale identico a quello del pavimento circostante. Superando una prova di Consapevolezza con DC 18 si nota l’assenza di tracce nella sezione di pavimento che forma la copertura della fossa.  
È necessario superare una prova di Sopravvivenza con DC 18 per confermare che quella sezione di pavimento copra in realtà una fossa.  
Quando una creatura mette piede sulla copertura, questa si spalanca come una botola, facendo precipitare l’intruso nella fossa sottostante. La fossa è profonda solitamente tra i 3 e i 6 metri, ma può esserlo anche di più.

Una volta che la fossa è stata individuata, uno spuntone di ferro o simile oggetto può essere conficcato tra la copertura della fossa e il terreno circostante per impedire che la copertura si apra, rendendo sicuro il passaggio. La copertura può anche essere tenuta chiusa magicamente tramite l’incantesimo serratura arcana o magie simili.  
*Fossa a Scatto*  
Questa fossa è identica alla trappola fossa nascosta, con un’eccezione fondamentale: la botola che copre la fossa nasconde un meccanismo a molla. Dopo che una creatura è caduta nella fossa, la copertura si richiude di scatto per intrappolare la vittima al suo interno.

È necessario superare una prova di Forza con DC 20 per aprire a forza la copertura. La copertura può essere anche distrutta. Un personaggio all’interno della fossa può anche tentare di disabilitare il meccanismo a molla dall’interno superando una prova di Disattivare Congegni on DC 18 e utilizzando attrezzi da scasso, purché possa raggiungere e vedere il meccanismo in questione. In alcuni casi, un altro meccanismo fa riaprire la fossa.

*Fossa con Spuntoni*  
La fossa è una fossa semplice, nascosta o a scatto, sul cui fondo si trovano delle punte di legno o degli spuntoni di ferro. Una creatura che caschi nella fossa subisce 11 (2d10) danni perforanti dagli spuntoni, oltre al danno da caduta.  
Versioni più crudeli di questa trappola sono munite di veleno cosparso sulle punte collocate in fondo alla fossa. In quel caso, chiunque subisca danni perforanti dagli spuntoni deve anche effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 16 e subire 22 (4d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi  
danni se lo supera.

**Rete che Casca**  
Trappola meccanica  
Questa trappola usa un cavetto per liberare una rete appesa al soffitto.

Il cavetto è collocato a 7 centimetri dal terreno e si estende tra due colonne o alberi. La rete è nascosta da ragnatele o fogliame. La DC (Sopravvivenza) per notare il cavetto e la rete è 15. Una prova superata di Disattivare Congegni con DC 20 usando gli attrezzi da scasso disabilita il cavetto.  
Un personaggio privo degli attrezzi da scasso può tentare comunque la prova con -1d6 usando un’arma o un attrezzo affilati. Se la prova fallisce, la trappola si attiva.  
Quando la trappola viene attivata, la rete viene rilasciata coprendo un’area quadrata di 3 metri di lato. Tutte le creature nell’area vengono intrappolate dalla rete e sono intralciate, mentre quelle che falliscono un Tiro Salvezza su Tempra, con modificatore Forza, con DC 13 cadono anche prone.  
Una creatura può usare 2 Azioni per effettuare una prova di Forza DC 13, liberando se stessa o un’altra creatura a portata se la supera.  
La rete ha Difesa 10 e 20 punti ferita. infliggere 5 danni taglienti alla rete ne distrugge una sezione quadrata di 1,5 metri di lato, liberando qualsiasi creatura intrappolata in quella sezione.

**Sfera Rotolante**  
Trappola meccanica  
Quando 10 o più chili vengono posti sulla pedana a pressione della trappola, una botola nascosta nel soffitto si apre, rilasciando una sfera di 3 metri di diametro interamente fatta di pietra.  
Superando una prova di Sopravvivenza con DC 20 un personaggio può notare la botola e la pedana a pressione. Se un esame del pavimento è accompagnato da una prova superata di Sopravvivenza con DC 20, rivelerà la presenza della pedana a pressione tramite la differenza di struttura della pavimentazione che la accomoda. La stessa prova effettuata mentre si controlla il soffitto, rivelerà la presenza di una botola. Incuneare uno spuntone di ferro o un altro oggetto sotto la pedana a pressione impedirà l’attivazione della trappola.  
L’attivazione della sfera fa sì che tutte le creature presenti tirino per l’iniziativa. La sfera tira l’iniziativa con un bonus di +8.  
Durante il suo turno, la sfera si muove di 18 metri in linea retta. La sfera può muoversi attraverso lo spazio di una creatura, e le creature possono muoversi attraverso lo spazio che occupa, considerandolo terreno difficile.  
Ogni qualvolta la sfera entri nello spazio di una creatura o una creatura entri nel suo spazio mentre la sfera sta rotolando, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Destrezza con DC 15 o subire 55 (10d10) danni contundenti e cadere prona.

La sfera si ferma quando colpisce un muro o una barriera simile. Non può girare gli angoli, ma gli abili costruttori di sotterranei incorporano lievi curve e svolte curvilinee nei passaggi limitrofi che permettono alla sfera di continuare a muoversi.  
Con 2 Azioni, una creatura entro 1 metro dalla sfera può tentare di rallentarla superando una prova di Forza con DC 20. Se la prova viene superata, la velocità della sfera viene ridotta di 4,5 metri. Se la velocità della sfera scende a 0, arresta il movimento e non è più una minaccia.

**Soffitto che Crolla**  
Trappola meccanica  
Questa trappola usa un cavetto per fare crollare i sostegni che sorreggono una sezione instabile di soffitto.

Il cavetto è collocato a 7 centimetri dal terreno e si estende tra i due sostegni. La DC (Sopravvivenza) per notare il cavetto è 13. Una prova superata di Disattivare Congegni con DC 20 usando gli attrezzi da scasso disabilita il cavetto.  
Un personaggio privo degli attrezzi da scasso può tentare comunque la prova con -1d6 usando un’arma o un attrezzo affilati. Se la prova fallisce, la trappola si attiva.  
Chiunque ispezioni i sostegni può facilmente dedurre che sono solo appoggiati. Con un’azione, il personaggio può far cadere un sostegno e attivare la trappola.  
Il soffitto sopra il cavetto è in cattivo stato, e chiunque possa vederlo può capire che rischia di crollare. Quando la trappola viene attivata, il soffitto instabile crolla. Tutte le creature nell’area sotto la sezione instabile devono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20, subendo 22 (4d10) danni contundenti se lo falliscono o la metà di questi danni se lo superano. Una volta attivata la trappola, il pavimento dell’area è pieno di macerie e diventa terreno difficile.

**Statua Soffia Fuoco**  
Trappola magica  
Questa trappola si attiva quando un intruso calpesta una pedana a pressione nascosta, liberando una vampata di fiamme magiche da una statua vicina.  
La DC (Sopravvivenza) per notare la pedana a pressione o segni di bruciature sul pavimento e le pareti è 20. Un incantesimo o altro effetto che può percepire la presenza di magia, come individuazione del magico, rivela un’aura magica di invocazione intorno alla statua.  
La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo sì che dalla statua scaturisca un cono di fuoco di 9 metri. Tutte le creature nel cono devono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 17, subendo 22 (4d10) danni da fuoco se lo falliscono o la metà di questi danni se lo superano.

Infilare uno spuntone di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione impedisce alla trappola di attivarsi. Un dissolvi magie (DC 17) lanciato sulla statua distrugge la trappola.

**Trappola ad incantesimo**  
Trappola magica  
Le trappole di cui sopra possono essere dotate di un incantesimo che si attiva con la trappola. I Tiri Salvezza per resistere all’incantesimo sono i medesimi dell’incantesimo lanciato.

### Altri esempi di trappole

Sono qui presentata ulteriori trappole per la vostra gioia.

**Piccola legenda**:  
Grado di Sfida: indica quale è il grado di sfida della trappola  
Tipo: se la trappola è di tipo meccanico o magico  
DC Sopravvivenza: quale è la prova e difficoltà per rivelare la trappola  
DC Disattivare Congegni: quale è la prova e difficoltà per disattivare la trappola. Se la prova riesce di 5 o piu’ il personaggio puo’ decidere se riattivare la trappola una volta evitata, altrimenti è disinnescata.  
Attivatore: se si attiva a contatto o distanza  
Ripristino: se è possibile ripristinare la trappola una volta scattata  
Effetto: quale è l’effetto della trappola

**Dardo Avvelenato**  
grado di Sfida: 1  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: contatto  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +10 (1d3 di danno più Bava fermentata di Lucos)  
**Freccia**  
grado di Sfida: 1  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: contatto  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d8+1/×3)  
**Fossa**  
grado di Sfida: 1  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: manuale  
Effetto: fossa profonda 3 metri (2d6 danni da caduta)  
TS: Riflessi DC 20 evita  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli raggio di 3 metri)  
**Lama Falciante**  
grado di Sfida: 1  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: manuale  
Effetto: Attacco in mischia +10 (1d8+1/×3)  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea entro 3 metri)  
**Fossa con Spuntoni**  
grado di Sfida: 2  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: manuale  
Effetto: fossa profonda 3 metri m (1d6 danni da caduta) + spuntoni (Attacco in mischia +10, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno)  
TS: Riflessi DC 20 evita  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)  
**Mani Brucianti**  
grado di Sfida: 2  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 26  
DC Disattivare Congegni: 26  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: 2d4 danni da fuoco  
TS: Riflessi DC 11 dimezza  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 6 metri di lunghezza e 3 metri di finale)  
**Giavellotto**  
grado di Sfida: 2  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d6+6), entro raggio 6 metri  
**Freccia Acida**  
grado di Sfida: 3  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 27  
DC Disattivare Congegni: 27  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Attacco distanza di 16 metri (2d4 danni da acido per 4 round)  
**Fossa Celata**  
grado di Sfida: 3  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 25  
DC Disattivare Congegni: 20 Attivatore: posizione  
Ripristino: manuale  
Effetto: fossa profonda media (3d6 danni da caduta)  
TS: Riflessi DC 20 evita  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)  
**Arco Elettrico**  
grado di Sfida: 4  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 25  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: contatto  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Arco elettrico, 4d6 danni da elettricità  
TS: Riflessi DC 20 dimezza  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea a distanza 6 metri)  
**Falce a Parete**  
grado di Sfida: 4  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: automatico  
Effetto: Attacco in mischia +20 (2d4+6/×4)  
**Blocco in Caduta**  
grado di Sfida: 5  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: manuale  
Effetto: Attacco in mischia +15 (6d6)  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)  
**Aria infuocata**  
grado di Sfida: 5  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 28  
DC Disattivare Congegni: 28  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: 6d6 danni da fuoco, distanza 3 metri  
TS: Riflessi DC 14 dimezza  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un’esplosione di raggio 3 metri)  
**Colpo Infuocato**  
grado di Sfida: 6  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 30  
DC Disattivare Congegni: 30  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: 8d6 danni da fuoco, distanza 3 metri  
TS: Riflessi DC 17 dimezza  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cilindro di raggio 3 metri)  
**Freccia Avvelenata**  
grado di Sfida: 6  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 20  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Attacco a distanza 18 metri +15 (1d6 più Veleno ×3)  
**Zanne Gelide**  
grado di Sfida: 7  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 25  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Durata: 3 round  
Ripristino: nessuno  
Effetto: distanza 3 metri (spruzzo di acqua gelata, 3d6 danni da freddo)  
TS: Riflessi DC 20 dimezza  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 3x3x3 metri)  
**Trappola a Gas**  
grado di Sfida: 8  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 25  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: riparabile  
Effetto: Gas velenoso  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza 3x3x3 metri)  
**Raffica di Frecce**  
grado di Sfida: 9  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 25  
DC Disattivare Congegni: 25  
Attivatore: visivo ( Occhio Arcano)  
Ripristino: riparabile  
Effetto: Attacco a distanza +20 (6d6)  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea di 6 metri)  
**Fossa Celata con Spuntoni**  
grado di Sfida: 8  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 25  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: manuale  
Effetto: Fossa profonda 15 m (5d6 danni da caduta) + spuntoni (Attacco in mischia +15, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno)  
TS: Riflessi DC 20 evita  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cubo con lato 3x3x3 metri)  
**Pavimento Folgorante**  
grado di Sfida: 9  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 26  
DC Disattivare Congegni: 26  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Durata: 1d6 round  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Attacco di contatto in mischia +9, 4d6 danni da Elettricità  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 6x6x3 metri)  
**Risucchio di Energia**  
grado di Sfida: 10  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 34  
DC Disattivare Congegni: 34  
Attivatore: visivo (Visione del Vero)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Attacco di contatto a distanza 18 metri +10, 2d4 Livelli Negativi Temporanei  
TS: Tempra DC 23 nega dopo 24 ore  
**Stanza di Lame**  
grado di Sfida: 10  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 25  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Durata: 1d4 round  
Ripristino: riparabile  
Effetto: Attacco in mischia +20 (3d8+3)  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di 3x3x3 metri)  
**Cono di Schegge di Ghiaccio**  
grado di Sfida: 11  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 30  
DC Disattivare Congegni: 30  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: cono di lance di ghiaccio, 15d6 danni da freddo  
TS: Riflessi DC 17 dimezza  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 18 metri di lunghezza e 6 metri finali)  
**Lancia Mortale**  
grado di Sfida: 18  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 30  
DC Disattivare Congegni: 30  
Attivatore: visivo  
Ripristino: manuale  
Effetto: Attacco a distanza 36 metri +20 (1d8+6 più veleno)  
**Inferno di fuoco**  
grado di Sfida: 13  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 31  
DC Disattivare Congegni: 31  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: 60 danni da fuoco  
TS: Riflessi DC 14 dimezza  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un’esplosione di 6 metri di raggio)  
**Masso Schiacciante**  
grado di Sfida: 15  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 30  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: manuale  
Effetto: Attacco in mischia +15 (16d6)  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)  
**Attacco Potenziato**  
grado di Sfida: 16  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 33  
DC Disattivare Congegni: 33  
Attivatore: visivo (Visione del Vero)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: +9 contatto a distanza 18 metri, 30d6 danni, TS: Tempra DC 19 riduce a 5d6 danni  
**Ferimento**  
grado di Sfida: 14  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 31  
DC Disattivare Congegni: 31  
Attivatore: contatto  
Ripristino: nessuno  
Effetto: Sanguinamento 5, attacco di contatto in mischia +6  
TS: Tempra DC 19 annulla  
**Galleria di Fulmini**  
grado di Sfida: 17  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 29  
DC Disattivare Congegni: 29  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Durata: 1d6 round  
Ripristino: nessuno  
Effetto: 8d6 danni da Elettricità)  
TS: Riflessi DC 16 dimezza  
Bersaglio: tutti i bersagli in una corridoio di 12x3x3 metri  
**Fossa Avvelenata**  
grado di Sfida: 12  
Tipo: meccanico  
DC Sopravvivenza: 25  
DC Disattivare Congegni: 20  
Attivatore: posizione  
Ripristino: manuale  
Effetto: Fossa profonda 15 m (5d6 danni da caduta) + spuntoni (attacco in mischia +15, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno più veleno)  
TS: Riflessi DC 25 evita  
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3x3 metri)  
**Sciame di Meteore**  
grado di Sfida: 19  
Tipo: magico  
DC Sopravvivenza: 34  
DC Disattivare Congegni: 34  
Attivatore: visivo  
Ripristino: nessuno  
Effetto: 4 meteore a bersagli separati, +9 contatto a distanza 27 metri, 2d6 da impatto più 6d6 danni da fuoco  
TS: Riflessi DC 23 dimezza danni da fuoco  
Bersaglio: bersagli multipli (quattro bersagli, due dei quali non possono trovarsi ad una distanza superiore ai 12m l’uno dall’altro)  
**Distruzione**  
grado di Sfida: 20  
Tipo magico  
DC Sopravvivenza: 34  
DC Disattivare Congegni: 34  
Attivatore: prossimità (Allarme)  
Ripristino: nessuno  
Effetto: TS Morte  
TS: Tempra DC 23 riduce a 5d12 danni altrimenti 10d12

## Reputazione e Fama\* - Opzionale

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

2

Benché alcuni eroi si accontentino delle ricompense delle loro imprese o si nascondano dietro una scorza di umiltà, altri cercano di vivere per sempre nelle saghe e nei canti delle loro epiche imprese. La storia misura il successo di un eroe con racconti di trionfo e audacia, ripetuti per generazioni.  
Un eroe che non possa rievocare a nessuno la sua storia cade presto nell’oblio, insieme ai suoi sforzi non raccontati. Il racconto delle prodi gesta diviene il metro con cui si misura un eroe, e scolpisce tanto la sua identità quanto la sua reputazione.  
La reputazione rappresenta il modo in cui il pubblico in generale percepisce positivamente o negativamente il personaggio. Questa percezione lo precede, parla per lui in sua assenza e determina come sarà trattato da chi ne ha sentito parlare. La reputazione implica cose diverse per tipi di personaggio diversi, in base ai valori sociali e culturali di regioni differenti. Un personaggio che incarni le qualità di eroe in una regione potrebbe essere considerato un depravato o uno scostumato in un’altra. Un’icona ampiamente riverita e rispettata in madrepatria potrebbe scivolare dalla fama all’oblio se si reca in un regno confinante.

Quando si usano queste regole per la reputazione, il Narratore deve stabilire cosa significa la reputazione per i giocatori e i PNG della campagna. Per esempio, una campagna a tema vichingo potrebbe basare la reputazione sui saccheggi.  
Se si riesce ad acquisire una reputazione forte o notevole, si potrebbe essere lodati per le proprie azioni e ricompensati con risorse superiori a quelle ottenibili dagli individui meno noti. Allo stesso modo, si può usare la reputazione per influenzare socialmente, politicamente o economicamente la gente.  
La Fama aumenta e diminuisce in base alle proprie azioni. La Fama attuale determina la reputazione complessiva, la Sfera di Notorietà definisce i luoghi in cui si possono applicare i benefici della reputazione.

**Tabella: come acquisire punti Fama**

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

2

### Fama

Si comincia il gioco con una Fama pari al proprio livello del personaggio + il proprio modificatore di Carisma. La fama va da -100 a 100, con 0 che rappresenta la mancanza di notorietà.  
Nel corso della campagna, parole e gesta aiutano a costruirsi una reputazione. Benché un avventuriero compia molte imprese, non tutte sono abbastanza significative da garantire un cambiamento di Fama. Se possibile, il Narratore dovrebbe attenersi a quelle imprese che influenzano direttamente la storia o la campagna, e non assegnare punti per le vittorie secondarie.  
La significatività di un’impresa specifica dovrebbe essere a discrezione del Narratore, ma la Tabella: Eventi di Fama fornisce alcuni esempi. Se la Fama scende sotto 0, vedi Discredito e Infamia più avanti.

### Sfera di Notorietà

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

La Fama determina il raggio massimo della Sfera di Notorietà. La Sfera di Notorietà ha un raggio di 150 chilometri, e in genere aumenta di altri 150 chilometri quando la Fama arriva a 10, 20, 30, 40 e 55.  
Accrescere la Sfera di Notorietà non è sempre automatico si può esprimere un parere su dove si concentri la propria reputazione. Per esempio, si potrebbe richiedere che la propria sfera si estenda più a sud verso una grande città e ignori le tribù barbariche a est, o che si estenda all’interno verso un altro paese anziché all’esterno, sull’oceano.

Sebbene la reputazione possa diffondersi per caso, in genere lo fa volutamente, perché i cantastorie girovaghi abbelliscono le storie delle gesta di un personaggio per renderle più divertenti, i suoi alleati amplificano le più comuni imprese, i suoi nemici ripetono pettegolezzi su di lui per assoldare altri e combatterlo, o il personaggio stesso racconta la sua storia ad ascoltatori compiaciuti.  
Il luogo in cui si narrano queste storie determina dove si sarà conosciuti e crea una Sfera di Notorietà: un’eroica maga potrebbe assoldare dei Bardi per vantarsi della propria magia in un regno vicino che prevede di visitare, mentre un Barbaro antagonista potrebbe spingere verso sud i sopravvissuti feriti delle sue razzie, per diffondere la paura tra le sue prossime vittime.  
Le seguenti azioni e condizioni influenzano il modificatore alle prove di Carisma, Diplomazia o Intimidire allo scopo di espandere la Sfera di Notorietà.

**Tabella: Modificatori della Sfera di Notorietà**

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

2

### Il Livello di Fama

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

### Discredito e Infamia

Se la propria Fama scende sotto 0, la reputazione è basata sull’infamia piuttosto che sulla Fama. Si consideri la Fama come un numero positivo anziché un numero negativo per tutte le regole legate a Fama, Sfera di Notorietà e Punti Prestigio (per esempio, una Fama da antagonista di -20 equivale a una Fama da eroe di 20 per i suoi ammiratori.  
Nel caso in cui un evento possa accrescere la Fama, si può scegliere di aumentare la Fama (portandola più vicina a 0) o di diminuirla (rendendola un numero negativo maggiore). Per esempio, se la Fama di un personaggio è 20 e si tira pubblicamente un 30 su una prova di Professione per creare una spada (cosa che in genere vale +2), si può aumentare la Fama a 18 o diminuirla a 22.  
Gli eventi negativi che diminuiscono la Fama contano sempre come negativi (un antagonista che attacchi gente innocente non ispira simpatia al pubblico).

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

**Tabella: Reazioni alla Fama Negativa**

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

# Veleni e Pozioni

[veleni-e-pozioni]

Un giorno, un uomo fu colpito da una freccia avvelenata. Gli amici e i parenti, in ansia, chiamarono un medico. Quando gli si avvicinarono per prendere la freccia, l’uomo disse loro: "Prima di farlo, vorrei sapere chi mi ha trafitto con questa freccia... Era uno schiavo, un re, o un bramino? Era grande? Piccolo? Di che colore era la sua pelle? Dove viveva? E la freccia com’è stata costruita? Quale veleno è stato impiegato? ..."  
Mentre si stava ponendo tutte queste domande... il veleno fece il suo effetto e l’uomo ferito finì per morire. (Budda)

2

## Tipo di Veleno e Pozione

I veleni e pozioni possono distinguersi in base a come si viene in contatto con loro. Non tutti i veleni sono tossici se ingeriti o inalati.  
I veleni possono essere divisi in base al metodo con il quale devono venire in contatto con la vittima.  
Per identificare una pozione è necessario una prova di Erboristeria a DC 12 + la rarità della pianta oppure in caso di Veleni la difficoltà è pari al Tiro Salvezza dello stesso.  
Le pozioni se non descritto diversamente devono essere bevute (ingestione).

**Contatto**: sono contratti nel momento in cui qualcuno tocca il veleno con la pelle nuda. Tali veleni possono essere usati come veleni da ferimento. I veleni a contatto hanno solitamente un tempo di insorgenza di 1 round. Un veleno a contatto può essere un unguento, balsamo, liquido di qualsiasi densità o anche polvere se specifica per contatto e non inalazione.

**Ingestione**: si attivano quando una creatura li mangia o li beve. I veleni ad ingestione hanno solitamente un tempo di insorgenza di 10 minuti.

**Ferimento**: vengono trasferiti soprattutto con gli attacchi di alcune creature e tramite armi cosparse di veleno. I veleni a ferimento non hanno solitamente un tempo di insorgenza.

**Inalazione**: si attivano nel momento in cui una creatura entra in un’area che contiene tali veleni. Molti veleni ad inalazione riempiono un volume pari ad un cubo con spigolo di 3x3x3 metri per dose. Le creature possono tentare di trattenere il fiato mentre si trovano all’interno dell’area per evitare di inalare la tossina. Le creature che trattengono il fiato hanno devono fare una prova su Costituzione (3d6+Costituzione) a difficoltà 10 ogni round per non inalare il gas. Ogni round in cui si trattiene il fiato la prova di difficoltà aumenta di 1. Vedi anche le regole per trattenere il fiato e soffocare in Ambiente.

## Insorgenza ed Effetto

Per insorgenza si intende quanto tempo ci mette il veleno o pozione a fare effetto. Se il tempo di insorgenza è 1 turno significa che per gli effetti del veleno/pozione ed il Tiro Salvezza lo si effettua dopo 10 minuti. Se nella tabella del veleno/pozione insorgenza non è specificata significa che l’effetto è immediato dopo l’entrata in contatto con il veleno.

L’effetto di un veleno/pozione è immediato dopo l’insorgenza. Verificare la descrizione del veleno per capirne l’effetto. Se il Tiro Salvezza su Tempra riesce il veleno non ha fatto effetto e si può ritenere neutralizzato.

image

### Avvelenati

**Prima dose**: Quando si viene esposti a un veleno per la prima volta (durante la propria azione o quella di qualcun altro), è necessario effettuare un Tiro Salvezza per evitare di venire avvelenati.

**Successo**: Si resiste al veleno. Non si subiscono effetti negativi e non sono necessari ulteriori Tiri Salvezza.

**Fallimento**: Siete stati avvelenati e si subisce subito l’effetto elencato.

**Più dosi**: Se si vieni esposti a più dosi dello stesso veleno nello stesso round la difficoltà del TS aumenta di 1 per dose aggiuntiva.

**In tempi diversi**: se si viene esposti al veleno in tempi diversi, ogni volta ci sarà un nuovo Tiro Salvezza e si subiranno gli eventuali effetti nei tempi previsti.  
Se si viene esposti a veleni diversi è necessario effettuare un TS per ogni tipo di veleno assunto.

## Applicare il Veleno

Applicare il veleno ad un’arma o ad una munizione richiede 3 Azioni.

Ogni volta che un personaggio applica o prepara un veleno per l’uso deve tirare 3d6+Intelligenza e se ottiene come somma 3 o 4 è entrato in contatto con il veleno e deve effettuare un Tiro Salvezza contro il veleno come di norma. Ciò non consuma la dose di veleno.

Ogni volta che un personaggio attacca con un’arma avvelenata, se ottiene un 3 o 4 naturale col Tiro per Colpire, si espone agli effetti del veleno. Ciò consuma il veleno sull’arma. Un pozione di veleno è sufficiente per coprire di veleno un arma media oppure 3 frecce. Il veleno viene così consumato e rimane attivo sull’arma finché questa non colpisce.

Una creatura che sotto gli effetti di un veleno, che si siano già’ scatenati o meno, ha la condizione di Avvelenato.

## Creare Veleni Naturali

I veleni naturali possono essere realizzati usando Erboristeria. La DC per preparare un veleno è uguale alla DC del Tiro Salvezza su Tempra che richiede -5. Se gli ingredienti si comprano il costo per preparare la pozione è metà del costo di vendita indicato, se si cercano in natura il costo per produzione scende ad un quarto. Il tempo per preparare queste pozioni/droghe è pari alla DC/2 in ore.

Ottenendo un 3 o 4 naturale con la prova di Erboristeria ci si espone al veleno durante la sua preparazione. Il tempo necessario per preparare i veleni è pari alla DC in ore.

Gli esempi seguenti rappresentano solo alcuni dei possibili veleni.

**Tabella: Veleni**

| **Nome Veleno** | **Uso** | **TS** | **Ins.** | **Effetto (danno)** | **Costo** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Mistura Rossa | F | 13 | - | -1d6 TC/TS per 10 minuti | 10 |
| Nocciolo di Dennar | I | 13 | 1 turno | -1d2 Forza, per 3gg | 15 |
| Succo di Ythis | I | 14 | 1 turno | -1d2 Intelligenza, per 1g | 20 |
| Sangue di Thrun | C | 26 | - | -1d3 Costituzione | 80 |
| Erba puntuta rosa | I | 22 | 1 turno | -1d6 Destrezza, per 1 ora | 60 |
| Dita di Daraka | F | 17 | - | -1d6 Forza, per 1 ora | 35 |
| Polline di Rosa di Omro | I | 15 | - | -1d3 Costituzione e Destrezza, per 1 ora | 25 |
| Fumi di Curna | R | 18 | - | -1d3 Saggezza | 40 |
| Olio di Nabar | R-F | 20 | - | Confuso per 2d6 round | 50 |
| Bacche Azzurre di fosso | I | 21 | 1 turno | -1d3 Intelligenza e Saggezza per 6 ore | 55 |
| Pelle di Rospo Azzurro | C | 22 | 1 minuto | Paralizzato per 1d6 turni | 60 |
| Cenere di Corteccia Gialla | F | 15 | 6 round | Privo di sensi per 1d3 ore | 25 |
| Fiocco bianco di Mucot | C | 20 | - | Dorme per 2d12 ore | 20 |
| Bava fermentata di Lucos | F | 15 | - | 1d8 PF | 25 |
| Bacca Viola di Barsar | I | 18 | 1 turno | Incapace di eseguire azioni violente per 3d8 ore | 40 |
| Lingua di Kreex | F | 20 | - | La ferita sanguina. +1 danno da sanguinamento per round per 2 minuti Max +5 sanguinamento | 50 |
| Fegato di Toporagno Viola | I | 25 | 1 ora | 2d6 di danno a Saggezza e Intelligenza. Permanente | 75 |
| Muschio Giallo | I | 20 | 1 round | la creatura guadagna una taglia. Sovradosaggi sono possibili. Durata 10 minuti | 50 |
| Veleno di Serpe del Sangue | F | 25 | - | Paralisi per 1d6 ore -1d4 punti Forza per 7 giorni | 75 |
| Profumo di Ragmor | R | 16 | - | -1d3 Carisma, per 1 giorno | 30 |
| Grasso di Toporagno Viola | C | 13 | 1 round | 2d12 PF | 15 |
| Veleno di Ottalm | F | 20 | - | Morte o -1d2 Costituzione permanente | 50 |

2

**Applicazione**: **I**(ngestione), **F**(erimento), **C**(ontatto), **R**(espirazione).

Il Tiro Salvezza è sempre su Tempra.

I punti caratteristica persi si recuperano al ritmo di 1 al giorno se non indicato diversamente.

## Pozioni naturali

Il tempo per preparare queste pozioni/droghe è pari alla DC/2 in ore, mentre la difficoltà della prova di Erboristeria è pari alla DC -5. Se gli ingredienti si comprano il costo per preparare la pozione è metà del costo di vendita indicato, se si cercano in natura il costo per produzione scende ad un quarto.

Se la prova di DC Erboristeria ha successo se ne preparano 1d2 pozioni (da 1 dose).

Non si puo’ beneficiare di piu’ di una dose di pozioni naturali (per tipo) al giorno, a differenza di quelle magiche.

**Tabella: Elenco Pozioni**

0.99llllXll **Nome** & **Uso** & **Ins.** & **DC** & **Effetto**& **Loc.** & **Costo**  
Arlandas & R & 1 ora& 24& Rinsalda le fratture & CF5 & 100  
Burthelas & I & 1 turno & 32& Rigenera le mani& HD7 & 410  
Musekiss & C & 1 ora& 30& Rigenera arti inferiori & TH9 & 550  
Bacche di Ljust & I & 1 round & 16& Preso la sera recuperi il doppio dei PF (minimo 4) & AZ6 & 30  
Culcoa& C & 1 round & 16& Recuperi 2d6 da danno da fuoco & TS7 & 30  
Jojopo& C & 1 round & 15& Recuperi 2d6 da danno da ghiaccio & FM6 & 25  
Kelventare & I & 1d4 round & 28& Recuperi 2d6 & TT7 & 90  
Harfy & C & - & 12& Interrompe il sanguinamento & SS6 & 10  
Arlan & C & - & 15& Cura 1d6+3 PF & TT5 & 25  
Darsurion & C & 1 round & 25& Cura 1d4 PF& CM4 & 75  
Draaf & C & 1 round & 20& Cura 1d8 PF& SO6 & 50  
Garioe& I & 1 round & 25& Cura 2d6 PF& AZ7 & 75  
Geffnull & I & 5 round & 28& Cura 3d8+3 PF & EV8 & 90  
Mirenna & I & 1 round & 20& Cura 5 PF & CM6 & 50  
Rewky & I & - & 25& Cura 2d8 PF& TD6 & 75  
Wickalim & I & - & 15& Cura 2 PF & TD4 & 25  
Lingua Rossa di Xabax& C & 1 turno & 20& Cura 2d6 PF ma se c’è malattia o veleno la rimuove ma causando 2d6 di danno & TA7 & 50  
Yaveth& I & - & 20& Cura 2d8 PF& MO5 & 50  
Bacio di Ljust & C & 1 round & 35& Cura 100 PF& HO8 & 125  
Polline di Rosa Verde& R & 3 turni & 25& Recuperi 2d4 danni Intelligenza e Saggezza & FA8 & 75  
Arkasun & C & - & 25& Cura 1d6 PF a turno per 3 turni& MT7 & 75  
Attarna & I & 1 turno & 20& Concede un nuovo TS per Malattie con un +4 & TF7 & 50  
Delrean & C & 1 round & 15& Allontana insetti per 1 giorno & CC6 & 2  
Delrean Plus & I & 1 round & 18& Allontana insetti per 3 giorni & CC6 & 5  
Melandrir & I & 1 round & 15& Concede un nuovo TS per Malattie con +5 & CF7 & 25  
Uovo di Urk& I & 1 turno & 12& 1 giorno di cibo& FH7 & 2  
Barannie & I & - & 15& Rimuove nausea & MD6 & 10  
Eldrin’tail& I & - & 15& Concede un nuovo TS su Veleni & FH7 & 25  
**Nome** & **Uso** & **Ins.** & **DC** & **Effetto**& **Loc.** & **Costo**  
Harlindar & I & 1 turno & 15& Fa abortire& SS7 & 20  
Klandor & I & - & 15& Rimuove paralisi& HB6 & 25  
Klynkyx & C & 6 turno & 15& Fa cadere tutti i capelli per 1d6+4 gg & MO6 & 8  
Arduuar & I & 1 round & 25& Rimuove Veleni & SZ7 & 75  
Nazamuse & I & - & 30& Rimuove Veleni e Malattie naturali & EW9 & 100  
Muschio argentato& I & - & 25& Rimuove Malattie magiche & MU8 & 250  
Nelthalion & I & - & 15& Fa vomitare& SR3 & 1  
Uscaboo & R & 1 turno & 25& Rimuove cecità & MO7 & 75  
Ucsaboo & C & 1 turno & 30& Rigenera occhi & MO8 & 200  
Febfendi & C & 1 turno & 25& Rigenera orecchie & CF7 & 75  
Siranmuse & I & 1 giorno & 30& Rigenera organi interni & SS8 & 350  
Klagul& C & 1 turno & 20& Pulisce i denti & SS4 & 30  
Corteccia di Aklent & I & 1 turno & 10& La corteccia masticata per almeno 10 round concede per le 24 ore successive un +1 TS vs Veleno & MT6 & 5  
Petali di Lisbeth & I & 1 turno & 15&+2 Intelligenza, -2 Destrezza per 10 minuti & MC6 & 20  
Estratto di radice Gisenosa & I & 3 turni & 15& Cura tosse e raffreddore & MT6 & 5  
Gylvert & I & - & 25& Concede respirare sott’acqua per 4 ore & MO7 & 75  
Gusterbloon & C & 1 round & 20& La pelle diventa piu’ scura concedendo un +4 alla prove di Nascondersi & CM5 & 40  
Lievito di Muschio Bianco & I & - & 12& I prodotti da forno che usano questo lievito causano meteorismo incontrollabile ed incredibilmente puzzolente per 12 ore & CA3 & 1  
Estratto di Bacca Illa bruciata& I & - & 15& +2 Iniziativa, +2 Destrezza, -4 Tiro Salvezza su Volontà, per 10 minuti & MS6 & 5  
Corteccia polverizzata di Dagmather & R & 1 round & 25& Rimuove condizione esausto e affaticato & SS5 & 20  
Radice secca di Kathaus & R & - & 20& +2 Forza e Destrezza per 1 ora & FW6 & 25

2

### Note sulle pianticine...

**Corteccia di Aklent**: chiamato anche *Cespuglio Puzzola* per il suo pungente e caratteristico odore.  
**Estratto di radice Gisenosa**: pianta tipo cardo, estremamente spinosa. Tende a crescere circondata dal *Tribulus terrestris* o "baciapiedi".  
**Muschio Argentato**: molto simile, per un non esperto, al Muschio Bianco. Si raccolgono le bacche.

## Droghe

**Tabella: Elenco Droghe**

| **Nome** | **Uso** | **Ins.** | **DC** | **Effetto** | **Loc.** | **Costo** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Foglie fermentate di Luside | I | 1 turno | 17 | Allucinazioni sensoriali per 2d4 ore. +2 Carisma ed Intelligenza | SF7 | 5 |
| Ferpillon | I | 1 round | 30 | Fa dormire per 24 ore | SC5 | 50 |
| Unto Grigio | I | 1 round | 24 | Rimuove condizionamenti mentali fino a Difficoltà 20 | AH9 | 80 |
| Cenere di Arpasur | R | 1 round | 20 | Rimuove condizione di affaticato | FT6 | 10 |
| Carne secca di Ragno Viola | I | 1 round | 24 | +4 Forza -4 Intelligenza per 1 turno | SH7 | 30 |
| Estratto alcolico di Melzaa | I | - | 20 | +1d4 Forza, +1d4 Destrezza . -4 Tiro Salvezza su Volontà. Per 3 ore | AF6 | 25 |
| Essenza profumata di Inut | R | - | 15 | +2 Intelligenza, per 1d8 ore | HB6 | 15 |
| Polline di Julnnaus | R | - | 20 | +3 Costituzione per 2 ore | FO6 | 25 |
| Miele polverizzato del fiore di Erain | R | - | 20 | +2 Forza e Intelligenza e Destrezza. +3d6 PF temporanei, per 1 ora | FT7 | 75 |

2

Le droghe danno dipendenza. Terminato l’effetto effettuare un Tiro Salvezza su Volontà a difficoltà 15 o prenderne un altra dose, il successivo Tiro Salvezza avrà difficoltà +1 e così via.

Ogni qual volta si prende una nuova dose entro 2 settimane dalla prima il Tiro Salvezza per non diventare dipendenti aumenta di 1. Vedi Dipendenza in Svantaggi.

**Tabella decodifica codici località**

Es: Gusterbloon FT5

La prima Lettera indica il CLIMA, la Seconda indica l’AMBIENTE, la Terza indica la RARITA’

La rarità indica la possibilità, su un d10, di trovare l’erba/pianta ricercata. Tirare 1d10 e fare meno del numero indicato, chiaramente se c’è corrispondenza di clima ed ambiente.

**Tabella: della corrispondenza Pozioni - Luoghi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prima Lettera** | **Clima** | **Seconda Lettera** | **Ambiente** |
| A | Arido | A | Alpino |
| C | Freddo | B | Gole |
| E | Ghiacci perenni | C | Foresta di Conifere |
| F | Freddo severo | D | Foresta Decidua |
| H | Umido e caldo | F | Argini fiumi e torrenti |
| M | Temperato | G | Campi ghiacciati |
| S | Semi arido | H | Campi secchi |
| T | Temperato fresco | J | Giungla, Foreste piovose |
| X | Sconosciuto | M | Montagna |
|  |  | N | Oceano, distese salate |
|  |  | S | Erba bassa |
|  |  | T | Erba alta |
|  |  | U | Caverne e underground |
|  |  | V | Vulcanica |
|  |  | W | Discariche/Rifiuti |
|  |  | Z | Deserto |
|  |  | X | Sconosciuto |

## Pozioni generiche

Il Narratore è libero di usare tutte le pozioni e veleni indicate sopra oppure usare delle pozioni generiche pronte all’uso, comprabili in quasi tutti i negozi di erboristeria o di pozioni.

Nella tabella i costi ed effetti di queste pozioni, l’insorgenza è sempre immediata, la durata per le cure è immediata, per le altre è 1 ora (quindi la pozione Rimuovi Veleno ti "immunizza" per 1 ora contro un veleno).

**Tabella: delle pozioni generiche**

| **Nome Pozione** | **Effetto** | **Costo (mo)** | **Applicazione** |
| --- | --- | --- | --- |
| Cura | recuperi 1d8+1 PF | 50 | Ingestione |
| Cura potenziata | recuperi 3d8+3 PF | 250 | Ingestione |
| Indebolente | -1d6 TC. TS DC 15 Tempra | 25 | Ingestione |
| Indebolente potenziata | -1d6 TC. TS DC 18 Tempra | 50 | Ferimento |
| Veleno | subisci 2d4+2 di danno. TS DC 15 Tempra | 25 | Ingestione |
| Veleno potenziata | subisci 2d4+2 di danno. TS DC 18 Tempra | 50 | Ferimento |
| Rimuovi Veleno | annulla l’insorgenza di un veleno se presa entro l’attivazione, oppure concede un nuovo TS con +4 | 75 | Ingestione |

image

# Movimento e Trasporto

[movimento-e-trasporto]

Il mio piede sinistro funziona benissimo, ma non riuscirei comunque a camminare se non ci fosse il destro! (Madagascar 3 - Ricercati in Europa, Film )  
Quando non puoi più correre, cammina veloce; quando non puoi più camminare veloce, cammina; quando non puoi più camminare, usa il bastone; però non trattenerti mai. (Madre Teresa di Calcutta)

2

Il movimento si puo’ distinguere in base a quale situazione coinvolge.

* Tattico, quando si combatte, si usano le distanze precise ed i quadretti di 1 metro di lato
* Locale, per esplorare una zona, misurato in metri al minuto.
* Via Terra, per muoversi da un posto all’altro, misurato in km all’ora o al giorno.

## Tipi di Movimento

Quando si muovono nelle differenti scale di movimento (Tattico, Locale Via Terra), le creature generalmente camminano o corrono.

**Camminare**: Camminare rappresenta un movimento non affrettato ma deciso di circa 4 km all’ora per un umano senza Ingombro.

**Correre**: Significa muoversi di circa 12 km all’ora per un umano.

Il personaggio che corre ha un malus di 1d6 nel Tiro per Colpire e di 4 nella Difesa nel round in cui corre.

Correre come azione di movimento raddoppia la velocità di movimento e non la triplica. Solo in situazioni di non combattimento la corsa triplica il movimento (movimento locale, via terra)

## Tabella: Movimento e Distanza e Velocità: a Piedi

Questa tabella mostra i valori base di movimento a terra in situazioni di non combattimento.

0.45lccc \*Tipo di movimento &  
(lr)2-4 & 6m & 9m & 12m  
Camminare & 6m & 9m & 12m  
Correre (x2) & 12m & 18m & 24m  
  
Camminare & 36m & 54m & 72m  
Correre (x3) & 108m & 162m & 216m  
  
Camminare & 3km & 4km & 6km  
Correre (x3) & 9km & 12km & 18km  
  
Camminare & 24km & 32km & 54km

## Movimento Tattico

Durante un combattimento si utilizza il Movimento tattico. Le distanze vengono misurate in quadretti da un metro, il movimento è gestito tramite le Azioni di Movimento.  
Un personaggio puo’ usare 1 Azione (di Movimento) per muoversi fino a tutto il proprio movimento. Puo’ effettuare piu’ volte nel round, fino a 3 volte, l’azione Movimento, spostandosi quindi del triplo del suo movimento.

Puo’ anche effettuare una Azione di Scatto ovvero percorrere il doppio del suo movimento in una sola Azione. Incappa cosi’ pero’ nelle penalità per chi corre (-1d6 colpire, -4 Difesa) e potenzialmente subendo gli attacchi di opportunità degli avversari.

Un personaggio puo’ effettuare fino a 3 Azioni di Scatto, ovvero corre per tutto il round percorrendo quindi il suo movimento \* 6.

### Movimento Ostacolato

Terreno difficile, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire i movimenti. Quando il movimento è ostacolato si va a metà della velocità. Quindi sono necessari 2 Azioni per coprire la propria distanza di 9 metri (se si è umano senza ingombro..). Oppure con una Azione di movimento si copre solo 4 metri.

Se esiste più di una condizione particolare, aggiungere tra loro tutti i costi aggiuntivi applicabili.

In alcune situazioni il movimento è talmente ostacolato che la distanza percorribile per Azione è minima.. in tal caso si possono utilizzare tutte e 3 le Azioni per muoversi di una Azione di movimento (9/6 metri) in qualsiasi direzione.

Non applicare questa regola per attraversare terreni impraticabili o per muoversi quando non è possibile farlo in alcun modo.

Non si può Scattare (Correre) o Caricare agevolmente attraverso un percorso che ostacola il movimento, ovvero terreno difficile. Il giocatore puo’ tentare una prova di Acrobatica a DC 20 per riuscire a caricare o correre, comunque percorrendo solo la metà della distanza. La prova di Acrobatica non è necessaria anche se si percorre meta’ movimento se si ha il Vantaggio Rinoceronte.

## Movimento Locale

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in metri al minuto.  
In queste situazione non è fondamentale misurare la distanza in maniera precisa ma appena la situazione diventa "problematica" o richiede attenzione la mappa si converte in movimento tattico, quadrettata e misurata.

* Camminare: Un personaggio può camminare senza problemi in scala locale per 8 ore al giorno.
* Correre: Un personaggio può Correre per un numero di round pari al triplo del proprio punteggio di Costituzione su scala locale senza bisogno di riposarsi (minimo un round).

## Movimento Via Terra

I personaggi che percorrono lunghe distanze usano il movimento via terra. Il movimento via terra è misurato in ore o giorni. Un giorno rappresenta 8 ore di tempo di viaggio reale. Per imbarcazioni a remi, un giorno significa remare per 10 ore. Per navi a vela rappresenta 24 ore di movimento.

**Camminare**

Si può camminare per 8 ore in un giorno di viaggio senza problemi.

Camminare più a lungo può sfinire (vedi Marcia forzata, sotto).

**Andare Veloci**

Si può andare veloci (movimento\*2) per 1 ora senza problemi. Andare veloci per una seconda ora compresa tra due cicli di sonno provoca 1 Danno Non Letale, e ogni ora aggiuntiva provoca il doppio dei danni subiti nell’ora precedente. Un personaggio che subisce Danni Non Letali da andatura veloce è considerato Affaticato.

Un personaggio Affaticato non può Correre o Caricare.

**Correre**

Non è possibile Correre per un lungo periodo di tempo. Tentativi di Correre e riposarsi a cicli funzionano come Andare Veloci.

**Terreno**

Il terreno su cui si viaggia influenza quale distanza viene percorsa in un’ora o in un giorno (vedi Tabella: Terreno e Movimento Via Terra). Una strada maestra è una strada principale, dritta e lastricata. Una strada comune è solitamente un cammino impervio. Un sentiero è come una strada comune tranne per il fatto che permette di viaggiare solo in fila indiana e non avvantaggia un gruppo che viaggia con veicoli. Un terreno libero è una zona selvaggia senza sentieri segnati.

**Tabella: Terreno e Movimento Via Terra\* (Opzionale)**

Nella tabella sono indicati i moltiplicatori per la distanza percorsa.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Terreno** | **Strada maestra** | **Strada comune** | **Sentiero non battuto** |
| Brughiera | x1 | x1 | x3/4 |
| Collina | x1 | x3/4 | x1/2 |
| Deserto Sabbioso | x1 | x1/2 | x1/2 |
| Foresta | x1 | x3/4 | x1/2 |
| Giungla | x1 | x3/4 | x1/4 |
| Montagna | x3/4 | x3/4 | x1/2 |
| Palude | x1 | /4 | /2 |
| Pianura | x1 | /4 | /2 |
| Tundra Ghiacciata | x1 | /4 | /4 |

**Marcia Forzata**

In un giorno di cammino normale, si può camminare per 8 ore. Il resto del giorno viene sfruttato per fare e disfare il campo, riposarsi e mangiare.

**Movimento in sella**

Una cavalcatura che porta un cavaliere può muoversi con andatura veloce. Tuttavia, i danni che subisce sono danni normali invece che non letali. Può anche essere costretta a una marcia forzata, ma le sue prove di Costituzione falliscono automaticamente e di nuovo i danni che subisce sono danni normali. Anche le cavalcature sono considerate Affaticate quando subiscono danni da andatura veloce o marcia forzata.

image

## Tabella: Cavalcature e Veicoli

[tabella-cavalcature-e-veicoli]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cavalcatura o Veicolo (peso trasportato)** | **All’ora** | **Al giorno** |
| Cane da Galoppo | 6km | 48km |
| Cane da Galoppo (50.5-150 kg)\* | 4.5km | 36km |
| Cavallo Leggero | 7.5km | 60km |
| Cavallo Leggero (115,5-345 kg)\* | 5.25km | 42km |
| Cavallo Pesante | 7.5km | 60km |
| Cavallo Pesante (150.5-450 kg)\* | 5.52km | 42km |
| Pony | 6km | 48km |
| Pony (75,5-225 kg)\* | 4.5km | 36km |
| Carretto o Carro | 3km | 24km |
| **Imbarcazione** |  |  |
| Zattera o Chiatta (pertica o rimorchio) | 0.75km | 7.5km |
| Barcone (a Remi)\*\* | 1.5km | 15km |
| Barca a Remi\*\* | 2.25km | 22.5km |
| Nave a Vela (vele) | 3km | 72km |
| Nave da Guerra (vele e remi) | 3.75km | 90km |
| Nave Lunga (vele e remi) | 4.5km | 108km |
| Galea (remi e vele) | 6km | 144km |

2

\*I quadrupedi, come i cavalli, possono portare carichi superiori rispetto ai personaggi. Vedi Capacità di Trasporto per maggiori informazioni.

\*\*Zattere, chiatte e barconi sono usati su laghi e fiumi. Se seguono la corrente, sommare la velocità della corrente (di solito 4,5 km/h) alla velocità dell’imbarcazione. Oltre a essere spinta con i remi per 10 ore, l’imbarcazione può anche essere trasportata dalla corrente per altre 14 ore, se qualcuno è in grado di guidarla, e quindi si aggiungono altri 63 km alla distanza giornaliera percorsa. Queste imbarcazioni non possono essere spinte a remi contro una corrente molto forte, ma possono essere tirate controcorrente da animali da soma sulla riva.

## Fuga e Inseguimento

Nel movimento round per round è impossibile per un personaggio lento sfuggire ad un personaggio veloce senza qualche tipo di aiuto. Allo stesso modo, non è un problema per un personaggio veloce sfuggire ad uno più lento.

Quando la velocità dei due personaggi coinvolti è uguale, c’è un metodo abbastanza semplice per risolvere un inseguimento: se una creatura sta inseguendo un’altra ed entrambe si muovono alla stessa velocità, e l’inseguimento prosegue almeno per alcuni round, occorre che inseguitore ed inseguito effettuino 3 Tiri Salvezza consecutivi su Riflessi contrapposti.

Chi vince la sfida riesce a fare perdere le proprie tracce o agguantare il fuggitivo.

Nel caso di un lungo inseguimento dove non c’e’ possibilità di nascondersi o fare perdere le proprie tracce, eseguite 3 Tiri Salvezza su Tempra contrapposti per determinare quale delle due parti può mantenere più a lungo il ritmo. Chi ottiene piu’ successi riesce a fuggire oppure è l’inseguitore che riesce a raggiungerla.

## Capacità di Carico e Trasporto: Peso Ingombro

[sec:capacita-di-carico-e-trasporto-ingombro]

### Peso e Ingombro

Portare tesori, pezzi di drago, armature complete per non parlare di armi sproporzionate o arieti da sfondamento, carrucole e paranco, rendono difficile il movimento.

Quando valutate il peso trasportato ragionate anche sull’ingombro! Portale un rotolo di 12 metri x 6 metri di seta non è una attività fisica impegnativa, saranno pochi chili, ma l’ingombro è tale da non poter permettere ulteriore carico.

Ci possono essere oggetti leggeri ma estremamente ingombranti (tronchi cavi, tappeti di seta appunto..) oppure piccoli ma pesantissimi (sfere di mercurio, vestiti intessuti d’oro), per tutti questi oggetti il valore di peso deve essere ragionato anche in funzione dell’ingombro.

I valori di peso degli oggetti si sommano tra di loro per dare il carico totale portato.

### Capacità di Carico

Consulta la tabella Capacità di carico per capire la tua capacità di carico.

**Tabella: Capacità di carico**

0.95XXXXX \*Forza & &  
(lr)2-5 & Normale (kg) & Appesantita (kg) & Massimo (kg) & Spinta (kg)  
(lr)2-5 & & -3 Des, -1/3 Mov, & -6 Des, Mov=1/3 & Mov=1/4  
-3 &0-5 & 5-7 & 7-15&entro 22  
-2&0-7& 7-10 & 10-20&entro 25  
-1& 0-10& 10-15 & 15-30&entro 45  
0& 0-15& 15-22 & 22-45&entro 65  
+1& 0-20& 20-30&30-60&entro 90  
+2& 0-35& 35-50&50-100&1entro 50  
+3& 0-60& 60-90&90-180&entro 270  
+4& 0-95& 95-140&140-280&entro 420  
+5& 0-140& 140-220&220-440&entro 660

2

### Spingere, Trascinare o Sollevare

Puoi trasportare, tra zaino, armatura, armi ed equipaggiamento un peso pari a quanto indicato su **Normale** senza alcuna penalità. Se trasporti un peso che ricade nell’area **Appensantita** hai un -3 alle prove basate sulla Destrezza ed il movimento diminuisce di un terzo. Il peso indicato come **Massimo** significa il massimo trasportabile. Hai un -6 alle prove basate sulla Destrezza, il tuo movimento diminuisce ad un terzo. Se il peso è oltre il Massimo ma entro **Spinta** puoi appoggiarlo e spingerlo (se fattibile), in questo caso la tua velocità si ridurrà ad quarto. Un oggetto se ha "delle ruote" su cui muoversi si considera che abbia un peso pari ad un quarto per quanto riguarda la Spinta.  
*Ricordate che l’armatura e scudo indossati hanno un peso dimezzato rispetto a quanto segnato.*

In caso piu’ creature spingano il "grave" considerate la Forza piena della creatura piu’ forte piu’ metà della Forza delle creature con forza minore (minimo 1). Valutate chiaramente anche quante persone possono riuscire contemporaneamente a spingere data la dimensione dell’oggetto da trasportare.

### Creature Più Grandi e Più Piccole

**Creature bipedi più grandi** possono trasportare più Ingombro in base alla categoria di taglia:

* Piccolissima: Carico Normale = Carico Normale /16
* Minuta: Carico Normale = Carico Normale /8
* Minuscola: Carico Normale = Carico Normale /4
* Piccola: Carico Normale = Carico Normale /2 +3
* Grandi: Carico Normale = Carico Normale x2 +5
* Enormi: Carico Normale = Carico Normale x4 +5
* Mastodontica: Carico Normale = Carico Normale x8 +5
* Colossale: Carico Normale = Carico Normale x16 +5

### Le creature quadrupedi possono trasportare pesi superiori

image

* Piccolissima: Carico Normale = Carico Normale \*1/4
* Minuta: Carico Normale = Carico Normale x1/2
* Minuscola: Carico Normale = Carico Normale x3/4
* Piccola: Carico Normale = Carico Normale
* **Media**: Carico Normale = Carico Normale x2
* Grandi: Carico Normale = Carico Normale x4
* Enormi: Carico Normale = Carico Normale x8
* Mastodontica: Carico Normale = Carico Normale x12
* Colossale: Carico Normale = Carico Normale x24

## Altri Tipi di Movimento

### Nuotare

Una creatura con una velocità di Nuotare può muoversi attraverso l’acqua alla sua velocità indicata senza fare prove di Nuotare. Si guadagna un bonus di +8 su qualsiasi prova di Nuotare per eseguire un’azione particolare o evitare un pericolo. La creatura può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratti o in pericolo quando si nuota. Una tale creatura può utilizzare l’azione di correre mentre nuota, a condizione che nuoti in linea retta.  
Se non si ha il tipo di movimento Nuotare muoversi nell’acqua si considera come "terreno" difficile, e quindi ci si muovo a metà della velocità indicata da movimento.

### Scalare

Una creatura con una velocità di Scalare ha un bonus di +8 su tutti le prove di Arrampicarsi. La creatura se deve fare una prova di Arrampicarsi per arrampicarsi su qualsiasi parete o pendenza con una DC superiore a 0, può sempre scegliere di prendere 10, anche se di fretta o minacciata durante la salita.

Se una creatura con una velocità di Scalare tenta una scalata rapida (vedi sopra), e come se eseguisse una Azione di Scatto e fa una singola prova di Arrampicarsi con una penalità di -5.

Una creatura mantiene il suo bonus di Destrezza alla Difesa (se presente) durante la salita, e gli avversari non ottengono bonus speciale per i loro attacchi contro di esso.

Se non si il tipo di movimento Scalare si considera come "terreno" difficile, e quindi ci si muovo a metà della velocità indicata da movimento.

### Scavare

Una creatura con una velocità di Scavare può scavare tunnel attraverso la terra, ma non attraverso la roccia a meno che il testo descrittivo non dica il contrario. Le creature non possono caricare o correre mentre scavano.

La maggior parte delle creature scavatrici non lascia tunnel che altre creature possono utilizzare (sia perché il materiale attraverso cui scavano riempie il tunnel dietro di loro o perché in realtà non spostano materiale quando scavano), vedere la descrizione della singola creatura per i dettagli.

### Camminare - Velocità Su Terreno

La Velocità sul terreno é la normale velocità per personaggi che non scalano, nuotano o volano.

### Volare

Volare per una creatura dotata di questa abilità è come camminare per una creatura "terrestre". Una creatura dotata di volo usa le sua azioni per muoversi ma difficilmente sarà influenzata dal terreno difficoltoso.

image

# Masterizzare

[masterizzare]

## Il Narratore

Chi comanda al racconto non è la voce: è l’orecchio. (Italo Calvino)

2

[il-narratore]

Mentre il giocatore interpreta un personaggio in un’avventura, il Narratore è colui che la gestisce. Ha certamente molto più lavoro, ma ricreare un mondo intero affinché i propri amici lo esplorino, può dare molte soddisfazioni.

Il ruolo del Narratore non è facile ma concede enormi privilegi. Vedere i propri amici giocare, divertirsi, "ammattirsi" dietro dubbi, indovinelli e situazioni da te create dà tantissimo divertimento e momenti di vera convivialità.

Il tuo ruolo è quello del grande orchestratore, pianificatore o anche paesaggista se preferisci, con poche semplici pennellate delinei la struttura e saranno poi i giocatori ad aggiungere dettagli e situazioni.

Il tuo "lavoro" è fondamentale ed importantissimo, la bontà della sessione di gioco dipende da te. Il tuo scopo è fare divertire, coinvolgere ma anche terrorizzare e fare discutere.  
Non sei tu il protagonista ne l’avventura, ma i giocatori, i tuoi amici, non rubare la scena ma come un gran ballo sii il direttore d’orchestra dove gli strumenti sono le situazioni che hai previsto (l’avventura) ed i ballerini i giocatori.

## Punti Esperienza

[punti-esperienza]

In DBS il passaggio di livello non è vincolato da un numero di mostri affrontati o dai tesori ottenuti, bensì dal fattore di difficoltà degli incontri e da come i giocatori hanno giocato.

In DBS il suggerimento primario è premiare i giocatori che piu’ si sono impegnati per il gruppo, quelli che maggiormente hanno contribuito al buon esito dell’avventura e della sessione. I punti esperienza non misurano solo il successo ma anche la partecipazione al gioco.

E’ quindi possibile avere personaggio con punti esperienza diversi e potenzialmente anche livelli diversi.

Alternativamente potete decidere di fare passare di livello ogni qualvolta lo ritenete necessario al buon gioco ed all’avventura, uniformando l’esperienza dei personaggi.

Di seguito troverete le regole per stabilire come costruire gli incontri, scontri e come premiare i giocatori/personaggi.  
Prendete questa tabella dei punti esperienza

### Tabella: Punti Esperienza / Livello

[tabella-punti-esperienza-livello]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Livello** | **Punti Esperienza** | **Livello** | **Punti Esperienza** |
| 1 | 0xp | 11 | 310 xp |
| 2 | 15 xp | 12 | 350 xp |
| 3 | 25 xp | 13 | 390 xp |
| 4 | 60 xp | 14 | 430 xp |
| 5 | 95 xp | 15 | 470 xp |
| 6 | 130 xp | 16 | 510 xp |
| 7 | 165 xp | 17 | 555 xp |
| 8 | 200 xp | 18 | 600 xp |
| 9 | 235 xp | 19 | 645 xp |
| 10 | 270 xp | 20 | 690 xp |

* **Per ogni incontro designato per sfidare il gruppo in maniera media o difficile assegnate 1 punto esperienza.**
* **Per ogni incontro designato per essere potenzialmente mortale assegnate 2 punti esperienza.**
* **Per ogni incontro finale, il climax dell’avventura, assegnate 3 punti esperienza, questi punti più che per lo scontro "con il Boss finale" vanno assegnati come merito per aver portato a termine una lunga avventura.**

Questi punti saranno assegnati al gruppo e quindi a tutti i giocatori, purché abbiano almeno cercato di partecipare agli scontri/sfide.

Se il gruppo per propria "incapacità" o per "sfortuna" trasforma un incontro facile (da 0 punti esperienza) in un incontro mortale, non dovete dare 2 punti esperienza. Cercate al più di premiare lo spirito di gruppo, le energie spese e se possibile la creatività nell’uscirne vivi nonostante tutto.

Quando dico "incontro" non pensate al semplice scontro con i mostri, per incontro si intende qualsiasi evento di ruolo che sfidi e metta alla prova i giocatori. Questa sfida può essere una arguta discussione con il nobile che non li vuole pagare al termine di una missione, alla sfida di un indovinello, rebus, delle trappole ben piazzate.

image  
*Henry Justice Ford*

Ogni qual volta il giocatore o il gruppo:

* **raggiunga gli obiettivi prefissati** (premio di gruppo);
* **faccia un ottimo gioco di ruolo** (premio al giocatore);
* **sfrutti a pieno ed anzi sia alternativo nell’uso delle proprie Abilità e capacità (senza cadere nel powerplayer)** (premio al giocatore);
* **risolva i problemi in maniera creativa e fantasiosa e funzionale** (premio al giocatore);
* **abbia buona collaborazione e sappia interagire come gruppo gruppo verso i png** (premio al gruppo od al giocatore);
* **scopra o avvii indizi di avventura e creazione di nuovi plot** (premio al giocatore);
* **raccolga 5000 monete d’oro (o tesoro equivalente)**(premio di gruppo);

Premiate il giocatore/giocatori con 1 punto esperienza. Questi punti vanno dati per sessione di gioco al chi si li è meritati come singolo o gruppo.

In questo sistema sono necessarie circa 10 sessioni per passare di livello, potenzialmente anche molte meno se i giocatori si dimostrano bravi ed interpretano personaggi e situazioni in maniera brillante.

Fate in modo che ogni sessione possa assegnare 1-4 punti almeno. Costruite la sessione perché tutti i giocatori possano essere partecipi e nessuno si senta escluso.

Nel limite del possibile ogni sessione dovrebbe includere una parte di ruolo, una parte di esplorazione, una parte di combattimento (anche piu’ di una), una parte di riposo.

Una nota riguarda i **premi per monete d’oro**: può sembrare anacronistico quando c’è già in sviluppo la sesta edizione del più famoso gioco di ruolo tornare a premiare i giocatori in base all’oro preso ai mostri.  
Posso però garantirvi che qualora il vostro gruppo sia particolarmente "povero" di giocate di ruolo o semplicemente preferisca uno stile più combattivo, sapere che l’oro raccolto equivale ad esperienza può rendere molto più dinamico ed avvincente l’andare in avventura.  
DBS si rifa’ al movimento OSR e come tale la fase di esplorazione e combattimento ha un proprio peso importante e vitale.

## Incontri

[incontri]

Che è la vita senza speranza?  
Una gittata di dadi fra le tenebre,  
fra i deliri.  
Ambrogio Bazzero

Un incontro è un momento di tensione e speranza, paura e sfida. è l’occasione di mostrare e manifestare le proprie capacità e di lavorare come gruppo.

Un incontro non è l’occasione per fare sfoggio del proprio potere assoluto, sia come Narratore, che come Giocatore. Il Narratore saprà fare capire il giocatore che vuole essere oltre il gruppo e non parte di esso.

Troverete nelle pagine seguenti le istruzioni per creare delle sfide facili (0 punti esperienza), medie e alte (1 punto esperienza), straordinarie (2 punti esperienza) ed epiche (3 punti esperienza).

Sarete comunque sempre voi, il Narratore, a stabilire e sapere se una sfida è provante o meno, se è sfidante e critica per i giocatori e quindi valutarne sia l’impatto come punti esperienza che come difficoltà.

Un incontro è un evento che mette i personaggi di fronte ad un problema specifico che devono risolvere. Molti sono combattimenti con i mostri o i PNG ostili, ma ce ne sono altri tipi: un corridoio irto di trappole, un’interazione politica con un re sospettoso, un passaggio pericoloso sopra un ponticello di corda traballante, un argomento scomodo con un PNG amichevole che ritiene che un personaggio lo abbia tradito, o qualsiasi cosa che aggiunga un pò di drammaticità al gioco.

Rompicapi, sfide interpretative e prove di abilità sono i metodi classici per la risoluzione degli incontri, ma gli incontri più complessi da costruire sono i più comuni incontri di combattimento.

Uno scontro puo’ anche nascere palesemente sbilanciato, sarà l’accortezza dei giocatori a capire quando scappare!

Nel progettare un incontro di combattimento, in primo luogo decidete che livello di sfida volete far fronteggiare ai PG, quindi seguite i punti descritti qui di seguito.

**Determinare APL**: Determinate il livello medio dei personaggi: questo è il Livello Medio del Gruppo (APL in breve, Average Party Level). Dovreste arrotondate questo valore al numero intero più vicino (questa è una delle poche eccezioni alla regola dell’arrotondamento per difetto).

Si noti che questa guida di riferimento alla creazione di un incontro presuppone un gruppo di quattro o cinque PG. Se il vostro gruppo ha sei o più giocatori, aggiungete uno al loro livello medio. Se il vostro gruppo contiene tre o meno giocatori, sottraete uno dal loro livello medio. Per esempio, se il vostro gruppo consiste di sei giocatori, due di 4° livello e quattro di 5° livello, il APL è il 6° (28 livelli totali, diviso per sei giocatori, arrotondando per eccesso e aggiungendo uno al risultato finale).

image  
*Henry Justice Ford*

**Determinare il grado di Sfida**: Il Grado di Sfida (o grado di Sfida, GS) è un numero di convenienza usato per indicare i rischi relativi presentati da un mostro, una trappola, un pericolo o un altro incontro: più il grado di Sfida è alto, più pericoloso è l’incontro. Riferitevi alla Tabella: Determinare gli Incontri per determinare il Grado di Sfida che il vostro gruppo dovrebbe affrontare, in base alla difficoltà della sfida che volete e al APL.

**Tabella: Determinare gli Incontri**

|  |  |
| --- | --- |
| **Difficoltà** | **Grado di Sfida (grado di Sfida)** |
| Facile | APL -1 |
| Media | APL |
| Alta | APL +1 |
| Straordinaria | APL +2 |
| Epica | APL +3 |

### Costruire l’Incontro

Per costruire un incontro come prima cosa calcolate il valore dell’ APL.

Per sviluppare il vostro incontro, aggiungete le creature, le trappole ed i pericoli finché non arrivate a vostro APL programmato.

Parti calcolando le sfide con grado di Sfida più alto dell’incontro, completando il resto con sfide minori.

Per esempio, volete che il vostro gruppo di sei personaggi di 7° livello affronti alcuni Gargoyle (grado di Sfida 2 ciascuno), degli Xorn (grado di Sfida 5) e il loro capo, un Gigante delle Pietre (grado di Sfida 7). I personaggi hanno APL 8 e la Tabella: Determinare gli Incontri stabilisce che una sfida Alta per un APL 8 è un incontro di grado di Sfida 9.

Partendo da un grado di Sfida stabilito (9) seguite questa tabella per stabilire quanti "mostri inserire nello scontro".

**Tabella: Peso grado di Sfida per calcolo APL**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sfida obiettivo** | **Sfida creatura rispetto ad obiettivo APL** | **"Peso" per singola creatura** |
| grado di Sfida | -7 | 5 |
|  | -6 | 10 |
|  | -5 | 15 |
|  | -4 | 20 |
|  | -3 | 30 |
|  | -2 | 50 |
|  | -1 | 75 |
|  | 0 | 90 |
|  | +1 | 100 |

**Per raggiungere l’obiettivo dobbiamo sommare "i pesi" fino a raggiungere 100, ovvero il 100% della sfida.**

Nel nostro esempio un Gigante delle Pietre ha grado di Sfida 7, ovvero un grado di Sfida -2 rispetto al nostro obiettivo di difficoltà grado di Sfida 9, lo Xorn ha grado di Sfida 5 ovvero -4 rispetto al grado di Sfida 9, i Gargoyle hanno grado di Sfida 2 ovvero -7 rispetto al grado di Sfida 9.

Un nemico con grado di Sfida -2 ha peso 50, un grado di Sfida -4 ha peso 20, un grado di Sfida -7 ha un peso di 5.

Per raggiungere l’obiettivo di un grado di Sfida 9 metterò 1 grado di Sfida -2 ( ovvero 1 gigante delle pietre), 2 grado Sfida -4 (ovvero due Xorn) e 2 grado di Sfida -7 (ovvero 2 gargoyle). Il Totale sarà 50 (Gigante) +2\*20 (due Xorn)+2 + 2\*5 (gargoyle) = 50+40+10 = 100. Obiettivo raggiunto!

Avversari con grado di Sfida inferiore a 7 rispetto al APL si contano, "pesano", solo se sono superiori a 20 come unità.

### Aggiungere i PNG

Una creatura che possiede livelli, Abilità, competenze, che potrebbe essere un personaggio si considera un PNG. Queste creature possono svolgere un ruolo molto importante e non vanno usate come semplici "mostri". Dategli uno spessore e creerete dei personaggi indimenticabili.

### Modifiche ad Hoc del grado di Sfida

Mentre potete modificare il grado di Sfida specifico del mostro avanzandolo, applicando modifiche o livelli, potete anche aggiustare la difficoltà dell’incontro applicando modifiche ad hoc all’incontro o alla creatura in sé.

Qui descritti ci sono tre modi aggiuntivi con cui potete alterare la difficoltà dell’incontro.

### Terreno Favorevole ai PG

Un incontro contro un mostro che non è nel suo elemento preferito (come uno Yeti incontrato in una caverna piena di lava, o un Drago enorme incontrato in una stanza molto piccola) da ai personaggi un vantaggio. Sviluppate l’incontro normalmente considerate l’incontro come se avesse un grado di Sfida più basso del suo grado di Sfida reale.

### Terreno Sfavorevole ai PG

I mostri sono progettati con il presupposto che siano incontrati nel loro terreno preferito: incontrare un Aboleth sott’acqua non aumenta il grado di Sfida dell’incontro, anche se nessun personaggio è in grado di respirare sott’acqua.

Se, d’altra parte, il terreno ha un impatto più significativo sull’incontro (come un incontro contro una creatura con Vista Cieca in una zona che sopprime ogni fonte di luce), si possono, nel caso, aumentare il grado di Sfida dell’incontro fosse di un grado più alto.

### Modifiche all’Equipaggiamento dei PNG

Potete aumentare o diminuire la difficoltà data dai PNG modificandone l’Equipaggiamento. Il valore combinato dell’Equipaggiamento di un PNG è dato in Creare i PNG alla Tabella: Equipaggiamento dei PNG. Un PNG incontrato senza Equipaggiamento dovrebbe avere un grado di Sfida ridotto di 1 (a condizione che la perdita di Equipaggiamento sia realmente controproducente per il PNG), mentre un PNG che ha un Equipaggiamento equivalente a quello di un personaggio (come indicato sulla Tabella: Ricchezza dei PNG per Livello) ha un grado di Sfida superiore di 1 al suo grado di Sfida reale.

Occorre prestare attenzione ad assegnare ai PNG questo equipaggiamento supplementare, specie ai livelli più alti, in cui potete consumare l’intero tesoro della vostra avventura in un colpo solo!

### Assegnare i PX

I personaggi avanzano di livello sconfiggendo mostri, superando sfide e completando l’avventura: nel farlo guadagnano i Punti Esperienza (PX in breve). Potete assegnare Punti Esperienza non appena una sfida viene superata, ma ciò potrebbero interrompere il flusso del gioco. è più facile assegnare i punti esperienza alla fine di una sessione di gioco (o piu’ sessioni) che permetta ai personaggi di riflettere su quanto accaduto. Può usare il tempo a disposizione fra le sessioni di gioco per aggiornare la scheda.

### Disporre Tesori

Mentre i personaggi avanzano di livello, anche la quantità di tesori che trasportano ed usano aumenta. In DBS si suppone che tutti i personaggi di pari livello abbiano più o meno la stessa quantità di tesoro e oggetti magici. Poiché il reddito primario per un personaggio deriva dai tesori e dai bottini ricavati dalle avventure, è importante moderare la ricchezza e i tesori nelle vostre avventure.  
Per aiutarvi nel disporre i tesori, la quantità di oggetti magici e di bottino che i personaggi ricevono per le loro avventure è legata al grado di Sfida degli incontri che affrontano: più è alto il grado di Sfida dell’incontro, maggiore sarà il tesoro assegnato.

**La Tabella: Ricchezza dei PNG** per Livello indica la quantità di tesoro che ogni personaggio dovrebbe avere ad un livello specifico. Si noti che questa tabella si basa su un modello standard di gioco.

Le avventure con magia rara potrebbero assegnare soltanto la metà di questo valore, mentre i giochi più epici potrebbero raddoppiarlo. Si presume che parte del tesoro sia consumato nel corso di un’avventura (come pozioni e pergamene) e che alcuni degli oggetti meno utilizzati siano venduti per metà del loro valore per acquistare un Equipaggiamento più utile.

La Tabella: Ricchezza dei PNG per Livello può anche essere usata per stanziare l’Equipaggiamento per i personaggi che cominciano dopo il 1° livello, come un nuovo personaggio creato per sostituirne uno morto. I personaggi non dovrebbero spendere più della metà della loro ricchezza totale su un singolo oggetto.

Per un metodo equilibrato, i personaggi che vengono creati dopo il 1° livello dovrebbero spendere il 25% della loro ricchezza per le armi, il 25% per armatura e oggetti di protezione, il 25% per altri oggetti magici, il 15% per oggetti che si consumano come bacchette, pergamene e pozioni e il 10% per un Equipaggiamento normale e monete. Tipi di personaggio differenti potrebbero spendere diversamente la loro ricchezza rispetto a come suggerito; ad esempio, gli incantatori arcani potrebbero spendere di più per oggetti magici e a consumo che per le armi.

**La Tabella: Valori del Tesoro per Incontro** elenca la quantità di tesoro che ogni incontro dovrebbe assegnare in base al livello medio dei personaggi e alla velocità di progressione di PX della campagna. Gli incontri facili dovrebbero assegnare un tesoro di un livello più basso rispetto al livello medio dei PG. Gli incontri più pericolosi, difficili ed eroici dovrebbero assegnare rispettivamente un tesoro di uno, due o tre livelli superiore al livello medio dei PG. Se nel gioco la magia è rara, dimezzate questi valori. Se il gioco è più epico, raddoppiate questi valori.

**Tabella: Valori del Tesoro per Incontro**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Livello Medio Gruppo** | **per Incontro (mo)** | **Livello Medio Gruppo** | **per Incontro (mo)** |
| 1 | 130 | 11 | 3500 |
| 2 | 250 | 12 | 4500 |
| 3 | 400 | 13 | 5500 |
| 4 | 5500 | 14 | 7500 |
| 5 | 750 | 15 | 9000 |
| 6 | 1000 | 16 | 12000 |
| 7 | 1300 | 17 | 16000 |
| 8 | 1700 | 18 | 20000 |
| 9 | 2100 | 19 | 25000 |
| 10 | 2500 | 20 | 32000 |

Usate questa tabella per avere un indicazione del valore del tesoro del "mostro".  
Un tesoro Doppio significa che un gruppo di esempio 7 APL troverà l’equivalente di 2600 mo circa.  
Un tesoro accidentale indica che potranno esserci tesori, oggetti, monete solo "accidentalmente" ottenuti, magari uccidendo altre creature. Detta diversamente la creatura non raccoglie i tesori, ma potrebbe comunque avere accumulato qualche cosa. Suggerisco di valutare un tesoro accidentale la metà di un tesoro normale.  
Un tesoro accidentale si presta benissimo a fornire oggetti particolari che possono dare indicazioni o fornire nuovi plot di avventura (per cosa era questa ampolla forgiata in adamantio ?)...

image

**Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Livello Personaggio** | **Ricchezza** | **Livello Personaggio** | **Ricchezza** |
| 1 | 100 | 11 | 82000 |
| 2 | 500 | 12 | 55000 |
| 3 | 1500 | 13 | 75000 |
| 4 | 3000 | 14 | 100000 |
| 5 | 5000 | 15 | 120000 |
| 6 | 8000 | 16 | 160000 |
| 7 | 12000 | 17 | 210000 |
| 8 | 17000 | 18 | 270000 |
| 9 | 25000 | 19 | 350000 |
| 10 | 35000 | 20 | 500000 |

Gli incontri contro dei PNG solitamente ricompensano con un tesoro tre volte superiore a quello con un mostro, grazie all’Equipaggiamento del PNG. Per compensare, assicuratevi che i personaggi affrontino un paio di incontri supplementari che assegnano poco in fatto di tesori.

Animali, Vegetali, Costrutti, Non Morti non intelligenti, Melme e trappole sono ottimi "incontri con poco tesoro". In alternativa, se i personaggi affrontano un certo numero di creature con poco o nessun tesoro, dovrebbero avere l’occasione di ottenere un certo numero di oggetti di valore più significativo nell’immediato futuro per compensare lo squilibrio. Come regola generale, i personaggi non dovrebbero possedere alcun oggetto magico di valore superiore alla metà della ricchezza totale del personaggio, pertanto controllate bene prima di ricompensare i personaggi con oggetti molti costosi.

### Costruire un Bottino

Spesso è sufficiente dire ai vostri giocatori che hanno trovato 5.000 mo in gemme e 10.000 mo in gioielli. Ma a volte, è più interessante fornire dei particolari. Dare a un tesoro una personalità può non solo aiutare la verosimiglianza del gioco, ma può a volte innescare nuove avventure.

Le informazioni nelle pagine seguenti possono aiutarvi per determinare tipi di tesori in modo casuale: per molti degli oggetti sono stati dati dei valori, ma potete assegnarli come ritenete meglio. è più facile collocare gli oggetti più costosi prima: se volete potete anche determinare gli oggetti magici in modo casuale usando le tabelle in Oggetti Magici, per stabilire quali oggetti siano presenti nel tesoro.

Una volta che avete consumato una parte considerevole del valore del tesoro, il resto può semplicemente essere composto da monete sparse e oggetti non magici con valori definiti in base alle vostre esigenze.

**Monete**: Le monete in un tesoro possono essere di rame, argento, oro e platino: quelle d’argento e d’oro sono le più comuni, ma potete decidere diversamente. Per le monete ed il loro valore di cambio andate all’Equipaggiamento.

**Gemme**: Anche se potete assegnare qualsiasi valore ad una gemma, alcune possono valere di più delle altre. Utilizzate le categorie di valore qui sotto (e le pietre preziose associate) come guida di riferimento quando assegnate i valori alle pietre preziose.

**Gemme di Bassa Qualità** (10 mo): agata; azzurrite; quarzo blu; ematite; lapislazzuli; malachite; ossidiana; rodocrosite; occhio di tigre; turchese; perla di fiume (irregolare).

**Gemme Semi Preziose** (50 mo): eliotropio, corniola; calcedonio; crisoprasio; citrino; diaspro; lunaria; onice; crisolito; cristallo di roccia (quarzo chiaro); sardonica; sardonice; quarzo rosato, affumicato o rosa di stella; zircone.

**Pietre Preziose di Media Qualità** (100 mo): ambra; ametista; crisoberillo; corallo; granato rosso o verde-marrone; giada; giaietto; perla bianca, dorata, rosa o argentata; spinello rosso, marrone-rosso o verde scuro; tormalina.

**Pietre Preziose di Alta Qualità** (500 mo): alessandrite; acquamarina; granato viola; perla nera; spinello blu scuro; topazio giallo oro.

**Gioielli** (1.000 mo): smeraldo; opale bianco, nero, o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella blu o nero.

**Gioielli Eccezionali** (5.000 mo o piu’): smeraldo verde brillante cristallino, diamante, giacinto, rubino.

**Tesori non Magici** Questa categoria include monili, abiti raffinati, merci, oggetti alchemici, oggetti perfetti e altri.

Diversamente delle gemme, molti di questi oggetti hanno valori stabiliti, ma potete sempre aumentare il valore dell’oggetto decorandolo con pietre preziose o con fatture particolarmente artistiche.

Questo aumento di costo non conferisce capacità aggiuntive: una scimitarra di Ferro Freddo impreziosita da gemme del valore di 40.000 mo funziona come una normale scimitarra di Ferro Freddo da 330 mo. Qui di seguito trovate numerosi esempi di tesori non magici, con i valori tipici.

**Oggetti d’Arte Raffinati** (100 mo o piu’): Anche se alcuni oggetti d’arte sono composti di materiali preziosi, il valore della maggior parte di pitture, sculture, opere letterarie, abiti raffinati, e simili consiste nella fattura con cui sono realizzati e nella bravura di chi li ha realizzati. Gli oggetti d’arte sono spesso ingombranti o difficili da spostare, e fragili, rendendone il recupero ed il trasporto un’avventura a sé.

**Monili Minori** (50 mo): Questa categoria comprende monili realizzati con materiali come ottone, bronzo, rame, avorio, o legni esotici, a volte impreziositi con gemme di bassa qualità molto piccole o difettate. I monili minori includono anelli, braccialetti e orecchini.

**Monili Normali** (100-500 mo): La maggior parte dei monili è realizzata con argento, oro, giada, o corallo, e decorata spesso con gemme semi preziose o pietre preziose di qualità media. I monili normali comprendono tutti i tipi di monili minori più bracciali, collane e spille.

**Monili Preziosi** (500 mo o piu’): I monili preziosi sono realizzati in oro, mithral, platino, o simili metalli rari. Tali oggetti comprendono i tipi di monili normali più scettri, pendenti ed altri grandi oggetti.

**Attrezzi fatti ottimamente** (100-300 mo): Questa categoria include attrezzi per le Professioni o Competenze: vedi Equipaggiamento per i dettagli e i costi di questi oggetti.

image  
*Riproduzione del tesoro di Hoxne*

**Oggetti Comuni** (fino a 1.000 mo): Ci sono molti oggetti di valore di natura alchemica o comune che possono essere utilizzati come tesoro. La maggior parte degli oggetti alchemici sono oggetti portabili e stimabili, ma anche altri come serrature, simboli sacri, cannocchiali, vini prelibati o abiti raffinati possono costituire parti interessanti di un tesoro. Anche le merci commerciali possono servire da tesoro: 5 kg di zafferano, per esempio, valgono 150 mo.

**Mappe del Tesoro e Oggetti d’Informazione** (variabili): Gli oggetti come mappe del tesoro, documenti legali di navi e case, liste di informatori o dei turni di guardia, parole d’accesso, e simili possono essere divertenti oggetti da trovare in un tesoro: potete stabilire il valore di questi oggetti come volete e possono essere di doppia utilità in quanto possono generare idee per nuove avventure.

**Oggetti Magici**

Naturalmente, la scoperta di un Oggetto Magico è il vero premio per qualsiasi avventuriero. Fate attenzione a collocare gli Oggetti Magici in un tesoro: è molto più soddisfacente per molti giocatori trovare un oggetto magico piuttosto che comprarlo, così non è sbagliato mettere degli oggetti che poi verranno usati dai giocatori!  
Anche se in genere dovreste collocare gli oggetti con attenta riflessione sui loro probabili effetti sulla vostra campagna, può essere divertente generare gli oggetti magici in un tesoro a caso. Fate attenzione, comunque! è facile, con un pò di fortuna (o sfortuna) dei dadi gonfiare il vostro gioco con troppo tesoro o privarlo dello stesso. Il collocamento di oggetti magici casuali dovrebbe essere temperato sempre dal buon senso del Narratore.  
Vedi capitolo sugli oggetti magici per le tabelle di creazione del tesoro magico.

Anche gli incantesimi sono veri e propri tesori e premi al pari di oggetti magici. Valutate con attenzione quali possono essere trovati. Ricordate che una abilita’ magica non è un incantesimo copiabile, solo quelli presenti nei tomi, pergamene, bastoni e quant’altro appositamente creato per essere un ricettacolo di incantesimi è idoneo alla copia.

## Recitare

[recitare]

Un gioco di ruolo non è un semplice tirare dadi, è un incontro di pensieri, opinioni, sfide, lotte. E’ un gioco catartico, liberatorio, evolutivo ed istruttivo.

E’ giusto che ci sia combattimento, lotta, sangue paura ed azione, allo stesso modo deve esserci la possibilità di giocare i propri personaggi con i loro svantaggi, vantaggi, poteri e storie.

Il giocatore deve sempre impersonare il personaggio, immedesimarsi e partecipare attivamente.

Ci possono essere situazioni di contorno, gestite velocemente, che vengono fatte in terza persona, eppure ogni volta che si rende necessario giocare allora deve essere vero, fatto dal giocatore calandosi appieno nel personaggio.

Quando un giocatore interpreta bene e descrive l’azione che va a svolgere in maniera partecipativa, coinvolgente, ispirata, dategli un premio, concedete un bonus di +1 all’azione che sta svolgendo

Fatelo presente al giocatore che grazie alla sua interpretazione ha quel bonus.  
Allo stesso tempo potrebbero esserci situazioni che si rivelano sgradevoli da gestire e giocare per qualche giocatore. Fate molta attenzione in questo caso, andare contro la sensibilità di un giocatore, di un amico, non è come andare contro l’etica o morale di un personaggio. Se percepite un senso di disagio ed imbarazzo fermate subito il gioco e chiarite la situazione con i giocatori e riprendete solo quando vi sarete accordati su come modificare la situazione per evitare che accada di nuovo.

## Le avventure in DBS

Suggerisco la lettura integrale dell’articolo [Principia Apocrypha](https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html) ( https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html ), quello che segue è un sunto da me adattato e modificato delle linee guida che seguo quando masterizzo DBS.  
DBS segue i principi dell’ [OSR](https://it.wikipedia.org/wiki/Old_School_Renaissance) (wikipedia). Le avventure in DBS mirano ad essere letali, avere un mondo liberamente esplorabile, una trama abbozzata, spingere sul problem-solving ed avere un sistema di ricompense incentrato sull’esplorazione e sui tesori e sulla partecipazione al gruppo. DBS non si cura troppo del bilanciamento degli incontri e apprezza l’intraprendenza dei giocatori e cattura le loro idee mettendole nell’avventura.

Se il metodo puo’ non piacere usate quello che piu’ vi aggrada, personalmente nel corso dei decenni ho imparato ad apprezzare e vedere apprezzato la spontaneità e naturalezza che i cardini dell’OSR portano nel gioco.

**Si possono individuare delle regole di base, per il Narratore, per condurre le avventure.**

* Tu sei il Narratore, tue le Regole, tuo il Mondo.  
  Non farti limitare dall’avventura, dal sistema, dall’elenco dei mostri, sentiti sempre libero di modificare e adattare in base alle necessità dell’avventura e del gruppo
* Ricordati di esser giusto e corretto. Improvvisa, adatta quanto vuoi ma sii coerente. Se stabilisci una regola (o una modifica ad una regola) seguila fino in fondo.  
  Allo stesso tempo se ti serve una regola e non la trovi usa il buon senso, è sicuramente la scelta giusta in quel momento.  
  Rispetta i dadi ed i risultati ottenuti, come capiteranno ai giocatori cosi’ capiteranno risultati particolari anche a te. è giusto così.
* Non devi salvare il culo ai personaggi. Non sei il loro amico ne il loro nemico. Il tuo ruolo è di raccontare storie che nascono dalle storie dei personaggi, dalle loro azioni ed inazioni.
* Abbozza la storia, scrivi le parti centrali o da leggere ma non farti dominare o vincolare da quello che ti aspetti. Spesso e volentieri i giocatori ti stupiranno, meglio sapere dove si muovono e cosa hanno intorno per poter reagire sempre puntualmente.  
  Sono i giocatori a dare la direzione all’avventura e tu a dipanarla.
* Apprezza il caso e crea situazioni diverse dove i giocatori possono scegliere strade diverse o intrecciarne di nuove. è la tua fortuna avere dei giocatori creativi che sanno sorprenderti.
* Non costringere nessuno a fare qualcosa, lascia sbagliare i giocatori, lascia che paghino le loro scelte. Non devi ostacolarli ne devi imbeccarli per una direzioni. Richiede da parte tua una immaginazione e capacità di adattamento non indifferente, ma sicuramente l’avventura ne gioverà.
* I personaggi sono esploratori, per definizione. Focalizza sull’esplorazione, piu’ si esplora piu’ si creano situazioni, piu’ si creano agganci nell’avventura, piu’ si conoscono altri pgn piu’ ci sono zone da esplorare.  
  Fa capire che i tesori sono esperienza, in senso letterale e pratico. Non dovrai mai spingerli tu in un dungeon ma la loro brama di esperienza e tesoro.
* Fai risolvere i problemi ai giocatori e non ai personaggi. Lascia ruolare le scene, sono sempre meglio di un tiro di dado. Incoraggia il giocatori ad interagire e chiedere una prova solo come ultima chance. Proponi problemi che non debbano essere risolti per forza con un tiro di dado bensì piuttosto tramite piu’ azioni anche complesse.  
  Premia le azioni creative e le scelte coraggiose, prima piu’ di tutto l’intelligenza e il volere trovare situazioni alternative e creative.
* Fa che i giocatori ti chiedano informazioni, si confrontino con l’ambiente e tra di loro. Incoraggia l’interazione con il mondo esterno e solo come ultima possibilità concedi un tiro di dado.
* E’ naturale che i personaggi sappiano quello che sanno i giocatori, cerca di limitare questo interscambio, a beneficio delle competenze e capacità di tutti.
* Grandi sfide e rischi danno sempre grandi ricompense. Non deludere i giocatori (se non per scopo di avventura) negandogli il giusto tesoro o esperienza.
* Non devono esistere abitudini, consuetudini. Non creare uno standard. Cerca sempre di sorprendere i giocatori con mostri fuori luogo (ma che abbiano un senso), trappole anomale, ambienti alternativi. Situazioni diverse stimoleranno i giocatori a risolvere in maniera diversa ogni problema.  
  Prepara soluzioni diverse e accetta soluzioni diverse. Metti nell’avventura problemi e situazioni che nell’insieme permettono la soluzione, ogni stanza non dovrà essere un asettico ambiente ma contenere indizi e soluzioni per altri problemi anche senza una diretta soluzione.
* Accetta la morte. Un combattimento se tale è sempre letale, non avere paura di ferire o uccidere i personaggi.  
  Falli ragionare, studiare il nemico, capire quale è il migliore approccio; ed infine stupiscili. I personaggi devono prima battere i nemici in astuzia e pianificazione, se vogliono sopravvivere.  
  Se proteggi i personaggi la partita mancherà di tensione e i giocatori risolveranno tutti i problemi con la forza bruta.
* I dungeon non devono essere ambienti per forza da svuotare dai mostri. Lo scopo dei mostri e limitare e orientare le azioni, consumare le opzioni.  
  Se i giocatori cercano sempre e comunque lo scontro frontale allora daglielo, come richiedono.
* Mantieni l’attenzione alta. Fa in modo che il passare del tempo abbia conseguenze, se i giocatori temono lo scorrere del tempo faranno scelte più ardite o forse sbagliate. Mantieni la tensione fra il desiderio di esplorare e fare bottino e il terrore di restare troppo a lungo.
* Tu sei la sorgente delle informazioni, i giocatori le elaborano, i personaggi le usano.  
  Non nascondere informazioni che i personaggi devono sapere o sanno già, non dovrai fare il professore ma allo stesso modo fa in modo che siano consapevoli di ciò che hanno intorno.
* Allo stesso tempo non devi rivelare tutto subito, falli indagare, curiosare. Come una cipolla le informazioni che otterranno saranno nascoste sotto strati di altre informazioni magari di minore importanza.
* Gli indizi creano situazioni. Lascia che i tuoi indizi, specifici e curiosi, attirino l’attenzione dei giocatori. Come un esca su un amo attira i giocatori in situazioni di dubbio, dove indagare e capire cosa succede.  
  Non infarcire l’avventura di dettagli inutili, lascia spazio alla creatività e immaginazione dei giocatori, i dettagli che pero’ fornirai dovranno non solo avere un senso ma essere necessari all’avventura.
* L’avventura non è mai statica ne tanto meno il mondo dove si muovono i personaggi.  
  Il mondo ha la stessa importanza se non di piu’ dell’avventura stessa. Azioni dei giocatori possono scatenare accadimenti a livello globale. Pensate sempre alle conseguenze dei gesti.
* Se usi i PNG (personaggi non giocanti) non farli essere delle semplici macchiette, fa in modo che i personaggi si possano affezionare e considerare il PNG uno del gruppo alla pari di tutti gli altri.
* I mostri non devono essere stupidi per forza. Falli parlare, ragionare, scappare.. anche loro vogliono vivere!

# Creare Oggetti Magici

Creare è vivere due volte. (Albert Camus)

2

[creare-oggetti-magici]

Per Creare Oggetti Magici è necessario avere le Abilità Creazione oggetti magici.

I costi qui elencati sono quelli di produzione, il ricavo si puo’ attestare almeno attorno al 20% del prezzo di produzione.  
La Difficoltà indicata è relativa ad una prova di Competenza Magica dell’incantesimo che si vuole inserire nell’oggetto.  
In caso di fallimento nella prova di magia per creare un oggetto magico si sprecano componenti pari a metà del costo di produzione, oltre a tutto il tempo impiegato.  
Conoscere l’incantesimo (o averlo a disposizione tramite Pergamena) che si applica all’oggetto è un requisito di ogni oggetto magico che si crea.

### Creare Anelli Magici

Per creare un anello magico, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un anello o pezzi di anello da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione dell’anello.

Il costo dell’anello è pari a Difficoltà\*Difficoltà\*50.  
Quindi un Anello con Invisibilità costa 15\*15\*50=11250 mo  
La Difficoltà della prova di magia per creare l’oggetto è pari al doppio della Difficoltà dell’incantesimo da applicare all’anello.

image  
image  
*Non c’e’ bisogno di dire che Anello sia...*

Un anello permette di fissare un incantesimo in un anello per rendere l’effetto sempre attivo. L’anello deve avere un valore intrinseco pari almeno a 10mo\*Difficoltà dell’incantesimo che deve ospitare.

Un anello puo’ ospitare un incantesimo di Difficoltà 30 o se piu’ incantesimi la massima singola Difficoltà è 25.

E’ anche possibile inserire un incantesimo ad attivazione, in questo caso consultare i costi delle Verghe.

Forgiare un anello richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori. Se l’incantatore ha la Professione Gioielliere ottiene un +4 alle prova di creazione dell’oggetto.

In caso di piu’ incantesimi i costi e tempi si sommano.

## Creare Armature Magiche

Per creare un’armatura magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e di alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l’armatura stessa o i pezzi di armatura da assemblare. Un’armatura che va incantata deve essere di qualità.

image  
*Armour for Gustav I of Sweden by Kunz Lochner, c. 1540 (Livrustkammaren)*

Se i prerequisiti per la creazione dell’armatura comprendono degli incantesimi, l’incantatore deve conoscere detti incantesimi.

Un armatura magica +1 costa 2250 mo, +2 9000 mo, +3 15000 mo, +4 30000 mo, +5 60000 mo piu’ il prezzo dell’armatura stessa.

Per riuscire a creare l’armatura è necessaria una prova di magia a difficoltà rispettivamente 15, 22, 27, 35, 42.

Infondere un incantesimo in una armatura ha un costo come se si andasse a creare un anello con quell’incantesimo.

Creare armature magiche richiede un giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici. Se l’incantatore ha la Professione Fabbro ottiene un +4 alle prova di creazione dell’oggetto.

## Creare Armi Magiche

Per creare un’arma magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e alcuni attrezzi per lavorare il ferro od il materiale con cui è fatta l’arma. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l’arma stessa o i pezzi di arma da assemblare. Solo un’arma di qualità può essere incantata per diventare un’arma magica, e il suo costo va aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore finale di mercato.

Un’arma magica deve avere almeno bonus di +1 per avere una qualsiasi capacità speciale o incantesimo.

image  
*The drawing of the sword from the stone as depicted in Henrietta Elizabeth Marshall’s Our Island Story (1906)*

Se i prerequisiti per la creazione dell’arma comprendono degli incantesimi, l’incantatore deve conoscere detti incantesimi.

Nel momento della creazione, l’incantatore deve decidere se l’arma emana luce o meno, come effetto secondario della magia infusa nell’arma. Questa decisione non influenza il prezzo o il tempo di creazione, ma una volta che l’oggetto è completato, la decisione è definitiva.

Creare armi doppie viene considerato analogo a creare due armi per quanto riguarda il costo, il tempo e le Capacità Speciali.  
Un Arma +1 costa 1500 mo, +2 5000 mo, +3 15000 mo, +4 35000 mo, +5 60000 mo piu’ il prezzo dell’arma (influente solo se è di un qualche materiale raro o prezioso).

Una Freccia +1 costa 25 mo, +2 100 mo, +3 400 mo.

Per riuscire a creare un arma magica, o un set (12) di proiettili, è necessaria una prova di magia a difficoltà rispettivamente 15, 22, 27, 35, 42.

Infondere un incantesimo in un arma ha un costo come se si andasse a creare un anello con quell’incantesimo.

Creare un’arma magica richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici. Se l’incantatore ha la Professione Armaiolo ottiene un +4 alle prova di creazione dell’oggetto.

## Creare Bacchette

**Costi Base delle Bacchette**

Il costo della Bacchetta è pari a Difficoltà\*Difficoltà\*10.  
Quindi una Bacchetta con Invisibilità costa 15\*15\*10=2250 mo  
La Difficoltà della prova di magia per creare l’oggetto è pari 10 + la Difficoltà dell’incantesimo da applicare alla bacchetta.

Una bacchetta è un oggetto magico che conserva in se un incantesimo caricato in precedenza.

Per ricaricare una bacchetta un incantatore deve infondere lo stesso incantesimo e avere l’Abilità Creare oggetti magici. La bacchetta recupera una carica ma l’incantatore oltre ad avere usato una magia spende l’equivalente di 5\*Difficoltà monete d’oro in componenti.

Una Bacchetta puo’ contenere come massima Difficoltà di incantesimo 20.

Per creare una bacchetta, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una bacchetta o i pezzi di una bacchetta da assemblare. Le bacchette sono sempre pienamente cariche (20 cariche) all’atto della creazione.

L’incantatore deve conoscere l’incantesimo che inserisce nella Bacchetta.

image

Creare una bacchetta richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici. Se l’incantatore ha la Professione Falegname ottiene un +4 alle prova di creazione dell’oggetto.

## Creare Bastoni

**Costi Base dei Bastoni**

Il costo del Bastone è pari a Difficoltà\*Difficoltà\*15.  
Quindi un Bastone con Invisibilità costa 15\*15\*15=3375 mo  
La Difficoltà della prova di magia per creare l’oggetto è pari 15 + la Difficoltà dell’incantesimo da applicare al Bastone.

Un Bastone è un oggetto magico dove si caricano una o più incantesimi.

Quando un bastone viene attivato è possibile usare un incantesimo alla volta.

Per creare un bastone, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un bastone o i pezzi di un bastone da assemblare.

I bastoni sono sempre pienamente carichi, 10 cariche, all’atto della creazione.

image

Una Bastone puo’ contenere come massima Difficoltà di incantesimo 25, o in caso di diversi incantesimi la massima Difficoltà contenibile è 23.

Creare un bastone richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori. Se l’incantatore ha la Professione Falegname ottiene un +4 alle prova di creazione dell’oggetto.

## Creare Pergamene

Esistono due tipologie di Pergamene magiche, quelle eseguibili da tutti (dette ISY SCROL, o Facili) e quelle invece che richiedono la capacità magica di lanciare incantesimi, ovvero CA >1.

Le pergamene facili hanno un costo di produzione pari a Difficoltà\*Difficoltà\*2.  
Le pergamene normali, non facili, hanno un costo di produzione pari a Difficoltà\*Difficoltà.  
La Difficoltà della prova di magia per creare una pergamena è pari 10 (in caso di ISY SCROL) + la Difficoltà dell’incantesimo da applicare alla Pergamena. In caso di pergamene normali la Difficoltà della prova di magia per creare la pergamena è 5 + Difficoltà dell’incantesimo.

image

Se una pergamena include più incantesimi il costo è pari alla somma dei vari incantesimi. Su una pergamena ISY SCROL non possono esserci incantesimi da pergamena normali e vice versa.

L’incantatore deve conoscere gli incantesimi che inserisce nella pergamena. Per preparare una pergamena è necessario 10 minuti di lavoro per Difficoltà.

Una pergamena puo’ contenere come massima Difficoltà di incantesimo 30. In caso di piu’ incantesimi la massima difficoltà contenibile è 25.

Per leggere una pergamena è necessario:  
**in caso di pergamene ISY SCROL**:

- per comprendere il contenuto è sufficiente una prova di Arcana a difficoltà DC 10  
- per poter leggere e lanciare l’incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Intelletto (o Arcana se conosciuta) a difficoltà 12.  
**in caso di pergamene normali**:

- per comprenderne il contenuto è necessaria una prova di Arcana a Difficoltà 15  
- per poter leggere e lanciare l’incantesimo della pergamena è necessaria una prova di competenza magica a Difficoltà 20.  
Talento di creazione dell’oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici. Se l’incantatore ha la Professione Calligrafo ottiene un +4 alle prova di creazione dell’oggetto.

Competenza usata nella creazione: Arcana o Professione (scrivano).

## Creare Pozioni

Una pozione contiene l’infuso di un solo incantesimo, ogni pozione è quindi monouso.

Il costo della Pozione è pari a Difficoltà\*Difficoltà.  
Quindi una Pozione con Invisibilità costa 15\*15=225 mo  
La Difficoltà della prova di magia per creare l’oggetto è pari 5 + la Difficoltà dell’incantesimo da applicare alla Pozione.

Per creare una pozione, un personaggio ha bisogno di un piano di lavoro orizzontale e alcuni contenitori per mescere i liquidi, oltre a una fonte di calore per bollire l’infuso.  
Una Pozione puo’ contenere come massima Difficoltà di incantesimo 15.

Tutti gli ingredienti e i materiali per mescere una pozione devono essere freschi e mai usati.

L’incantatore deve conoscere l’incantesimo che inserisce nella pozione.

image  
*A witch, raising her arm above a flaming cauldron, recites a spell; a young woman kneels in front of the cauldron. Mezzotint by J. Dixon after J.H. Mortimer, 1773*

Talento di creazione oggetto richiesto: Distillare Pozioni. Se l’incantatore ha la Professione Erborista oppure Alchimista ottiene un +4 alle prova di creazione dell’oggetto.

## Creare Verghe

Una verga è una bacchetta speciale che è capace di rigenerare le proprie cariche. Sono oggetti preziosi e molto costosi.

Per creare una verga, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una verga o i pezzi di una verga da assemblare.

Il costo della Verga è pari a Difficoltà\*Difficoltà\*40.  
Quindi una Verga con Invisibilità costa 15\*15\*40=9000 mo  
La Difficoltà della prova di magia per creare l’oggetto è pari al doppio della Difficoltà dell’incantesimo da applicare alla Verga.

Una verga è in grado di lanciare 1 volta al giorno il proprio incantesimo.  
Moltiplicare il costo per 4 se è in grado di lanciarla 2 volte, moltiplicare per 8 se è in grado di lanciarla 3 volte al giorno.  
Si può anche lanciare una volta in più nel giorno l’incantesimo contenuta nella verga, dopo di che la verga si distrugge.

Una Verga puo’ contenere come massima Difficoltà di incantesimo 15.

L’incantatore deve conoscere l’incantesimo che inserisce nella Verga.

image  
*Il bastone di Asclepio è un antico simbolo greco associato alla medicina. Consiste in un serpente attorcigliato intorno ad una verga.*

Creare una verga richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori. Se l’incantatore ha la Professione Gioielliere ottiene un +4 alle prova di creazione dell’oggetto.

## Aggiungere Nuove Capacità

A volte, la mancanza di fondi o tempo rende impossibile realizzare l’oggetto magico voluto, ma fortunatamente è possibile potenziare o modificare un oggetto magico creato. Solo il tempo, l’oro ed i vari prerequisiti richiesti dalla nuova capacità che si vuole aggiungere all’oggetto magico pongono delle restrizione sul tipo di poteri addizionali che uno può infondere.

Il costo per aggiungere capacità addizionali ad un oggetto è lo stesso che se l’oggetto non fosse magico, meno il valore dell’oggetto originale. Quindi, una spada lunga +1 può diventare una spada lunga vorpal +2, e il costo della creazione è uguale a quello di una spada lunga vorpal +2 meno il costo di una spada lunga +1.

Quando si determina il prezzo di un oggetto magico inventato bisogna considerare molti fattori. Il modo più semplice per decidere il prezzo è confrontare il nuovo oggetto a un oggetto che ha già un prezzo, e usare tale prezzo come guida.

# Regole su Oggetti Magici

2

Queste sono le indicazioni su l’utilizzo degli oggetti magici.  
[oggetti-magici]

* Un personaggio può portare innumerevoli (12) oggetti magici su di sé ma per determinare il bonus alla Difesa non si possono sommare più di 2 oggetti (es. 1 anello magico ed un braccialetto). Armatura e Scudo non si considerano in questo conteggio.
* Lo stesso principio vale per il bonus ai Tiri Salvezza, puoi sommare solo i bonus provenienti da due oggetti.
* Se il bonus è alle Caratteristiche si conta solo quello con il bonus maggiore.
* Un personaggio non può portare più di due anelli magici altrimenti entrano in risonanza causando 1d6 di danno a round per ogni anello oltre il secondo.
* Per riconoscere un oggetto magico e le sue capacità è necessario l’incantesimo Identificare. Una prova di Arcana a Difficoltà 25 puo’ dare indicazioni di massima sui poteri.

## Tabella: Generazione Casuale delle Rarità degli Oggetti Magici

Tira 1d100 e consulta la tabella, il risultato indica l’ammontare di tesoro casuale per rarità che i personaggi trovano.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D100** | **Comune** | **Non Comune** | **Raro** | **Molto Raro** | **Leggendario** |
| 1-5 |  |  |  |  | Maledetto |
| 6-35 | 1 |  |  |  |  |
| 36-40 | 2 |  |  |  |  |
| 41-45 | 3 |  |  |  |  |
| 46-50 | 0 | 1 |  |  |  |
| 51-55 | 1 | 1 |  |  |  |
| 56-60 | 2 | 1 |  |  |  |
| 61-65 | 2 | 2 |  |  |  |
| 66-75 | 3 | 2 |  |  |  |
| 76-80 | 3 | 3 |  |  |  |
| 81-85 | 2 | 1 | 1 |  |  |
| 86-90 | 3 | 2 | 2 |  |  |
| 91-92 | 3 | 3 | 2 |  |  |
| 93-94 | 3 | 3 | 3 |  |  |
| 95-96 | 3 | 2 | 2 | 1 |  |
| 97-98 | 3 | 3 | 3 | 1 |  |
| 99 | 3 | 3 | 3 | 2 |  |
| 100 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |

## Tabella: Generazione Casuale degli Oggetti Magici

[tabella-generazione-casuale-degli-oggetti-magici]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Oggetto Comune** | **Oggetto Non Comune** | **Oggetto Raro** | **Oggetto** |
| 01–04 | 01–10 | 01–10 | Armature e scudi |
| 05–09 | 11–20 | 11–20 | Armi |
| 10–44 | 21–30 | 21–25 | Pozioni |
| 45–46 | 31–40 | 26–35 | Anelli |
| — | 41–50 | 36–45 | Verghe |
| 47–81 | 51–65 | 46–55 | Pergamene |
| — | 66–68 | 56–75 | Bastoni |
| 82–91 | 69–83 | 76–80 | Bacchette |
| 92–100 | 84–100 | 81–100 | Oggetti meravigliosi |

2

## Taglia e Oggetti Magici

Quando un capo di vestiario o un gioiello magici vengono scoperti, il più delle volte la taglia non è un problema: molti vestiti magici sono di facile utilizzo per tutti oppure si adattano magicamente a chi li indossa. Di regola, la taglia non dovrebbe impedire ai personaggi di varia tipologia fisica l’utilizzo di un oggetto magico.

Ci possono essere delle rare eccezioni, specie con gli oggetti realizzati per una razza specifica.

Le armi e le armature rinvenute casualmente hanno una probabilità del 30% di essere Piccole (01–30), del 60% di essere Medie (31–90), e del 10% di essere di un’altra taglia.

## Oggetti Magici sul Corpo

[oggetti-magici-sul-corpo]

Molti oggetti magici devono essere indossati da un personaggio che voglia usarli o beneficiare delle loro capacità. Per una creatura di forma umanoide è possibile indossare fino a 12 oggetti magici alla volta. Ognuno di questi oggetti deve essere indossato sopra una parte specifica del corpo denominata "slot".

Un corpo di forma umanoide può portare addosso Equipaggiamento magico consistente di un oggetto per ognuno dei gruppi seguenti, legato alla parte del corpo sulla quale viene indossato l’oggetto.

**Anello** (due al massimo): anelli.  
**Vesti**: corazze, armature, tuniche e vesti  
**Cintura**: cinture.  
**Collo**: amuleti, collane, medaglioni, scarabei, spille e talismani.  
**Mani**: guanti e guanti d’arme.  
**Occhi**: occhi, occhiali e lenti.  
**Piedi**: scarpe, stivali e pantofole.  
**Polso**: braccialetti e bracciali.  
**Scudo**: scudi.  
**Spalle**: cappe e mantelli.  
**Testa**: cappelli, diademi, elmi, maschere, corone, fasce e filatteri  
**Torace**: camicie, giubbe, maglie e manti.

Naturalmente, un personaggio può possedere quanti oggetti vuole di uno stesso tipo. Ma oggetti magici dello stesso tipo addizionali, oltre a quelli previsti negli slot, non funzioneranno.

## Tiri Salvezza Contro i Poteri degli Oggetti Magici

[tiri-salvezza-contro-i-poteri-degli-oggetti-magici]

Gli oggetti magici normalmente riproducono incantesimi o altri effetti magici. Per un Tiro Salvezza contro la magia o un effetto magico generato da un oggetto magico, la DC è sempre la Difficoltà dell’incantesimo generato.

## Danneggiare gli Oggetti Magici

[danneggiare-gli-oggetti-magici]

Un oggetto magico non deve compiere un Tiro Salvezza a meno che non sia incustodito, sia il bersaglio specifico dell’effetto, o il suo possessore ottenga un 3 naturale al suo Tiro Salvezza.

Gli oggetti magici hanno sempre diritto a un Tiro Salvezza contro qualcosa che potrebbe danneggiarli, anche quando un oggetto normale dello stesso tipo non avrebbe alcuna possibilità di effettuare un Tiro Salvezza. Gli oggetti magici usano sempre lo stesso bonus ai Tiri Salvezza, indipendentemente dal tipo (Tempra, Riflessi o Volontà). Il bonus ai Tiri Salvezza di un oggetto magico è pari a 2 + 1/2 della Difficoltà dell’incantesimo piu’ potente che ospitano (oppure un +4 per ogni +1 che hanno). Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici intelligenti, che effettuano i Tiri Salvezza su Volontà basandosi sul loro punteggio di Saggezza.

## Riparare gli Oggetti Magici

[riparare-gli-oggetti-magici]

Per riparare un oggetto magico occorrono materiali e tempo, pari alla metà del tempo e del costo per crearlo.

## Cariche, Dosi e Usi Multipli

[cariche-dosi-e-usi-multipli]

Molti oggetti, e in modo particolare le bacchette e i bastoni, hanno un potere limitato al numero di cariche che contengono. Normalmente gli oggetti dotati di cariche non superano mai il massimo di 20 cariche (10 per i bastoni). Se oggetti simili vengono trovati come parte casuale di un tesoro, si tira un 5d6 e si divide per 2 per determinare il numero delle cariche rimaste (arrotondando per difetto, minimo 1). Se un oggetto ha un numero massimo di cariche diverso da 20, si tira casualmente per stabilire quante cariche sono rimaste.

I prezzi dati si riferiscono sempre agli oggetti al massimo delle loro cariche (quando un oggetto viene creato, ha sempre il massimo delle cariche). Se un oggetto perde di valore perché non ha più cariche (il che è valido per quasi tutti gli oggetti a cariche), il valore dell’oggetto parzialmente usato è pari al numero di cariche rimaste. Nel caso di oggetti che invece potrebbero avere un’utilità anche se privi di cariche, soltanto parte del valore dell’oggetto sarà basato sul numero di cariche rimaste.

## Acquisire Oggetti Magici

[acquisire-oggetti-magici]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dimensioni Comunità** | **Valore Base** | **Comune** | **Non Comune** | **Raro** |
| Insediamento | 50mo | 1d2 oggetti |  |  |
| Borgo | 200mo | 1d4 oggetti |  |  |
| Villaggio | 500mo | 1d6 oggetti | 1d2 oggetti |  |
| Piccolo paese | 1000mo | 1d4 oggetti | 1d2 oggetti |  |
| Grande paese | 2000mo | 1d6 oggetti | 1d4 oggetti | 1d2 oggetti |
| Piccola città | 4000mo | 2d4 oggetti | 1d6 oggetti | 1d4 oggetti |
| Grande città | 8000mo | 3d4 oggetti | 2d4 oggetti | 1d6 oggetti |
| Metropoli | 16000mo | \* | 3d4 oggetti | 2d4 oggetti |

\* In una metropoli si trovano quasi tutti gli oggetti magici minori.

2

Gli oggetti magici sono preziosi e la maggior parte delle grandi città ha almeno uno o due fornitori di oggetti magici, dal semplice venditore di pozioni ad un fabbro specializzato nel forgiare spade magiche. Naturalmente, non ogni oggetto in questo manuale è disponibile in ogni città.

Le linee guida seguenti aiutano i Narratori a determinare quali oggetti sono disponibili in una specifica comunità. Esse presuppongono una campagna con un livello medio di magia. Alcune città potrebbero deviare di molto da questa linea di base a discrezione del Narratore. Il Narratore dovrebbe tenere una lista degli oggetti disponibili da ogni mercante e dovrebbe rimpinguare occasionalmente le scorte con nuove acquisizioni.

Il numero ed i tipi di oggetti magici disponibili in una comunità dipendono dalla sua dimensione. Ogni comunità ha un valore base legato ad essa (vedi Tabella: Oggetti Magici Disponibili).

c’è una probabilità del 75% che qualsiasi oggetto di quel valore o inferiore si possa trovare in vendita facilmente in quella comunità. Inoltre, la comunità ha un certo numero di altri oggetti in vendita. Questi oggetti sono determinati a caso e sono ripartiti in categorie (minore, medio o maggiore).

Dopo aver determinato il numero di oggetti disponibili in ogni categoria, consultate la Tabella: Generazione Casuale degli Oggetti Magici per determinare il tipo di ogni oggetto (pozione, pergamena, anello, arma,ecc.) prima di passare alle tabelle specifiche per stabilire l’oggetto esatto. Ritirate ogni volta che gli oggetti non si adeguano al valore base della comunità.

Se l’uso della magia nella campagna in cui si gioca è raro, occorre dimezzare il valore base e il numero di oggetti in ogni comunità. Nelle campagne con magia estremamente rara o senza magia potrebbero non esserci affatto oggetti magici in vendita I Narratori che conducono questo tipo di campagne dovrebbe prevedere delle modifiche alle sfide affrontate dai personaggi data la mancanza di oggetti magici.

Le campagne con abbondanti oggetti magici potrebbero avere comunità con il doppio del valore base stabilito e degli oggetti magici casuali disponibili. In alternativa, si potrebbe stabilire che tutte le comunità siano di una categoria di dimensione maggiore allo scopo di stabilire gli oggetti magici disponibili. In una campagna con magia molto comune, tutti gli oggetti magici si possono acquistare in una metropoli.

Oggetti e attrezzi non magici sono in genere disponibili in una comunità di qualsiasi dimensione a meno che l’oggetto non sia molto costoso, come un’armatura completa, o fatto di un materiale insolito, come una spada lunga in adamantio. Questi oggetti dovrebbero seguire la linea guida del valore base per determinare la loro disponibilità, a discrezione del Narratore.

# Gli Oggetti Magici

2

Troverete qui diversi oggetti magici da distribuire con parsimonia ed attenzione ai personaggi, come tesoro per i mostri uccisi o ricompensa per un eroica missione.

Per molti è segnata la rarità di poterli trovare, usate l’indicazione per avere un idea su come darli ai giocatori o farli trovare.

Se non indicato diversamente una capacità magica usabile una volta al giorno si ricarica all’alba del giorno dopo l’uso.

### Note su Armature, Scudi, Armi magiche

**Armi**: un’arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1. Le armi non possono avere la stessa capacità speciale più di una volta.  
**Armature**: ogni +2 magico si abbassa di 1 la penalità di Prove Destrezza, ed ogni +1 si abbassa di 1 la penalità alle prove di Competenza Magica.  
**Scudi**: ogni +1 magico si abbassa di 1 il malus alla prova di CM.  
**Armature e scudi**: non possono avere bonus alla Difesa superiore a +5.  
**Attivare capacità magiche**: se non indicato diversamente attivare un abilità magica di un oggetto costa 2 Azioni.  
Un oggetto magico che **manifesta incantesimi** non deve fare alcuna prova di magia per riuscirci. La Difficoltà di un eventuale TS è pari alla Difficoltà dell’incantesimo stesso se non specificato diversamente.

image

**Il costo di Armi e Armature:** di dimensioni superiori alle Medie è almeno il doppio (o quadruplo in base alla taglia). Armature piccole o Armi piccole pur richiedendo meno materiale costano la medesima cifra delle armi e armature medie.

### Elenco degli Oggetti Magici

Gli oggetti magici sono presentati in ordine alfabetico. La descrizione di un oggetto magico fornisce il nome dell’oggetto, la sua categoria, rarità e le sue proprietà magiche.  
Benché i costi siano riportati è sempre bene concedere gli oggetti magici come premi, tesoro, a seguito di missione.  
In linea di massima un oggetto Comune, l’unico che potrebbe trovarsi facilmente in una grande città, puoi costare dai 50 ai 100 mo, uno Non Comune tra i 150 ed i 500 mo, uno Raro tra i 500 e i 5000 mo, uno Molto Raro fino a 50000 mo.  
Oggetti con un bonus oltre il +3, o Leggendari, non si comprano mai, deve essere un epica avventura a farli trovare.  
Gli oggetti senza prezzo semplicemente non sono in vendita e quelli con un prezzo indicato con un + ZXY mo significa che sono abilità e capacità da aggiungere al costo di un altro oggetto.  
Anche gli incantesimi sono oggetti magici e come tali, se il Narratore permette, possono essere acquistati (orrore! non c’e’ nulla di più bello trovare un nuovo incantesimo tra i tesori di un’avventura).  
Un incantesimo costa in monete d’oro Difficoltà\*Difficoltà\*Difficoltà/2

o se preferite (adoro Latex!)

**Ali del Volo**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 54000 mo  
Mentre indossi questa cappa, puoi usare due azioni per pronunciare la sua parola di comando, trasformandola in un paio di ali da pipistrello o da uccello che spuntano dalla tua schiena per 1 ora o finché non ripeti la parola di comando con un’azione. Le ali ti forniscono velocità di volo 18 metri. Quando scompaiono, non potrai più usarle per 1d12 ore.  
**Ammazza Draghi**  
*Arma (qualsiasi spada), raro* - 8000 mo  
Ottieni un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Quando colpisci un drago con quest’arma, il drago subisce 3d6 danni aggiuntivi del tipo dell’arma. Ai fini di quest’arma, "drago" è qualsiasi creatura del tipo drago.  
**Ammazza Giganti**  
*Arma (qualsiasi ascia o spada), raro* - 7000 mo  
Ottieni un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Quando colpisci un gigante con quest’arma, il gigante subisce 2d6 danni aggiuntivi del tipo dell’arma e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o cadere prono. Ai fini di quest’arma, "gigante" qualsiasi creatura del tipo gigante.  
**Ampolla di Ferro**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario*  
Questa bottiglia di ferro ha un tappo di ottone. Puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando dell’ampolla, prendendo come bersaglio una creatura visibile entro 18 metri da te. Se il bersaglio è nativo di un piano di esistenza diverso da quello in cui ti trovi, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 21 o venir intrappolato nell’ampolla. Se il bersaglio è già stato intrappolato nell’ampolla, riceve +1d6 al Tiro Salvezza. Una volta intrappolata, la creatura rimarrà nell’ampolla finché non sarà liberata. L’ampolla può contenere solo una creatura alla volta. Una creatura intrappolata nell’ampolla non ha bisogno di respirare, mangiare o dormire e non invecchia. Puoi usare due azioni per rimuovere il tappo dell’ampolla e liberare la creatura che contiene.  
La creatura sarà amichevole verso di te e i tuoi compagni per 1 ora e obbedirà ai vostri comandi per quella durata. Se non le impartisci comandi o gliene dai uno che provocherebbe la sua morte, si difenderà ma non compirà altre azioni. Al termine della durata, la creatura agirà in base al suo normale comportamento  
L’incantesimo identificare rivela che una creatura si trova all’interno dell’ampolla, ma l’unico modo per determinare che sorta di creatura sia è di aprire l’ampolla. Un’ampolla di ferro appena scoperta potrebbe già contenere una creatura scelta dal Narratore o determinata casualmente.

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Contiene |
| 1-50 | Vuota |
| 51-66 | Demone |
| 67 | Angelo Deva |
| 68-69 | Diavolo (superiore) |
| 70-73 | Diavolo (inferiore) |
| 74-75 | Genio Djinni |
| 76-77 | Genio Efreeti |
| 78-83 | Elementale (qualsiasi) |
| 84-86 | Persecutore invisibile |
| 87-90 | Megera notturna |
| 91 | Angelo Planetar |
| 92-95 | Salamandra |
| 96 | Angelo Solar |
| 97-99 | Succube/Incubo |
| 100 | Xorn |

**Amuleto dei Piani**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 160000 mo  
Mentre indossi questo amuleto, puoi usare due azioni per nominare un luogo con cui sei familiare e che si trovi su di un altro piano di esistenza. Effettua una prova di Intelligenza con DC 18. Se la prova riesce, lanci l’incantesimo spostamento planare tramite l’amuleto. Se la prova fallisce, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 4,5 metri da te venite trasportati in una destinazione casuale. Tira un 1d8. Da 1 a 4, raggiungi una destinazione casuale sul piano che hai nominato. Da 5 a 8, raggiungi un piano dell’esistenza determinato casualmente.  
**Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione** - 20000 mo  
*Oggetto meraviglioso, non comune*  
Mentre indossi questo amuleto sei celato alla magia di divinazione. Non puoi essere preso come bersaglio da queste magie o percepito tramite sensori magici di scrutamento.  
**Amuleto della Salute**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 8000 mo  
Mentre indossi questo amuleto hai un +4 ai Tiri Salvezza su Tempra.  
**Anello Accumula Incantesimi**  
*Anello, raro* - 24000 mo  
Questo anello immagazzina gli incantesimi lanciati su di esso, conservandoli fino a che chi lo indossa non ne faccia uso. L’anello può accumulare fino a 3 Incantesimi per un totale di Difficoltà massimo di 45, con un massimo di Singola Difficoltà 20 .  
Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo di Difficoltà da 9 a 20 sull’anello, toccandolo mentre lancia l’incantesimo.  
L’incantesimo non ha effetto, oltre quello di essere immagazzinato nell’anello. Se l’anello non può contenere l’incantesimo, l’incantesimo viene speso senza effetti.  
Mentre indossi questo anello, puoi lanciare gli incantesimi che contiene. L’incantesimo usa la Difficoltà minima per determinare la DC del Tiro Salvezza dell’incantesimo, il bonus per colpire dell’incantesimo e la caratteristica da incantatore dell’incantatore originale, ma per il resto è considerato come se fosse stato lanciato da te.  
Un incantesimo lanciato tramite questo anello non è più contenuto al suo interno, e libera spazio per altri incantesimi.  
**Anello dell’Ariete**  
*Anello, raro* - 5000 mo  
Mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per spendere da 1 a 3 cariche per attaccare una creatura visibile entro 18 metri da te.  
L’anello produce una testa di ariete spettrale ed effettua il suo Tiro per Colpire con un bonus di +7. Se colpisci, per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 2d10 danni da forza e viene spinto di 1,5 metri lontano da te.  
In alternativa, puoi spendere da 1 a 3 cariche dell’anello con due azioni per tentare di rompere un oggetto visibile entro 18 metri da te che non sia indossato o trasportato.  
L’anello effettua una prova con Forza +5 ogni carica spesa.  
Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all’alba.  
**Anello di Caduta Morbida**  
*Anello, raro* - 2000 mo  
Mentre cadi e indossi questo anello, scendi di 9 metri per round e non subisci danni dalla caduta.  
**Anello di Camminare sull’Acqua**  
*Anello, non comune* - 1500 mo  
Mentre indossi questo anello, puoi stare in piedi o muoverti su qualsiasi superficie liquida come se fosse terreno solido.  
**Anello del Calore**  
*Anello, non comune* - 5000 mo  
Mentre indossi questo anello, hai resistenza ai danni da freddo. Inoltre, tu e tutto quello che indossi e trasporti siete immuni agli effetti delle temperature basse fino a -45° C.  
**Anello del Comando degli Elementali dell’Acqua**  
*Anello, leggendario* Questo anello è collegato al Piano Elementale dell’Acqua.  
Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell’Acqua, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.  
Puoi spendere 2 cariche dell’anello per lanciare dominare mostri su di un elementale dell’acqua.  
Inoltre, puoi stare in piedi e camminare sulle superfici liquide come se fossero terreno solido.  
Puoi parlare e comprendere l’Aquan.  
Se aiuti a uccidere un elementale dell’acqua mentre indossi l’anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

* Puoi respirare sott’acqua e hai velocità di nuovo pari alla tua velocità di passeggio.
* Puoi lanciare tramite l’anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: creare o distruggere acqua (1 carica), controllare tempo atmosferico (3 cariche), muro di ghiaccio (3 cariche) o tempesta di ghiaccio (2 cariche). L’anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all’alba.  
  Gli incantesimi lanciati tramite l’anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

**Anello del Comando degli Elementali dell’Aria**  
*Anello, leggendario*  
Questo anello è collegato al Piano Elementale dell’Aria.  
Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell’Aria, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.  
Puoi spendere 2 cariche dell’anello per lanciare dominare mostri su di un elementale dell’aria. Inoltre, quando cadi, scendi di 18 metri per round e non subisci danni dalla caduta.  
Puoi parlare e comprendere l’Auran.  
Se aiuti a uccidere un elementale dell’aria mentre indossi l’anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

* Hai resistenza ai danni da fulmine.
* Hai velocità di volo pari alla tua velocità di passeggio e puoi fluttuare.
* Puoi lanciare tramite l’anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: catena di fulmini (3 cariche), folata di vento (2 cariche) o muro di vento (1 carica).

L’anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all’alba.  
Gli incantesimi lanciati tramite l’anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.  
**Anello del Comando degli Elementali del Fuoco** *Anello, leggendario*  
Questo anello è collegato al Piano Elementale del Fuoco.  
Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale del Fuoco, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.  
Puoi spendere 2 cariche dell’anello per lanciare dominare mostri su di un elementale del fuoco.  
Inoltre, hai resistenza ai danni da fuoco.  
Puoi parlare e comprendere l’Ignan.  
Se aiuti a uccidere un elementale del fuoco mentre indossi l’anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

* Hai immunità ai danni da fuoco.
* Puoi lanciare tramite l’anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: mani brucianti (1 carica), muro di fuoco (3 cariche) o palla di fuoco (2 cariche).

L’anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all’alba.  
Gli incantesimi lanciati tramite l’anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.  
**Anello del Comando degli Elementali della Terra**  
*Anello, leggendario*  
Questo anello è collegato al Piano Elementale della Terra.  
Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale della Terra, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.  
Puoi spendere 2 cariche dell’anello per lanciare dominare mostri su di un elementale della terra. Inoltre, puoi muoverti su terreno difficile composto da macerie, pietre o terra come se fosse terreno normale.  
Puoi parlare e comprendere il Terran.  
Se aiuti a uccidere un elementale della terra mentre indossi l’anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

* Hai resistenza ai danni da acido.
* Puoi muoverti attraverso la terra o la roccia solida come se fossero terreno difficile. Se vi termini il tuo round, vieni proiettato fuori nello spazio non occupato più vicino che hai occupato per ultimo.
* Puoi lanciare tramite l’anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: scolpire pietra (2 cariche), muro di pietra (3 cariche) o pelle di pietra (1 carica).

L’anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all’alba.  
Gli incantesimi lanciati tramite l’anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.  
**Anello di Elusione**  
*Anello, raro* - 5000 mo  
Mentre indossi questo anello e fallisci un Tiro Salvezza su Riflessi, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica per riuscire il Tiro Salvezza che hai appena fallito. Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all’alba.  
**Anello dell’Evocazione dello Djinni**  
*Anello, leggendario*  
Mentre indossi quest’anello, puoi pronunciarne la parola di comando con due azioni per evocare uno specifico djinni del Piano Elementale dell’Aria. Lo djinni compare in uno spazio non occupato a tua scelta, entro 36 metri da te. Resta finché rimani concentrato (come se ti concentrassi su di un incantesimo), per un massimo di 1 ora, o finché non scende a 0 punti ferita.Poi ritorna al suo piano natio.  
Finché resta evocato, lo djinni è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Obbedisce a qualsiasi comando gli dai, non importa la lingua usata. Se non gli impartisci ordini, lo djinni si difenderà dagli attacchi ma non effettuerà nessun’altra azione.  
Dopo la partenza dello djinni, esso non potrà più essere evocato prima che siano passate 24 ore, e se lo djinni muore l’anello perde la sua magia.  
**Anello di Influenza sugli Animali**  
*Anello, raro* - 4000 mo  
Mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per spendere 1 delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: amicizia con gli animali (DC del Tiro Salvezza 15), parlare con gli animali, paura (DC del Tiro Salvezza 15, prende come bersaglio solo bestie che hanno Intelligenza -3 o meno).  
Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all’alba.  
**Anello di Invisibilità**  
*Anello, leggendario* - 10000 mo  
Mentre indossi quest’anello, puoi renderti invisibile con due azioni. Tutto ciò che indossi o trasporti diventa invisibile assieme a te. Resti invisibile finché l’anello non viene rimosso, attacchi o lanci un incantesimo, o finché non usi due azioni per tornare visibile.  
**Anello di Libertà di Azione**  
*Anello, raro* - 20000 mo  
Mentre indossi questo anello, il terreno difficile non ti costa movimento aggiuntivo. Inoltre, la magia non può né ridurre la tua velocità né renderti paralizzato o intralciato.

**Anello del Nuoto**  
*Anello, non comune* - 3000 mo  
Mentre indossi questo anello, hai velocità di nuoto 12 metri.  
**Anello di Protezione**  
*Anello, raro* - 3500 mo, 8000mo, 15000 mo  
Mentre indossi questo anello, hai un bonus da +1 a +3 alla Difesa e ai Tiri Salvezza.

**Anello Respingi Incantesimi**  
*Anello, leggendario* - 30000 mo  
Mentre indossi quest’anello, hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro qualsiasi incantesimo che prende come bersaglio solo te e non un’area di effetto. Inoltre, se fai un critico sul Tiro Salvezza e l’incantesimo ha Difficoltà 23 o più basso, l’incantesimo non ha effetto su di te e invece prende come bersaglio l’incantatore.  
**Anello di Rigenerazione**  
*Anello, molto raro* - 12000 mo  
Mentre indossi questo anello, recuperi 1d6 punti ferita ogni 10 minuti, purché ti rimanga almeno 1 punto ferita. Se perdi una parte del corpo, l’anello fa sì che la parte mancante ricresca e ritorni alla sua completa funzionalità in 1d6 + 1 giorni, purché per tutto il periodo ti rimanga sempre almeno 1 punto ferita.  
**Anello di Resistenza**  
*Anello, raro* - 6000 mo  
Mentre indossi questo anello, hai resistenza a un tipo di danno. La gemma incastonata nell’anello indica il tipo di danno, che viene scelto o determinato casualmente dal Narratore.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **d10** | **Tipo di Danno** | **Gemma** |
| 1 | Acido | Perla |
| 2 | Forza | Zaffiro |
| 3 | Freddo | Tormalina |
| 4 | Fulmine | Citrino |
| 5 | Fuoco | Granato |
| 6 | Vuoto | Giaietto |
| 7 | Psichico | Giada |
| 8 | Luce | Topazio |
| 9 | Tuono | Spinello |
| 10 | Veleno | Ametista |

**Anello del Salto**  
*Anello, non comune* - 2500 mo  
Mentre indossi questo anello, con due azioni puoi lanciare tramite esso l’incantesimo saltare a volontà, ma il bersaglio puoi essere solo tu.  
**Anello dello Scudo Mentale**  
*Anello, non comune* - 16000 mo  
Mentre indossi questo anello, sei immune alla magia che permette alle altre creature di leggere i tuoi pensieri, determinare se stai mentendo, conoscere i tuoi Tratti, o apprendere che tipo di creatura sei. Le creature possono comunicare telepaticamente con te solo se glielo concedi.  
Puoi usare due azioni per far diventare invisibile l’anello fino a che un’altra azione non lo renderà di nuovo visibile, finché non lo rimuovi o muori. Se muori mentre indossi questo anello, la tua anima vi viene catturata, a meno che non ospiti già un’altra anima. Puoi decidere di rimanere nell’anello o raggiungere la vita ultraterrena. Finché la tua anima resta nell’anello, puoi comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura lo indossi. Chi lo indossa non può impedire questa forma di comunicazione telepatica.  
**Anello delle Stelle Cadenti**  
*Anello, molto raro* - 14000 mo  
Mentre indossi questo anello a luce fioca o all’oscurità, puoi lanciare tramite esso luci danzanti e luce a volontà. Lanciare uno dei due incantesimi tramite l’anello richiede due azioni. L’anello ha 6 cariche per le seguenti altre proprietà.  
L’anello recupera 1d6 cariche spese ogni giorno all’alba.  
*Luminescenza*. Spendi 1 carica con due azioni per lanciare tramite l’anello l’incantesimo luminescenza. *Palla di fulmini*. Puoi spendere 2 cariche con due azioni per creare da una a quattro sfere di fulmini di 1 metro di diametro. Più sfere crei, meno potente sarà ciascuna sfera individualmente. Ogni sfera compare in uno spazio non occupato visibile entro 36 metri da te. La sfera dura finché ti concentri su di essa (come se ti concentrassi su di un incantesimo), fino a un massimo di 1 minuto. Ogni sfera irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Con due azioni puoi muovere ciascuna sfera di massimo 9 metri, ma senza superare i 36 metri di distanza da te. Quando una creatura, a parte te, si trova entro 1,5 metri da una sfera, la sfera scarica i fulmini contro quella creatura e poi scompare. Quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 18. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce danni da fulmine in base al numero di sfere da te creato (4 sfere, 2d4 danni; 3 sfere, 2d6 danni; 2 sfere, 5d4 danni; 1 sfera, 4d12 danni).  
*Stelle Cadenti*. Puoi spendere da 1 a 3 cariche con due azioni. Per ogni carica spesa, scagli una scintilla di luce dall’anello in un punto visibile entro 18 metri da te. Ogni creatura, in cubo di 4,5 metri di lato originante da quel punto, viene ricoperta di scintille e deve effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza DC 15, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.  
**Anello di Telecinesi**  
*Anello, molto raro* - 80000 mo  
Mentre indossi questo anello, puoi lanciare a volontà l’incantesimo telecinesi, ma puoi prendere come bersaglio solo oggetti che non siano indossati o trasportati.  
**Anello dei Tre Desideri**  
*Anello, leggendario*  
Mentre indossi quest’anello, puoi usare due azioni per spendere 1 delle sue 3 cariche per lanciare tramite esso l’incantesimo desiderio. L’anello perde la sua magia quando usi l’ultima carica.  
**Anello della Vista ai Raggi X**  
*Anello, raro* - 6000 mo  
Mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per pronunciarne la parola di comando. Quando lo fai, puoi vedere attraverso la materia solida per 1 minuto. Questa vista ha un raggio di 9 metri. Per te, gli oggetti solidi all’interno del raggio appaiono trasparenti e non impediscono alla luce di attraversarli.  
Questa vista può penetrare 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune o fino a 90 centimetri di legno o terra. Le sostanze più dense bloccano la vista, così come un sottile foglio di piombo. Ogni qualvolta usi di nuovo l’anello prima di aver terminato una notte di riposo devi superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o diventare affaticato.  
**Apparato del Granchio**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario* - 15000 mo  
Quest’oggetto appare come un barile di ferro sigillato di taglia Grande e del peso di 250 chili. Il barile nasconde un fermo, che può essere trovato superando una prova di Intelligenza con DC 25. Rimuovere il fermo apre uno scomparto a una delle estremità dell’apparato, che permette a due creature di taglia Media o inferiore di entrarvi dentro. All’estremità opposta sono disposte dieci leve, ciascuna in posizione neutrale, in grado di muoversi verso l’alto o il basso. Quando vengono impiegate determinate leve, l’apparato si trasforma e assomiglia a un’aragosta gigante.  
L’apparato è un oggetto Grande con le seguenti statistiche.  
Difesa: 20  
Punti Ferita: 200  
Velocità: 9 m, nuoto 9 m (o 0 m entrambi se le gambe e la coda non vengono estese)  
Immunità ai Danni: psichico, veleno  
Per essere usato come veicolo, l’apparato necessita un pilota. Quando lo sportello dell’apparato viene chiuso, il compartimento è a tenuta stagna, e non fa filtrare aria o acqua. I compartimenti conservano aria sufficiente per 10 ore, divise per il numero di creature all’interno. L’apparato galleggia in acqua e può anche spingersi sott’acqua fino a una profondità di 270 metri. Al di sotto di questa soglia, l’apparato subisce 2d6 danni contundenti al minuto a causa della pressione. Una creatura all’interno del compartimento può usare due azioni per muovere verso l’alto o il basso fino a due leve. Dopo ciascun uso, la leva torna alla sua posizione neutrale. Ogni leva, da sinistra a destra, funziona come mostrato sulla tabella seguente.  
1: Estende gambe e coda, permettendo all’apparato di camminare e nuotare. Ritrae gambe e coda, riducendo la velocità dell’apparato a 0 e rendendolo incapace di beneficiare di bonus alla velocità.  
2: Apre l’oblò frontale. Chiude l’oblò frontale.  
3: Apre gli oblò laterali (due per lato). Chiude gli oblò laterali (due per lato).  
4: Estende due chele dal lato frontale dell’apparato. Ritrae le chele.  
5: Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al Tiro per Colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 7 (2d6) danni contundenti. Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al Tiro per Colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: Il bersaglio è afferrato (DC 18 per fuggire).  
6: L’apparato cammina o nuota in avanti. L’apparato cammina o nuota indietro.  
7: L’apparato svolta di 90 gradi a sinistra. L’apparato svolta di 90 gradi a destra.  
8: Delle fessure frontali emettono luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori metri. Spegne le luci.  
9: L’apparato affonda di 6 metri nei liquidi. L’apparato risale di 6 metri dai liquidi.  
10: Sblocca e apre il portellone posteriore. Chiude e sigilla il portellone posteriore.  
**Arma** +1, +2, +3, +4, +5  
*Arma (qualsiasi)* - +1 1800 mo, +2 6000 mo, +3 17000 mo, +4 45000 mo, +5 80000 mo  
Hai un bonus ai Tiri per Colpire e ai tiri di danno effettuati con quest’arma. Il bonus è determinato dalla rarità dell’arma.  
Alcune armi magiche possiedono delle ulteriori proprietà, come l’emettere luce.  
**Arma Perfida**  
*Arma (qualsiasi), raro* - 1500 mo  
Quando ottieni 17 o 18 al Tiro per Colpire con quest’arma magica, il bersaglio subisce 7 danni aggiuntivi del tipo dell’arma.  
**Armatura** +1, +2, +3, +4, +5  
*Armatura (qualsiasi)* - +1 2500 mo, +2 10000 mo, +3 18000 mo, +4 35000 mo, +5 80000 mo  
Mentre indossi questa armatura ricevi un bonus alla tua Difesa. Il bonus è determinato dalla rarità dell’armatura.  
**Armatura di Adamantio**  
Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune - +700 mo oltre il prezzo base dell’armatura  
Mentre la indossi, qualsiasi colpo critico che subisci diventa un colpo normale (ma non esplosione del danno).  
**Armatura di Cuoio Borchiato Elegante**  
*Armatura (cuoio borchiato), raro* - 2800 mo  
Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla Difesa. Puoi anche usare due azioni per pronunciare la parola di comando dell’armatura e far sì che l’armatura assuma l’aspetto di un comune abito o qualche altro tipo di armatura. Decidi tu l’aspetto, compreso il colore, lo stile e gli accessori, ma l’armatura mantiene il suo normale ingombro e peso. L’aspetto illusorio dura finché non usi di nuovo questa proprietà o ti togli l’armatura.  
**Armatura Demoniaca**  
*Armatura (di piastre), molto raro* - 2000 mo  
Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla Difesa, e puoi comprendere e parlare l’Abissale. Inoltre, le manopole artigliate dell’armatura trasformano i colpi disarmati effettuati con le tue mani in armi magiche che infliggono danni taglienti, con un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e ai tiri di danno e il d8 come dado di danno.  
*Maledizione*. Una volta indossata questa armatura maledetta, non potrai più rimuoverla a meno che non diventi bersaglio dell’incantesimo rimuovi maledizione o una simile magia. Mentre indossi questa armatura, hai -1d6 ai Tiri per Colpire contro i demoni e ai Tiri Salvezza contro i loro incantesimi e capacità speciali.  
**Armatura di Maglia Elfica**  
*Armatura (giaco di maglia), raro* - 4000 mo  
Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla Difesa. Sei considerato competente con quest’armatura anche se non sei competente con le armature medie. Il peso di questo giaco è la metà del normale (*felpa!*).

**Armatura di Mithral**  
*Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune* +800 mo oltre il prezzo base dell’armatura  
Il mithral è un metallo leggero e flessibile. Un giaco di maglia o un pettorale di mithral possono essere indossati sotto abiti normali. Riduce di 1 la categoria di peso per determinare malus alle prove di Destrezza e Magia  
**Armatura di Piastre dell’Eterealità** *Armatura (di piastre), leggendario* - 48000 mo  
Mentre la indossi, con due azioni puoi pronunciare la sua parola di comando per ottenere l’effetto dell’incantesimo forma eterea che dura 10 minuti o finché non rimuovi l’armatura o usi due azioni per pronunciare di nuovo la parola di comando. Questa proprietà dell’armatura non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.  
**Armatura di Piastre dell’Invulnerabilità**  
*Armatura (di piastre), leggendario*  
Mentre indossi questa armatura hai resistenza ai danni non magici. Inoltre, puoi usare due azioni per renderti immune ai danni non magici per 10 minuti o fino a che non starai più indossando questa armatura. Una volta usata l’armatura in questo modo, non potrai più usarla così fino alla prossima alba.

**Armatura di Piastre Nanica**  
*Armatura (di piastre), molto raro*  
Mentre la indossi, ottieni un bonus di +4 alla Tiro per Colpire. Inoltre, se un effetto ti muove sul terreno contro la tua volontà, puoi usare la tua reazione per ridurre di 3 metri la distanza di cui sei mosso.  
**Armatura di Resistenza**  
*Armatura (leggera, media o pesante), raro* - 9000 mo  
Mentre la indossi, hai resistenza ad un tipo di danno. Il Narratore sceglie il tipo tra le opzioni seguenti: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, Vuoto, psichico, Luce, tuono o veleno.  
**Armatura di Scaglie di Drago**  
*Armatura (di scaglie), molto raro* - 4000 mo  
L’armatura di scaglie di drago è fatta con le scaglie di una specie di drago.  
Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla Difesa, hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro la Presenza Spaventosa e le armi a soffio dei draghi, e hai resistenza a un tipo di danno determinato dalla specie di drago che ha fornito le scaglie (Argento/freddo,Bianco/freddo, Blu/fulmine, Bronzo/fulmine, Nero/acido, Oro/fuoco, Ottone/fuoco, Rame/acido, Rosso/fuoco, Verde/veleno).  
Inoltre, con due azioni puoi focalizzare i tuoi sensi per determinare magicamente la distanza e la direzione in cui si trovi il drago più vicino entro 45 chilometri che sia della stessa specie dell’armatura. Quest’azione speciale non può essere più usata fino alla prossima alba.  
**Armatura di Vulnerabilità**  
*Armatura (di piastre), raro* - 2000 mo  
Mentre la indossi, hai resistenza a uno dei seguenti tipi di danno: contundente, perforante o tagliente. Il Narratore sceglie il tipo.  
*Maledizione*. L’armatura è maledetta, cosa che viene rivelata solo quando le viene lanciato sopra l’incantesimo identificare o la si indossa  
Mentre sei maledetto, hai vulnerabilità a due dei tre tipi di danno associati con l’armatura (che non siano quello a cui hai resistenza).  
**Ascia del Berserker**  
*Arma (qualsiasi ascia), raro* - 3000 mo  
Hai un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e ai tiri di danno effettuati con quest’arma magica. Inoltre, mentre quest’arma è la la tua arma principale, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 per ogni livello di esperienza che possiedi.  
*Maledizione*. Finché rimani maledetto, non vorrai separarti dall’ascia, tenendola sempre a portata. Inoltre hai -1d6 ai Tiri per Colpire con armi diverse da questa, a meno che non ci sia alcun avversario che tu possa vedere o sentire nel giro di 18 metri da te.  
Ogni qualvolta una creatura ostile ti danneggi mentre l’ascia è in tuo possesso, devi superare un Tiro Salvezza su Volontà DC 18 o entrare in berserk. Mentre sei in berserk, ogni round devi usare la tua azione per attaccare con l’ascia la creatura che si trovi più vicina a te entro 18 metri  
**Bacchetta dei Dardi Incantati**  
*Bacchetta, non comune* - 8000 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite essa l’incantesimo dardo incantato. Ogni carica genera 1 dardo.  
La bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno.  
Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
**Bacchetta dei Fulmini**  
*Bacchetta, raro* - 32000 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 o più cariche per lanciare tramite essa l’incantesimo fulmine (DC del Tiro Salvezza 18).  
Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
**Bacchetta di Individuazione del Magico**  
*Bacchetta, non comune* - 1500 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, con due azioni puoi spendere 1 carica per lanciare tramite essa l’incantesimo individuazione del magico. Questa bacchetta ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all’alba.  
**Bacchetta di Individuazione dei Nemici**  
*Bacchetta, raro* - 4000 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per pronunciarne la parola di comando. Per il minuto successivo, conosci in che direzione si trovi la creatura ostile più vicina entro 18 metri da te, ma non la distanza che vi separa. La bacchetta può percepire la presenza di creature ostili che siano eteree, invisibili, camuffate, o nascoste, oltre che di quelle in piena vista. L’effetto termina se smetti di impugnare la bacchetta.  
Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
**Bacchetta del Mago da Guerra, +1, +2 o +3**  
*Bacchetta, non comune (+1), raro (+2), o molto raro* (+3) - 1500 mo, 5500 mo, 25000 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, ottieni un bonus ai Tiri per Colpire con gli incantesimi determinato dalla rarità della bacchetta. Inoltre, ignori ka copertura leggera quando effettui un attacco con incantesimo.  
**Bacchetta della Metamorfosi**  
*Bacchetta, molto raro* - 32000 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l’incantesimo metamorfosi (DC del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
**Bacchetta delle Meraviglie**  
*Bacchetta, raro*  
Mentre impugni questa bacchetta, puoi spendere 1 carica con due azioni e scegliere un bersaglio entro 36 metri da te. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o un punto nello spazio. Il Narratore decide o determina casualmente cosa accadrà quando fai uso della bacchetta. Gli incantesimi lanciati tramite la bacchetta hanno DC del Tiro Salvezza 18. Se l’incantesimo normalmente ha una gittata espressa in metri, la gittata diventa 36 metri qualora non lo sia già. Se un effetto copre un’area, devi centrare l’incantesimo sul bersaglio e includervelo. Se un effetto più agire su più soggetti possibili, il Narratore determina casualmente chi sia affetto.  
Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
Ogni volta che fai uso della bacchetta delle meraviglie tira un d100 e consulta questa tabella.

| **d100** | **Contenuti** |
| --- | --- |
| 01-05 | Lanci lentezza. |
| 06-10 | Lanci fuoco delle fate. |
| 11-15 | Sei stordito fino all’inizio del tuo prossimo round, e ritieni che sia accaduto qualcosa di stupefacente. |
| 16-20 | Lanci folata di vento. |
| 21-25 | Lanci individuazione dei pensieri sul bersaglio da te scelto. Se il tuo a bersaglio non è una creatura, subisci invece 1d6 danni. |
| 26-30 | Lanci nube maleodorante. |
| 31-33 | Pioggia abbondante precipita in un raggio di 18 metri centrato sul bersaglio. L’area diventa oscurata leggermente. La pioggia continua a cadere fino all’inizio del tuo prossimo round. |
| 34-36 | Compare un animale nello spazio non occupato più vicino al bersaglio. L’animale non è sotto il tuo controllo e agisce come di norma. Tira un d100 per determinare che specie di animale compaia. 01-25, un rinoceronte; 26-50, un elefante; 51-100, un ratto. |
| 37-46 | Lanci fulmine. |
| 47-49 | Una nube di 600 enormi farfalle riempie un raggio di 9 metri intorno al bersaglio. L’area diventa oscurata pesantemente. Le farfalle restano per 10 minuti. |
| 50-53 | Ingrandisci il bersaglio come se avessi lanciato l’incantesimo ingrandire/ridurre. Se il bersaglio non può essere soggetto all’incantesimo, o se non è una creatura, tu diventi il bersaglio. |
| 54-58 | Lanci oscurità. |
| 59-62 | Erba folta spunta in un raggio di 18 metri intorno al bersaglio. Se vi è già dell’erba, questa cresce di dieci volte e resta così per 1 minuto. |
| 63-65 | Un oggetto a scelta del Narratore scompare sul Piano Etereo. L’oggetto non deve essere né indossato né trasportato, deve essere entro 36 metri dal bersaglio, e non più grande di 3 metri in ciascuna dimensione. |
| 66-69 | Ti rimpicciolisci come se avessi lanciato su di te l’incantesimo ingrandire/ridurre. |
| 70-79 | Lanci palla di fuoco. |
| 80-84 | Lanci invisibilità su di te. |
| 85-87 | Sul bersaglio crescono delle foglie. Se hai scelto un punto nello spazio come bersaglio, le foglie spunteranno sulla creatura più vicina a quel punto. A meno che non vengano strappate, le foglie diventeranno marroni e cadranno dopo 24 ore. |
| 88-90 | Un flusso di 1d4 x 10 gemme del valore di 1 mo ciascuna scaturisce dalla punta della bacchetta in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni gemma infligge 1 danno contundente, e il loro danno totale è diviso equamente tra tutte le creature sulla linea. |
| 91-95 | Una raffica di luci scintillanti e colorate si estende da te in un raggio di 9 metri. Tu e tutte le creature nell’area dovete superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restare accecati per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l’effetto su di sé in caso lo superi. |
| 96-97 | La pelle del bersaglio assume un colorito blu intenso per 1d10 giorni. Se hai scelto un punto nello spazio, il soggetto sarà la creatura più vicina a quel punto. |
| 98-00 | Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra con DC 18. Se il bersaglio non è una creatura, il bersaglio diventi tu e sarai tu a effettuare il Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è pietrificato. Se il Tiro Salvezza fallisce di meno, il bersaglio è intralciato e inizia a trasformarsi in pietra. Mentre è intralciato a questo modo, il bersaglio deve ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, diventando pietrificato in caso di fallimento o terminando l’effetto in caso di successo. Il bersaglio resta pietrificato finché non sarà liberato dall’incantesimo pietra in carne o simili magie. |

2

**Bacchetta delle Palle di Fuoco**  
*Bacchetta, raro* - 32000 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 o più cariche per lanciare tramite essa l’incantesimo palla di fuoco (DC del Tiro Salvezza 18).  
Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
**Bacchetta della Paralisi**  
*Bacchetta, raro* - 16000 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per far sì che un sottile raggio parta dalla sua punta verso una creatura visibile entro 18 metri da te. Il bersaglio deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o restare paralizzato per 1 minuto.  
Al termine di ciascun round del bersaglio, questi può effettuare un tiro Salvezza su Tempra DC 15, terminando l’effetto su di sé in caso lo superi.  
Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
**Bacchetta della Paura**  
*Bacchetta, raro* - 10000 mo  
Questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
**Comando**. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica e comandare a un’altra creatura di scappare o strisciare, come per l’incantesimo comando (DC del Tiro Salvezza 18).  
**Cono di Paura**. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 2 cariche, facendo sì che la punta della bacchetta emetta luce in un cono di 18 metri. Ogni creatura nel cono deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 18 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, una creatura deve spendere i suoi turni cercando di muoversi più lontano possibile da te, e non può muoversi volontariamente entro 9 metri da te.  
Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, la creatura può usare solo l’azione Scattare o cercare di scappare da un effetto che le impedisca di muoversi. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l’azione Schivare. Al termine di ciascun suo round, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l’effetto su di sé in caso lo superi.  
**Bacchetta della Ragnatela**  
*Bacchetta, non comune* - 8000 mo  
Mentre la impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l’incantesimo ragnatela (DC del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
**Bacchetta dei Segreti**  
Bacchetta, non comune - 1500 mo  
Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica, e se una porta segreta o trappola si trova entro 9 metri da te, la bacchetta pulsa e punta a quella più vicina a te. La bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera 1d3 cariche spese all’alba di ciascun giorno.  
**Bacchetta del Vincolo**  
*Bacchetta, raro* - 10000 mo  
Questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all’alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l’ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.  
Incantesimi. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni e spendere alcune delle sue cariche per lanciare uno dei seguenti incantesimi (DC del Tiro Salvezza 21):  
**blocca mostri** (5 cariche) o **blocca persone** (2 cariche).  
**Fuga Assistita**. Mentre impugni questa bacchetta,puoi usare la tua reazione e spendere 1 carica per ottenere +1d6 ai Tiri Salvezza che effettui per evitare di restare paralizzato o intralciato, o puoi spendere 1 carica per ottenere +1d6 su qualsiasi prova effettuata per sfuggire un tentativo di afferrare.  
**Barca Pieghevole**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 12000 mo  
Questo oggetto sembra una scatola di legno che misura 30 centimetri di lunghezza, 15 centimetri di larghezza e 15 centimetri di profondità. Pesa 2 chili e galleggia. Può essere aperta per porvi oggetti all’interno. Quest’oggetto possiede tre parole di comando, ciascuna delle quali richiede due azioni per essere pronunciata. Una parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una barca lunga 3 metri, larga 1,2 metri e profonda 50 centimetri. La barca ha un paio di remi, un’ancora, un albero e una vela. La barca può contenere fino a quattro creature di taglia Media.  
La seconda parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una nave lunga 7,2 metri, larga 2,5 metri e profonda 2 metri. La nave ha un ponte, file di voga, cinque serie di remi, un timone direzionale, un’ancora, una cabina e un albero con la vela quadrata. La nave può contenere quindici creature di taglia Media.  
La terza parola di comando fa sì che la barca pieghevole ritorni a piegarsi nella scatola, purché nessuna creatura sia a bordo. Qualsiasi oggetto a bordo che non possa entrare nella scatola resta fuori della scatola mentre questa si piega. Qualsiasi oggetto a bordo che possa entrare nella scatola, vi entra.  
**Bastone di Avvizzimento**  
*Bastone, raro* - 3000 mo  
Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico. Se colpisci, infligge danni come un normale bastone da combattimento, e puoi spendere 1 carica per infliggere 2d10 danni da vuoto aggiuntivi al bersaglio.  
Inoltre, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o avere -1d6 per 1 ora a qualsiasi prova di caratteristica o Tiro Salvezza che richieda Costituzione  
Questo bastone ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all’alba.  
**Bastone dei Boschi**  
*Bastone, raro* - 44000 mo  
Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Quando lo impugni hai anche un bonus di +2 ai Tiri per Colpire con incantesimi. Questo bastone ha 10 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica del bastone,tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone si annerisce, si trasforma in cenere, ed è distrutto.  
*Incantesimi*. Puoi usare due azioni per spendere 1 o più cariche del bastone per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC del Tiro Salvezza degli incantesimi: amicizia con gli animali (1 carica), localizza animali e piante (1 carica), muro di spine (6 cariche), parlare con gli animali (3 cariche), pelle coriacea (2 cariche) o risveglio (5 cariche). Puoi inoltre usare due azioni per lanciare tramite il bastone l’incantesimo passare senza tracce senza spendere cariche.  
*Forma d’Albero*. Puoi usare due azioni per piantare un’estremità del bastone su terreno fertile e spendere 1 carica per trasformare il bastone in un albero vigoroso. L’albero è alto 18 metri, con un tronco di 1,5 metri di diametro; in cima i suoi rami si estendono per 6 metri. L’albero sembra un albero normale ma irradia una debole aura di magia di trasmutazione, qualora sia bersagli o dell’incantesimo individuazione del magico. Mentre sei in contatto con l’albero e usi un’altra azione per pronunciarne la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale. Qualsiasi creatura sull’albero, cade quando questo si ritrasforma in bastone.  
**Bastone dello Charme**  
Bastone, raro - 12000 mo  
Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite esso charme su persone, comando o comprendere linguaggi, utilizzando la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi. Il bastone può essere usato come bastone da combattimento magico.  
Se stai impugnando il bastone e fallisci un Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te e non un’area, puoi trasformare il Tiro Salvezza fallito in un successo. Non potrai più usare questa proprietà del bastone fino all’alba del giorno successivo.  
Se riesci in un Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te, con o senza l’intervento del bastone, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica dal bastone e rivolgere l’incantesimo contro chi lo ha lanciato, come se l’incantesimo fosse stato lanciato da te.  
Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d8 + 2 cariche spese ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone diventa un bastone da combattimento normale.  
**Bastone del Colpire**  
*Bastone, molto raro* - 25000 mo  
Questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e di danno effettuati con esso.  
Quando colpisci con un attacco da mischia facendo uso del bastone, puoi spendere fino a 3 delle sue cariche. Per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 1d6 danni da forza aggiuntivi.  
Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone diventa un bastone da combattimento normale.  
**Bastone del Fuoco**  
*Bastone, molto raro* - 16000 mo  
Mentre impugni questo bastone, hai resistenza al danno da fuoco.  
Inoltre, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi: mani brucianti (1 carica), muro di fuoco (4 cariche) o palla di fuoco (3 cariche).  
Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone si annerisce, si trasforma in cenere, ed è distrutto.  
**Bastone del Gelo**  
*Bastone, molto raro* - 26000 mo  
Mentre impugni questo bastone, hai resistenza ai danni da freddo.  
Inoltre, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC dei Tiri Salvezza degli  
*incantesimi*: cono di freddo (5 cariche), muro di ghiaccio (4 cariche), nube di nebbia (1 carica) o tempesta di ghiaccio (4 cariche).  
Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone si trasforma in acqua ed è distrutto.  
**Bastone di Guarigione**  
*Bastone, raro* - 13000 mo  
Mentre lo impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: cura ferite leggere (1 carica), ristorare inferiore (2 cariche), o cura ferite di massa (5 cariche). Questo bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone svanisce in un lampo di luce, perso per sempre.  
**Bastone degli Insetti Sciamanti**  
*Bastone, raro* - 160000 mo  
Questo bastone ha 10 cariche che puoi impiegare per usare le proprietà sotto descritte e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno uno sciame di insetti consuma e distrugge il bastone, e poi si disperde.  
*Incantesimi*. Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere le sue cariche ed lanciare uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la DC dell’incantesimo: insetto gigante (4 cariche) o piaga degli insetti (5 cariche).  
*Nube di Insetti*. Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per fa sì che uno sciame di insetti innocui si diffonda in un raggio di 9 metri intorno a te. Gli insetti rimangono per 10 minuti, rendendo l’area oscurata pesantemente per tutti tranne te. Lo sciame si muove assieme a te, rimanendo centrato su di te. Un vento di almeno 15 chilometri all’ora disperde lo sciame e termina l’effetto.  
**Bastone del Pitone**  
*Bastone, non comune* - 2000 mo  
Puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del bastone e scagliarlo sul terreno fino a 3 metri di distanza. Il bastone diventa un serpente costrittore gigante sotto il tuo controllo e agisce al proprio conteggio di iniziativa. Utilizzando due azioni per pronunciare di nuovo la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale nello spazio precedentemente occupato dal serpente.  
Durante il tuo round puoi impartire ordini mentali al serpente finché si trova entro 18 metri da te e non sei inabile. Decidi tu quali azioni effettuerà il serpente e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure puoi impartirgli un comando generico, come quello di attaccare i tuoi nemici o difendere un luogo. Se il serpente viene ridotto a 0 punti ferita, muore e ritorna alla sua forma di bastone. Poi, il bastone si frantuma ed è distrutto. Se il serpente si ritrasforma in forma di bastone prima di perdere tutti i suoi punti ferita, recupera tutti quelli persi.  
**Bastone del Potere**  
*Bastone, molto raro*  
Questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Mentre lo impugni, ricevi un bonus di +2 alla Difesa, ai Tiri Salvezza, e ai Tiri per Colpire con incantesimi. Questo bastone ha 20 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 2d8 + 4 cariche spese ogni giorno all’alba. Se spendi l’ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone mantiene il suo bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno ma perde tutte le altre proprietà. Se il risultato è 20, il bastone recupera 1d8 + 2 cariche.  
*Colpo di Potere*. Quando colpisci con un attacco in mischia usando questo bastone, puoi spendere 1 carica per infliggere 1d6 danni da forza aggiuntivi al bersaglio.  
*Incantesimi*. Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC del Tiro Salvezza degli incantesimi e la tua abilità da incantatore: blocca mostri (5 cariche), cono di freddo (5 cariche), globo di invulnerabilità (6 cariche), levitazione (2 cariche), muro di forza (5 cariche), palla di fuoco (3 cariche), dardo incantato (1 carica), raggio di indebolimento (1 carica) o fulmine (3 cariche).  
*Colpo di Vendetta*. Puoi usare due azioni per spezzare il bastone sul tuo ginocchio o contro una superficie solida, eseguendo un colpo di vendetta. Il bastone viene distrutto e libera la sua magia rimanente in un’esplosione che si espande fino a riempire una sfera di 9 metri di raggio centrata su di esso.  
Hai il 50% di probabilità di viaggiare istantaneamente in un piano di esistenza a caso, evitando così l’esplosione. Se non riesci a evitare l’effetto, subisci danni da forza pari a 16 x il numero di cariche nel bastone. Ogni altra creatura nell’area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce un ammontare di danno basato sulla distanza dal punto di origine dell’esplosione, come mostrato sulla tabella seguente.  
Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni.

|  |  |
| --- | --- |
| **Distanza dall’Origine** | **Danno** |
| 3 metri o meno | 8 x il numero di cariche nel bastone |
| Fino a 6 metri | 6 x il numero di cariche nel bastone |
| Fino a 9 metri | 4 x il numero di cariche nel bastone |

**Bastone dei Tuoni e Fulmini**  
*Bastone, molto raro* - 10000 mo  
Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Inoltre ha le seguenti proprietà. Quando viene usata una di queste proprietà, non se ne potrà più far uso fino all’alba successiva.  
*Fulmine*. Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bersaglio subisca 2d6 danni da fulmine aggiuntivi.  
*Tuono*. Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bastone emetta il suono di un tuono, udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio colpito deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o restare stordito fino al termine del tuo prossimo round.  
*Colpo Fulminante*. Puoi usare due azioni per far sì che una fulmine balzi dalla punta del bastone in una linea larga 1,5 metri e lunga 36 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21, subendo 9d6 danni da fulmine se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.  
*Rombo di Tuono*. Puoi usare due azioni per far sì che il bastone produca un rombo di tuono assordante, udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura entro 18 metri da te (te escluso) deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da tuono e resta assordata per 1 minuto. Se supera il Tiro Salvezza, subisce la metà dei danni e non è assordata.  
*Tuoni e Fulmini*. Puoi usare due Azioni per usare le proprietà Colpo Fulminante e Rombo di Tuono assieme. Farlo non consuma l’uso giornaliero di quelle proprietà, ma solo l’uso di questa.  
**Battaglio dell’Apertura**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 1500 mo  
Questo tubo metallico cavo misura circa 30 centimetri di lunghezza e pesa 0,5 chili. Puoi batterlo con due azioni, puntandolo verso un oggetto entro 36 metri che può essere aperto, come una porta o una serratura. Il battaglio emette un suono limpido, e una serratura o laccio dell’oggetto si apre a meno che il suono sia impedito dal raggiungere l’oggetto. Se non rimangono serrature o lacci da aprire, l’oggetto si apre da sé.  
Il battaglio può essere usato dieci volte. Dopo la decima, si spacca e diventa inutilizzabile.  
**Borsa Conservante**  
Sussistono diverse tipologie di Borse Conservanti e tutte hanno in comune la capacità di poter contenere molto di piu’ di quello che dovrebbero date le loro dimensioni.

Le Borse Conservanti si suddividono in 4 tipi (Tipo I, II, III; IV) a seconda dalla capacità di conservazione che hanno.

Se la borsa è sovraccarica, perforata o strappata, la borsa si rompe ed è distrutta e il suo contenuto sparpagliato per il Piano Astrale. Se la borsa viene rivoltata, i suoi contenuti vengono espulsi, illesi, ma la borsa dev’essere rimessa nel verso giusto prima che possa essere riutilizzata. Le creature che respirano, piazzate nella borsa, possono sopravvivervi per un numero di minuti pari a 10 diviso il numero di creature (minimo 1 minuto), dopodiché inizieranno a soffocare.  
Piazzare una borsa conservante all’interno dello spazio extradimensionale generato da uno zainetto pratico, un buco portatile o simile oggetto, distrugge entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina nel punto in cui un oggetto è stato posto all’interno dell’altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e ricompare in un posto a caso sul Piano Astrale, poi il portale si richiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.  
Alcuni Maghi preferiscono creare Bauli Conservanti, che funzionano nell’identico modo delle borse conservanti.

**Borsa Conservante - Tipo I**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 500 mo  
Questo è il modello piu’ piccolo delle borse conservanti. All’apparenza è un piccolo sacchetto di 20 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 20 cm ed una lunghezza superiore ai 50cm. La capacità massima è di 20 kg.

**Borsa Conservante - Tipo II**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 1000 mo  
Questo è il modello medio delle borse conservanti. All’apparenza è un sacchetto di 40 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 40 cm ed una lunghezza superiore ai 100cm. La capacità massima è di 100 kg.

**Borsa Conservante - Tipo III**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 750 mo  
All’apparenza è un sacco di 80 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 80 cm ed una lunghezza superiore ai 150cm. La capacità massima è di 200 kg.

**Borsa Conservante - Tipo IV**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
All’apparenza è un saccone di 120 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 120 cm ed una lunghezza superiore ai 200cm. La capacità massima è di 300 kg.

**Borsa Divorante**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro* - 2000 mo  
La borsa appare come una borsa conservante. Se la borsa viene rivolta le sue proprietà smettono di funzionare.  
La creatura extradimensionale attaccata alla borsa può percepire qualsiasi cosa vi venga posto all’interno. La materia animale o vegetale posta interamente dentro la borsa viene divorata ed è persa per sempre. Quando una parte di una creatura vivente viene posta nella borsa, c’è una probabilità del 50% che la creatura venga trascinata dentro la borsa. Una creatura all’interno della borsa può usare due azioni per cercare di fuggirne superando una prova di Forza con DC 18.  
Un’altra creatura può usare due azioni per afferrare la creatura all’interno della borsa e tirarla fuori, superando una prova di Forza con DC 20 (e sempre che non venga a sua volta trascinata dentro la borsa). Qualsiasi creatura che inizi il proprio round all’interno della borsa viene divorata, il suo corpo distrutto.  
All’interno della borsa possono essere posti oggetti inanimati, fino a 27 dm3 di materiale.  
Tuttavia, una volta al giorno, la borsa inghiotte qualsiasi oggetto posto al suo interno e lo risputa fuori in un altro piano di esistenza. Il Narratore determina il momento e il piano. Se la borsa venisse fatta a pezzi o strappata, è distrutta, e qualsiasi cosa contenga verrebbe trasportata in un luogo casuale del Piano Astrale.  
**Borsa dei Fagioli**  
*Oggetto meraviglioso, raro*  
All’interno di questa borsa si trovano 3d4 fagioli secchi. La borsa pesa 250 grammi più 125 grammi per ogni fagiolo che contiene.  
Se riversi il contenuto della borsa sul terreno, i fagioli esplodono in un raggio di 3 metri. Ogni creatura nell’area, te compreso, deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi con DC 18, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.  
Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell’area che non siano indossati o trasportati. Se rimuovi il fagiolo dalla borsa, lo pianti nel terreno o la sabbia, e lo innaffi, il fagiolo produrrà un effetto 1 minuto dopo, a partire dal punto del terreno in cui è stato piantato. Il Narratore sceglie l’effetto o lo determina casualmente.

|  |  |
| --- | --- |
| **d100** | **Effetto** |
| 01 | Spuntano 5d4 funghi. Se una creatura mangia un fungo, tira un dado. Se il risultato è dispari, costui deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subire 5d6 danni da veleno e restare avvelenato per 1 ora. Se il risultato è pari, costui ottiene 5d6 punti ferita temporanei per 1 ora. |
| 02-10 | Erutta un geyser che sputa acqua, birra, succo di frutta, tè, aceto, vino od olio (a discrezione del Narratore) 9 metri in aria per 1d12 round. |
| 11-20 | Spunta un uomo albero. C’è una probabilità del 50% che l’uomo albero sia caotico malvagio e ti attacchi. |
| 21-30 | Una statua di pietra animata con le tue fattezze si leva dal terreno. Essa comincerà a minacciarti verbalmente. Se dovessi andartene e altre persone giungessero sul posto, la statua ti descriverebbe come il più pericoloso dei criminali, e li esorterebbe ad cercarti e attaccarti. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza della statua, essa saprà sempre dove sei. Dopo 24 ore la statua diventerà inanimata. |
| 31-40 | Un fuoco da campo che produce fiamme blu spunta dal terreno e brucia per 24 ore (o finché non viene spento). |
| 41-50 | Sputano 1d6 + 6 funghi urlatori. |
| 51-60 | Compaiono 1d4 + 8 rospi fucsia. Ogniqualvolta un rospo viene toccato, si trasforma in un mostro di taglia Grande o inferiore a scelta del Narratore. Il mostro resta per 1 minuto e poi scompare in un sbuffo di fumo fucsia. 61-70 Un bulette esce dal terreno e attacca. |
| 71-80 | Cresce un albero da frutta. Possiede 1d10 + 20 frutti. 1d8 di questi funzionano come una pozione magica determinata a caso, mentre uno di loro funge da veleno ingerito del tipo determinato dal Narratore. L’albero svanisce dopo 1 ora. I frutti raccolti invece rimangono, e mantengono la propria magia per 30 giorni. |
| 81-90 | Compare un nido con 1d4 + 3 uova. Qualsiasi creatura che mangi un uovo deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 28. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura aumenta permanentemente il suo punteggio di caratteristica più basso di 1, scegliendo casualmente in caso di parità. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce 10d6 danni da forza a causa di un’esplosione magica al suo interno. |
| 91-99 | Spunta dal terreno una piramide dalla base quadrata di 18 metri. All’interno c’è un sarcofago che contiene una mummia sovrana. La piramide è considerata come la tana della mummia sovrana, e il suo sarcofago contiene un tesoro a scelta del Narratore. |
| 100 | Un enorme pianta di fagioli cresce sul posto, fino a un’altezza a scelta del Narratore. La cima conduce dovunque voglia il Narratore, che sia il castello di un gigante delle nuvole o un altro piano di esistenza. |

2

**Borsa dei Trucchi**  
*Oggetto meraviglioso, non comune*  
Questa borsa dall’aspetto normale appare vuota.  
Allungare la mano all’interno della borsa, tuttavia, rivela la presenza di un piccolo oggetto peloso. La borsa pesa 250 grammi.  
Puoi usare due azioni per estrarre l’oggetto peloso dalla borsa e scagliarlo fino a 6 metri di distanza. Quando l’oggetto atterra, si trasforma in una creatura determinata dal lancio di un d8 e consultando la tabella che corrisponde al colore della borsa. Vedi l’elenco dei mostri per le statistiche della creatura. La creatura svanisce all’alba successiva o quando viene ridotta a 0 punti ferita.  
La creatura è amichevole verso di te e i tuoi compagni, e agisce durante il tuo round. Puoi usare due azioni per ordinare alla creatura di muoversi e quale azione debba effettuare durante il suo prossimo round, o darle ordini generici, come quello di attaccare i tuoi nemici. In assenza di simili ordini, la creatura agisce in maniera appropriata alla sua natura e resterà per 10minuti prima di svanire.  
Una volta che tre oggetti pelosi sono stati estratti dalla borsa, questa non potrà più essere usata fino alla prossima alba.  
**Bottiglia dell’Efreeti**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questa bottiglia di ottone dipinta pesa 500 grammi. Quando usi due azioni per rimuoverne il tappo, una nube di denso fumo fuoriesce dalla bottiglia. Al termine del tuo round, il fumo si dissipa in un lampo di fuoco innocuo, e un efreeti compare in uno spazio non occupato entro 9 metri da te. La prima volta che la bottiglia viene aperta, il Narratore determina casualmente cosa accade.

|  |  |
| --- | --- |
| **3d6** | **Effetto** |
| 3-5 | L’efreeti ti attacca. Dopo aver combattuto per 5 round, l’efreeti scompare e la bottiglia perde la sua magia. |
| 6-16 | L’efreeti ti obbedisce per 1 ora, agendo ai tuoi comandi. Poi torna nella bottiglia, e un nuovo tappo lo può contenere. Il tappo non potrà essere rimosso prima che siano passate 24 ore. Le prossime due volte che la bottiglia viene aperta, si ripresenta lo stesso effetto. Se la bottiglia viene aperta una quarta volta, l’efreeti scappa e scompare, e la bottiglia perde la sua magia. |
| 17-18 | L’efreeti può lanciare l’incantesimo desiderio a tuo favore per tre volte. Scompare quando conferisce il desiderio finale o dopo 1 ora, allorché la bottiglia perde la sua magia. |

**Bottiglia Fumante**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 1200 mo  
Dalla bocca di questa bottiglia di ottone fuoriesce continuamente del fumo, trattenuto dal suo tappo di piombo. La bottiglia pesa 500 grammi. Quando usi due azioni per rimuovere il tappo, una nube di denso fumo si sparge in un raggio di 18 metri intorno alla bottiglia. L’area della nube è oscurata pesantemente. Per ciascun minuto in cui la bottiglia resta aperta e all’interno della nube, il raggio aumenta di 3 metri finché non raggiunge il raggio massimo di 36 metri.  
La nube persiste fino a quando la bottiglia resta aperta. Chiudere la bottiglia richiede che tu pronunci la sua parola di comando con due azioni. Una volta chiusa la bottiglia, la nube si disperde dopo 10 minuti. Un vento moderato (dai 15 ai 30 km/h) può disperdere il fumo in1 minuto, e un vento forte (più di 30 km/h) può disperderlo in 1 round.  
**Bracciali dell’Arciere**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 1500 mo  
Mentre indossi questi bracciali, hai competenza con l’arco lungo e l’arco corto, e ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno degli attacchi a distanza effettuati con queste armi.  
**Bracciali della Difesa** *Oggetto meraviglioso, raro* - 6000 mo, 15000 mo, 30000 mo, 45000 mo, 60000 mo  
Mentre indossi questi bracciali, hai un bonus di +1, +2, +3, +4+, +5 alla tua Difesa se non indossi nessuna armatura e non usi nessuno scudo.

**Bracciali della Difesa** *Oggetto meraviglioso, leggendario* - 12000 mo, 24000 mo, 36000 mo, 50000 mo, 75000 mo  
Questi bracciali funzionano come un armatura pur non essendo tali. Vieni avvolto in uno scudo magico invisibile che ti concede Difesa 15, 17, 19, 21, 23. La Difesa puo’ essere aumentata con scudi, anelli... o comunque oggetti che migliorano la Difesa, tranne armature.

**Braciere del Comando degli Elementali del Fuoco** - 8000 mo  
*Oggetto meraviglioso, raro*  
Mentre il fuoco arde all’interno di questo braciere di ottone, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del braciere ed evocare un elementale del fuoco, come se avessi lanciato l’incantesimo evoca elementali. Il braciere non può di nuovo essere usato a questo modo, fino alla prossima alba.  
Il braciere pesa 2,5 chili.  
**Brando del Gelo**  
*Arma (qualsiasi spada), molto raro* - 2500 mo  
Quando colpisci con un attacco che usi questa spada magica, il bersaglio subisce 1d6 danni da freddo aggiuntivi. Inoltre, mentre impugni questa spada, hai resistenza ai danni da fuoco.  
A temperature gelide, la lama irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Quando estrai quest’arma, puoi estinguere tutte le fiamme non magiche entro 9 metri da te. Questa proprietà non può essere usata più di una volta all’ora.

**Brocca dell’Acqua Infinita**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 12000 mo  
Quest’ampolla tappata emette un suono di liquido quando viene smossa, come se contenesse acqua. La brocca pesa 1 chilo. Puoi usare due azioni per rimuovere il tappo e pronunciare una delle tre parole di comando, e a quel punto un ammontare di acqua fresca o acqua salata (a tua scelta) si riverserà fuori dell’ampolla, fino all’inizio del tuo prossimo round. Scegli una delle opzioni seguenti:

* "Ruscello" produce 4 litri d’acqua.
* "Fontana" produce 20 litri d’acqua.
* "Geyser" produce 150 litri d’acqua che vengono proiettati da un geyser lungo 9 metri e largo 30 centimetri. Con due azioni, mentre impugni la brocca, puoi prendere come bersaglio del geyser una creatura visibile entro 9 metri da te.  
  Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subire 1d4 danni contundenti e cadere prono. Invece di una creatura, puoi prendere come bersaglio un oggetto che non sia indossato o trasportato e che non pesi più di 100 chili. L’oggetto viene ribaltato o spinto 4,5 metri lontano da te.

**Vano Portatile**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 10000 mo  
Questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, si piega fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in uno strato circolare di 1,8 metri di diametro. Puoi usare due azioni per dispiegare un Vano portatile e piazzarlo sopra o contro una superficie solida, sulla quale il Vano portatile crea un foro extradimensionale profondo 3 metri. Lo spazio cilindrico all’interno del foro si trova su di un piano diverso, e quindi non può essere usato per aprire dei passaggi. Qualsiasi creatura all’interno di un Vano portatile aperto può uscirne fuori arrampicandosi fuori di esso.  
Puoi usare due azioni per chiudere un Vano portatile prendendo i margini del tessuto e ripiegandolo. Piegare il tessuto chiude il Vano, e qualsiasi creatura od oggetto al suo interno rimane nello spazio extradimensionale. Non importa quello che contiene, il Vano non pesa nulla.  
Se il Vano viene ripiegato, una creatura all’interno dello spazio dimensionale del Vano può usare due azioni per effettuare una prova di Forza con DC 10. Se la prova riesce, la creatura riesce a liberarsi e ricompare entro 1,5 metri dal Vano portatile o della creatura che lo trasporta. Una creatura che respira può sopravvivere all’interno di un buco portatile chiuso per un massimo di 10 minuti, dopodiché iniziare a soffocare.  
Piazzare un Vano portatile all’interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, uno zainetto pratico o simile oggetto distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui un oggetto è stato piazzato all’interno dell’altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e depositata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.  
**Buco Portatile**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 10000 mo  
Questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, si piega fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in uno strato circolare di 1 metri di diametro. Puoi usare 1 round per dispiegare un buco portatile e piazzarlo sopra o contro una superficie solida, sulla quale il Buco portatile crea un foro profondo 3 metri. Qualsiasi creatura abbastanza piccola puo’ usare il Buco Portatile per attraversare la parete o superficie su cui è appoggiato purché sia profonda meno di 3 metri.  
Puoi usare 1 round per chiudere un Buco portatile prendendo i margini del tessuto e ripiegandolo. Piegare il tessuto chiude il buco, e qualsiasi creatura od oggetto al suo interno viene espulso con una probabilità del 50% di uscire da una parte o dall’altra.  
Piazzare un buco portatile all’interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, Vano portatile, uno zainetto pratico o simile oggetto distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui un oggetto è stato piazzato all’interno dell’altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e depositata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.  
**Candela di Invocazione**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questa lunga e sottile candela è dedicata a una divinità e ne condivide i Tratti. I Tratti della candela possono essere individuati tramite un rituale di 1 ora di affiancamento alla candela.  
Il Narratore sceglie il Patrono e i Tratti associato a esso o lo determina casualmente.  
La magia della candela si attiva quando la candela viene accesa con due azioni. Dopo aver bruciato per 4 ore, la candela è distrutta. Puoi decidere di spegnerla anticipatamente per riutilizzarla più tardi. Dedurre il tempo che rimane alla candela prima di estinguersi a incrementi di 1 minuto, per determinare per quanto abbia bruciato la candela.  
Quando è accesa, la candela irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Qualsiasi creatura all’interno della luce Devota o Seguace a quello della candela effettua Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e prove di abilità con +1d6.  
In alternativa, quando accendi la candela per la prima volta, puoi lanciare l’incantesimo portale. Farlo distrugge la candela.  
**Cappa dell’Aracnide**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro* - 5000 mo  
Mentre indossi questo elegante abito di seta nera intessuto con fili d’argento, ottieni i seguenti benefici:

* Hai resistenza ai danni da veleno.
* Hai velocità di scalata pari alla tua velocità di passeggio.
* Puoi muoverti verso l’alto, il basso e lungo superfici verticali e a testa in giù sui soffitti, tenendo le mani libere.
* Non puoi essere catturato da alcuna sorta di ragnatela e ti muovi attraverso le ragnatele come fossero terreno difficile.
* Puoi usare due azioni per lanciare l’incantesimo ragnatela (DC del Tiro Salvezza 15). La ragnatela creata dall’incantesimo riempie il doppio della sua normale area. Una volta usata, questa proprietà della cappa non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

**Cappa di Distorsione**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 60000 mo  
Mentre indossi questa cappa, essa proietta un’illusione che ti fa apparire come se stessi in un punto vicino alla tua reale posizione, facendo sì che tutte le creature abbiano -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Se subisci danni, la proprietà cessa di funzionare fino all’inizio del tuo prossimo round. Questa proprietà è soppressa mentre sei inabile, intralciato o altrimenti impossibilitato a muoverti.  
**Cappa degli Elfi**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
Mentre indossi questa cappa tirando su il cappuccio, le prove di Saggezza (Percezione) effettuate per notarti hanno -1d6, e hai +1d6 alle prove di Destrezza effettuate per nasconderti. Tirare su o giù il cappuccio richiede due azioni.  
**Cappa della Manta**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 6000 mo  
Mentre indossi questa cappa con il cappuccio tirato su, puoi respirare sott’acqua e hai velocità di nuoto 18 metri. Tirare su o giù il cappuccio richiede 1 azione.  
**Cappa del Pipistrello** *Oggetto meraviglioso, raro* - 6000 mo  
Mentre indossi questa cappa, hai +1d6 alle prove di Destrezza. In aree di luce fioca o oscurità, puoi afferrare i bordi della cappa con entrambe le mani e usarla per muoverti a velocità di volo 12 metri. Se dovessi smettere di tenere i bordi della cappa mentre voli a questo modo, perdi la tua velocità di volo. Mentre indossi la cappa in un’area di luce fioca o oscurità, puoi usare la tua azione per lanciare metamorfosi su di te, trasformandoti in un pipistrello. Quando sei in forma di pipistrello, mantieni i tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. La cappa non può essere impiegata di nuovo in questo modo fino alla prossima alba.  
**Cappa di Protezione**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 3500 mo, 6000 mo, 15000 mo  
Mentre indossi questa cappa, ottieni un bonus di +1,+2,+3 alla Difesa e ai Tiri Salvezza.  
**Cappello del Camuffamento**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
Mentre indossi questo cappello, puoi usare due azioni per lanciare a volontà l’incantesimo camuffare sé stesso. L’incantesimo termina quando il cappello viene rimosso.  
**Ceppi Dimensionali**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 4000  
Puoi usare 2 Azioni per piazzare queste manette su di una creatura inabile. Le manette si adattano a qualsiasi creatura da taglia Piccola a Grande. Oltre a servire da comuni manette, i ceppi impediscono a una creatura legata con essi dall’usare qualsiasi metodo di movimento extradimensionale, compreso il teletrasporto o il viaggio verso piani diversi dell’esistenza. Tuttavia non impediscono a una creatura di attraversare un portale interdimensionale.  
Tu e qualsiasi creatura da te indicata quando fai uso dei ceppi potete usare due azioni per rimuoverli. Una volta ogni 30 giorni, la creatura legata può effettuare una prova di Forza con DC 40. Se la supera, la creatura si libera e distrugge i ceppi.  
**Cerchietto dell’Esplosione**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 1500 mo  
Mentre indossi questo cerchietto, puoi usare due azioni per lanciare tramite esso l’incantesimo raggio rovente. Quando effettui gli attacchi dell’incantesimo, puoi farlo con bonus di CM +5. Il cerchietto non potrà essere usato di nuovo a questo modo fino alla prossima alba.  
**Cintura dei Giganti**  
*Oggetto meraviglioso, rarità varia*  
Mentre indossi questa cinta, il tuo punteggio raggiunge il punteggio conferito dalla cinta. Se il tuo punteggio di Forza è già pari o superiore al punteggio della cinta, l’oggetto non ha effetto su di te.  
Esistono quattro varianti di questa cinta, corrispondenti ciascuna a una specie di veri giganti. La cinta del gigante di pietra e la cinta del gigante del gelo appaiono diverse, ma hanno lo stesso effetto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo** | **Forza** | **Rarità** |
| **Gigante di collina** | 5 | Raro |
| **Gigante di pietra/del gelo** | 6 | Molto raro |
| **Gigante del fuoco** | 7 | Molto raro |
| **Gigante delle nuvole** | 8 | Leggendario |
| **Gigante delle tempeste** | 9 | Leggendario |

**Cintura dei Nani**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 6000 mo  
Mentre indossi questa cinta, ottieni i seguenti benefici:  
Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 5.  
Hai +1d6 alle prove di Carisma effettuate per interagire con i nani.  
Inoltre, mentre sei indossi la cintura hai il 50% di probabilità ogni giorno all’alba di vederti spuntare una folta barba, se può crescerti, oppure di vedere la tua ancora più folta, se già la hai.  
Se non sei un nano, ottieni i seguenti benefici aggiuntivi quando indossi questa cintura:  
Hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro veleno e hai resistenza ai danni da veleno.  
Hai scurovisione con una gittata di 18 metri. Puoi parlare, leggere e scrivere in Nanico.  
**Collana dell’Adattamento**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 1500 mo  
Mentre indossi questa collana, puoi respirare normalmente in qualsiasi ambiente, e hai +1d6 ai Tiri Salvezza effettuati contro gas e vapori nocivi.  
**Colla Suprema**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario* - 400 mo  
Questa sostanza bianco lattea e viscosa può formare un legame adesivo permanente tra qualsiasi due oggetti. Deve essere contenuto in una giara o ampolla che è stata ricoperta all’interno di olio di scivolosità. Quando viene trovata, il suo contenitore ne tiene 1d6 + 1 per 30 grammi.  
30 grammi di colla possono coprire una superficie quadrata di 30 centimetri di lato. La colla ci mette 1 minuto per fissarsi. Una volta fissata la colla, il legame creato può essere spezzato solo dal solvente universale o l’olio della forma eterea, o tramite l’incantesimo desiderio.  
**Collana delle Palle di Fuoco**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - a seconda delle sfere presenti: 500 mo, 1000 mo, 1600 mo, 2300 mo, 3100 mo, 4000 mo, 4500 mo, 5000 mo, 5500 mo, 6000 mo  
Da questa collana pendono 1d6 + 3 sfere. Puoi usare due azioni per staccare una sfera e lanciarla fino a 18 metri di distanza. Quando essa raggiunge il termine della sua traiettoria, la sfera detona come un incantesimo palla di fuoco (DC 18).  
**Collana del Rosario**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 3000 mo + variabile  
Questa collana possiede 1d4 + 2 sfere magiche fatte di acquamarina, perla nera o topazio. Possiede anche diverse sfere non magiche. Se una sfera magica venisse rimossa dalla collana, quella sfera perderebbe la sua magia.  
Esistono sei tipi di sfere magiche. Il Narratore decide il tipo di ciascuna sfera facente parte della collana. Una collana può avere più di una sfera dello stesso tipo. Per usarla, devi indossare la collana. Ogni sfera contiene un incantesimo che puoi lanciare con due azioni, con DC dell’Incantesimo in caso di Tiro Salvezza. Una volta che l’incantesimo di una sfera magica è stato lanciato, non potrai usare di nuovo quella sfera fino all’alba successiva.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3d6** | **Sfera di...** | **Incantesimo** |
| 3-5 | Benedizione | benedizione |
| 6-11 | Cura | cura ferite (2° livello) o ristorare inferiore |
| 12-14 | Favore | ristorare superiore |
| 15-16 | Punire | punizione marchiante |
| 17 | Camminare nel vento | camminare nel vento |
| 18 | Convocare | alleato planare |

**Corda da Arrampicata**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 2000 mo  
Questa corda di seta lunga 18 metri, pesa 1,5 chili e può sostenere fino a 1.500 chili. Se impugni un’estremità della corda e usi due azioni per pronunciare la parola di comando, la corda si anima. Con due azioni puoi comandare all’altra estremità di muoversi verso una destinazione di tua scelta. Quell’estremità si muove di 3 metri durante il tuo round quando riceve il tuo primo comando, e di 3 metri durante ciascun round successivo finché non raggiunge la sua destinazione, fino alla sua lunghezza massima, o finché non le dici di fermarsi. Puoi anche dire alla corda di stringersi o sganciarsi da un oggetto, annodarsi o snodarsi, o riavvolgersi per essere trasportata. Se dici alla corda di compiere un nodo, grossi nodi compariranno a intervalli di 30 centimetri lungo la corda. Mentre è annodata, la corda diminuisce fino a un lunghezza di 15 metri e conferisce +1d6 alle prove effettuate per arrampicarvisi.  
La corda ha Difesa 20, Durezza 3 e 20 punti ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. Se la corda scende a 0 punti ferita, è distrutta.  
**Corda dell’Intralciamento**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 4000 mo  
Questa corda è lunga 9 metri e pesa 1,5 chili. Se tieni un’estremità della corda e usi due azioni per pronunciare la sua parola di comando, l’altra estremità scatterà in avanti per impigliare una creatura visibile entro 6 metri da te. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 18 o restare intralciato. Puoi rilasciare la creatura usando due azioni per pronunciare una seconda parola di comando. Un bersaglio intralciato dalla corda può usare due azioni per effettuare una prova di Forza o Artista della Fuga con DC 18 (a scelta del bersaglio). Se la supera, la creatura non è più intralciata dalla corda.  
La corda ha Difesa 20 e 20 punti ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. se la corda scende a 0 punti ferita, è distrutta.  
**Corno di Distruzione**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 750 mo  
Puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del corno e poi suonarlo, emettendo uno scoppio tonante in un cono di 9 metri e udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura all’interno del cono deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 18. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da tuono e resta assordata per 1 minuto. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà dei danni e non è assordata. Le creature e gli oggetti fatti di vetro o cristallo hanno -1d6 al Tiro Salvezza e subiscono 10d6 danni da tuono anziché 5d6.  
Ogni uso della magia del corno ha il 20% di probabilità di farlo esplodere. L’esplosione infligge 10d6 danni da fuoco a chi lo suona e distrugge il corno.  
**Corno del Valhalla**  
*Oggetto meraviglioso, raro (argento, ottone), molto raro (bronzo) o leggendario (ferro)* - 6000 mo base  
Puoi usare due Azioni per suonare questo corno. Come risposta, entro 18 metri da te appaiono gli spiriti guerrieri di Asgard. Questi spiriti usano le statistiche dei berserker. Essi ritornano ad Asgard dopo 1 ora o quando scendono a 0 punti ferita. Una volta usato, il corno non potrà essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.  
Esistono tre tipi di corno del Valhalla, ognuno fatto di un metallo differente. Il tipo di corno determina quanti spiriti guerrieri rispondano all’evocazione, oltre al requisito necessario per l’uso. Il Narratore sceglie il tipo di corno o lo determina casualmente.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **d100** | **Tipo Berserker** | **Evocati** | **Requisiti** |
| 01-40 | Argento | 2d4 + 2 | CA 0 |
| 41-75 | Ottone | 3d4 + 3 | CA 1 |
| 76-90 | Bronzo | 4d4 + 4 | CA 2 |
| 91-100 | Ferro | 5d4 + 5 | CA 3 |

Se suoni il corno senza soddisfarne i requisiti, gli spiriti guerrieri evocati ti attaccheranno. Se soddisfi i requisiti, essi saranno amichevoli verso di te e i tuoi compagni, ed eseguiranno i tuoi ordini.  
**Cubo di Forza**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 16000 mo  
Questo cubo ha 2,5 centimetri di spigolo. Ogni faccia ha un marchio unico che può essere premuto. Il cubo inizia con 36 cariche, e recupera 3d6 cariche spese ogni giorno all’alba. Puoi usare due Azioni per premere una delle facce del cubo, spendendo un numero di cariche basate sulla faccia del cubo, come mostrato sulla tabella Facce del Cubo di Forza.  
Ogni faccia ha un effetto diverso.Se al cubo non rimangono più cariche, non succede nulla. Altrimenti, si erge una barriera di forza invisibile, che forma un cubo di 4,5 metri di spigolo. La barriera è centrata su di te, si muove con te, e dura per 1 minuto, fino a che non usi due azioni per premere la sesta faccia del cubo, o il cubo esaurisce le cariche. Puoi cambiare l’effetto della barriera premendo una faccia diversa del cubo e spendendo il numero di cariche richiesto, resettandone la durata.  
Se il tuo movimento fa sì che la barriera entri a contatto con un oggetto solido che non può attraversare il cubo, finché rimane la barriera non potrai avvicinarti all’oggetto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Faccia** | **Cariche** | **Effetto** |
| 1 | 1 | Gas, vento e nebbia non possono penetrare la barriera |
| 2 | 2 | La materia non vivente non può attraversare la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione. |
| 3 | 3 | La materia vivente non può attraversare la barriera. |
| 4 | 4 | Gli effetti dell’incantesimo non possono attraversare la barriera. |
| 5 | 5 | Nulla può attraversare la barriera. Muri,pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione. |
| 6 | 0 | La barriera si disattiva. |

Il cubo perde cariche quando la barriera viene presa come bersaglio da certi incantesimi o entra a contatto con certi incantesimi o effetti di oggetti magici, come indicato nella tabella seguente.

|  |  |
| --- | --- |
| **Incantesimo o Oggetto** | **Cariche Perse** |
| Corno dell’esplosione | 1d10 |
| Disintegrazione | 1d12 |
| Muro di fuoco | 1d4 |
| Passapareti | 1d6 |
| Spruzzo prismatico | 3d6 |

**Difensore**  
*Arma (qualsiasi spada), leggendario* - 35000 mo, 45000 mo, 70000 mo  
Ottieni un bonus di +3,+4,+5 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica.  
La prima volta che attacchi con questa spada durante un tuo round, puoi trasferire parte o tutto il suo bonus alla tua Difesa, invece di usare il bonus sugli attacchi di questo round. Il bonus così modificato rimane efficace fino all’inizio del tuo prossimo round, ma dovrai impugnare la spada per ottenere il bonus alla CA da parte sua.  
**Elmo della Comprensione dei Linguaggi**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 600 mo  
Mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni per lanciare a volontà tramite esso l’incantesimo comprendere linguaggi.  
**Elmo della Lucentezza**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questo elmo luminoso è incastonato con 1d10 diamanti, 2d10 rubini, 3d10 opali di fuoco e 4d10 opali.  
Qualsiasi gemma estratta dall’elmo si riduce in polvere. Quando tutte le gemme sono rimosse o distrutte, l’elmo perde la sua magia.  
Mentre lo indossi ottieni i seguenti benefici:

* Puoi usare due azioni per lanciare uno dei seguenti incantesimi, usando una delle gemme dell’elmo del tipo specificato come componente: luce diurna (opale), muro di fuoco (rubino), palla di fuoco (opale di fuoco) o spruzzo prismatico (diamante). Quando l’incantesimo viene lanciato la gemma è distrutta e scompare dall’elmo.
* Finché possiede almeno un diamante, l’elmo emette luce fioca in un raggio di 9 metri quando almeno un non morto si trova entro quest’area. Qualsiasi non morto che inizi il suo round all’interno dell’area subisce 1d6 danni da Luce.
* Finché l’elmo possiede almeno un rubino, hai resistenza ai danni da fuoco.

Finché l’elmo possiede almeno un opale di fuoco, puoi usare due azioni e pronunciare una parola di comando per far sì che un’arma che stai impugnando venga avvolta dalle fiamme. Le fiamme emettono luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Le fiamme sono innocue per te e per l’arma. Quando colpisci con un attacco sferrato con l’arma infiammata, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. Le fiamme perdurano fino a quando non userai due azioni per pronunciare la parola di comando di nuovo o fino a quando non lascerai cadere o rinfodererai l’arma.  
Se stai indossando l’elmo e subisci danni da fuoco in seguito al fallimento di un Tiro Salvezza contro un incantesimo con 3 uno l’elmo emette un fascio di luce tramite le gemme rimanenti. Ogni creatura entro 18 metri dall’elmo, a parte te, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21 o venire colpita dal fascio, subendo danni di Luce uguali al numero di gemme nell’elmo. Poi, le gemme e l’elmo vengono distrutti.  
**Elmo della Telepatia**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 12000 mo  
Mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni per lanciare tramite esso l’incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 13). Finché mantieni la concentrazione sull’incantesimo, puoi usare due azioni per inviare un messaggio telepatico alla creatura su cui sei concentrato. Essa può replicare (usando due azioni per farlo) fino a quando continui a concentrarti su di lei.  
Mentre ti concentri su di una creatura con individuazione dei pensieri, puoi usare due azioni per lanciare tramite l’elmo l’incantesimo suggestione (DC del Tiro Salvezza 13) su quella creatura. Una volta usata, la proprietà suggestione non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba.  
**Elmo del Teletrasporto**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 64000 mo  
Mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per lanciare l’incantesimo teletrasporto tramite esso. L’elmo ha 3 cariche, e ne recupera 1d3 ogni mattina all’alba.

**Faretra Efficiente**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 2500 mo  
Ciascuno dei tre compartimenti della faretra è collegato a uno spazio extradimensionale che le permetta di trasportare numerosi oggetti non pesando mai più di 1 chilo.  
Il compartimento più piccolo può contenere fino a 60 frecce, saette od oggetti simili. Il compartimento mediano può contenere fino a 18 giavellotti od oggetti simili. Il compartimento più lungo può contenere fino a 6 oggetti lunghi, come archi, bastoni da combattimento o lance. Puoi estrarre qualsiasi oggetto contenuto nella faretra come se lo stessi prendendo da una normale faretra o fodero.  
**Fasce di Ferro del Vincolo**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 5000 mo  
Questa sfera di ferro arrugginita misura 7,5 centimetri di diametro e pesa 500 grammi. Puoi usare due azioni per pronunciare una parola di comando e scagliare la sfera contro una creatura visibile di taglia Enorme o inferiore entro 18 metri da te. La sfera si muove nell’aria, aprendosi in un reticolato di fasce metalliche. Effettua un Tiro per Colpire a distanza, se colpisci, il bersaglio è intralciato fino a quando non effettuerai due azioni per pronunciare una parola di comando e liberarlo. Farlo, o mancare l’attacco, fa sì che le fasce si contraggano e ritornino a essere una sfera.  
Una creatura, compresa quella intralciata, può usare due azioni per effettuare una prova di Forza con DC 25 per spezzare le fasce di ferro. Se la riesce, l’oggetto viene distrutto, e la creatura intralciata è libera. Se la prova fallisce, qualsiasi ulteriore tentativo effettuato dalla creatura fallisce automaticamente fino a quando non saranno trascorse 24 ore.  
Una volta che le fasce sono state usate non potranno più esserlo fino alla prossima alba.  
**Bandana dell’Intelligenza**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 8000 mo  
Mentre indossi questa bandana il tuo Intelligenza è +4. La fascetta non ha effetto se hai già Intelligenza è già +4 o più alta.  
**Filtro d’Amore**  
*Pozione, non comune* - 120  
Resterai affascinato per 1 ora dalla prima creatura che vedrai entro 10 minuti da quando avrai bevuto questo filtro. Se la creatura è di una specie o genere da cui sei normalmente attratto,finché sei affascinato la considererai il tuo unico e grande amore.  
**Fortezza Istantanea**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 75000 mo  
Puoi usare due azioni per porre questo cubo di metallo di 2,5 centimetri di spigolo sul terreno e pronunciarne la parola di comando. Il cubo cresce rapidamente fino a diventare una fortezza che resterà fino a quando userai due azioni per pronunciare la parola di comando che la congeda, la quale funziona solo quando la fortezza è vuota.  
La fortezza è una torre quadrata, 6 metri per lato e alta 9 metri, con feritoie su tutti i lati e spalti in cima. Il suo interno è diviso in due piani, con una scala che corre lungo una parete a congiungerli. La scala termina con una botola che si apre sul tetto. Quando viene attivata, la torre presenta una piccola porta sul lato rivolto verso di te. La porta si apre solo al tuo comando, che puoi pronunciare con due azioni. È immune all’incantesimo scassinare e magie simili, come quella del battaglio dell’apertura.  
Ogni creatura nell’area in cui la fortezza compare deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 17, subendo 10d10 danni contundenti se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. In entrambi i casi, la creatura viene spinta in uno spazio fuori della fortezza ma in sua prossimità. Gli oggetti nell’area che non sono indossati o trasportati subiscono gli stessi danni e vengono spinti automaticamente.  
La torre è fatta di adamantio, e la sua magia le impedisce di venir ribaltata. Il tetto, la porta e le mura hanno 100 punti ferita ognuno, immunità ai danni dalle armi non magiche a eccezione delle armi da assedio, e resistenza a tutti gli altri danni.  
Solo l’incantesimo desiderio può riparare la fortezza. Ciascun lancio di desiderio fa sì che il tetto, la porta o una delle pareti recuperi 50 punti ferita.  
**Gemma Elementale**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 1200 mo  
Questa gemma contiene una scintilla di energia elementale. Quando usi due azioni per infrangere la gemma, questa evoca un elementale come se tu avessi lanciato l’incantesimo evoca elementali, e la magia della gemma svanisce. Il tipo di gemma determina l’elementale evocato dall’incantesimo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Gemma Elementale** | **Evocato** |
| Corindone rosso | Elementale del fuoco |
| Diamante giallo | Elementale della terra |
| Smeraldo | Elementale dell’acqua |
| Zaffiro | blu Elementale dell’aria |

**Gemma della Luminosità**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
Questo prisma ha 50 cariche. Mentre lo impugni, puoi usare due azioni per pronunciare una delle tre parole di comando per provocare uno dei seguenti effetti:

* La prima parola di comando fa sì che la gemma produca una luce intensa nel raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. L’effetto non consuma cariche. Dura finché non userai due azioni per ripetere la parola di comando o finché non impiegherai un’altra funzione della gemma.
* La seconda parola di comando spende 1 carica e fa sì che la gemma proietti una fascio di luce luminoso contro una creatura visibile entro 18 metri da te. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o restare accecata per 1 minuto.
* La terza parola di comando spende 5 cariche e fa sì che la gemma irradi una luce accecante in un cono di 9 metri originante da te. Ogni creatura all’interno del cono deve effettuare un Tiro Salvezza come se fosse stata colpita dal fascio creato dalla seconda parola di comando.

Quando tutte le cariche della gemma sono state spese, la gemma diventa un comune gioiello del valore di 50 mo.

**Gemma della Vista**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 32000 mo  
Con due azioni, puoi pronunciare la parola di comando della gemma e spendere 1 carica. Per i successivi 10 minuti, quando guardi attraverso la gemma possiedi la visione del vero fino a 36 metri di distanza. La gemma ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all’alba.

**Giavellotto dei Fulmini**  
*Arma (giavellotto), non comune* - 1500 mo  
Questo giavellotto è un’arma magica. Quando lo scagli e pronunci la sua parola di comando, si trasforma in un fulmine, formando una linea larga 1 metro che si estende da te verso un bersaglio entro 36 metri. Ogni creatura sulla linea, escluso te e il bersaglio, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15, subendo 4d6 danni da fulmine se lo fallisce o la metà di questi danni se lo riesce. Il fulmine ridiventa un giavellotto quando raggiunge il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce i danni del giavellotto più 4d6 danni da fulmine.  
 La proprietà del giavellotto non può più essere usata fino alla prossima alba. Nel frattempo, il giavellotto può essere comunque usato come arma magica.  
**Guanti Afferra Proiettili**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 3000 mo  
Questi quanti sembrano quasi fondersi con la tua pelle quando li indossi. Quando un attacco con arma a distanza ti colpisce mentre li indossi, puoi usare una Reazione per ridurre il danno di 1d10 + Destrezza, purché tu abbia una mano libera. Se riduci il danno a 0, e il proiettile è piccolo a sufficienza da essere tenuto in mano, puoi afferrarlo.  
**Guanti d’Arme del Potere Ogre**  
*Oggetto meraviglioso, non comune*  
Mentre indossi queste manopole la tua Forza è 4 . Le manopole non hanno effetto se la tua Forza è già 4 o più.  
**Guanti del Nuoto e della Scalata**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 2000 mo  
Mentre indossi entrambi questi guanti, la scalata e il nuoto non ti costano movimento aggiuntivo. Inoltre, hai un bonus di +1d6 alle prove di Costituzione e Saggezza effettuate mentre scali o nuoti.  
**Incensiere del Comando degli Elementali dell’Aria**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 8000 mo  
Mentre l’incenso brucia all’interno di questo incensiere, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del braciere ed evocare un elementale dell’aria, come se avessi lanciato l’incantesimo evoca elementali. L’incensiere non può di nuovo essere usato a questo modo fino alla prossima alba. Questo incensiere largo 15 centimetri e alto 30 centimetri assomiglia a un calice dalla copertura decorata. Pesa 0,5 chili.  
**Ladra delle Nove Vite**  
*Arma (qualsiasi spada), molto raro* - 12000 mo  
Ottieni un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Se ottieni un colpo critico contro una creatura che ha meno di 100 punti ferita, questa deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o venire immediatamente uccisa, mentre la spada ne risucchia la forza vitale dal corpo (i costrutti e i non morti sono immuni a questa proprietà).  
La spada ha 1d8 + 1 cariche, e perde 1 carica quando una creatura viene uccisa. Quando la spada non ha più cariche, perde questa proprietà.  
**Lama della Fortuna**  
*Arma (qualsiasi spada), leggendario*  
Ottieni un bonus di +1,+2,+3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Finché hai addosso la spada ricevi anche un bonus di +1 ai Tiri Salvezza.  
*Fortuna*. Se hai addosso la spada, puoi affidarti alla sua fortuna (non richiede due azioni) per ripetere un Tiro per Colpire, prova di caratteristica o Tiro Salvezza il cui risultato non ti soddisfa. Sei obbligato a usare il secondo risultato del dado. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.  
*Desiderio*. Mentre la impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 carica e lanciare tramite essa l’incantesimo desiderio. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba. La spada ha 1d4-1 cariche, e perde questa proprietà se finisce le cariche.  
**Lama del Sole**  
*Arma (spada lunga), raro* - 12000 mo  
Quest’oggetto sembra l’impugnatura di una spada lunga, ma senza lama. Quando ne afferri l’impugnatura, puoi usare due azioni per far sì che una lama di pura luminescenza si formi, o faccia sparire la lama inserita nell’impugnatura.  
Finché la spada esiste, questa spada lunga magica ha la proprietà Versatile.  
Se sei competente con le spade corte o le spade lunghe, sei competente anche con la lama del sole.  
Ottieni un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma, che infligge danni da Luce anziché danni taglienti. Quando colpisci con essa una creatura non morta, il bersaglio subisce 1d8 danni da Luce aggiuntivi.  
La lama luminosa della spada emette luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 4,5 metri. La luce è luce solare. Finché la lama è attiva, puoi usare due azioni per espandere o ridurre il raggio della luce intensa e fioca di 1,5 metri ciascuno, fino a un massimo di 9 metri o un minimo di 3 metri ciascuno.  
**Lanciatore Nanico**  
*Arma (martello da guerra), molto raro* - 18000 mo  
Ottieni un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Ha Gittata di 6 metri.  
Quando colpisci con un attacco a distanza usando quest’arma, essa infligge 1d8 danni aggiuntivi o, se il bersaglio è un gigante, 2d8 danni aggiuntivi. Subito dopo l’attacco, l’arma vola indietro nella tua mano.  
**Lanterna della Rivelazione**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
Mentre è accesa, questa lanterna coperta brucia per 6 ore con 1 pinta d’olio, irradiando luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature e gli oggetti invisibili sono resi visibili mentre si trovano sotto la luce intensa della lanterna.  
Puo usare due azioni per abbassare la copertura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1,5 metri.  
**Lingua di Fuoco**  
*Arma (qualsiasi spada), raro* - 5000 mo  
Puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando di questa spada magica, facendo sì che dalla sua lama eruttino fiamme. Queste fiamme irradiano luce intensa in un raggio di 12 metri e luce fioca per ulteriori 12 metri. Mentre la spada è in fiamme, infligge 2d6 danni da fuoco aggiuntivi a qualsiasi bersaglio colpisca. Le fiamme durano fino a che non usi due azioni per pronunciare di nuovo la parola di comando o finché non lasci cadere o rinfoderi l’arma.  
**Mantella del Ciarlatano**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 8000 mo  
Mentre indossi questa mantella che odora lievemente di zolfo, puoi usarla per lanciare l’incantesimo porta dimensionale con due azioni. La proprietà di questa mantella non può essere usata di nuovo fino all’alba. Quando scompari, ti lasci alle spalle una nube di fumo, e riappari alla tua destinazione all’interno di una simile nube di fumo. Questo fumo oscura leggermente lo spazio che hai lasciato e quello dove riappari, e si dissipa alla fine del tuo prossimo round. Un vento leggero o più forte disperde il fumo.  
**Mantello della Resistenza agli Incantesimi**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 30000 mo  
Mentre indossi questa cappa, hai +2 ai Tiri Salvezza contro incantesimi.  
**Manuale degli Esercizi Pratici**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questo libro descrive esercizi atletici, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1, poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.  
**Manuale dei Golem**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questo tomo contiene le informazioni e incantamenti necessari a costruire un tipo particolare di golem. Il Narratore sceglie il tipo di golem che è possibile costruire o lo determina casualmente. Per decifrare e usare il manuale devi avere almeno CM 10. Una creatura che non possa usare il manuale dei golem e provi a leggerlo, subisce 6d6 danni psichici.

| 3d6 | Golem | Tempo | Costo |
| --- | --- | --- | --- |
| 3-4 | Argilla | 30 giorni | 65.000 mo |
| 5-16 | Carne | 60 giorni | 50.000 mo |
| 17 | Ferro | 120 giorni | 100.000 mo |
| 18 | Pietra | 90 giorni | 80.000 mo |

Per creare un golem, devi trascorrere il tempo sopra indicato, lavorando senza interruzione con il manuale a disposizione e riposando per non più di 8 ore al giorno. Devi anche pagare il costo specificato per acquistare i materiali necessari.  
Una volta finito di creare il golem, il libro viene consumato da fiamme arcane. Il golem si anima quando le ceneri del manuale saranno sparse su di esso. Sarà sotto il tuo controllo e comprende e obbedisce gli ordini pronunciati da te.  
**Manuale della Rapidità d’Azione**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questo libro contiene esercizi di coordinazione ed equilibrio, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.  
**Martello dei Fulmini**  
*Arma (maglio), leggendario* - 20000 mo  
Ottieni un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e di danno effettuati con quest’arma magica.  
*Anatema dei Giganti*. Devi indossare una *cintura dei giganti* (qualsiasi varietà) e i *guanti d’arme della forza ogre* per poter usare quest’arma.  
Mentre usi il martello il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 (fino ad un massimo di 15).  
Quando ottieni un critico sul Tiro per Colpire effettuato con quest’arma contro un gigante, il gigante deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o morire.  
Puoi spendere 1 carica ed effettuare un attacco con arma a distanza con il martello, scagliandolo come se avesse la proprietà da lancio con un gittata normale di 6 metri. Se l’attacco colpisce, il martello produce un tuono udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio e tutte le creature entro 9 metri da esso devono superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o restare stordite fino al termine del tuo prossimo round.  
Il martello ha 5 cariche, e recupera 1d4 + 1 cariche spese ogni giorno all’alba.  
**Mazza della Distruzione**  
*Arma (mazza), raro* - 12000 mo  
Quando colpisci un immondo o un non morto con quest’arma magica, quella creatura subisce 2d6 danni da Luce aggiuntivi. Se, dopo aver subito il danno, al bersaglio rimangono 25 punti ferita o meno, questi deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o venire distrutto. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura resta spaventata da te fino al termine del tuo prossimo round.  
Mentre impugni quest’arma, essa irradia luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri.  
**Mazza della Punizione**  
*Arma (mazza), raro* - 7000 mo  
Ottieni un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Il bonus aumenta a +3 quando usi quest’arma per attaccare un costrutto.  
Quando ottieni un critico al Tiro per Colpire effettuato con quest’arma, il bersaglio subisce 7 danni contundenti aggiuntivi, o 14 danni contundenti aggiuntivi se è un costrutto. Se, dopo aver subito questi danni, a un costrutto restano 25 punti ferita o meno, viene distrutto.  
**Mazza del Terrore**  
*Arma (mazza), raro* - 8000 mo  
Mentre la impugni, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per scatenare un’ondata di terrore.  
Ogni creatura di tua scelta, in un raggio di 9 metri a partire da te, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata a questo modo, una creatura deve impiegare i suoi turni a cercare di muoversi più lontano possibile da te, e non può consapevolmente muoversi in uno spazio che sia entro 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può usare solo l’azione di Movimento per scappare. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l’Azione Difesa Totale.  
Al termine di ciascun suo round, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l’effetto per sé in caso lo superi. Quest’arma magica ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche ogni giorno all’alba.  
**Mazzo delle Illusioni**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 6500 mo  
Questa scatola contiene un set di carte di pergamena. Un mazzo completo contiene 34 carte, ognuna raffigurante una creatura diversa. Le creature rappresentate vengono lasciate alla discrezionalità del Narratore. Di solito i mazzi trovati in giro sono privi di 3d6-3 carte.  
La magia del mazzo funziona solo se le carte vengono pescate a caso (potete usare un mazzo di normali carte da gioco modificato per simulare il mazzo delle illusioni). Puoi usare due azioni per pescare una carta dal mazzo e scagliarla in un punto sul terreno a 9 metri da te.  
L’illusione di una o più creature si forma sopra la carta lanciata e rimane finché non viene dissolta. La creatura illusoria sembra reale, della taglia appropriata, e si comporta come fosse una vera creatura, eccetto che non può recare danni. Finché resti entro 36 metri dalla creatura illusoria e puoi vederla, puoi usare due azioni per muoverla magicamente in qualsiasi punto entro 9 metri dalla carta. Qualsiasi interazione fisica con la creatura illusoria la rivela come illusione, dato che gli oggetti le passano attraverso. Qualcuno che usi due azioni per ispezionare visivamente la creatura, la identifica come illusoria superando una prova di Intelligenza con DC 17. La creatura le apparirà quindi trasparente.  
L’illusione permane finché la carta non viene mossa o l’illusione dissolta. Quando l’illusione termina, l’immagine sulla carta scompare, e quella carta non potrà più essere usata.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Carta da Gioco** | **Illusione** | **Carta da Gioco** | **Illusione** |
| Asso di cuori | Drago rosso | Asso di quadri | Beholder |
| Re di cuori | Cavaliere e quattro guardie | Re di quadri | Arcimago e magio apprendista |
| Regina di cuori | Succube o incubo | Regina di quadri | Megera notturna |
| Fante di cuori | Druido | Fante di quadri | Assassino |
| Dieci di cuore | Gigante delle nuvole | Dieci di quadri | Gigante del fuoco |
| Nove di cuori | Ettin | Nove di quadri | Oni |
| Otto di cuori | Bugbear | Otto di quadri | Gnoll |
| Due di cuori | Goblin | Due di quadri | Coboldo |
| Asso di picche | Lich | Asso di fiori | Golem di ferro |
| Re di picche | Sacerdote e due accoliti | Re di fiori | Capitano bandito e tre banditi |
| Regina di picche | Medusa | Regina di fiori | Erinni |
| Fante di picche | Veterano | Fante di fiori | Berserker |
| Dieci di picche | Gigante del gelo | Dieci di fiori | Gigante di collina |
| Nove di picche | Troll | Nove di fiori | Ogre |
| Otto di picche | Hobgoblin | Otto di fiori | Orco |
| Due di picche | Goblin | Due di fiori | Coboldo |
| Jolly (2) | Tu (il proprietario del mazzo) |  |  |

2

**Mazzo delle Meraviglie**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario*  
Di solito lo si trova in un borsello o una scatola, che contiene delle carte fatte d’avorio o vello. La maggior parte di questi mazzi (il 75%) ha solo tredici carte, mentre i restanti mazzi ne hanno ventidue.  
Prima di pescare una carta, devi dichiarare quante carte intendi pescare e poi pescarle casualmente (puoi usare un mazzo di carte da gioco modificato per simulare il mazzo). Qualsiasi carta pescata in eccesso di questo numero non ha effetto. Altrimenti, appena peschi una carta dal mazzo, la sua magia ha effetto.  
Devi pescare ciascuna carta entro 1 ora dalla pescata precedente. Se non peschi il numero scelto di carte, il numero di carte rimanenti uscirà fuori dal mazzo spontaneamente e avrà effetto in contemporanea. Una volta estratta una carta, questa svanirà dall’esistenza. A meno che la carta non sia il Matto o il Buffone, la carta ricompare nel mazzo, rendendo possibile pescare due volte la stessa carta.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Carta da Gioco** | **Carta** | **Carta da Gioco** | **Carta** |
| Asso di quadri | Visir\* | Asso di cuori | Fato\* |
| Re di quadri | Sole | Re di cuori | Trono |
| Regina di quadri | Luna | Regina di cuori | Chiave |
| Fante di quadri | Stella | Fante di cuori | Cavaliere |
| Due di quadri | Cometa\* | Due di cuori | Gemma\* |
| Asso di fiori | Speroni\* | Asso di picche | Dongione\* |
| Re di fiori | Il Vuoto | Re di picche | Rovina |
| Regina di fiori | Fiamme | Regina di picche | Euriale |
| Fante di fiori | Teschio | Fante di cuori | Furfante |
| Due di fiori | Idiota | Due di picche | Appeso\* |
| Jolly | Matto\* | Jolly | Buffone |

2

\* Solo in mazzo da 22 carte  
*Appeso* (solo in mazzo da 22). La tua mente è sconvolta, e cambi 2 Tratti  
*Buffone*. Ottieni 35 PX o puoi pescare due carte aggiuntive oltre alle tue pescate dichiarate.  
*Cavaliere*. Ottieni i servigi di un guerriero con CA 4 livello che compare in uno spazio a tua scelta entro 9 metri da te. Il guerriero è della tua stessa razza e ti servirà lealmente fino alla morte, credendo che sia stato il fato a portarlo al tuo servizio. Il personaggio è controllato da te.  
*Chiave*. Un’arma magica rara, molto rara o leggendaria con la quale sei competente compare tra le tue mani. Il Narratore determina di che tipo di arma si tratta.  
*Cometa* (solo in mazzo da 22). Se sconfiggi da solo il prossimo mostro o gruppo ostile che incontrerai, otterrai abbastanza punti esperienza da guadagnare un livello. Altrimenti, questa carta non avrà effetto.  
*Euriale*. Sei maledetto dalla carta e subisci una penalità di -2 a tutti i Tiri Salvezza finché resterai maledetto a questo modo. Solo un Patrono o la magia della carta del Fato può porre fine a questa maledizione.  
*Fato* (solo in mazzo da 22). La struttura della realtà si dissolve e riforma, permettendoti di evitare o cancellare un evento come se non fosse mai accaduto. Puoi usare la magia di questa carta non appena l’hai pescata o aspettare un qualsiasi altro momento fino alla tua morte.  
*Fiamme*. Un potente diavolo diventa tuo nemico. Il diavolo cercherà di rovinare e infestare la tua esistenza, assaporando le tue sofferenze fino al momento in cui cercherà di ucciderti. Questa inimicizia durerà fino alla morte tua o del diavolo.  
*Furfante*. Un personaggio non dei giocatori a scelta del Narratore diventa ostile nei tuoi confronti. L’identità del nuovo nemico è ignota fino a quando il PNG o qualcun altro la rivelerà. Nulla a meno di un desiderio o intervento divino potrà porre fine all’ostilità del PNG nei tuoi confronti.  
*Gemma* (solo in mazzo da 22). Davanti ai tuoi piedi compaiono venticinque gioielli del valore di 2.000 mo ciascuno o cinquanta gemme del valore di 1.000 mo ciascuna.  
*Idiota* (solo in mazzo da 22). Riduci permanentemente il tuo punteggio di Intelligenza di 2 (fino a un punteggio minimo di 3). Puoi pescare un’ulteriore carta prima delle tue altre pescate dichiarate.  
*Luna*. Ricevi la capacità di lanciare l’incantesimo desiderio 1d3 volte.  
*Matto* (solo in mazzo da 22). Perdi 10.000 PE, scarti questa carta, e peschi di nuovo dal mazzo, contando entrambe le pescate come solo una delle tue pescate. Se perdere quel numero di PE ti farebbe perdere un livello, rimarrai invece con il numero di PE appena sufficienti per mantenere il tuo livello.  
*Rovina*. Perdi tutte le ricchezze che hai con te, a parte gli altri oggetti magici. Attività, edifici e le terre che possiedi vengono perse nel modo che altera di meno la realtà. Qualsiasi documento che provi che tu sia il proprietario di qualcosa che hai perso a causa di questa carta, scompare.  
*Sole*. Ottieni 35 PX, e un oggetto meraviglioso (determinato dal Narratore) compare tra le tue mani.  
*Sotterraneo* (solo in mazzo da 22). Scompari e vieni sepolto in uno stato di animazione sospesa all’interno di una sfera extradimensionale. Tutto ciò che stavi indossando o trasportando rimane nello spazio da te occupato quando sei scomparso. Rimarrai imprigionato finché non sarai ritrovato e rimosso dalla sfera. Non puoi essere localizzato tramite nessuna magia di divinazione, ma l’incantesimo desiderio può rivelare la posizione della tua prigione. Non si pescano ulteriori carte.  
*Speroni* (solo in mazzo da 22). Ogni oggetto magico che indossi o trasporti viene disintegrato. Gli artefatti in tuo possesso non vengono disintegrati, ma svaniscono.  
*Stella*. Aumenta un tuo punteggio di caratteristica di 1. Il punteggio può superare il 5, ma non può superare 7. *Teschio*. Evochi un avatara della morte (uno spettrale scheletro umanoide avvolto in una vestaglia nera e sbrindellata, il quale impugna una falce spettrale). Esso compare in uno spazio a scelta del Narratore entro 3 metri da te e ti attacca, avvisando tutti gli altri che devi vincere la battaglia da solo. L’avatara combatte fino alla tua morte o finché non scende a 0 punti ferita, al che svanisce. Se qualcuno cerca di aiutarti, costui evocherà il proprio avatara della morte. Una creatura uccisa da un avatara della morte non può essere riportata in vita.  
*Trono*. Ottieni +4 in Oratoria. Inoltre, ottieni il diritto di proprietà su di una piccola rocca da qualche parte nel mondo. Tuttavia, la rocca è attualmente occupata da mostri, che dovrai cacciare prima di poterla rivendicare come tua.  
*Visir* (solo in mazzo da 22). In qualsiasi momento di tua scelta, entro un anno da quando hai pescato questa carta, puoi chiedere, meditando, risposta a una tua domanda e ricevere una risposta veritiera a essa. A parte fornire informazioni, la risposta può aiutarti a risolvere un problema complesso o un dilemma. In altre parole, la conoscenza è fornita assieme alla saggezza su come impiegarla.  
*Vuoto*. Questa carta nera è indice di disastro. La tua anima viene rapita dal corpo e imprigionata all’interno di un oggetto in un luogo a scelta del Narratore. Una o più potenti creature proteggono questo luogo. Finché la tua anima è così intrappolata, il tuo corpo è inabile. L’incantesimo desiderio non è in grado di ripristinare la tua anima, ma può rivelare il luogo in cui si trova l’oggetto che la contiene. Non si pescano più carte.  
*Avatara della Morte*  
Non morto media, neutrale malvagio  
**Forza** +3  
**Destrezza**’ +3  
**Intelligenza** +3  
**Saggezza** +3  
**Carisma** +3  
**Difesa** 20  
**Punti Ferita** metà dei punti ferita del suo evocatore  
**Movimento**: Velocità 18 m, volo 18 m (fluttua)  
**Immunità ai Danni**: Vuoto, veleno  
**Immunità alle Condizioni**: affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato, svenuto  
**Sensi**: scurovisione 18 m, visione del vero 18 m  
**Linguaggi**: tutti i linguaggi conosciuti dal suo evocatore  
**Sfida** - (0 PE)  
**Movimento Incorporeo**. L’avatara può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio round all’interno di un oggetto.  
**Immunità allo Scacciare**. L’avatara è immune agli effetti che scacciano i non morti.  
**Azioni**  
**Falce Mietitrice**. L’avatara affonda la sua falce spettrale in una creatura entro 1,5 metri da esso, infliggendo 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da Energia Negativa.  
**Medaglione dei Pensieri**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 3000 mo  
Mentre indossi questo medaglione, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per lanciare tramite esso l’incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 15). Il medaglione ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all’alba.  
**Miniatura dal Potere Meraviglioso**  
*Oggetto meraviglioso, rarità in base alla miniatura*  
Una miniatura dal potere meraviglioso è una statuetta di una bestia, piccola a sufficienza da entrare in tasca. Se usi due azioni per pronunciare una parola di comando e lanciare la miniatura in un punto del terreno entro 18 metri da te, la miniatura diventa una creatura vivente. Se lo spazio in cui la creatura dovesse apparire è occupato da un’altra creatura od oggetto, o se non c’è spazio sufficiente per la creatura, la miniatura non si trasforma.  
La creatura è amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni. Comprende i tuoi linguaggi e obbedisce agli ordini impartitele. Se non le impartisci ordini, la creatura si difende ma non effettua altre azioni. Vedi il Bestiario per le altre statistiche della creatura.  
La creatura resta per la durata specificata per ciascuna miniatura. Al termine della durata, la creatura ritorna alla sua forma di miniatura. Si trasforma anticipatamente se scende a 0 punti ferita o se usi due azioni per pronunciare la parola di comando di nuovo mentre la tocchi. Dopo che la creatura è tornata a essere una miniatura, le sue proprietà non possono più essere usate fino a quando non sarà trascorso un certo ammontare di tempo, come specificato nella descrizione della miniatura.  
*Cane di Onice* (Raro). Questa statuetta di onice raffigura un cane. Può diventare un mastino per un massimo di 6 ore. Il mastino ha Intelligenza 8 e può parlare Comune. Inoltre ha scurovisione con una gittata di 18 metri e può vedere le creature e gli oggetti invisibili entro quella gittata. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.  
*Caprone d’Avorio (Raro)*. Queste statuette d’avorio di caproni sono sempre create in set da tre. Ogni caprone ha un aspetto unico e funziona in modo diverso dagli altri. Le loro proprietà sono le seguenti:  
- Il caprone del terrore può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Il caprone non può attaccare, ma puoi rimuoverne i corni e usarli come armi. Un corno diventa una lancia da cavaliere +1 mentre l’altro diventa una spada lunga +2.  
Rimuovere un corno richiede due azioni, e le armi scompaiono e i corni ricompaiono quando il caprone torna alla sua forma di miniatura. Inoltre, il caprone irradia un’aura di terrore con raggio 9 metri finché lo cavalchi. Qualsiasi creatura a te ostile che inizi il proprio round all’interno dell’aura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata dal caprone per 1 minuto, o finché il caprone non torna alla forma di miniatura. La creatura spaventata può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l’effetto se lo supera. Una volta che ha riuscito il Tiro Salvezza contro questo effetto, una creatura è immune all’aura del caprone per le successive 24 ore. Una volta usata, la miniatura non può essere usato di nuovo prima che siano passati 15 giorni.  
- Il caprone del travaglio può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Una volta usato, non può essere usato di nuovo prima che siano passati 30 giorni. - Il caprone del viaggio può diventare un caprone Grande con le stesse statistiche di un cavallo da corsa. Ha 24 cariche, e ciascuna ora o porzione di essa che trascorre in forma di bestia costa 1 carica. Finché ha cariche, lo puoi usare quanto ti pare. Una volta terminate le cariche, ritorna a essere una miniatura e non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni, allorché avrà recuperato tutte le sue cariche.  
*Corvo d’Argento* (Non Comune). Questa statuetta d’argento raffigura un corvo. Può diventare un corvo per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Mentre è in forma di corvo, la miniatura ti permette di lanciare a volontà l’incantesimo messaggero animale su di essa.  
*Destriero di Ossidiana* (Molto Raro). Questa statuetta di ossidiana liscia diventa un incubo per un massimo di 24 ore. L’incubo combatte solo per difendersi. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.  
*Elefante di Marmo* (Raro). Questa statuetta di marmo è larga e alta circa 10 centimetri. Può diventare un elefante per un massimo di 24 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.  
*Grifone di Bronzo* (Raro). Questa statuetta di bronzo raffigura un grifone rampante. Può diventare un grifone per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.  
*Gufo Serpentino* (Raro). Questa statuetta serpentina di un gufo può diventare un gufo gigante per un massimo di 8 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Se vi trovate sullo stesso piano di esistenza, il gufo può comunicare telepaticamente con te a qualsiasi distanza.  
*Leoni d’Oro* (Raro). Queste statuette d’oro di leoni sono sempre create a coppie. Puoi usare una o entrambe le miniature contemporaneamente. Ciascuna può diventare un leone per un massimo di 1 ora. Una volta usato uno dei leoni, questi non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.  
**Munizione dell’Uccisione**  
*Arma (freccia, saetta), molto raro* - 700 mo  
Se una creatura appartenente al tipo, razza o gruppo a cui la freccia dell’uccisione è associata subisce danni dalla freccia, la creatura deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21, subendo 6d10 danni perforanti aggiuntivi se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.  
Una volta che la freccia dell’uccisione ha inflitto danni aggiuntivi alla creatura, diventa una freccia non magica.  
**Occhi Affascinanti**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 3000  
Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi spendere 1 carica con due azioni per lanciare l’incantesimo charme su persone (DC del Tiro Salvezza 15) su di un umanoide entro 9 metri da te, purché tu e il bersaglio vi possiate vedere. Le lenti hanno 3 cariche e recuperano tutte quelle spese ogni giorno all’alba.  
**Occhi dell’Aquila**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 2500 mo  
Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista. In condizioni di visibilità limpida, puoi distinguere i dettagli anche di creature e oggetti molto distanti delle dimensioni di 50 centimetri.  
**Occhi della Vista Dettagliata**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 2500 mo  
Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi vedere molto meglio del normale fino a una distanza di 30 centimetri. Hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basata su vista mentre perlustri un’area o studi un oggetto a distanza.  
**Occhiali da Notte**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 1500 mo  
Mentre indossi queste lenti scure, possiedi la scurovisione, con una gittata di 18 metri. Se già possiedi la scurovisione, indossare questi occhiali ne aumenta la gittata di 18 metri.  
**Olio di Affilatezza**  
*Pozione, molto raro* - 3200 mo  
Quest’olio può ricoprire un’arma tagliente o perforante o fino a 5 munizioni taglienti o perforanti. Applicare l’olio richiede 1 minuto. Per 1 ora, l’arma ricoperta dall’olio è magica e ha un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno.  
**Olio di Forma Eterea**  
*Pozione, raro* - 2000 mo  
Una dose di olio è sufficiente a ricoprire una creatura di taglia Media o inferiore, e l’equipaggiamento che indossa e trasporta (è necessaria un’ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l’olio richiede 10 minuti. Dopodiché la creatura ottiene l’effetto dell’incantesimo forma eterea per 1 ora.  
**Olio di Scivolosità**  
*Pozione, non comune* - 500 mo  
L’olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, insieme a tutto l’equipaggiamento che indossa o trasporta (è necessaria un’ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l’olio richiede 10 minuti. La creatura ottiene poi il beneficio dell’incantesimo libertà di movimento per 8 ore. In alternativa, con due azioni si può versare l’olio sul terreno, duplicando per 8 ore l’effetto dell’incantesimo unto su quell’area.

**Palla di Cristallo**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro o leggendario* - 50000 mo  
Una tipica palla di cristallo ha il diametro di circa 15 centimetri. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite essa l’incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Le seguenti palle di cristallo varianti sono oggetti leggendari e hanno proprietà aggiuntive.  
*Palla di Cristallo di Lettura del Pensiero*. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l’incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Puoi usare due azioni per lanciare l’incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 21) mentre stai scrutando tramite questa palla di cristallo, prendendo come bersaglio le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell’incantesimo. Non devi concentrarti su questo individuazione dei pensieri per mantenerlo per la sua durata, che termina quando termina scrutare.  
*Palla di Cristallo di Telepatia*. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l’incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Mentre scruti tramite questa palla di cristallo, puoi comunicare telepaticamente con le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell’incantesimo. Puoi anche usare due azioni per lanciare l’incantesimo suggestione (DC del Tiro Salvezza 21) su una di queste creature tramite il sensore. Non devi concentrarti su questa suggestione per mantenerla per la sua durata, che termina se termina scrutare. Una volta usato, il potere suggestione della palla di cristallo non può essere usato di nuovo fino alla prossima alba.  
*Palla di Cristallo di Visione del Vero*. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l’incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Mentre scruti con questa palla di cristallo, hai visione del vero con un raggio di 36 metri centrato sul sensore dell’incantesimo.  
**Pantofole del Ragno**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
Mentre indossi queste scarpe leggere, puoi muoverti verso l’alto, il basso, e lungo superfici verticali e a testa in giù sul soffitto, lasciando libere le mani. Hai una velocità di scalata pari alla velocità di passeggio. Tuttavia, le pantofole non ti permettono di muoverti a questo modo su superfici scivolose, come quelle coperte da ghiaccio o da olio.  
**Pergamena degli Incantesimi**  
*Pergamena, varia* - vedi costi creazione pergamena  
Una pergamena degli incantesimi riporta le parole di un singolo incantesimo, scritte in un codice mistico. Per lanciare un incantesimo da pergamena è necessario una prova di Competenza Magica a Difficoltà metà dell’incantesimo che si vuole manifestare (una prova ad un quarto per capire che incantesimo e’).  
Lanciare l’incantesimo leggendolo da una pergamena richiede il normale tempo di lancio dell’incantesimo. Una volta che l’incantesimo è stato lanciato, le parole sulla pergamena svaniscono, e la pergamena viene ridotta in polvere. Se il lancio viene interrotto, la pergamena non si dissolve.  
**Perla del Potere**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 6000 mo  
Mentre hai la perla con te, puoi usare due azioni per recuperare un uso di incantesimi al giorno.Una volta usata, la perla non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba.  
**Pietra Arcana**  
*Oggetto meraviglioso, rarità varia*  
Esistono diversi tipi di pietra arcana, ogni tipo una specifica combinazione di forme e colori.  
Quando usi due azioni per lanciare una di queste pietre in aria, la pietra inizia a orbitare intorno alla tua testa alla distanza di 1d3 x 30 centimetri e ti conferisce un beneficio.  
Dopodiché, un’altra creatura dovrà usare due azioni per afferrare o imbrigliare la pietra e separarla da te, riuscendo in un Tiro per Colpire contro Difesa 24 o superando una prova di Destrezza con DC 31. Puoi usare due azioni per afferrare e mettere da parte la pietra, terminandone l’effetto.  
Una pietra ha CA 24, 10 punti ferita e resistenza a tutti i danni. Mentre orbita intorno alla tua testa è considerata un oggetto indossato.  
*Destrezza* (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 5. 3000 mo  
*Assorbimento* (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa, puoi usare una tua Azione per cancellare un incantesimo di Difficoltà 18 o inferiore lanciato da una creatura visibile e che prende a bersaglio solo te. Una volta che la pietra ha cancellato 5 Incantesimi, si esaurisce e diventa grigia opaca, perdendo la sua magia. 6000 ,p  
*Autorità* (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 5. 3000 mo  
*Consapevolezza* (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa non puoi essere sorpreso. 12000 mo  
*Forza* (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Forza aumenta di 1, fino a un massimo di 5. 3000 mo  
*Intelligenza* (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1, fino a un massimo di 5. 3000 mo  
*Intuizione* (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 2, fino a un massimo di 5. 3000 mo  
*Protezione* (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa ottieni un bonus di +1 alla Difesa. 10000 mo  
*Sostentamento* (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa non hai bisogno di mangiare né di bere. 3500 mo  
**Pietra della Buona Sorte**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 4500 mo  
Finché la pietra è con te, ottieni un bonus di +1 alle prove di caratteristica e ai Tiri Salvezza.

**Pietra del Controllo degli Elementali della Terra** - 8000 mo  
*Oggetto meraviglioso, raro*  
Se la pietra tocca terra, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando ed evocare un elementale della terra, come se avessi lanciato l’incantesimo evocare elementali. La pietra non può di nuovo essere usata a questo modo, fino alla prossima alba. La pietra pesa 2,5 chili.  
**Piffero delle Fogne**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 2000 mo  
Devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Mentre usi questo piffero, i ratti normali e i ratti giganti sono indifferenti nei tuoi confronti e non ti attaccheranno a meno che non li minacci o li danneggi. Se con due azioni suoni il piffero, puoi usare due azioni per spendere da 1 a 3 cariche, richiamando uno sciame di ratti per ogni carica spesa, purché ci siano abbastanza ratti entro 750 metri da te da richiamare in questa maniera (a discrezione del Narratore). Se non ci sono abbastanza ratti da formare uno sciame, la carica è sprecata. Gli sciami richiamati si muovono verso la musica tramite la rotta più breve possibile, ma non sono in alcun altro modo sotto il tuo controllo. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all’alba.  
Ogni qualvolta uno sciame di ratti che non sia sotto il controllo di un’altra creatura si avvicina entro 9 metri da te mentre stai suonando il piffero, puoi effettuare una prova di Carisma contesa dalla prova di Saggezza dello sciame. Se perdi la contesa, lo sciame si comporta come di norma e non può essere di nuovo distratto dalla musica del piffero per le successive 24 ore. Se vinci la contesa, lo sciame è attratto dalla musica del piffero e diventa amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni fino a che continui a suonare il piffero con due azioni ogni round. Uno sciame amichevole obbedisce ai tuoi comandi. Se non impartisci ordini a uno sciame amichevole, questo si difenderà ma non compirà altre azioni.  
Se uno sciame amichevole all’inizio del round non può udire la musica del piffero, il tuo controllo su quello sciame termina, e lo sciame si comporta come farebbe normalmente e non può essere attirato nuovamente dalla musica del piffero per le successive 24 ore.  
**Piffero dello Spavento**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 6000 mo  
Devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Puoi usare due azioni per suonarlo e spendere 1 carica per creare un suono incantevole e spettrale. Ogni creatura entro 9 metri da te e che ti oda suonare deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata da te per 1 minuto. Se lo desideri, tutte le creature nell’area che non ti siano ostili possono superare automaticamente il loro Tiro Salvezza. Una creatura che fallisca il Tiro Salvezza può ripeterlo alla fine del suo round, terminando l’effetto su di sé in caso lo superi. Una creatura che superi il Tiro Salvezza è immune all’effetto di questo piffero per 24 ore. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all’alba.  
**Pigmenti delle Meraviglie**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro* - 400 mo  
Trovati solitamente in 1d4 vasetti all’interno di eleganti scatole di legno assieme a un pennello (del peso totale di 500 grammi), questi pigmenti ti permettono di creare oggetti tridimensionali, dipingendoli a due dimensioni. La pittura fluisce dal pennello per formare l’oggetto desiderato mentre ti concentri sull’immagine  
Ogni vasetto di pittura è sufficiente a coprire 90 m2 di una superficie, permettendoti di creare oggetti inanimati e caratteristiche del terreno (porte, fosse, fiori, alberi, celle, stanze o armi) che occupino un totale di 270 m3. Ci vogliono 10 minuti per coprire 90 m2.  
Quando completi il dipinto, l’oggetto o la caratteristica del terreno dipinta diventa un oggetto reale, non magico. Quindi, dipingere una porta su di una parete crea una vera porta che può essere aperta per accedere a ciò che si trova oltre di essa. Dipingere una fossa sul pavimento crea una vera fossa, la cui profondità è conteggiata nell’area totale degli oggetti che puoi creare.  
Nulla di ciò che viene creato dai pigmenti può avere un valore superiore ai 25 mo. Se dipingi un oggetto di valore superiore (un diamante o una pila d’oro), l’oggetto sembrerà autentico, ma un attento esame rivelerà che è fatto di gesso, ossa o qualche altro materiale privo di valore.  
Se dipingi una forma di energia, come fuoco o fulmine, l’energia compare ma si dissipa non appena completi il dipinto, senza recare danni a niente.  
**Piuma Arcana**  
*Oggetto meraviglioso, raro*  
Questo minuscolo oggetto assomiglia a una piuma. Esistono diversi tipi di piume arcane, ciascuno dotato di un singolo effetto monouso. Il Narratore sceglie il tipo di piuma arcana.  
*Albero*. Devi trovarti all’aperto per poter usare questa piuma arcana. Puoi usare due azioni per appoggiarla a uno spazio non occupato sul terreno. La piuma svanisce e al suo posto spunta un albero di quercia non magico. L’albero è alto 18 metri e ha un tronco di 1,5 metri di diametro. In cima, i suoi rami si estendono per un massimo di 6 metri. 50 mo  
*Ancora*. Puoi usare due azioni per appoggiare la piuma arcana a una barca o nave. Per le successive 24 ore, il vascello non potrà essere mosso in alcun modo. Toccare di nuovo il vascello con la piuma arcana termina questo effetto. Quando l’effetto termina, la piuma svanisce. 50 mo  
*Frusta*. Puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana verso un punto entro 3 metri da te. La piuma svanisce e al suo posto compare una frusta fluttuante. Puoi poi usare due azioni per effettuare un attacco con incantesimo in mischia contro una creatura entro 3 metri dalla frusta, con un bonus di attacco +9. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 + 5 danni da forza. Durante il tuo round, con due azioni puoi dirigere la frusta affinché voli per un massimo di 6 metri e ripeta l’attacco contro una creatura entro 3 metri da essa. La frusta svanisce dopo 1 ora, quando usi due azioni per congedarla, o quando sei inabile o muori. 250 mo  
*Nave Cigno*. Puoi usare due azioni per appoggiare la piuma arcana su di una massa d’acqua di almeno 18 metri di diametro. La piuma svanisce e al suo posto compare una barca lunga 15 metri e larga 6 metri dalla forma di cigno. La barca si sposta da sola e si muove in acqua alla velocità di 9 chilometri all’ora. Puoi usare due azioni, mentre sei a bordo per comandarle di muoversi o voltare di 90 gradi. La barca può trasportare fino a trentadue creature di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande conta come quattro creature Medie, mentre una creatura Enorme conta come nove creature Medie. La barca svanisce dopo 24 ore. Puoi congedare la barca con due azioni. 3000 mo  
*Uccello*. Puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana 1,5 metri nell’aria. La piuma svanisce e un enorme uccello multicolore ne prende il posto. L’uccello ha le statistiche di un Roc, ma obbedisce a comandi semplici e non può attaccare. Può trasportare fino a 250 chili mentre vola alla sua velocità massima (24 chilometri all’ora per un massimo di 216 chilometri al giorno, con un’ora di riposo ogni 3 ore di volo), o 500 chili di peso a metà velocità. L’uccello svanisce dopo aver volato per la distanza massima possibile in un giorno o se scende a 0 punti ferita. Puoi congedare l’uccello con due azioni. 3000 mo  
*Ventaglio*. Se ti trovi su di una barca o una nave, puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana fino a 3 metri in aria. La piuma svanisce e un gigantesco ventaglio compare al suo posto. Il ventaglio galleggia e crea un vento forte abbastanza da gonfiare le vele della nave, aumentandone la velocità di 7,5 chilometri all’ora per 8 ore. Puoi congedare il ventaglio con due azioni. 250 mo  
**Polvere dell’Aridità**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 120 mo  
Questa piccola confezione contiene 1d6 + 4 pizzichi di polvere. Puoi usare due azioni per spargere un pizzico di polvere sull’acqua La polvere trasforma un cubo d’acqua di 4,5 metri di spigolo in una pallina delle dimensioni di una biglia, che fluttua o si deposita nel punto in cui è stata gettata la polvere. Il peso della pallina è trascurabile.  
Chiunque può usare due azioni per spaccare la pallina contro una superficie dura, facendo sì che la pallina si rompa e liberi l’acqua assorbita dalla polvere. Farlo esaurisce la magia della pallina.  
Un elementale composto principalmente d’acqua e che venga esposto a un pizzico di questa polvere, deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15, subendo 10d6 danni da Vuoto se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.  
**Polvere della Sparizione**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 300 mo  
Rinvenuta in piccoli sacchetti, questa polverina sembra sabbia molto sottile. In un sacchetto ce n’è a sufficienza per un uso. Quando usi due azioni per lanciare la polvere in aria, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 3 metri da te diventate invisibili per 2d4 minuti. La durata è la stessa per tutti i soggetti, e quando la magia prende effetto la polvere si consuma. Se una creatura sotto l’effetto della polvere attacca o lancia un incantesimo, l’invisibilità ha fine solo per quella creatura.  
**Polvere dello Starnuto e del Soffocamento**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 480 mo  
Trovata in piccoli contenitori, questa polverina sembra sabbia sottile. Appare simile alla polvere della sparizione, e l’incantesimo identificare la rivela come tale. Ce n’è a sufficienza per un uso. Quando usi due azioni per lanciare una manciata di polvere in aria, tu e tutte le creature che necessitano di respirare e si trovino entro 9 metri da te dovete superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o smettere di respirare, e iniziare a starnutire in maniera incontrollabile. Una creatura afflitta a questo modo è inabile e soffoca. Finché è cosciente, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ciascun suo round, terminando l’effetto in caso lo superi. Anche l’incantesimo ristorare inferiore può terminare l’effetto che affligge la creatura.  
**Portale Cubico**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario* - 40000 mo  
Questo cubo di 7,5 centimetri di spigolo irradia una palpabile energia magica. Le sei facce del cubo sono ciascuna collegata a un diverso piano di esistenza, uno dei quali è il Piano Materiale. Le altre facce sono collegate a piani determinati dal Narratore.  
Puoi usare due azioni per premere una faccia del cubo per lanciare tramite esso l’incantesimo portale, aprendo un passaggio verso il piano collegato a quella faccia. In alternativa, se usi due azioni per premere una faccia due volte, puoi lanciare l’incantesimo spostamento planare (DC del Tiro Salvezza 17) tramite il cubo e trasportarne i bersagli al piano collegato a quella faccia. Il cubo ha 3 cariche. Ogni uso del cubo spende 1 carica. Il cubo recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all’alba.  
**Pozione di Amicizia con gli Animali**  
*Pozione, non comune* - 200 mo  
Quando bevi questa pozione, per 1 ora puoi lanciare a volontà l’incantesimo amicizia con gli animali (DC del Tiro Salvezza 15).  
**Pozione di Arrampicata**  
*Pozione, comune* - 250 mo  
Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di scalata pari alla tua velocità di passeggio. Durante questo periodo hai +1d6 alle prove di Resistenza che compi per effettuare una scalata.  
**Pozione di Chiaroveggenza**  
*Pozione, raro* - 1000 mo  
Quando bevi questa pozione, ottieni l’effetto dell’incantesimo chiaroveggenza.  
**Pozione di Crescita**  
*Pozione, non comune* - 300 mo  
Quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l’effetto "ingrandire" dell’incantesimo ingrandire/ridurre (non richiede concentrazione).  
**Pozione di Eroismo**  
*Pozione, raro* - 200  
Quando bevi questa pozione, ottieni 10 punti ferita temporanei che durano 1 ora. Per la stessa durata sei sotto l’effetto dell’incantesimo benedizione (non richiede concentrazione).  
**Pozione di Forma Gassosa**  
*Pozione, raro*  
Quando bevi questa pozione, per 1 ora o finché non terminerai l’effetto con due azioni ottieni l’effetto dell’incantesimo forma gassosa (non richiede concentrazione).  
**Pozione di Forza dei Giganti**  
*Pozione, rarità varia*  
Quando bevi questa pozione, per 1 ora il tuo punteggio di Forza cambia. Il tipo di gigante determina il punteggio (vedi la tabella seguente). La pozione non ha effetto se il tuo punteggio di Forza è pari o superiore al nuovo punteggio.  
La pozione della forza del gigante del gelo e la pozione della forza del gigante di pietra hanno lo stesso effetto.  
- Gigante di colline, Forza 5, Non comune - 500 mo  
- Gigante di pietra o del gelo, Forza 6, Raro - 1000 mo  
- Gigante del fuoco, Forza 7, Raro - 2000 mo  
- Gigante delle nuvole, Forza 8, Molto raro - 5000 mo  
- Gigante delle tempeste, Forza 9, Leggendario - 10000 mo  
**Pozione di Guarigione**  
*Pozione, rarità varia*  
Quando bevi da questa pozione, recuperi un numero di punti ferita che varia a seconda della rarità della pozione, come mostrato sulla tabella Pozioni di Guarigione.  
- Guarigione Comune, PF 2d4 + 2, 75 mo  
- Guarigione maggiore, PF 4d4 + 4, 220 mo  
- Guarigione superiore, PF 8d4 + 8, 2200 mo  
- Guarigione suprema, PF 10d4 + 20, 22000 mo  
**Pozione di Invisibilità**  
*Pozione, molto raro* - 200 mo  
Quando bevi questa pozione, per 1 ora diventi invisibile. Mentre sei invisibile, tutto ciò che trasporti o indossi resta anch’esso invisibile assieme a te. L’effetto ha termine qualora tu attacchi o lanci un incantesimo.  
**Pozione di Lettura del Pensiero**  
*Pozione, raro* - 200 mo  
Quando bevi questa pozione, ottieni l’effetto dell’incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 15).  
**Pozione di Resistenza**  
*Pozione, non comune* - 300 mo  
Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni resistenza a un tipo di danno. Il Narratore sceglie il tipo di danno o lo determina casualmente (Acido, Freddo, Fuoco, Forza, Fulmine, Vuoto, Veleno, Psichico, Luce, Tuono)  
**Pozione di Rimpicciolimento**  
*Pozione, raro* - 300 mo  
Quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l’effetto "ridurre" dell’incantesimo ingrandire/ridurre (non richiede concentrazione).  
**Pozione di Respirare Sott’Acqua**  
*Pozione, non comune* - 200 mo  
Dopo aver bevuto questa pozione, puoi respirare sott’acqua per 1 ora.  
**Pozione di Veleno**  
*Pozione, non comune* - 100 mo  
Questo distillato assomiglia, odora e ha il sapore di una pozione di guarigione o di un’altra pozione benefica. Tuttavia è in realtà un veleno mascherato da magie di illusione. L’incantesimo identificare ne rivela la vera natura.  
Se lo bevi, subisci 3d6 danni da veleno, e devi superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restare avvelenato. All’inizio di ciascun tuo round, finché resti avvelenato a questo modo, subisci 3d6 danni da veleno. Puoi ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun tuo round. Se il Tiro Salvezza riesce, il danno da veleno subito nei turni successivi diminuisce di 1d6. Il veleno cessa i suoi effetti quando il danno scende a 0d6.  
Costo 250 mo.

**Pozione di Velocità**  
*Pozione, molto raro* - 400 mo  
Quando bevi questa pozione, ottieni l’effetto dell’incantesimo velocità per 1 minuto (non richiede concentrazione).  
**Pozione di Volo**  
*Pozione, molto raro* - 500 mo  
Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di volo pari alla tua normale velocità di passeggio e puoi fluttuare. Se la pozione ha termine mentre stai volando, cadi a meno che non possiedi qualche altro metodo per restare in aria.  
**Pozzo dei Molti Mondi**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario*  
Questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, è avvolto fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in un foglio circolare di 1,8 metri di diametro. Puoi usare due azioni per dispiegare e piazzare il pozzo dei molti mondi su di una superficie solida, su cui crea un portale bidirezionale verso un altro mondo o piano di esistenza. Ogni volta che l’oggetto apre un portale, il Narratore decide il posto a cui conduce. Puoi usare due azioni per chiudere un portale aperto afferrando i margini del tessuto e ripiegandoli. Una volta che un pozzo dei molti mondi ha aperto un portale, non potrà farlo di nuovo prima che siano passate 1d8 ore.  
**Pugnale del Veleno**  
*Arma (pugnale), raro* - 3000 mo  
Hai un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e tiri di danno per gli attacchi effettuati con quest’arma magica.  
Una volta al giorno, puoi usare due azioni per far sì che un denso veleno nero ricopra la lama. Il veleno resta per 1 minuto o finché non colpisci con un attacco usando quest’arma. Quando colpisci una creatura con il pugnale avvelenato, il bersaglio deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17.  
Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio diventa avvelenato per 1 minuto e subisce 2d10 danni da veleno. Il pugnale non può essere usato di nuovo a questo modo fino alla prossima alba.  
**Sacro Vendicatore**  
*Arma (qualsiasi spada), leggendario*  
Ottieni un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Quando con essa colpisci un immondo o un non morto, quella creatura subisce 2d10 danni da Luce aggiuntivi.  
Mentre impugni la spada sguainata, essa crea un’aura di 3 metri di raggio attorno a te. Tu e tutte le creature a te amichevoli all’interno dell’aura ottenete +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici. Se hai CA 13 o più, il raggio dell’aura aumenta a 9 metri.  
**Scarabeo di Protezione**  
*Anello, leggendario* - 36000 mo  
Se tieni questo medaglione a forma di scarabeo tra le tue mani per 1 round, su di esso compare un’iscrizione che ne rivela la natura magica. Mentre è addosso a te, fornisce due benefici:  
- Hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi.  
- Lo scarabeo ha 12 cariche. Se fallisci un Tiro Salvezza contro un incantesimo di necromanzia o un effetto nocivo originante da una creatura non morta, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica e trasformare il Tiro Salvezza fallito in un successo. Lo scarabeo si riduce in polvere ed è distrutto quando viene spesa la sua ultima carica.  
**Scimitarra di Velocità**  
*Arma (scimitarra), molto raro* - 9000 mo  
Ottieni un bonus di +2 all’iniziativa ed ai Tiri per Colpire, +1 al danno, con quest’arma magica. Inoltre, come azione immediata durante ciascun tuo round puoi effettuare un attacco aggiuntivo.  
**Scopa Volante**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 8000 mo  
Questa scopa di legno, del peso di circa 1,5 chili, funziona come una normale scopa fino a quando non vi siedi sopra e ne pronunci la parola di comando. Essa inizia così a fluttuare sotto di te e può essere cavalcata in aria. Ha velocità di volo 15 metri. Può trasportare fino a 200 chili, ma la sua velocità di volo diventa 9 metri se dovesse trasportare più di 100 chili. Quando atterri, la scopa smette di fluttuare.  
Pronunciando la parola di comando, nominando il posto e se vi sei familiare, puoi inviare la scopa da sola in un posto fino a 1,5 chilometri da te. La scopa tornerà da te quando pronuncerai un’altra parola di comando, purché si trovi ancora entro 1,5 chilometri da te.  
**Scudo** +1, +2, +3, +4, +5  
*Scudi (piccoli, medi, pesanti)*: +1 1500 mo, +2 4000 mo, +3 9000 mo, +4 20000 mo, +5 35000 mo  
Mentre impugni questo scudo, hai un bonus alla Difesa determinato dal bonus magico dello scudo. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus alla Difesa fornito dallo scudo. Ogni +1 magico si abbassa di 1 il malus alla prova di CM.  
**Scudo Afferra Frecce**  
*Armatura (scudo), raro*  
Mentre impugni questo scudo, hai un bonus di +2 alla Difesa contro gli attacchi a distanza. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus dello scudo alla Difesa. Inoltre, ogni volta che una creatura effettua un attacco a distanza contro un bersaglio entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per divenire il bersaglio dell’attacco.  
**Scudo Animato**  
*Armatura (scudo), molto raro* - 6000 mo  
Mentre impugni questo scudo, con due azioni puoi pronunciare una parola di comando e farlo animare. Lo scudo fluttuerà nell’aria all’interno del tuo spazio per proteggerti come se lo stessi impugnando, lasciandoti libera la mano.  
Lo scudo resta animato per 1 minuto, finché non usi due azioni per terminarne l’effetto, sei inabile o muori: a quel punto lo scudo cadrà a terra o tornerà nella tua mano se ne hai una libera.  
**Scudo dell’Attrazione dei Proiettili**  
*Armatura (scudo), raro* - 2000 mo  
Mentre impugni questo scudo apparentemente hai resistenza ai danni da parte degli attacchi con arma a distanza.  
*Maledizione* Questo scudo è maledetto.  
Togliersi lo scudo non pone fine alla maledizione. Ogni qualvolta un attacco con arma a distanza viene effettuato contro un bersaglio entro 3 metri da te, la maledizione fa sì che diventi tu il bersaglio dell’attacco.  
**Scudo di Difesa dagli Incantesimi**  
*Armatura (scudo), molto raro* - 50000 mo  
Mentre impugni questo scudo, hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici, e gli attacchi con incantesimo subiscono -1d6 quando effettuati contro di te.  
**Sfera dell’Annientamento**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario*  
Questa sfera nera di 50 centimetri di diametro è in realtà un foro nella struttura del multiverso, che fluttua nello spazio ed è stabilizzata dal campo magico che la circonda.  
La sfera annienta tutta la materia che attraversa e tutta la materia che l’attraversa. L’unica eccezione sono gli artefatti. A meno che l’artefatto non sia suscettibile ai danni della sfera dell’annientamento, esso può attraversare la sfera senza problemi. Qualsiasi altra cosa tocchi la sfera e non ne sia completamente avvolta e annientata da essa, subisce 4d10 danni da forza.  
La sfera resta immobile fino a quando qualcuno non la controlla. Se ti trovi entro 18 metri da una sfera incontrollata, puoi impiegare due azioni per effettuare una prova di Arcana con DC 30. Se la superi, la sfera levita in una direzione a tua scelta, per un numero di metri pari a 1,5 x il Intelligenza (minimo 1,5 metri). Se fallisci, la sfera si muove di 3 metri verso di te. Una creatura nel cui spazio entri la sfera, deve superare un Tiro Salvezza di Riflessi con DC 15 o venire toccata da essa, subendo 4d10 danni da forza.  
Se tenti di controllare una sfera che si trova sotto il controllo di un’altra creatura, effettui una prova contesa di arcana contro arcana dell’altra creatura. Il vincitore della contesa ottiene il controllo della sfera e può farla levitare come di norma.  
Se la sfera entra in contatto con un portale planare, come quello creato dall’incantesimo portale, o uno spazio extradimensionale, come quello all’interno di un buco portatile, il Narratore determina casualmente ciò che accade, utilizzando la tabella seguente.

|  |  |
| --- | --- |
| **3d6** | **Risultato** |
| 3-10 | La sfera è distrutta |
| 12-16 | La sfera si muove attraverso il portale o all’interno dello spazio extradimensionale. |
| 17-18 | Un squarcio spaziale spedisce ogni creatura e oggetto entro 54 metri dalla sfera, sfera inclusa, in un piano dell’esistenza casuale. |

**Solvente Universale**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario* - 300 mo  
Questo tubetto contiene un liquido bianco con un forte odore di alcool. Puoi usare due azioni per versarne i contenuti su di una superficie a portata. Il liquido dissolve istantaneamente 1.000 cm2 di adesivo con cui entra in contatto, compresa la colla suprema.  
**Spada dell’Affilatezza**  
*Arma (qualsiasi spada che infligga danni taglienti), molto raro* + 15000 mo  
Quando attacchi un oggetto con quest’arma magica e colpisci, massimizza i dadi di danno della tua arma contro il bersaglio.  
Quando attacchi una creatura con quest’arma e fai un critico al Tiro per Colpire, il bersaglio subisce 14 danni taglienti aggiuntivi. Se effettui due critici recidi uno degli arti del bersaglio: l’effetto di questa perdita è determinato dal Narratore. Se la creatura non ha arti da recidere, verrà tagliata una parte del suo corpo.  
Inoltre, puoi pronunciare la parola di comando della spada per far sì che la lama irradi luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.  
Pronunciando di nuovo la parola di comando o rinfoderando la spada, la luce si spegne.  
**Spada Danzante**  
*Arma (qualsiasi spada), molto raro* + 3000 mo  
Puoi usare due azioni per scagliare questa spada magica nell’aria e pronunciare la parola di comando.  
Quando lo fai, la spada inizia a fluttuare, vola fino a 9 metri, e attacca una creatura a tua scelta entro 1,5 metri da essa. La spada usa il tuo Tiro per Colpire e il la tua Forza per il danno.  
Mentre la spada fluttua, puoi usare due azioni per farla volare di massimo 9 metri verso un altro punto entro 9 metri da te. Come parte della stessa azione, puoi far sì che la spada attacchi una creatura entro 1,5 metri da essa.  
Dopo che la spada fluttuante avrà attaccato per la quarta volta, volerà per un massimo di 9 metri e cercherà di tornare tra le tue mani. Se non hai mani libere, la spada cadrà sul terreno ai tuoi piedi. Se la spada non ha strada libera verso di te, si muoverà più vicino possibile a te e poi cadrà a terra. Cesserà di fluttuare anche nel caso in cui tu la afferri o ti allontani più di 9 metri da essa.  
**Spada Ruba Vita**  
*Arma (qualsiasi spada), raro* + 5000 mo  
Quando attacchi una creatura con quest’arma magica e ottieni un critico al Tiro per Colpire, il bersaglio, a parte i costrutti e i non morti, subisce 10 danni da Vuoto aggiuntivi. Inoltre, tu guadagni 10 punti ferita temporanei.  
**Spada del Sanguinamento**  
*Arma (qualsiasi spada), raro* + 15000 mo  
I punti ferita persi a causa dei danni di quest’arma, possono essere recuperati solo tramite riposo naturale, anziché tramite la rigenerazione, la magia o altri metodi.  
Una volta per round, quando colpisci una creatura con un attacco usando quest’arma magica, puoi far sanguinare il bersaglio. All’inizio di ciascun round della creatura sanguinante, essa subisce 1d4 danni da sanguinamento per ogni volta che l’hai ferita a questo modo, ed essa può effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17, terminando l’effetto su tutte le ferite sanguinanti in caso di successo. In alternativa, la creatura sanguinante, o una creatura entro 1,5 metri da essa, può usare due azioni per effettuare una prova di Pronto Soccorso con DC 17, terminando l’effetto del sanguinamento in caso la superi.  
**Spada Vorpal** *Arma (qualsiasi spada che infligga danni taglienti), leggendario*  
Ottieni un bonus di +5 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Inoltre, l’arma ignora la resistenza ai danni taglienti. Quando attacchi una creatura che abbia almeno una testa con quest’arma e ottieni un critico al Tiro per Colpire, tagli una delle teste della creatura. La creatura muore se non può sopravvivere senza la perdita della testa.  
Una creatura è immune a questo effetto se è immune ai danni taglienti, non possiede o non ha bisogno di una testa o il Narratore decide che la creatura è troppo grossa perché la sua testa sia recisa da quest’arma.  
Una creatura del genere subisce invece 6d8 danni taglienti aggiuntivi dal colpo subito.  
**Specchio Intrappola Vita**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro* - 18000 mo  
Quando questo specchio alto 120 centimetri viene guardato in maniera indiretta, la sua superficie mostra una vaga immagine della creatura. Lo specchio pesa 25 chili, ha Difesa 11, 10 punti ferita e vulnerabilità ai danni contundenti. Si frantuma ed è distrutto quando viene ridotto a 0 punti ferita.  
Se lo specchio è appeso a una superficie verticale e ti trovi entro 1,5 metri da esso, puoi usare due azioni per pronunciare la sua parola di comando e attivarlo. Rimarrà attivo fino a quando non pronuncerai di nuovo la parola di comando.  
Qualsiasi creatura, a parte te, che veda il suo riflesso nello specchio attivato mentre si trova entro 9 metri da esso deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o finire intrappolata, insieme a tutto ciò che indossa o trasporta, in una delle dodici celle extradimensionali dello specchio. Questo Tiro Salvezza riceve +1d6 se la creatura conosce la natura dello specchio, e i costrutti riescono automaticamente il Tiro Salvezza.  
Una cella extradimensionale è uno spazio infinito colmo di una densa foschia che riduce la visibilità a 3 metri. Le creature intrappolate nelle celle dello specchio non invecchiano, e non hanno bisogno di mangiare, bere o dormire. Una creatura intrappolata all’interno di una cella può fuggirne usando la magia che permette di viaggiare tra i piani. Altrimenti, la creatura è confinata nella cella fino a quando non sarà liberata.  
Se lo specchio intrappola una creatura ma le sue dodici celle extradimensionali sono già occupate, lo specchio libera una delle creature intrappolate a caso per alloggiare il nuovo prigioniero. La creatura liberata compare in uno spazio non occupato in vista dello specchio ma rivolta dalla parte opposta. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature che contiene sono liberate e ricompaiono in uno spazio non occupato in sua prossimità.  
Mentre ti trovi entro 1,5 metri dallo specchio, puoi usare due azioni per pronunciare il nome di una delle creature intrappolate al suo interno o richiamare un particolare numero di cella. La creatura nominata o contenuta nella cella nominata appare come immagine sulla superficie dello specchio. Dopodiché tu e la creatura nominata potete comunicare normalmente.  
In un modo simile, puoi usare due azioni per pronunciare una seconda parola di comando e liberare una delle creature intrappolate nello specchio. La creatura liberata compare, insieme a tutte le sue proprietà, nello spazio non occupato più vicino allo specchio e rivolta nella direzione opposta a esso.  
**Spilla della Difesa**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 7500 mo  
Mentre indossi questa spilla, hai resistenza ai danni da forza, e hai immunità al danno generato dall’incantesimo dardo incantato.  
**Stivali Alati**  
*Oggetto meraviglioso, non comune*  
Mentre indossi questi stivali, hai una velocità di volo pari alla tua velocità di passeggio. Puoi usare questi stivali per volare per un massimo di 4 ore, tutte insieme o divise in brevi voli, ciascuno dei quali impiega un minimo di 1 minuto di durata. Se la durata termina mentre stai volando, scendi alla velocità di 9 metri per round finché non atterri.  
Gli stivali recuperano 2 ore di capacità di volo ogni 12 ore che non sono in uso.  
**Stivali della Corsa e del Salto**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
Mentre indossi questi stivali, la tua velocità di passeggio diventa 9 metri, a meno che non sia superiore, e la tua velocità non viene ridotta qualora tu sia ingombrato o stia indossando un’armatura pesante.  
Inoltre, salti tre volte la normale distanza, fino ad un massimo di 9 metri.  
**Stivali degli Elfi**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 3000 mo  
Mentre indossi questi stivali, i tuoi passi non emettono suoni, quale che sia la superficie che stai attraversando. Hai +1d6 alle prove di Destrezza che si basano sul muoversi silenziosamente.  
**Stivali dell’Inverno**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 10000 mo  
Mentre indossi questi stivali, ottieni i seguenti benefici:  
- Hai resistenza ai danni da freddo.  
- Ignori il terreno difficile prodotto da neve o ghiaccio.  
- Puoi tollerare le temperature fino ai -45° C senza bisogno di ulteriori protezioni. Se indossi abiti pesanti, puoi tollerare temperature fino a -75° C.  
**Stivali della Levitazione**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 5000 mo  
Mentre indossi questi stivali, puoi usare a volontà due azioni per lanciare l’incantesimo levitazione su di te.  
**Stivali della Velocità**  
*Oggetto meraviglioso* - 5000 mo  
Mentre indossi questi stivali, puoi usare due azioni per raddoppiare la tua velocità di passeggio, e qualsiasi creatura che effettui un attacco di opportunità contro di te, ha -1d6 al Tiro per Colpire. Puoi terminare l’effetto quando vuoi.  
Quando la proprietà degli stivali è stata usata per un totale di 10 minuti, la magia cessa di funzionare fino all’arrivo della prossima alba.  
**Talismano di Protezione dal Veleno**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 5000 mo  
Mentre indossi questo pendente i veleni non hanno alcun effetto su di te. Sei immune alla condizione avvelenato e hai immunità ai danni da veleno.  
**Talismano della Salute**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
Mentre indossi questo pendente sei immune alla possibilità di contrarre qualsiasi malattia. Se sei già infetto da una malattia, i suoi effetti vengono sospesi finché indossi questo pendente.  
**Talismano della Sfera**  
*Oggetto meraviglioso, leggendario*  
Quando effettui una prova di Arcana controllare una sfera dell’annientamento mentre stai impugnando questo talismano hai un bonus di 5. Inoltre, quando inizi il round con il controllo di una sfera dell’annientamento, puoi usare due azioni per farla levitare di 3 metri più un numero di metri aggiuntivi pari a 3 x il tuo valore di Intelligenza.  
**Tappeto Volante**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro* - 15000 mo  
Puoi pronunciare la parola di comando del tappeto con due azioni per far fluttuare e volare il tappeto. Esso si muove in base alle direzioni indicategli a voce, purché ti trovi entro 9 metri da esso.  
Esistono quattro taglie di tappeto volante. Il Narratore sceglie la taglia del tappeto o la determina casualmente.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| d100 | Taglia | Capacità | Velocità di Volo |
| 01-20 | 90 cm x 1,5 m | 100 kg | 24 metri |
| 21-55 | 1,2 m x 1,8 m | 200 kg | 18 metri |
| 56-80 | 1,5 m x 2,1 m | 300 kg | 12 metri |
| 81-100 | 1,8 m x 2,7 m | 400 kg | 9 metri |

Il tappeto può trasportare fino al doppio del peso indicato sulla tabella, ma vola a velocità dimezzata se trasporta più della sua capacità di carico.  
**Tomo dell’Autorità e dell’Influenza**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questo libro contiene indicazioni su come influenzare e affascinare il prossimo, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.  
**Tomo della Comprensione**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questo libro contiene esercizi di intuizione e discernimento, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 1, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.  
**Tomo del Pensiero Limpido**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro*  
Questo libro contiene esercizi di memoria e logica, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.  
**Tridente del Comando dei Pesci**  
*Arma (tridente), non comune* - 1000 mo  
Questo tridente è un’arma magica. Finché lo porti con te, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per lanciare tramite esso dominare bestie (DC del Tiro Salvezza 15) su di una bestia che abbia una velocità di nuoto innata. Il tridente ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all’alba.  
**Unguento Ristorativo**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 5000 mo  
Questa giara di vetro, 7,5 centimetri di diametro, contiene 1d4 + 1 dosi di una densa mistura. La giara e i suoi contenuti pesano 250 grammi. Con due azioni, si può inghiottire o applicare sulla pelle una dose di unguento. La creatura che lo riceve recupera 2d8 + 2 punti ferita, smette di essere avvelenata e viene curata da qualsiasi malattia.  
**Ventaglio Arcano**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 1500 mo  
Mentre impugni questo ventaglio, puoi usare due azioni per lanciare tramite esso l’incantesimo folata di vento (DC del Tiro Salvezza 15). Una volta usato, il ventaglio non dovrebbe essere usato di nuovo fino alla prossima alba. Ogni volta che venga usato prima di allora, c’è una probabilità cumulativa del 20% che non funzioni e si rompa in inutili brandelli privi di magia.  
**Verga dell’Assorbimento**  
*Verga, molto raro* - 50000 mo  
Mentre impugni questa verga, puoi usare una Azione per assorbire un incantesimo che prenda come bersaglio solo te e privo di un’area di effetto. L’effetto dell’incantesimo assorbito è cancellato, e l’energia dell’incantesimo (non l’incantesimo stesso) viene assorbita dalla verga. Nel corso della sua esistenza la verga può assorbire e contenere fino ad una somma di 120 Difficoltà di incantesimi. Una volta che la verga ha assorbito 8 incantesimi (max Difficoltà 18), non ne potrà più assorbire. Se sei il bersaglio di un incantesimo che la verga non può contenere, la verga non ha alcun effetto sull’incantesimo.  
Quando prendi in mano la verga, sai quanti incantesimi la verga ha assorbito finora.  
Se sei un incantatore e impugni la verga, puoi convertire l’energia contenuta per avere +1d6 alla prova di magia per incantesimo assorbito.  
**Verga Inamovibile**  
*Verga, non comune* - 5000 mo  
Questa verga di ferro piatta ha un pulsante a un’estremità. Puoi usare due azioni per premere il pulsante, che fa sì che la verga resti magicamente fissata sul posto. Fino a quando tu o un’altra creatura userete due azioni per premere di nuovo il pulsante, la verga non si muoverà, anche se dovesse sfidare la gravità. La verga può sostenere fino a 4.000 chili di peso. Un peso maggiore fa sì che la verga si disattivi e cada. Una creatura può usare due azioni per effettuare una prova di Forza con DC 30, spostando la verga di 3 metri in caso di successo.  
**Verga della Forza Sovrana**  
*Verga, leggendario* - 30000 mo  
Questa verga ha una testa flangiata, e funziona come una mazza magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa. La verga ha delle proprietà associate ai sei diversi pulsanti che sono disposti lungo il manico. Possiede anche altre tre proprietà descritte di seguito.  
**Sei Pulsanti**. Puoi premere uno dei sei pulsanti della verga con due azioni. L’effetto del pulsante dura finché non premi un pulsante differente o premi di nuovo lo stesso pulsante, facendo tornare la verga alla sua forma normale.  
Se premi il *pulsante 1*, la verga diventa un’arma lingua di fuoco, e una lama infuocata fuoriesce dall’estremità opposta alla testa flangiata.  
Se premi il *pulsante 2*, la testa flangiata della verga si ripiega e fuoriescono due lame a mezzaluna, che trasformano la verga in un’ascia da battaglia magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa.  
Se premi il *pulsante 3*, la testa flangiata della verga si ripiega, e una punta di lancia esce fuori dall’estremità della verga, mentre il manico si allunga fino a 1,8 metri, trasformando la verga in una lancia magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa.  
Se premi il *pulsante 4*, la verga si trasforma in un’asta per scalare lunga fino a 15 metri, come specificato da te. Sulle superfici dure come il granito, uno spuntone sul fondo e tre in cima tengono l’asta fissa sul posto. Sbarre orizzontali lunghe 7,5 centimetri si dipanano lungo i lati della verga, a 30 centimetri di distanza l’uno dall’altro, per formare una scala. L’asta può sostenere 2.000 chili. Un peso superiore o la mancanza di un ancoraggio solido fa sì che la verga torni alla sua forma normale.  
 Se premi il *pulsante 5*, la verga si trasforma in un ariete da sfondamento e conferisce a chi lo usa un bonus di +10 alle prove di Forza effettuate per sfondare porte, barricate o altre barriere.  
Se premi il *pulsante 6*, la verga assume o rimane nella sua forma normale e indica il nord magnetico (non accade nulla se questa funzione della verga viene impiegata in zone prive di un nord magnetico). La verga ti fornisce anche un’approssimativa conoscenza della profondità sottoterra e della tua altezza sul livello del mare. Risucchiare Vita. Quando colpisci una creatura con un attacco in mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 4d6 danni da vuoto aggiuntivi, e tu recuperi un numero di punti ferita pari alla metà del danno da vuoto inflitto. Una volta usata, questa proprietà non più essere usata fino all’alba del giorno successivo.  
**Paralizzare**. Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l’effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all’alba del giorno successivo. Terrorizzare. Mentre impugni questa verga, puoi obbligare ogni creatura che vedi entro 9 metri da te a effettuare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio è spaventato da te per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l’effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all’alba del giorno successivo.  
**Verga della Prontezza**  
*Verga, molto raro* - 25000 mo  
Questa verga dalla testa flangiata ha le seguenti proprietà.  
*Prontezza*. Mentre impugni questa verga, hai +1d6 alle prove di Saggezza e ai tiri di iniziativa. Incantesimi. Mentre impugni questa verga, puoi usare due azioni per lanciare tramite essa uno dei seguenti incantesimi: individuazione del bene e del male, individuazione del magico, individuazione del veleno e delle malattie o vedere invisibilità.  
*Aura Protettiva*. Con due azioni, puoi piantare l’estremità appuntita della verga nel terreno. A quel punto la testa della verga irradierà luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. All’interno di questa luce intensa, tu e qualsiasi creatura a te amichevole otterrete un bonus di +1 alla Difesa e ai Tiri Salvezza e potrete percepire la posizione di qualsiasi creatura invisibile ostile che si trovi anch’essa all’interno della luce intensa. La testa della verga smette di emettere luce e termina l’effetto dopo 10 minuti, o quando una creatura usa due azioni per estrarre la verga dal terreno. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino all’alba del giorno successivo.  
**Verga della Sicurezza**  
*Verga, molto raro* - 90000 mo  
Mentre impugni questa verga, puoi usare due azioni per attivarla. Di conseguenza la verga trasporta te e fino ad altre 199 altre creature consenzienti visibili in un paradiso collocato in uno spazio extraplanare. Sarai tu a scegliere la forma di questo paradiso. Potrebbe essere un placido giardino, una gradevole radura, un’allegra taverna, un immenso palazzo, un’isola tropicale, o una fantastica fiera o qualsiasi altra cosa tu riesca a immaginare. Quale che sia la sua natura, il paradiso contiene cibo e bevande sufficienti ad alimentare i suoi visitatori. Tutto ciò con cui si può interagire nello spazio extraplanare può esistere solo al suo interno.  
Per ogni ora trascorsa in questo paradiso, un visitatore recupera punti ferita come se avesse speso 1 Dado Vita. Inoltre, finché le creature restano nel paradiso non invecchiano, sebbene il tempo trascorra normalmente. I visitatori possono restare nel paradiso per un massimo di 200 giorni diviso il numero di creature presenti (arrotondare per difetto).  
Quando il tempo termina o usi due azioni per farlo terminare, tutti i visitatori ricompaiono nel luogo da loro occupato quando hai attivato la verga, o nello spazio non occupato più vicino a quello. La verga non potrà essere usata di nuovo prima che siano passati dieci giorni.  
**Verga della Sovranità**  
*Verga, raro* - 16000 mo  
Puoi usare due azioni e presentare la verga e richiedere obbedienza a ciascuna creatura visibile entro 36 metri da te di tua scelta. Ogni bersaglio deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o restare affascinato da te per 8 ore. Mentre è affascinata in questa maniera, la creatura ti considera un capo fidato. Se le viene recato danno da te o dai tuoi compagni, o le viene ordinato di fare qualcosa contrario alla sua natura, il bersaglio smetterà di essere affascinato in questa maniera. La verga non può essere usata di nuovo prima della prossima alba.  
**Verga Tentacolare**  
*Verga, raro* - 5000 mo  
Questa verga è un’arma magica che termina in tre tentacoli gommosi. Mentre impugni la verga, puoi usare due azioni per dirigere ciascun tentacolo per attaccare una creatura visibile entro 4,5 metri da te. Ogni tentacolo effettua un Tiro per Colpire da mischia con un bonus di +9. Se colpisci, il tentacolo infligge 1d6 danni contundenti. Se colpisci un bersaglio con tutti e tre i tentacoli, esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Costituzione con DC 15. Se lo fallisce, la velocità della creatura è dimezzata, ha s+1d6 ai Tiri Salvezza di Riflessi, e per 1 minuto non può usare le sue reazioni. Inoltre, durante ciascun suo round, egli può effettuare due azioni o due azioni ma non entrambe. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l’effetto su di sé in caso lo superi.  
**Vestaglia dei Colori Scintillanti**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro* - 6000 mo  
Questa vestaglia ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all’alba. Quando la indossi, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per far sì che l’indumento produca una trama mutevole di colori abbaglianti fino al termine del tuo prossimo round. Durante questo periodo, la vestaglia emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature che ti vedono hanno -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Inoltre, qualsiasi creatura sotto la luce intensa e che ti veda quando il potere della vestaglia viene attivato, deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o restare stordita fino al termine dell’effetto.  
**Vestaglia degli Occhi**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 30000 mo  
Questa vestaglia è adornata da un disegno di occhi. Mentre la indossi, ottieni i seguenti benefici:  
- La vestaglia ti permette di vedere in tutte le direzioni e hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista.  
- Hai scurovisione con una portata di 36 metri.  
- Puoi vedere creature e oggetti invisibili, oltre che nel Piano Etereo, fino a una gittata di 36 metri.  
Gli occhi della vestaglia non possono essere chiusi o distolti, e mentre indossi questa vestaglia non viene mai considerato a occhi chiusi o distolti.  
L’incantesimo luce lanciato sulla vestaglia o l’incantesimo luce diurna lanciato entro 1,5 metri dalla vestaglia ti rendono accecato per 1 minuto. Al termine di ciascun tuo round, puoi effettuare un tiro Salvezza su Tempra (DC 13 per luce o DC 17 per luce diurna), ponendo fine alla condizione accecato in caso lo superi.  
**Vestaglia degli Oggetti Utili**  
*Oggetto meraviglioso, non comune* - 200 mo  
Mentre indossi questa vestaglia ricoperta da toppe di varie forme e colori, puoi usare due azioni per staccare una delle toppe, facendola diventare l’oggetto o la creatura che rappresenta. Quando l’ultima toppa viene rimossa, la vestaglia diventa un indumento normale. La vestaglia possiede due di ciascuna delle seguenti toppe:  
Asta di 3 metri, Corda di canapa (15 metri,arrotolata), Lanterna a lente sporgente (piena e accesa), Pugnale, Sacco, Specchio d’acciaio.  
Inoltre, la vestaglia ha 4d4 altre toppe. Il Narratore sceglie le toppe o le determina a caso, scegliendo tra proprietà totalmente diverse da quelle già presenti.  
Tira un d100 sulla tabella seguente per scoprire le proprietà delle altre 4d4 toppe della vestaglia degli oggetti utili.

|  |  |
| --- | --- |
| **d100** | **Effetto** |
| 01-08 | Borsello con 100 mo. |
| 09-15 | Forziere d’argento (lungo 30 cm, largo e profondo 15 cm) del valore di 500 mo. |
| 16-22 | Porta di ferro (larga e alta massimo 3 metri, sbarrata dal lato di tua scelta), che puoi piazzare su qualsiasi apertura a portata; si adatta per entrare nell’apertura, fissandosi e creando dei cardini. |
| 23-30 | 10 gemme del valore di 100 mo ciascuna. |
| 31-44 | Una scala di legno (7,5 metri). |
| 45-51 | Un cavallo da corsa con sacche da sella 52-59 Fossa (un cubo di 3 metri di spigolo), che puoi piazzare sul terreno entro 3 metri da te. |
| 60-68 | 4 pozioni di guarigione. |
| 69-75 | Barca a remi (lunga 3,5 metri). |
| 76-83 | Pergamena degli incantesimi contenente un incantesimo di livello dal 1° al 3°. |
| 84-90 | Due mastini. |
| 91-96 | Finestra (60 x 120 cm, profonda massimo 60 cm), che puoi piazzare su qualsiasi superficie verticale a portata. |
| 97-100 | Ariete portatile. |

2

**Vestaglia delle Stelle**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro* - 60000 mo  
Mentre indossi questa vestaglia, ottieni un bonus di +1 ai Tiri Salvezza.  
Sei stelle, posizionate sulla parte superiore frontale della vestaglia, sono più grosse delle altre. Mentre indossi questa vestaglia, puoi usare due azioni per estrarre una delle stelle e usarla per lanciare dardo incantato. Ogni giorno al tramonto, la stella rimossa ricompare sulla vestaglia. Mentre indossi la vestaglia, puoi usare due azioni per entrare nel Piano Astrale assieme a tutto ciò che indossi o trasporti. Resterai lì fino a quando userai due azioni per ritornare al piano in cui ti trovavi prima. Ricompari nell’ultimo spazio da te occupato, o se quello spazio è occupato, nello spazio non occupato più vicino.  
**Zainetto Pratico**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 7000 mo  
Questo zaino ha una sacca centrale e due laterali, ciascuna delle quali è in realtà uno spazio extradimensionale. Ogni sacca laterale può contenere 10 chili di materiale, che non ecceda un volume di 60 dm3  
- La grande sacca centrale può contenere fino a 240 dm3 o 40 chili di materiale. Lo zaino pesa sempre 2,5 chili, quali che siano i suoi contenuti.  
Piazzare un oggetto all’interno dello zainetto segue le normali regole di interazione con gli oggetti. Recuperare un oggetto dallo zainetto richiede l’uso di due azioni. Quando cerchi un oggetto nello zainetto, questo magicamente si troverà sempre in cima alla pila degli oggetti che questo contiene.  
Lo zainetto ha alcune limitazioni. Se sovraccarico, o un oggetto affilato lo taglia o si strappa, lo zainetto si spacca e viene distrutto. Se lo zainetto è distrutto, ciò che conteneva è perso per sempre, sebbene un artefatto ricomparirà sempre da qualche parte nel multiverso. Se lo zainetto viene rivoltato, ciò che contiene viene espulso, senza recargli danno, e lo zainetto deve essere rimesso al verso giusto prima che possa essere usato di nuovo. Se una creatura che respira viene posta all’interno dello zainetto, vi può sopravvivere per al massimo 10 minuti, prima di cominciare a soffocare.  
Piazzare lo zainetto all’interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, un buco portatile o un oggetto simile distrugge immediatamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui gli oggetti sono stati posti l’uno dentro l’altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata attraverso di esso e trascinata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.  
**Zoccoli della Velocità**  
*Oggetto meraviglioso, raro* - 5000 mo  
Questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, aumentano la velocità di passeggio di quella creatura di 9 metri.  
**Zoccoli dello Zefiro**  
*Oggetto meraviglioso, molto raro* - 1500 mo  
Questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, permettono a quella creatura di muoversi normalmente, mentre fluttua a circa 10 centimetri dal terreno. Questo effetto vuol dire che la creatura può attraversare o passare sopra superfici non solide o instabili, come l’acqua o la lava. La creatura non lascia tracce e ignora il terreno difficile. Inoltre, la creatura può muoversi alla sua normale velocità per un massimo di 12 ore al giorno senza subire l’affaticamento a causa della marcia forzata.

# Oggetti Maledetti

Quando un empio maledice l’avversario, maledice se stesso. (Siracide)  
Se maledici una persona ci saranno due fosse. Proverbio (giapponese)

2

[oggetti-maledetti]

Gli oggetti maledetti sono oggetti magici dotati di un’influenza potenzialmente negativa sul personaggio. A volte tendono a confondere il male con il bene, costringendo il loro possessore a fare scelte difficili.

Gli oggetti maledetti non sono quasi mai realizzati intenzionalmente, ma piuttosto sono il risultato di un lavoro mal riuscito, di artigiani con poca esperienza o della mancanza di componenti adeguati.

Quando una prova di creazione di un oggetto magico fallisce di 10 o piu’, tirate sulla tabella per determinare il tipo di maledizione che l’oggetto possiede.

**Maledizioni Comuni degli Oggetti**

|  |  |
| --- | --- |
| **%** | **Maledizione** |
| 01-15 | Inganno |
| 16-40 | Effetto o Bersaglio Opposto |
| 41-50 | Funzionamento Discontinuo |
| 51-65 | Requisito |
| 66-90 | Inconveniente |
| 91-100 | Effetto completamente diverso |

Gli oggetti maledetti sono identificati come qualsiasi altro oggetto magico con una sola eccezione: a meno che la prova effettuata per identificare l’oggetto non ecceda la DC di 10 (successo critico) o piu’, la maledizione non viene individuata. Se la prova non eccede 10 o piu’, ma riesce comunque, tutto quello che viene rivelato è l’originale scopo dell’oggetto magico.

Se si sa che l’oggetto è maledetto, la natura della maledizione può essere determinata usando la DC standard per identificare l’oggetto.

image  
*Vaso di Basano. Questo vaso è stato realizzato nella seconda metà del XV secolo ed è realizzato in argento.*

**Rimuovere Oggetti Maledetti**

Mentre alcuni oggetti maledetti possono essere semplicemente posati, altri esercitano una forte compulsione sul possessore a tenerli con sé, a qualsiasi costo. Altri riappaiono anche se abbandonati o è impossibile gettarli via.

Questi oggetti possono essere rimossi solo dopo che sul personaggio o l’oggetto viene lanciato Rimuovi Maledizione. La DC della prova di livello dell’incantatore per rimuovere la maledizione è pari a 10 + CM dell’incantatore che ha creato l’oggetto.

Se la prova ha successo, l’oggetto può essere rimosso nel round successivo, ma la maledizione rimane e colpisce nuovamente se l’oggetto viene usato un’altra volta.

**Effetti Comuni degli Oggetti Maledetti**

Gli effetti più comuni degli oggetti maledetti sono i seguenti. I Narratore possono inventare nuovi effetti particolari per specifici oggetti maledetti.

**Inganno**

Chi utilizza l’oggetto continua a credere che sia ciò che sembra a prima vista, ma in realtà non ha alcun potere, a parte quello di ingannare. Chi lo usa è mentalmente spinto a credere che funzioni, e non può essere convinto del contrario se non con l’uso di Rimuovi maledizione

**Effetto o Bersaglio Opposto**

Questi oggetti maledetti tendono ad avere dei difetti di funzionamento che in alcuni casi generano effetti diametralmente opposti a quelli desiderati dal loro creatore, mentre in altri casi tendono a colpire chi li utilizza invece di qualcun altro.

Ma la cosa più interessante è che questi oggetti potrebbero anche non essere uno svantaggio per chi li possiede. La categoria degli oggetti magici dagli effetti opposti include anche le armi che infliggono penalità ai Tiri per Colpire e per i danni, invece che bonus.

Visto che un personaggio non dovrebbe sapere immediatamente quale sia il bonus di un oggetto magico, non dovrebbe venire a conoscenza nemmeno della natura della sua maledizione. Una volta che lo verrà a sapere, comunque, l’oggetto potrà essere abbandonato a meno che su di esso non vi sia qualche effetto magico che costringa il suo possessore a tenerlo e ad usarlo.

In questi casi, per liberarsi dall’oggetto sarà necessario l’Incantesimo Rimuovi maledizione.  
Alcune maledizione particolarmente forti, a discrezione del Narratore, possono essere rimosse da Rimuovi Maledizioni che abbia raggiunto un certo punteggio di Difficoltà (o sia riuscito con almeno 1 critico nella prova di magia).

**Funzionamento Discontinuo**

Gli oggetti discontinui funzionano esattamente come dovrebbero, quando funzionano. Le tre tipologie a cui possono appartenere sono:  
**Inaffidabile**: Ogni volta che l’oggetto viene attivato, c’è una probabilità del 5% che non funzioni.  
**Condizionato**: Questo oggetto funziona solo in determinate situazioni. Per determinare quali siano, scegliete una condizione di attivazione o consultato la tabella poco sotto.

image  
*The mirror in The Myrtles Plantation.*

**Incontrollabile**: Un oggetto incontrollabile tende ad attivarsi casualmente. Tirare un d% ogni giorno. Con un risultato di 01–05 l’oggetto si attiva spontaneamente in un certo momento del giorno.

|  |  |
| --- | --- |
| **%** | **Situazione** |
| 01-03 | Temperatura sotto lo zero |
| 04-05 | Temperatura sopra lo zero |
| 06-10 | Durante il giorno |
| 11-15 | Durante la notte |
| 16-20 | Esposto alla luce solare |
| 21-25 | In assenza di luce solare |
| 26-34 | Sott’acqua |
| 35-37 | Fuori dall’acqua |
| 38-45 | Sottoterra |
| 46-55 | In superficie |
| 56-60 | Entro 3 metri da un tipo di creatura casuale |
| 61-64 | Entro 3 metri da una razza o tipo di creatura casuale |
| 65-72 | Entro 3 metri da un incantatore |
| 73-80 | Entro 3 metri da un incantatore di un Patrono specifico |
| 81-85 | Nelle mani di un personaggio non incantatore |
| 86-90 | Nelle mani di un personaggio incantatore |
| 91-95 | Nelle mani di una creatura con particolare tratto |
| 96 | Nelle mani di una creatura di un particolare sesso |
| 97-99 | Nei giorni non sacri o durante particolari ricorrenze astrologiche |
| 100 | A più di 150 km da un determinato luogo |

image  
*Donna di Lemb o Statua della Dea della Morte, 3500 AC*

**Requisito**

Alcuni oggetti hanno requisiti molto più difficili da soddisfare perché funzionino. Per far funzionare l’oggetto in questione, potrebbe essere necessario soddisfare una delle seguenti condizioni:

* Il personaggio deve mangiare il doppio del normale.
* Il personaggio deve dormire il doppio del normale.
* Il personaggio deve compiere una missione specifica (solo una volta,poi l’oggetto funziona normalmente).
* Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 100 mo di oggetti o materiali preziosi al giorno.
* Il personaggio deve giurare lealtà ad un nobile in particolare, o alla sua famiglia.
* Il personaggio deve abbandonare tutti gli altri oggetti magici.
* Il personaggio deve venerare una particolare Patrono
* Il personaggio deve avere un numero minimo di gradi in una particolare competenza.
* Il personaggio deve sacrificare parte della propria energia vitale (1 punto di Costituzione permanente) la prima volta che usa l’oggetto.
* L’oggetto deve essere purificato con l’acqua santa ogni giorno.
* L’oggetto deve essere usato per uccidere una creatura vivente al giorno.
* L’oggetto deve essere usato almeno una volta al giorno, o smette di funzionare per il suo attuale possessore.
* Quando viene brandito, l’oggetto deve spillare sangue (solo armi). Non può essere messo da parte o cambiato con un altro oggetto finché non ha messo a segno un colpo.

I requisiti dipendono così tanto dalla convenienza dell’oggetto che non dovrebbero mai essere determinati a caso. Un oggetto intelligente con un requisito spesso impone il proprio requisito grazie alla sua personalità.

Se il requisito non viene soddisfatto, l’oggetto smette di funzionare. Se invece viene soddisfatto, di solito l’oggetto funziona per un giorno intero prima di dover di nuovo soddisfare il requisito (anche se alcuni requisiti vanno soddisfatti una volta sola, altri una volta al mese e altri ancora in continuazione).

**Inconveniente**

Gli oggetti che hanno degli inconvenienti hanno solitamente degli effetti positivi su chi li usa, ma hanno anche degli aspetti negativi. Anche se a volte gli inconvenienti vengono alla luce solo quando gli oggetti sono utilizzati (o tenuti in mano, nel caso di oggetti come le armi), di solito rimangono presenti fino a quando il personaggio non si libera dell’oggetto in questione.

A meno che non sia indicato diversamente, gli inconvenienti rimangono attivi per tutto il tempo in cui l’oggetto rimane in possesso del personaggio. La DC dei Tiro Salvezza per evitare questi effetti è pari a 10 + il livello dell’incantatore dell’oggetto.

**Tabella: Effetti degli oggetti magici maledetti**

|  |  |
| --- | --- |
| **%** | **Inconveniente** |
| 01-04 | I capelli del PG crescono di 2,5 cm all’ora. |
| 05-09 | L’altezza del PG diminuisce di 30 cm (risultato di 01–50su un d%) oppure |
|  | aumenta della stessa misura (un risultato di 51–100). |
|  | Accade solo una volta. |
| 10-13 | La temperatura intorno all’oggetto è di 5° C più fredda del normale. |
| 14-17 | La temperatura intorno all’oggetto è di 5° C più calda del normale. |
| 18-21 | Il colore dei capelli del PG cambia. |
| 22-25 | II colore della pelle del PG cambia. |
| 26-29 | II PG ora porta un segno distintivo (un tatuaggio, una strana luminescenza ecc.). |
| 30-32 | II sesso del PG cambia. |
| 33-34 | La razza o la specie del PG cambiano. |
| 35 | II PG viene colpito da una Malattia determinata casualmente, che non può essere curata. |
| 36-39 | L’oggetto emette costantemente suoni sgradevoli (lamenti, maledizioni, insulti...). |
| 40 | L’oggetto ha un aspetto ridicolo (colori sgargianti, forma,brilla di un alone rosa ecc.). |
| 41-45 | II PG diventa estremamente possessivo nei confronti dell’oggetto. |
| 46-49 | II PG ha una paura incontrollabile di perdere l’oggetto o che venga danneggiato. |
| 50-51 | Un tratto viene cambiato |
| 52-54 | II PG deve attaccare la creatura a lui più vicina (probabilità del 5% ogni giorno). |
| 55-57 | II PG rimane Stordito per 1d4 round una volta che l’oggetto è servito al suo scopo |
|  | (o casualmente 1 volta al giorno). |
| 58-60 | La vista del PG è sfocata (penalità –2 agli attacchi, ai Tiri Salvezza e alle prove di Abilità |
|  | che richiedono la vista). |
| 61-64 | II PG guadagna un livello negativo. |
| 65 | II PG guadagna due livelli negativi. |
| 66-70 | II PG deve effettuare un TS su Saggezza ogni giorno o subisce 1 danno a Intelligenza. |
| 71-75 | Il PG deve effettuare un TS su Saggezza ogni giorno o subisce 1 danno a Saggezza. |
| 76-80 | II PG deve effettuare un TS su Saggezza ogni giorno o subisce 1 danno a Carisma. |
| 81-85 | II PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Forza. |
| 86-90 | II PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Destrezza. |
| 91-95 | II PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Costituzione. |
| 96 | II PG viene trasformato in una creatura specifica (probabilità del 5% ogni giorno). |
| 97 | II PG non può più usare Incantesimo con difficoltà oltre 15 |
| 98 | II PG non può più usare Incantesimo con Difficoltà oltre 15 |
| 99 | II PG non può più usare Incantesimi |
| 100 | Tira due volte |

# Yeru

Così la Terra è davvero tonda. Però non immaginavo che fosse azzurra. Perché gli uomini che vivono su un pianeta tanto bello non fanno altro che combattere tra loro? (Nadia - Il mistero della pietra azzurra)  
Il pianeta non ci appartiene, siamo noi ad appartenergli. Noi siamo di passaggio, lui rimane. (Pierre Rabhi)

2

[yeru]

Yeru è il pianeta di riferimento di DBS. Un pianeta spaccato sia fisicamente che magicamente.

Intorno a Yeru ruotano due stelle Sparka e Andhakara.

Sparka è di un caldo colore dorato è colei che porta calore e luce, attorno a lei Yeru fa un giro completo in 336 giorni da 24 ore l’uno.

Sparka illumina sempre e solo l’emisfero nord di Yeru, chiamato Curyan .

Andhakara illumina sempre e solo l’emisfero sud di Yeru, Tiya, ed è invece una stella azzurra e fredda, priva di vita, è colei che porta tempeste energetiche e strani accadimenti naturali. Porta una fredda penombra.

Se le 14 (06-20) ore diurne vedono Sparka e Andhakara protagoniste in questa loro danza nel cielo; le 10 ore notturne vedono come totali protagoniste le due lune di Yeru di nome Idam e Kenatu.

Gli abitanti di Yeru le chiamano le loro lune anche se in realtà non sono propriamente solo lune ma veri e propri pianeti abitati.

Le due lune sono grandi ed imponenti sul cielo notturno, Idam di un colore grigio rossastro e Kenata di un caldo grigio madreperlato comandano le maree e influenzano con la loro presenza la navigazione.

Yeru ha una distribuzione delle terre peculiare ed unica, frutto del capriccio degli Dei della Genesi (Ljust e Calicante), potete immaginarlo come un sistema speculare sull’equatore.

Le terre non si uniscono all’equatore, lasciando circa 200 km di mare aperto.

Le terre emerse che compongono emisfero nord ed emisfero sud sono fra loro quasi simmetriche e simbiotiche. Forma e suddivisione delle grandi isole sono fra loro molto similari. Ma dal punto di vista climatico ci sono profonde diversità.

La zona di mare aperto di confine è selvaggia ed imperscrutabile. Le più profonde e potenti tempeste scaricano di continuo la loro energie ed anche la magia non riesce a penetrare. Nell’occhio di questo perenne e gigantesco maelstrom c’è la civilizzata e potentissima Alantia, da molti ritenuta una isola leggendaria e culla della civiltà.

Molte zone di Yeru sono ancora non mappate e inesplorate, il caos primigenio governa queste zone e ogni cosa diventa possibile.  
Poche sono le città che superano i 50000 abitanti. Ogni stato ha una capitale che per il beffardo destino di Yeru molto spesso viene distrutta o scompare. La legge è spesso assente e solo quella del più forte vige.  
Ampie lande di si dipanano dove antichi resti di civiltà scomparse sono rifugio di nuovi abitanti. Strati su strati di civiltà storiche sotto i propri piedi con tesori, segreti, caverne e protettori.  
Il "problema" per gli avventurieri ed esploratori è l’estrema diversificazione e mutevolezza non solo dell’ambiente ma anche delle culture e civiltà che si possono incontrare. Dato che ogni mille anni qualcosa di molto importante cambia è possibile che intere isole scompaiano o appaiano con civiltà una volta dimenticate, intere città siano improvvisamente sommerse dall’acqua o vegetazione, o peggio ancora nuovi imperi belligeranti di non morti (si, è capitato anche questo, assieme ad una apocalisse zombi).  
Non si è mai certi di quello che ci puo’ trovare a Yeru!. Oltretutto gli accadimenti peggiori sono quelli che colpiscono la ricca e vitale Curyan mentre eventi piu’ positivi prendono Tiya.

Yeru non si potrà mai dire esplorato, la stessa zona puo’ cambiare da un giorno all’altro perché un Patrono ha deciso cosi’. Curiosi, ineffabili, volubili sono capaci di costruire in un battito di mani l’avventura della vita solo per godersi lo spettacolo.

Curyan è governata dalla forza della vita, questa regione vive una sorta di perenne calda stagione con gradazioni di temperatura e fenomeni atmosferici che variano a seconda della latitudine.

Si incrociano zone dal clima torrido e umido ad altre con un caldo secco e senza precipitazioni; esistono fenomeni quali tempeste di sabbia nelle zone desertiche e tempeste tropicali forti e devastanti nelle lussureggianti baie centrali. Ci sono territori piacevolmente caldi ed altri rinfrescati da brezze fresche provenienti dai ghiacciai del nord.

Tiya invece è un emisfero semi avvizzito, la luce che arriva basta appena a permettere l’agricoltura e gli animali d’allevamento hanno un aspetto pallido ed emaciato.

La zona piu’ ricca è quella piu’ prossima all’equatore dove solo di poco si attenua la fredda luce di Andhakara fa spazio a qualche raggio di Sparka. In questa stretta fascia l’agricoltura è piu’ fiorente e ci sono meno fenomeni meteorologici devastanti.

E’ l’emisfero dove vige la legge del più forte, dove si lotta per vivere e pochi sono gli stati che hanno un sistema di protezione efficace.

Il mare che abbraccia l’equatoriale è forte e tumultuoso, pochissime barche si avventurano da un continente all’altro, questo porta che scambi tra Tiya e Curyan siano quasi nulli via mare, solo pochissimi capitani, e di nascosto, osano attraversare il maelstrom.

## I Portali

Non aprire mai le porte a coloro che le aprono anche senza il tuo permesso. (Stanislaw Jerzy Lec)

2

[i-portali]

In un mondo dove i trasferimenti marittimi non funzionano se non tra isola e isola dello stesso emisfero come pure l’incantesimo di Teletrasporto la capacità di usare portali per trasferire merci e persone ha preso piede in maniera significativa.

Questo proliferare di piccoli, grandi, duraturi o istantanei tunnel ha causato uno squarcio nel tessuto dimensionale di Yeru generando a sua volta un proliferare di tunnel spontanei più o meno grandi e duraturi.

E questi Portali sono la causa di tantissimi problemi sia a Tiya che a Curyan in quanto non solo legano i due emisferi ma collegano tutta Yeru ad altri mondi (o almeno così si pensa dato che pochi sono tornati per riferirlo..).

Ci sono portali conosciuti e stabili, fino ad ora, che collegano Tiya a Curyan, quasi tutto sotto il controllo, per non dire dentro il castello, di reali o potenti.

Ci sono zone dove più frequentemente si aprono portali ma la destinazione non è sempre certa.

Poi ci sono i portali dei draghi. I draghi non sono nativi di Yeru ma sono stati attirati da queste porte magiche, causando scompiglio e terrore a Tiya e Curyan.

I draghi hanno ben compreso la natura di Yeru e con la loro fine intelligenza e innata capacità di plasmare la magia hanno costruito i loro portali facendo venire centinaia di draghi. Tutti malvagi.

Si, su Yeru non ci sono draghi "buoni" se non con poche eccezioni.

Si è sempre cercato di distruggere i portali dei draghi, con sacrificio e sangue. Molti sono stati distrutti, altri sono stati generati. è una guerra senza fine, l’unica che può unire i popoli e destini dei due emisferi.

## Draghi

[draghi]

Oh maledetti possa Lynx chiudervi tutti i portali  
Oh assassini possa Sumkjir sterminarvi  
Oh devastatori possa Nedraf rompervi le ossa!  
(imprecazioni contro i Draghi)

2

I Draghi non sono nativi di Yeru bensì arrivati poco meno di 300 anni fa portandosi dietro morte e distruzione sia per Curyan che per Tiya.

Tàhil, potente drago rosso, usando la magia dei viaggi interdimensionali voleva trovare nuovi tesori e terre da soggiogare purtroppo per lui si avventuro’ troppo nello spazio vuoto, dove anche la luce le stelle non arriva ma si flette e torna indietro.

In questi non luoghi venne soggiogato, dominato, la sua mente rifatta da esseri oltre l’umana comprensione, pura follia e chaos.

Morto, ricostruito, distrutto, riassemblato, annichilito, ricomposto un innumerevole volte del suo essere originario non rimase nulla, solo lucida aggressiva follia.

Quando questi esseri passarono ad un nuovo gioco Tàhil creo’ un nuovo portale magico, non avendo piu’ una percezione o ricordo di casa questo lo porto’ su Yeru, un mondo diverso e ambiguo dove subito’ si scontro contro un Patrono, Lynx.

Il suo corpo era stato rifatto, riforgiato, ricomposto della stessa non materia, la sua mente un vortice di puro potere caotico.

Il Patrono, forse una divinità per quel mondo, si dimostro’ un avversario facile e si diverti’ a scarificare il corpo di quella debole entità.

Ormai giunto al colpo finale il Patrono aprì un portale sotto di e si lascio cadere dentro chiudendolo immediatamente.

Tàhil comprese subito la magia usata e le potenzialità del mondo, come la sua magia fosse ancora piu’ efficace. Apri centinaia di portali richiamando in quel mondo ogni abominio avesse mai immaginato e.. draghi, tanti, migliaia, tutti i draghi oscuri che potesse mai sognare.

L’invasione di Yeru era iniziata. Immediatamente Tàhil ribadì’ il suo potere e la sua leadership uccidendo in un solo giorno decine e decine di draghi di tutti i colori presenti (rosso, verde, blu, bianco, nero e viola). Gli altri draghi su sottomisero al suo volere, rimanendo incatenati alla volontà di Tàhil.

Tutta Yeru venne devastata per oltre 60 anni dai draghi, pochi dei draghi perirono per mano degli avventurieri del mondo.

Con il massimo sforzo Gradh riuscì a coinvolgere i Patroni della Genesi e solo cosi’ Tàhil accetto un incontro.

La storia è nota, Calicante vide in Tàhil un arma diversa e sommamente potente per portare distruzione ed entropia in Yeru, Ljust vide in Deynos l’aiuto e la conoscenza di quelle arcane creature. Si strinse una alleanza ed una finta tregua.

Calicante privo di un po’ della follia Tàhil, ma non tutta, amava il chaos e la morte che che in tanti modi riusciva a portare.

Ljust amplio’ i poteri di Deynos perché potesse trasformare i draghi oscuri catturati in draghi buoni.

Esattamente, draghi buoni.

Fino a quel momento l’unico, solo, drago dimostratosi sinceramente buono era Deynos, che per puro caso, se non per errore aveva usato un portale creato da Tàhil prima che questo si chiudesse.

Nessun altro drago buono è mai giunto su Yeru, i pochissimi presenti sono quelli che catturati sono stati trasformati da Deynos.

Tàhil è diventato un jolly, un arma di pura aggressività buttata nel mondo, perché alzi il livello di caos, vendetta, violenza di Yeru. I draghi, quando non comandati da Tàhil, vanno in giro per Tiya e Curyan a distruggere, ammassare ricchezze e creare leggende.

Un drago è una creatura praticamente incontrastata, le piu’ potenti balliste possono ferirli ma il loro soffio è morte certa.

Ogni qual volta Tàhil decide che è necessario rinforzare le sue truppe apre nuovi portali facendo giungere nuovi draghi da sottomettere e dominare.

E’ una lotta impari per i poveri yeruiti, ogni volta che con estremo sacrificio un drago muore altri due arrivano. Dove sia la tana di Tàhil è un mistero, celato dal potere stesso di Calicante che neanche Ljust è riuscita a carpire.

La speranza è che prima o poi un leggendario gruppo di eroi possa scovare la sua tana ed uccidere il maggior nemico di Yeru.

Nota: purtroppo non è vero che i draghi hanno solo 300 anni, in realtà l’ultima vittoria del millennio ha fatto dimenticare che queste creature sono su Yeru da molti millenni e da altrettanto seminano distruzione, chaos e morte.

### I Colori dei Draghi

Ogni Drago ha sue caratteristiche tipiche e peculiari. Tutti i draghi su Yeru obbediscono a Tàhil, ciecamente e senza resistenza, almeno finché vengono trasferiti su Yeru tramite un suo portale.

Ogni volta che Tàhil vuole convocare un drago apre un portale e da questo esce un drago, di colore casuale. Appena arrivato la magia di dominazione di Tàhil soggioga il drago che non puo’ piu’ ribellarsi ai suoi ordini.

Il drago conduce la vita che piu’ gli "aggrada", solitamente questa contempla la distruzione di qualche città e centinaia di morti, solo quando richiamato da Tàhil interrompe le sue attività per volare dove richiesto. Oppure Tàhil puo’ inviare un ordine mentale senza bisogno che il drago si sposti. Negli ultimi 300 anni solo una volta sono stati convocati tutti i draghi, diversamente solo i piu’ anziani e potenti vengono richiamati perché agiscano come luogotenenti di Tàhil presso il territorio.  
Per i Draghi Tàhil e’ la loro divinità.

### Drago Nero

I Draghi Neri sono violenti ed aggressivi, vivono in paludi e acquitrini e che generalmente governano come padroni indiscussi.

I Draghi Neri sono creature minacciose che hanno grandi corna curve in avanti. La testa si collega ad un collo relativamente corto e ad un corpo da lucertola grossa e muscoloso.

Hanno ali piccolissime che si trovano sui lati, ma riescono comunque a volare grazie alla magia. Hanno le zampe palmate per permettere loro di nuotare con maggiore facilità nelle zone paludose dove vivono.

I Draghi Neri tendono a fare le loro tane al centro della palude o acquitrino. Considerano quel territorio il loro e nessuno puo’ bagnarsi senza subire la loro ira.

Una tana di drago nero puo’ essere un ammasso gigantesco di tronchi ma anche una caverna sotterranea sommersa d’acqua, se non il fondo di un lago. Potendo respirare sott’acqua non si fanno preoccupazione su dove costruire la loro dimora.

La loro casa è sempre protetta da trappole e dai loro seguaci malvagi che gli portano cibo, possibilmente vivo.

L’ambiente dove vive un drago nero ne subisce i suoi effetti, vapori acidi, distruzione, corruzione sono immediatamente percepibili.

Il Drago Nero rappresentano i tratti dell’egoismo e violenza odiando ogni forma di vita, compreso gli stessi draghi neri.

I Draghi neri hanno +1d6 nelle prove di magia con la Scuola di Negromanzia ed è immune all’acido.

### Drago Blu

I Draghi Blu abitano tra le nuvole, volando (e levitando) tra le tempeste.

I Draghi Blu hanno un aspetto serpentiforme, allungato ed legante, con corna lunghe all’indietro.

La faccia di un Drago Blu è meno segnata da increspature e rimane liscia. Sono gli unici draghi a non avere ali pur volando meglio di ogni altro drago.

La loro magica ma naturale capacità di volo unita al fatto di nutrirsi di elettricità ne fa creature prettamente volanti che quasi mai scendono a terra (e mai toccano terra considerandola impura e sporca!), preferiscono rimanere tra le nubi, specialmente tra quelle piu’ scure e cariche di energia per nutrirsi

La tana del Drago Blu solitamente è tra i picchi piu’ alti delle montagne possibilmente tanto alte da arrivare alle nubi. Questa non è mai coperta e spesso assomiglia a giganteschi nidi.

I Draghi Blu possono assimilare carne ma non vegetali, non traggono nutrimenti da ciò che mangiano avendo un metabolismo puramente elettrico.

Sono draghi sociali, che amano stare con i loro simili e sono molto protettivi con la loro prole. Solitamente non si trova mai un nido da solo, ma interi altopiani dominati da decine di draghi.

Non vanno d’accordo con i draghi viola che disprezzano per la scelta di aver rinunciato al volo per vivere sottoterra.

I Draghi Blu padroneggiano l’elettricità e ne sono immuni ai danni (magici o meno).

### Drago Verde

I Draghi verdi amano le foreste e la natura incontaminata dove si reputano i padroni e re indiscussi.

I potenti draghi verdi hanno la testa tondeggiante e pronunciate orecchie all’indietro, le corna sono corte e non appuntite. Gli artigli e le fauci sono devastanti, potenti e capace di tranciare qualsiasi cosa. Il naso è largo e le narici aperte come se dovesse soffiare in qualsiasi momento.

Il soffio dei draghi verde è veleno, cosi’ che possa uccidere le creature viventi ma non le piante.

La tana di un drago verde è sempre vicino ad una sorgente d’acqua, possibilmente nella parte piu’ lussureggiante ed incontaminata della foresta.

Un Drago verde non ama volare e preferisce saltare schiacciando con il suo peso e dilaniare con i suoi artigli.

Tra i tanti draghi quello verde è forse quello che farà parlare gli avventurieri se si dimostrano rispettosi ed impauriti dalla sua regalità.

I Draghi Verdi padroneggiano i Veleni e ne sono immuni sia a quelli magici che naturali.

### Drago Bianco

I Draghi Bianchi sono tra i piu’ selvaggi e "animali" di tutti i draghi. Amano i posti freddi e ghiacciati, trovando rifugio nelle valli piu’ fredde come i picchi ghiacciati delle montagne e le steppe gelide.

I Draghi Bianchi hanno un aspetto selvaggio quasi sempre mostrano i denti e gli artigli sono estratti per muoversi agilmente sul terreno ghiacciato. Non hanno penalità di movimento su questi terreni.

Sfruttano il loro naturale camuffamento per aggredire e catturare le prede, sono ottimi cacciatori, molto intelligenti nello sfruttare l’ambiente.

Poco inclini alla magia sanno pero’ soffiare schegge di ghiaccio molto piu’ frequentemente di altri draghi. è immune gli attacchi basati sul freddo e ghiaccio.

Le loro tane sono caverne ghiacciate nelle montagne o scavate nei ghiacciai piu’ massicci.

I Draghi Bianchi padroneggiano il ghiaccio e ne sono immuni sia a quello magico che naturale.

### Drago Porpora

I Draghi Porpora vivono sotto terra e si sono perfettamente adattati alla vita sotterranea. Capaci di vedere al buio come se fosse pieno giorno, dotati di Senso Tellurico, hanno perso la capacità di volare ma acquisito quella di scavare con la stessa velocità come se corressero.

Un Drago Porpora è molto territoriale e stabilità un perimetro (di circa 5 km di raggio) crea, se non già presente un intricata serie di cunicoli e caverne per i suoi servi.

Un Drago Porpora è molto protettivo con le sue creature, con chi gli porta da mangiare e gli offre tesori.

Dall’aspetto serpentino hanno denti fini e artigli enormi che continuamente crescono.

E’ forte e coraggioso, arrogante ma non sfrontato. Non ha paura di combattere se pensa di vincere. Porta sempre la battaglia sottoterra dove puo’ creare fosse per fare precipitare i nemici o scappare se necessario.

Un Drago Porpora soffia un potentissimo attacco sonico che spesso crea crolli nelle caverne, crolli che sono completamente indifferente a lui. è immune agli attacchi sonori.

### Drago Giallo

I Draghi Gialli hanno squame di vari toni di giallo che con la crescita prendono ad assomigliare sempre di più al colore delle sabbie dove dimorano, dal giallo chiaro all’ocra mattone.

Sono molto intelligenti ma essendo per natura solitari non hanno interesse a comunicare con le altre razze.

Vivono nei deserti dove spesso tendono agguati alle loro prede nascondendosi sul fondo di ampie buche scavate nella sabbia. Appena percepiscono un movimento sopra di loro escono e divorano qualunque creatura. Hanno una passione per la carne dei nani che trovano saporita anche se asciutta.

Il Drago Giallo pur se intelligente è una macchina di morte e difficilmente scende a patti, solo se si trova in serio pericolo.

Ha una naturale resistenza al danno (dimezzano) al fuoco ed alle armi non magiche.

Un Drago Giallo ha un soffio rovente, anche se non propriamente fuoco. è immune agli attacchi di Fuoco.

### Drago Rosso

Il Drago Rosso si crede il Re dei Draghi per via della sua potenza fisica e del soffio capace di sciogliere la pietra.

I Draghi Rossi sono i draghi piu’ grandi sia per corporatura che per apertura alare. Spesso le scaglie, di un rosso scuro quasi di sangue, hanno bordi affilati ed allungati.

I Draghi Rossi prediligono le montagne calde e se possibile direttamente direttamente dentro un vulcano.

Combattono sfruttando la loro mole le ali il morso artigli.. insomma tutto ciò che sono ed hanno a disposizione. Un Drago Rosso combatte sempre fino alla morte non si ritira ne scappa ne rinuncia ad una sfida, l’orgoglio di cui sono tronfi non gli permette di mostrarsi deboli.

Un drago rosso è immune al fuoco naturale e magico.

## Il Calendario

Mi è capitato spesso di finire su un calendario. Ma mai per una data precisa. (Marilyn Monroe)  
Tutto ebbe inizio la tredicesima ora del tredicesimo giorno del tredicesimo mese... Eravamo lì per discutere degli errori di stampa dei calendari acquistati dalla scuola. (I Simpson)

2

[il-calendario]

Basato sul ciclo presenta 12 mesi da 28 giorni.

Questi i nomi dei mesi a partire da quello che si definisce inizio anno

1°) Ianas

2°) Prineva

3°) Marc

4°) Epral

5°) Meea

6°) Vernam

7°) Ilai

8°) Arkast

9°) Cester

10°) Koper

11°) Narava

12°) Kartan

La settimana è a sua volta diviso in 7 giorni di nome

Kalint

Iratam

Munrat

Arai

Venran

Kittam

Viltar  
Il giorno è diviso in 24 ore

## I cicli millenari

Vidi poi un angelo che scendeva dal cielo con la chiave dell’Abisso e una gran catena in mano.  
Afferrò il dragone, il serpente antico - cioè il diavolo, satana - e lo incatenò per mille anni;  
lo gettò nell’Abisso, ve lo rinchiuse e ne sigillò la porta sopra di lui, perché non seducesse più le nazioni, fino al compimento dei mille anni. Dopo questi dovrà essere sciolto per un po’ di tempo. (Apocalisse 20,1-3)

2

Dice la storia che ogni mille anni il Yeru muoia per rinascere nuovamente, piu’ bello di prima.

Non è proprio cosi’ ma ci si avvicina molto.

E’ noto a pochi eruditi di Atmos che ogni mille anni i Patroni riconosciuti e da cui molti traggono i poteri scompaiano e lascino il posto, dopo esattamente 1 anno a nuovi Patroni.

Improvvisamente gli incantesimi cessano di funzionare, solo gli oggetti magici che possono assorbire e conservare la magia funzionano (come ad esempio una Pozione od un Bastone che abbia delle cariche, ma non oggetti che si ricaricano automaticamente), neanche i Devoti o Seguaci non hanno piu’ accesso a nessuna scuola di magia.

Con qualche eccezione. I Patroni della Genesi, Atmos e Lynx ed il Vincitore sono gli unici a rimanere costanti a non mutare e solo i loro Devoti e Seguaci possono continuare ad usare le Scuole conosciute.

A partire dal sesto mese i vecchi seguaci e devoti incominciano a sentire delle voci, a sognare nuovi volti e nuovi Patroni.

Ogni nuovo Patrono, in base ai tratti che comanda, avvicina un credente e cerca di convincerlo ad accettarlo come nuovo Patrono.

Questo Seguace/Devoto dovrà avere almeno due tratti in comune con il nuovo Patrono per essergli Seguace ed almeno 3 per rimanergli Devoto (come sempre).

Gli incantatori solo al termine dell’anno potranno usare gli incantesimi, indipendentemente che seguano un Patrono o meno.

E’ un periodo estremamente turbolento ed agitato dove scoppiano guerre e vendette approfittando dell’assenza della magia. Per molti è un periodi di puro odio e violenza dove vengono sfogati gli istinti piu’ bassi sapendo poi che non si sarà giudicati da nessuna divinità.

La verità è che ogni mille anni i Patroni delle Genesi giudicano le lore creature, i Patroni, valutando chi ha fatto meglio e chi peggio. E’ una sfida tra Calicante ed LJust a chi ha, tramite i Patroni, ottenuto piu’ Seguaci e Devoti.

Il Patrono che piu’ di tutti si è dimostrato capace di mantenere e conquistare persone rimarrà anche nel millennio successivo, questo sarà il Vincitore ed i suoi credenti ne canteranno per altri mille anni la gloria e potenza.

Inebriato dalla vittoria il Patrono della Genesi esprimerà un desiderio che l’altro dovrà cercare di rispettare il piu’ possibile. Ovvio che lui/lei stessa potrebbe manifestarlo ma la soddisfazione di fare fare all’altro qualcosa che detesta è superiore a ogni cosa.

Ed è per questo che ogni mille anni succede qualcosa, oltre alla nascita di nuovi Patroni. Puo’ essere un continente, mare.. luna, animali... qualcosa di imponente cambia per tutti gli yeruiti. è un periodo di sconvolgimenti globali.

Solo i sommi Devoti di Atmos conoscono questa verità come conoscono che i Patroni della Genesi dopo la vittoria giacciono insieme per sei mesi generando i nuovi Patroni.

Per il Narratore: valutate bene quando fare incominciare le vostre campagne, in base alla durata ed all’anno potreste incorrere in questi accadimenti. Sfruttate a vostro favore e beneficio di avventura il mutamento dei Patroni, fate giocare un po’ del "riposo" dalla magia, aiutate i giocatori con personaggi più magici a riprendersi.

# I Piani

2

Anche se avventure infinite vi attendono nel gioco, ci sono altri mondi oltre questo, altri continenti, altri pianeti, altre galassie. Tuttavia anche oltre l’esistenza di innumerevoli pianeti esistono altri mondi, dimensioni completamente differenti dalla realtà, conosciuti come piani di esistenza. Tranne per rari punti di collegamento che permettono di viaggiare tra loro, ogni piano è un universo a sé con le sue proprie leggi naturali.  
Sebbene il numero di piani sia limitato solo dall’immaginazione, essi possono ricondursi tutti a cinque tipi generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Interni, i Piani Esterni e gli innumerevoli semipiani.

## Cos’è un Piano?

I piani di esistenza in realtà sono differenti collegamenti intrecciati. Eccetto per rari punti di collegamento, ogni piano è effettivamente un universo fine a se stesso, con le proprie leggi naturali. I piani si suddividono in una serie di tipologie generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Interni, i Piani Esterni e i Semipiani.  
*Piano Materiale*: Il Piano Materiale tende ad essere quello più simile alla terra e a funzionare facendo uso delle stesse regole naturali. La sua "dimensione" dipende dalla campagna: si può conformare solo al mondo di gioco effettivo, o comprendere un intero universo di pianeti, lune, stelle e galassie. Il Piano Materiale è il piano di base per il gioco.  
*Piani di Transizione*: Questi piani hanno un importante elemento in comune: sono tutti sovrapposti agli altri piani e servono a viaggiare tra realtà in sovrapposizione. Questi piani sono fortemente interconnessi col Piano Materiale, ed è possibile accedervi usando numerosi incantesimi. Sono dotati anche essi di abitanti nativi. Qui di seguito sono descritti alcuni Piani di Transizione.

* *Piano Astrale*: Un vuoto argenteo che connette il Piano Materiale ai Piani Interni e ai Piani Esterni, il Piano Astrale è il mezzo attraverso cui le anime dei defunti giungono all’aldilà. Un viaggiatore nel Piano Astrale vede il piano come un infinito vuoto periodicamente punteggiato da minuscoli sprazzi di realtà fisica distaccatisi dagli innumerevoli piani sovrapposti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Astrale per una breve frazione di secondo quando si teletrasportano, o possono usarlo per viaggiare tra i piani con incantesimi come Proiezione Astrale.
* *Piano Etereo*: Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta coesistente col Piano Materiale e il Piano delle Ombre. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo sperimentano il mondo reale come fosse insostanziale e si possono muovere tra gli oggetti solidi senza essere visti nel mondo reale. Creature bizzarre abitano il Piano Etereo, così come fantasmi e sogni, molte delle quali possono a volte estendere la loro influenza nel mondo reale in modi misteriosi e terrificanti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Etereo con incantesimi come Forma Eterea, Intermittenza e Transizione Eterea.
* *Piano delle Ombre*: Il misterioso e mortale Piano delle Ombre è una versione grigia e priva di colori del Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale ma è più piccolo, ed è per molti versi un "riflesso" distorto e perverso del Piano Materiale, infuso di energia negativa (vedi Piani Interni) e abitato da terribili mostri come ombre o creature ancora peggiori. Incantatori potenti utilizzano il Piano delle Ombre per percorrere rapidamente immense distanze sul Piano Materiale con Camminare nelle Ombre, o attingono all’essenza mutevole del piano per creare effetti e mostri quasi reali con gli incantesimi Ombra di una Evocazione o Ombre.

*Piani Interni*: Questi piani sono le incarnazioni degli elementi base che costruiscono l’universo. Possono essere visti come "contenenti" il Piano Materiale, ma non sono ad esso sovrapposti come i Piani di Transizione. Sono composti da un unico tipo di energia o di elemento, superiore a tutti gli altri. Gli stessi abitanti di uno specifico Piano Interno sono composti dall’elemento del piano. Tra i Piani Interni ci sono:

* Piani Elementali: I quattro classici Piani Interni sono Piano dell’Acqua, Piano dell’Aria, Piano del Fuoco e Piano della Terra. Da questi piani provengono le creature note come elementali, ma sono abitati anche da altre bizzarre creature, come geni, xorn, mephit e cacciatori invisibili.
* Piani di Energia: Esistono due piani di energia, Il Piano dell’Energia Positiva (da cui provengono le scintille vitali) ed il Piano dell’Energia Negativa (da cui proviene la corruzione della non morte). L’energia di entrambi i piani è infusa nella realtà, ed il flusso di questa energia scorre in tutte le creature dalla nascita alla morte. I Devoti utilizzano il potere di questi due piani quando Incanalano Energia.

*Piani Esterni*: Oltre i regni mortali, oltre gli elementi della realtà, ci sono i Piani Esterni. Vasti oltre ogni immaginazione è ad essi che giungono le anime dei morti ed è qui che dimorano le divinità. Ognuno di essi ha un suo insieme di Tratti, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, e i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questi Tratti.  
I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati a una calma introspezione che alla dannazione eterna. Gli abitanti dei Piani Esterni formano le mitologie delle civiltà, comprendendo angeli e demoni, titani e diavoli, e innumerevoli altre incarnazioni del possibile. Ogni mondo di gioco dovrebbe avere Piani Esterni diversi che si conformino ai temi e alle necessità specifiche, ma i classici Piani Esterni includono il Paradiso (Legale Buono), l’Abisso (Caotico Malvagio), l’Inferno (Legale Malvagio) e l’Elysium (Caotico Buono). Incantatori potenti possono entrare in contatto con i Piani Esterni per guida e consiglio con incantesimi come Comunione e Contattare Altri Piani, o possono evocare alleati con Evoca Mostri e Evoca Alleato Naturale.  
*Semipiani*: Questa categoria serve a raccogliere tutti gli altri spazi extradimensionali che funzionano come i piani ma che hanno accesso e dimensioni misurabili e limitate. Gli altri tipi di piani hanno in teoria dimensioni infinite, ma un semipiano potrebbe essere lungo anche soltanto poche centinaia di metri. Ci sono innumerevoli semipiani alla deriva nella realtà, e mentre molti sono connessi al Piano Astrale e al Piano Etereo, altri sono tagliati completamente fuori dai Piani di Transizione e sono raggiungibili solo attraverso portali ben nascosti o magie oscure.

## Piani a Più Strati

L’infinito può essere ripartito in infiniti più piccoli e i piani in piani più piccoli correlati tra loro. Questi strati sono a tutti gli effetti dei piani di esistenza separati, e ogni strato può avere le sue particolari caratteristiche. Gli strati sono collegati tra loro attraverso numerosi portali planari, vortici naturali, sentieri e confini mutevoli.  
L’accesso a un piano a più strati da un’altra provenienza di solito avviene su uno strato specifico, il primo strato del piano, che può essere sia quello più in alto che quello più in basso, in base al piano in questione. Molti punti d’accesso fissi (come portali e vortici naturali) conducono fino a questo strato, che diventa il portale d’accesso verso gli altri strati del piano. Anche l’incantesimo *Spostamento Planare* deposita l’incantatore sul primo strato del piano.

## Interazione Planare

Due piani che sono separati tra loro non si sovrappongono e non si collegano direttamente l’uno all’altro. Sono come pianeti su orbite diverse. Il solo modo di spostarsi da un piano all’altro è attraversare un terzo piano, come un Piano di Transizione.  
*Piani Adiacenti*: Quei piani che si collegano gli uni agli altri in punti specifici vengono considerati adiacenti. Laddove si toccano esiste una connessione attraverso la quale i viaggiatori possono uscire da una realtà ed entrare nell’altra.  
*Piani Coesistenti*: Se è possibile creare in ogni punto un legame tra due piani, i due piani sono coesistenti. Questi piani si sovrappongono l’uno all’altro completamente. Un piano coesistente può essere raggiunto da qualsiasi punto del piano a cui è sovrapposto. Quando ci si muove su un piano coesistente, spesso si può vedere o interagire col piano ad esso sovrapposto.

## Caratteristiche Planari

Ogni piano di esistenza ha le sue peculiarità; le leggi naturali del suo universo. Le caratteristiche planari si suddividono in aree generali. Tutti i piani hanno le seguenti caratteristiche.  
*Caratteristiche Fisici*: Determinano le leggi fisiche e naturali del piano, compreso il funzionamento della gravità e del tempo.  
*Caratteristiche Elementali ed Energetici*: L’influenza di forze elementali ed energetiche è determinata da questi tratti.  
*Tratti*: Proprio come i personaggi possono essere legali neutrali o caotici buoni, così molti piani sono legati ad una particolare morale o etica.  
*Caratteristiche Magiche*: La magia funziona in modo diverso da piano a piano; i tratti magici delimitano il confine tra ciò che la magia può fare e non può fare su ogni piano.  
*Caratteristiche Fisiche*  
Le due più importanti leggi naturali determinate dai tratti fisici riguardano la funzione della gravità e del tempo. Altre caratteristiche fisiche riguardano la grandezza e la forma di un piano ed il modo con cui si possa alterarne la natura.

## Gravità

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

## Tempo

Il ritmo con cui trascorre il tempo può variare nei diversi piani, sebbene rimanga costante all’interno di un qualunque piano specifico. Il tempo è sempre soggettivo per lo spettatore. La stessa soggettività si applica ai vari piani. I viaggiatori potrebbero scoprire che stanno guadagnando o perdendo tempo muovendosi tra i piani, ma dal loro punto di vista il tempo trascorre in modo naturale.  
*Tempo Normale*: Definisce il trascorrere del tempo sul Piano Materiale. Un’ora su un piano caratterizzato da tempo normale equivale ad 1 ora sul Piano Materiale. A meno che non sia diversamente specificato nella descrizione di un piano, si presume che esso sia caratterizzato da tempo normale. *Tempo Irregolare*: Alcuni piani sono caratterizzati da un tempo che rallenta ed accelera, per cui un individuo potrebbe perdere o guadagnare tempo mentre si muove tra piani come questo ed altri. Per gli abitanti di un simile piano, il tempo trascorre in modo naturale e lo spostamento passa inosservato.  
*Tempo Fluente*: Su alcuni piani, il flusso temporale è considerevolmente più veloce o più lento. Qualcuno potrebbe viaggiare verso un altro piano, trascorrervi un anno e poi ritornare al Piano Materiale per scoprire che sono passati soltanto 6 secondi. Qualsiasi cosa del piano in cui si è tornati ha vissuto appena qualche secondo in più. Per il viaggiatore e gli oggetti, gli incantesimi e gli effetti in funzione su di lui, quell’anno di lontananza è stato completamente reale. Quando progettate il funzionamento del tempo su piani con tempo fluente, pensate per prima al flusso temporale del Piano Materiale, dopodiché al flusso presente nell’altro piano.  
*Assenza di Tempo*: Sui piani che presentano questa caratteristica il tempo trascorre ma i suoi effetti sono limitati. Il modo in cui l’assenza di tempo influenza determinate attività e condizioni quali la fame, la sete, l’invecchiamento, gli effetti del veleno e la guarigione varia da piano a piano. Il pericolo di un piano con assenza di tempo è che quando un individuo abbandona tale piano per giungere in un altro dove il tempo scorre normalmente, condizioni come la fame e l’invecchiamento si verificano con effetto retroattivo. Se un piano ha assenza di tempo in relazione alla magia, qualsiasi incantesimo lanciato con durata non istantanea diviene permanente finché dissolto.

## Caratteristiche Elementali ed Energetiche

Quattro elementi base e due tipologie di energia si combinano per plasmare ogni cosa; gli elementi sono acqua, aria, fuoco e terra; le tipologie di energia sono positiva e negativa. Il Piano Materiale rispecchia un bilanciamento di questi elementi ed energie: in esso è possibile trovarle tutte. Ognuno dei Piani Interni è dominato da un elemento o tipologia di energia. Molti piani non hanno alcuna caratteristica elementale o energetica; tali caratteristiche vengono specificate nella descrizione di un piano solo se presenti.  
*Acqua Dominante*: I piani con questa caratteristica sono per lo più liquidi. I visitatori che non possono respirare sott’acqua o che non riescono a raggiungere una sacca d’aria probabilmente muoiono annegati. Le creature del Fuoco si trovano estremamente a disagio nei piani con acqua dominante. Tali creature, costituite di fuoco, subiscono 1d10 danni ogni round.  
*Aria Dominante*: Costituiti essenzialmente da spazio aperto, i piani con questa caratteristica ospitano giusto qualche pezzo di pietra fluttuante o di altro materiale solido. Di solito sono caratterizzati da atmosfera respirabile, sebbene un piano simile potrebbe presentare nubi di gas acido o tossico. Le creature del Sottotipo Terra si trovano a disagio sui piani con aria dominante vista la scarsa quantità o assenza di terra naturale con cui entrare in contatto. Tuttavia, esse non subiscono alcun danno effettivo.  
*Terra Dominante*: I piani con questa caratteristica sono per lo più solidi. I viaggiatori che vi giungono sono a rischio di soffocamento a meno che non raggiungano una caverna o un altro anfratto. Peggio ancora, gli individui che non possiedono la capacità di Scavare restano intrappolati sotto terra e devono scavare da sè una via d’uscita (1 metro per round). Le creature del Sottotipo Aria si trovano a disagio sui piani con terra dominante visto che li considerano angusti e claustrofobici, ma a parte avere difficoltà nei movimenti non incappano in altri inconvenienti.  
*Fuoco Dominante*: I piani con questa caratteristica sono costituiti da fiamme che bruciano continuamente senza esaurire la loro fonte di alimentazione. I piani con fuoco dominante sono estremamente ostili per le creature del Piano Materiale, e coloro che non hanno Resistenza o Immunità al fuoco vengono inceneriti in poco tempo. Legno, carta, stoffa senza protezione ed altri materiali infiammabili prendono fuoco quasi istantaneamente, così come coloro che indossano vestiario non protetto ed infiammabile. In aggiunta, gli individui subiscono 3d10 danni da fuoco per ogni round in cui restano in un piano con fuoco dominante. Le creature del Sottotipo Acqua si trovano estremamente a disagio sui piani con fuoco dominante. Tali creature, costituite d’acqua, subiscono il doppio del danno ogni round.  
*Energia Negativa Dominante*: I piani con questa caratteristica sono recessi vasti e vuoti che risucchiano l’essenza vitale dei viaggiatori che li attraversano. Tendono ad essere piani desertici e tormentati, spogliati del colore e riempiti da venti che trasportano i deboli lamenti di coloro che sono morti al loro interno. Esistono due tipi di tratti basati su energia negativa dominante: energia negativa dominante minore e superiore. Nei primi, le creature viventi subiscono 1d6 danni per round. A 0 Punti Ferita o meno, queste si riducono in cenere.  
I secondi sono persino più pericolosi. Ogni round, coloro che ne sono all’interno devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 25 o subiscono un Livello Negativo. Una creatura che ha tanti Livelli Negativi quanti sono i suoi livelli effettivi o i suoi Dadi Vita muore, diventando un Wraith. L’incantesimo Interdizione alla Morte protegge il viaggiatore dal danno e dal risucchio d’energia di un piano con energia negativa dominante.  
*Energia Positiva Dominante*: L’abbondanza di vita contraddistingue i piani che presentano questa caratteristica. Come per i piani con energia negativa dominante, anche i piani con energia positiva dominante possono essere minori e superiori. Un piano con energia positiva dominante minore è una tumultuosa esplosione di vita in tutte le sue forme. I colori sono più luminosi, i fuochi più caldi, i rumori più forti e le sensazioni più intense grazie all’energia positiva diffusa nel piano. Tutti gli individui in un piano con energia positiva dominante rigenerano 2 PF a round.  
I piani con energia positiva dominante superiore vanno persino oltre. Una creatura su uno di questi piani deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 per evitare di rimanere Accecata per 10 round dalla luminescenza dei dintorni. Il semplice fatto di trovarsi sul piano conferisce rigenerazione 5pf a round. In aggiunta, coloro che hanno il massimo dei propri Punti Ferita guadagnano 5 Punti Ferita Temporanei aggiuntivi per round. Tali Punti Ferita Temporanei svaniscono 3d6 round dopo che la creatura ha lasciato il piano. Tuttavia, una creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 20 per ogni round che questi Punti Ferita Temporanei superano i suoi normali Punti Ferita totali. Fallire questo Tiro Salvezza fa sì che la creatura esploda in un tripudio d’energia, morendo.

## Tratti

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

## Caratteristiche Magiche

Le caratteristiche magiche di un piano definisce la magia su quel piano rispetto al Piano Materiale. In luoghi particolari di un piano (come quelli sotto il diretto controllo delle divinità) potrebbero applicarsi una diversa caratteristica magica.  
*Magia Normale*: Questa caratteristica magica implica che tutti gli incantesimi e le capacità soprannaturali agiscano come da descrizione. A meno che non sia diversamente descritto, un piano si presume che abbia il tratto magia normale.  
*Magia Morta*: Contraddistingue i piani dove la magia non esiste affatto. Un piano con la caratteristica magia morta funziona sotto tutti gli aspetti come un Campo Antimagia. Gli incantesimi di Divinazione non possono individuare qualcuno che si trovi in un piano di magia morta, né un incantatore può utilizzare l’incantesimo Teletrasporto per muoversi dentro e fuori di esso. L’unica eccezione alla regola "assenza di magia" è rappresentata dai portali planari permanenti, che funzionano comunque normalmente.  
*Magia Potenziata*: Sui piani con questa caratteristica magica particolari incantesimi e capacità magiche sono più facili da usare o producono effetti più potenti rispetto a come operano nel Piano Materiale. I nativi di un piano sono consapevoli di quali incantesimi e capacità magiche siano potenziate, ma i viaggiatori planari potrebbero scoprirlo di loro iniziativa. Se un incantesimo è potenziato, esso funziona come se avesse fatto un critico nella prova di magia.  
*Magia Ostacolata*: Particolari incantesimi e capacità magiche sono più difficili da utilizzare sui piani con questa caratteristica, spesso perché la natura del piano li ostacola. Per lanciare un incantesimo ostacolato, l’incantatore deve riuscire a battere di 10 la Difficoltà dell’incantesimo. Se la prova fallisce, l’incantesimo non ha effetto ma viene comunque sprecato. Se la prova riesce, l’incantesimo ha effetto normalmente.  
*Magia Limitata*: I piani con questa caratteristica consentono il solo uso di incantesimi e capacità magiche che soddisfino particolari requisiti. La magia può essere limitata nei suoi effetti da determinate scuole o sottoscuole, da effetti con certi descrittori o da effetti di un dato livello (o da qualsiasi combinazione di questi aspetti). Gli incantesimi e le capacità magiche che non soddisfano i requisiti semplicemente non hanno effetto.  
*Magia Selvaggia*: Su un piano con la caratteristica di magia selvaggia, incantesimi e capacità magiche funzionano in modo totalmente diverso e a volte pericoloso. C’è la possibilità che qualsiasi incantesimo o capacità magica utilizzata su un piano di magia selvaggia non abbia effetto. Quando l’incantatore lancia una magia deve effettuare due prove se anche solo una fallisce comporta che accada qualcosa di insolito; tirate un d100 e consultate la

**Tabella: Effetti della Magia Selvaggia.**

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Effetto |
| 01-19 | L’incantesimo rimbalza sull’incantatore con effetto normale. Se l’incantesimo non può influenzare l’incantatore, non produce alcun effetto. |
| 20-23 | Una fossa circolare del diametro di 4,5 metri si apre sotto i piedi dell’incantatore; la sua profondità è di 3 metri per livello dell’incantatore. |
| 24-27 | L’incantesimo non ha effetto, ma il bersaglio o i bersagli di quest’ultimo vengono colpiti da una pioggia di piccoli oggetti (qualsiasi cosa, dai fiori alla frutta rancida), che scompaiono non appena hanno colpito. L’attacco continua per 1 round. Durante questo periodo i bersagli sono Accecati e devono effettuare prove di Concentrazione (DC 15 + il livello dell’incantesimo) per lanciare incantesimi. |
| 28-31 | L’incantesimo colpisce un bersaglio o un’area casuale. Scegliete in modo casuale un bersaglio differente fra quelli entro il raggio d’azione dell’incantesimo o centrate quest’ultimo in un luogo a caso che rientri in tale raggio d’azione. Per generare casualmente la direzione, tirate 1d8 e contate in senso orario, partendo da sud. Per generare casualmente il raggio d’azione tirate 3d6. Moltiplicate il risultato per 1 metro per gli incantesimi a corto raggio, 6 metri per quelli a medio raggio e 24 metri per quelli a lungo raggio. |
| 32-35 | L’incantesimo funziona normalmente, ma qualsiasi componente materiale non viene consumata. L’incantesimo non scompare dalla mente dell’incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono ancora essere utilizzati). Allo stesso modo, un oggetto non perde cariche e l’effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica. |
| 36-39 | L’incantesimo non ha effetto. Invece, qualcuno (amico o nemico) entro 9 metri dall’incantatore riceve l’effetto di un incantesimo Guarigione. |
| 40-43 | L’incantesimo non ha effetto. Invece, degli effetti di Oscurità Profonda e Silenzio coprono un raggio di 9 metri attorno all’incantatore per 2d4 round. |
| 44-47 | L’incantesimo non ha effetto. Invece, un effetto di Inversione della Gravità copre un raggio di 9 metri attorno all’incantatore per 1 round. |
| 48-51 | L’incantesimo ha effetto, ma dei colori scintillanti turbinano attorno all’incantatore per 1d4 round. Considerate quest’area come un effetto di Polvere Luccicante con un Tiro Salvezza con DC 10 + il livello dell’incantesimo che ha generato tale risultato. |
| 52-59 | Non accade nulla. L’incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale viene utilizzata. L’incantesimo o lo slot incantesimo viene utilizzato, un oggetto perde cariche e l’effetto influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica. |

|  |  |
| --- | --- |
| 60-71 | Non accade nulla. L’incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale non viene utilizzata. L’incantesimo non scompare dalla mente dell’incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono ancora essere utilizzati). Un oggetto non perde cariche e l’effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica. |
| 72-98 | L’incantesimo ha effetto normalmente. |
| 99-100 | L’incantesimo ha effetto potenziato. La prova di magia genera automaticamente un critico |

2

## Piano Materiale

Il Piano Materiale è il fulcro della maggior parte delle cosmologie e definisce cosa può considerarsi normale. Si tratta del piano su cui si focalizzano gran parte delle campagne.  
Il Piano Materiale presenta i seguenti tratti:  
*Gravità Normale*  
*Tempo Normale*  
*Nessun Tratto Elementale o Energetico*: Tuttavia, luoghi specifici potrebbero presentare tali tratti.  
*Moderatamente Neutrale*: Anche se in alcuni punti potrebbe presentare elevate concentrazioni di male o bene, legge o caos.  
Magia Normale

## Piano delle Ombre

Il Piano delle Ombre è una dimensione poco illuminata che allo stesso tempo coincide e coesiste con il Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale tanto quanto al Piano Etereo, per cui il viaggiatore planare può sfruttare il Piano delle Ombre per coprire grandi distanze rapidamente. Il Piano delle Ombre coincide anche con altri piani. Tramite l’incantesimo giusto, un personaggio può servirsi del Piano delle Ombre per visitare altre realtà. Il Piano delle Ombre è un mondo in bianco e nero: l’ambiente è privo di colori. Se non fosse per questo, somiglierebbe al Piano Materiale. Nonostante l’assenza di fonti luminose, alcune piante, animali e umanoidi, considerano il Piano delle Ombre come loro dimora.  
Il Piano delle Ombre presenta le seguenti caratteristiche:  
*Geografia imperfetta*: Parti del Piano delle Ombre fluiscono continuamente verso altri piani. Dunque, nonostante la presenza di punti di riferimento, creare una mappa precisa del piano è quasi impossibile. Inoltre, alcuni incantesimi, come Ombra di una Evocazione e Ombra di una Invocazione, modificano la struttura di base del Piano delle Ombre. Questi incantesimi all’interno del Piano delle Ombre sono particolarmente utili sia per gli esploratori che per i nativi .  
*Tratti*: Indisciplinato, Libero, Superficiale, Vendicativo, Pessimista  
*Magia Potenziata*: Gli incantesimi che lavorano con l’ombra vengono potenziati sul Piano delle Ombre. Inoltre, specifici incantesimi diventano più potenti. Gli incantesimi Ombra di una Evocazione e Ombra di una Invocazione hanno il 30% della potenza degli incantesimi che copiano (invece del 20%). Ombra di una Evocazione Superiore e Ombra di una Invocazione Superiore hanno il 70% della potenza degli incantesimi che copiano (invece del 60%), mentre un incantesimo Ombre il 90% (invece dell’8o%). Nonostante la natura oscura del Piano delle Ombre, gli incantesimi che generano, utilizzano o manipolano l’oscurità non vengono influenzati dal piano.  
*Magia Ostacolata*: Gli incantesimi di luce o che utilizzino o generino luce o fuoco vengono ostacolati sul Piano delle Ombre. Gli incantesimi che generano luce sono meno efficaci in generale, dal momento che su questo piano tutte le fonti luminose hanno raggio d’azione dimezzato.

## Piano dell’Energia Negativa

Per un osservatore c’è ben poco da vedere sul Piano dell’Energia Negativa. È un luogo buio e vuoto, una fossa infinita in cui il viaggiatore potrebbe precipitare finché il piano non abbia cancellato luce e vita. Il Piano dell’Energia Negativa è il più ostile fra i Piani Interni, il più indifferente ed intollerante nei confronti della vita. Soltanto le creature immuni ai suoi effetti di risucchio possono sopravvivere qui.  
Il Piano dell’Energia Negativa presenta le seguenti caratteristiche:  
*Energia Negativa Dominante Superiore*: Alcune zone all’interno del piano hanno solo la caratteristica energia negativa dominante minore, ma queste isole tendono ad essere disabitate.  
*Magia Potenziata*: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l’energia negativa vengono potenziati. Le Abilità che sfruttano l’energia negativa, come Incanalare Energia negativa, ottengono bonus +4 alla DC del Tiro Salvezza per resistere alla capacità.  
*Magia Ostacolata*: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l’energia positiva (inclusi gli incantesimi di guarigione) vengono ostacolati. I personaggi su questo piano subiscono una Difficoltà di +10 nel lanciare incantesimi per rimuovere Livelli Negativi causati da un attacco di risucchio d’energia.

## Piano dell’Energia Positiva

Il Piano dell’Energia Positiva non ha superficie ed è simile al Piano dell’Aria con il suo spazio totalmente aperto. Tuttavia, ogni angolo di questo piano è illuminato vivacemente da una potenza innata. Tale potere è pericoloso per le forme mortali, non predisposte a subirlo. Nonostante gli effetti benefici è uno dei Piani Interni più ostili. Un personaggio sprovvisto di difese, traboccherà di potenza non appena l’energia positiva viene convogliata su di lui. Ma, visto che la sua forma mortale non è in grado di contenere tale potere, verrà incenerito, come un granello di polvere catturato all’estremità di una supernova. Le visite al Piano dell’Energia Positiva sono di breve durata, ed anche in tal caso i viaggiatori devono essere adeguatamente protetti. Il Piano dell’Energia Positiva presenta le seguenti caratteristiche:  
*Energia Positiva Dominante Superiore*: Alcune regione del piano, invece, sono caratterizzate da energia positiva dominante minore, ma tali isole tendono ad essere disabilitate.  
*Magia Potenziata*: Incantesimi e capacità magiche che usano l’energia positiva vengono potenziati. Le Abilità che sfruttano l’energia positiva, come Incanalare Energia positiva, ottengono bonus +4 alla DC per resistere alla capacità.  
*Magia Ostacolata*: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l’energia negativa (inclusi gli incantesimi infliggi) vengono ostacolati.

## Piano Elementale dell’Acqua

Il Piano dell’Acqua è un mare senza fondale o superficie, un ambiente liquido illuminato da una luce diffusa. è uno dei Piani Interni più ospitali, una volta che il viaggiatore supera il problema di respirare sott’acqua. Gli infiniti oceani di questo piano spaziano tra il freddo gelido e il caldo incandescente e tra acqua salata e acqua dolce. Gli insediamenti permanenti del piano si generano attorno a pezzi di relitti sospesi in questo fluido senza fine, andando alla deriva con le maree.  
Il Piano dell’Acqua presenta le seguenti caratteristiche:  
*Acqua Dominante* *Magia Potenziata*: Incantesimi e capacità magiche che usano l’acqua vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Incantesimi e capacità magiche che usano o creano fuoco e gli incantesimi che evocano elementali del fuoco o Esterni del Sottotipo Fuoco vengono ostacolati.

## Piano Elementale dell’Aria

Il Piano dell’Aria è un piano vuoto, costituito da cielo in ogni direzione. Si tratta del più confortevole e vivibile dei piani interni ed è la dimora di tutti i generi di creature dell’aria. Infatti, le creature volanti ottengono grande vantaggio su questo piano. Sebbene i viaggiatori possano sopravvivere bene qui anche senza la capacità di volare, sono comunque svantaggiati. Il Piano dell’Aria presenta le seguenti caratteristiche:  
*Aria Dominante*  
*Magia Potenziata*: Incantesimi e capacità magiche che usano, manipolano o generano aria vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Incantesimi e capacità magiche che usano o generano terra e gli incantesimi che evocano elementali della terra o Esterni del Sottotipo Terra vengono ostacolate.

## Piano Elementale del Fuoco

Sul Piano del Fuoco ogni cosa è illuminata. Il suolo è costituito nient’altro che da vasti e mutevoli strati di fuoco compresso. L’aria viene smossa dal calore delle continue piogge di fuoco ed il liquido più comune è il magma. Gli oceani sono composti da fiamma liquida e le montagne fanno colare lava fusa. Qui il fuoco perdura senza alimentazione o aria, ma gli elementi infiammabili introdotti sul piano vengono consumati rapidamente.  
Il Piano del Fuoco presenta le seguenti caratteristiche:  
*Fuoco Dominante* *Magia Potenziata*: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano, manipolano o generano fuoco vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Incantesimi e capacità magiche che usano o generano acqua e gli incantesimi che evocano elementali dell’acqua o Esterni del Sottotipo Acqua vengono ostacolati.

## Piano Elementale della Terra

Il Piano della Terra è un luogo solido composto da terra e pietra. Un viaggiatore imprudente potrebbe ritrovarsi seppellito da questa vasta massa solida: i suoi resti polverizzati resteranno di monito per chi oserà seguirlo. Nonostante la sua natura solida e rigida, il Piano della Terra ha consistenza variabile, spaziando da terreno soffice a vene di metallo più duro e prezioso.  
Il Piano della Terra presenta le seguenti caratteristiche:  
*Terra Dominante* *Magia Potenziata*: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano, manipolano o generano terra o pietra vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano o generano aria e gli incantesimi che evocano elementali dell’aria o Esterni del Sottotipo Aria vengono ostacolati.

## Piano Etereo

Il Piano Etereo coesiste col Piano Materiale e spesso anche con altri piani. Lo stesso Piano Materiale è visibile dal Piano Etereo, ma appare silenzioso e indistinto; i colori si confondo fra loro e i confini sono sfocati. Sebbene sia possibile vedere il Piano Materiale dal Piano Etereo, quest’ultimo è di solito invisibile a coloro che si trovano sul Piano Materiale. Normalmente, le creature del Piano Etereo non possono attaccare quelle del Piano Materiale e viceversa. Un viaggiatore che si trovi sul Piano Etereo è invisibile, incorporeo e totalmente silenzioso per qualcuno del Piano Materiale.  
Il Piano Etereo presenta le seguenti caratteristiche:  
*Assenza di Gravità*  
*Magia Normale*: Gli incantesimi funzionano normalmente sul Piano Etereo, anche se non attraversano il Piano Materiale. Le uniche eccezioni sono gli incantesimi e le capacità magiche e che influenzano le entità eteree.  
Nessun attacco magico passa dal Piano Etereo al Piano Materiale, compresi gli attacchi di forza.

## Piano Astrale

Il Piano Astrale è lo spazio tra piani interni ed esterni e confina con tutti i piani. Quando un personaggio attraversa un portale o proietta il suo spirito su un altro piano di esistenza, viaggia attraverso il Piano Astrale. Anche gli incantesimi che consentono movimento istantaneo attraverso un piano influenzano per poco il Piano Astrale. Quest’ultimo è una grande distesa infinita di limpido cielo argenteo, sia sopra che sotto. Occasionali pezzi di materia solida possono essere trovati qui, ma la maggior parte del Piano Astrale è uno spazio aperto e sconfinato.  
Il Piano Astrale presenta le seguenti caratteristiche:  
*Assenza di Tempo*: L’età, la fame, la sete, le sofferenze (come Malattie, Maledizioni e Veleni) e la guarigione naturale non hanno effetti nel Piano Astrale, sebbene riprendano il proprio funzionamento quando il viaggiatore lascia il piano.  
*Magia Potenziata*: Tutti gli incantesimi e le capacità magiche usate nel Piano Astrale hanno velocità di 1 Azione. Gli incantesimi e le capacità magiche già velocizzati non vengono influenzati, così come gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi velocizzati in tal modo sono comunque preparati e lanciati al loro livello originario.

## Abaddon

Reame di distese desolate sotto un cielo putrido, Abaddon è avvolto da una nera nebbia nauseante, e dall’opprimente crepuscolo di un’eclissi solare senza fine. Il veneficio Stige nasce in Abaddon, prima di immettersi come un serpente contorto negli altri piani. Abaddon è uno dei Piani Esterni più ostile: regno dei Daemon, immondi di male puro indifferenti al conflitto tra legge e caos, che rappresentano l’oblio e la distruzione. I Daemon governati da quattro arcidaemon con poteri simili a divinità, sono temuti come divoratori di anime.  
Abaddon presenta le seguenti caratteristiche:  
*Tratti*: Distruttivo, Implacabile, Incontentabile, Irrazionale, Iracondo, Sadico *Magia Potenziata*: Gli incantesimi e le capacità magiche malvagie vengono potenziati. *Magia Ostacolata*: Gli incantesimi e le capacità magiche benevole bene vengono ostacolati.

## Abisso

L’Abisso, piano multi-strato, circonda la Sfera Esterna come la buccia estesa di una cipolla; è formato da giganteschi canyon e gole che si spalancano nel tessuto dei Piani Esterni ed è delimitato dalle nefaste acque del Fiume Stige. Gli infiniti strati dell’Abisso, confinanti con tutti i Piani Esterni, sono collegati l’un l’altro da sentieri in costante spostamento. Nell’Abisso non ci sono regole, leggi, ordine o speranza. L’Abisso rappresenta la corruzione della libertà, un regno da incubo di orrore assoluto dove il desiderio e la sofferenza assumono forma demoniaca, terra di proliferazione di innumerevoli razze di Demoni, tra gli esseri più antichi di tutto il creato.  
L’Abisso presenta le seguenti caratteristiche:  
*Tratti*: Anarchico, Vendicativo, Permaloso, Arrogante, Doppiogiochista *Fortemente Caotico e Fortemente Malvagio*  
*Magia Potenziata*: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvagie vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono ostacolati.

## Elysium

Una vasta terra di natura incontaminata e selvaggia, Elysium è il piano del caos benevolo, della libertà e indipendenza, personificati nei nativi Azata. Nell’Elysium, la cooperazione disinteressata e la feroce competizione si scontrano violentemente, ma tali conflitti non mettono mai in ombra i nobili concetti di coraggio, creatività e bene non ostacolati da regole o leggi.  
Elysium presenta le seguenti caratteristiche:  
*Tratti*: Buono, Caritatevole, Anarchico, Innovativo, Competitivo  
*Magia Potenziata*: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvagie vengono ostacolati.

## Inferno

I nove strati dell’Inferno formano un labirinto strutturato di male premeditato dove il tormento va di pari passo con la purificazione. Piano di città di ferro, desolazioni in fiamme, ghiacciai congelati e picchi vulcanici infiniti, l’Inferno è suddiviso in nove strati concentrici, ciascuno sotto il crudele dominio di un arcidiavolo. Tortura, angoscia e sofferenza sono inevitabili nell’Inferno, ma sono impartite metodicamente, non per dispetto o capriccio, e supportano un disegno pianificato sotto i vigili sguardi dei disciplinati ranghi di Diavoli minori dell’Inferno. I nove strati dell’Inferno, dal primo all’ultimo, sono Averno, Dite, Erebo, Flegetonte, Stigia, Malebolge, Cocito, Caina e Nessus.  
L’Inferno presenta le seguenti caratteristiche:  
*Tratti*: Malvagio, Disciplinato, Iracondo, Sadico, Arrogante *Fortemente Legale e Fortemente Malvagio*  
*Magia Potenziata*: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvage vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono ostacolati.

## Limbo

Un vasto oceano di caos sfrenato e di potenziale inutilizzato circonda ciascuno dei Piani Esterni e confina con essi. Questo è il Limbo: splendido, mortale e davvero infinito. Dalle sue profondità inesplorate sono nati tutti gli altri piani e nelle sue viscere ribelli, alla fine, farà ritorno tutto il creato. Dove il mare informe del Limbo bagna le coste di altri piani, la sua massa assume un certo grado di stabilità, ed è in queste terre di confine che il viaggio è più sicuro, anche se ancora irto di pericoli derivanti dagli abitanti corrotti dal caos del Limbo. Più in profondità nel piano, i Protean nativi del Limbo si tuffano nel Caos Primordiale, creando e distruggendo la materia grezza del caos con incomprensibile trasporto. Il Limbo presenta le seguenti caratteristiche:  
*Tratti*: Anarchico, Incoerente, Istintivo, Irrazionale, Indisciplinato  
*Tempo Irregolare*  
*Magia Selvaggia e Magia Normale*: Sulle poche isole stabili del Limbo, è più probabile che la magia sia normale. In qualsiasi altro luogo la magia è selvaggia.

## Nirvana

Il Nirvana è un paradiso imparziale esistente tra i due estremi di Elysium e Paradiso. Le sue meravigliose montagne, colline e fitte foreste rispondo alle aspettative di paradiso pastorale da parte del viaggiatore, ma il Nirvana contiene anche misteri che conducono all’illuminazione. Il Nirvana è un santuario e un luogo di riposo per tutti coloro che sono in cerca della redenzione o dell’illuminazione. Gli Agathion nativi del Nirvana hanno volontariamente messo da parte la propria trascendenza per custodire gli enigmi del piano, mentre i celestiali combattono le forze del male presenti fra i piani.  
il Nirvana presenta le seguenti caratteristiche:  
*Tratti*: Buono, Gentile, Calmo, Semplice, Sicuro  
*Magia Potenziata*: Incantesimi e capacità magiche buone vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Incantesimi e capacità magiche malvage vengono ostacolati.

## Paradiso

La svettante montagna del Paradiso torreggia al di sopra della Sfera Esterna. Questo ordinato regno di onore e compassione è suddiviso in sette strati. I declivi del Paradiso sono pieni di città ordinate e ben strutturate e di giardini e frutteti puliti e curati. Sebbene abbiano iniziato le proprie esistenze come mortali, gli Arconti nativi del Paradiso vedono la legge ed il bene come le due metà inscindibili dello stesso sommo concetto e si schierano contro le corruzioni cosmiche del caos e del male.  
Il Paradiso presenta le seguenti caratteristiche:  
*Tratti*: Buono, Rigido, Combattivo, Pratico. Sincero, Valoroso  
*Magia Potenziata*: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvage vengono ostacolati.

## Purgatorio

Ogni anima transita nel Purgatorio per essere giudicata prima di essere inviata verso la sua destinazione ultima. Vasti cimiteri e terre desolate riempiono le sue cupe distese, insieme a polverosi e riecheggianti tribunali preposti al giudizio dei morti. il Purgatorio è la dimora degli Eoni, una razza che incorpora la dualistica natura dell’esistenza e i cui membri sono costantemente in guerra e in pace fra loro e con se stessi.  
Il Purgatorio presenta le seguenti caratteristiche:  
*Assenza di Tempo*: L’età, la fame, la sete, le sofferenze (come Malattie, Maledizioni e Veleni) e la guarigione naturale non hanno effetto nel Purgatorio, sebbene riprendano il proprio funzionamento quando il viaggiatore lascia il piano.  
*Magia Potenziata*: Incantesimi e capacità magiche che riguardano la morte o riposo vengono potenziati.

## Utopia

Utopia è una roccaforte dell’ordine contrapposta al caos del Limbo e alle infinite orde demoniache dell’Abisso. Una grande città di perfezione eterna, le cui strade ed edifici sono modelli di architettura ed estetica: ogni cosa è in ordine e nulla accade per caso. Anche se Utopia non è governata da nessuna razza, Assiomiti ed Inevitabili ne fanno la loro dimora, cercando costantemente di espandere la loro città perfetta.  
Utopia presenta le seguenti caratteristiche:  
*Tratti*: Rigido, Disciplinato, Serio, Diretto, Freddo  
*Magia Potenziata*: Gli incantesimi e le capacità magiche legali vengono potenziati.  
*Magia Ostacolata*: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche vengono ostacolati.

# Condizioni

La grandezza dell’uomo è nella decisione di essere più forte della sua condizione. (Albert Camus)

2

[condizioni]

**Abbagliato**: La creatura è incapace di vedere bene a causa di un’eccessiva stimolazione degli occhi. Una creatura abbagliata subisce penalità -1d6 al Tiro per Colpire e alle prove di Consapevolezza basate sulla vista.

**Accecato**: Il personaggio non riesce a vedere nulla. Subisce penalità -2 alla Difesa, perde il suo bonus di Destrezza alla Difesa (se presente), subisce penalità -2 alla maggior parte delle Competenze basate su Forza e Destrezza.

Tutte le prove o le attività basate sulla visione (come ad esempio leggere, o eventuali prove di Consapevolezza basate sulla vista) falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di invisibilità nei confronti del personaggio accecato.

I personaggi accecati devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 12 per muoversi più veloci della propria velocità dimezzata. Le creature che falliscono questa prova cadono a terra Prone. I personaggi che rimangono per lungo tempo accecati possono abituarsi ad alcune di queste penalità e iniziare a superarne alcune, a discrezione del Narratore.

**Accovacciato**: Un personaggio accovacciato subisce penalità -2 alla Difesa e -1 al Tiro per Colpire, ha un -2 alle prove di Destrezza.

**Affascinato**: Una creatura affascinata è soggiogata da un effetto soprannaturale o di un incantesimo di Charme. La creatura rimane in piedi o si siede tranquilla, senza effettuare alcuna azione se non prestare attenzione alla fonte del fascino, fintanto che dura l’effetto. L’effetto provoca penalità -4 alle Prove di Competenza richieste come reazione, come ad esempio le prove di Consapevolezza.

Qualsiasi potenziale minaccia, come ad esempio una creatura ostile in avvicinamento, consente alla creatura affascinata un nuovo Tiro Salvezza contro l’effetto del fascino. Qualsiasi minaccia palese, come ad esempio qualcuno che estrae un’arma, lancia un’incantesimo o punta un’arma a distanza verso la creatura affascinata, interrompe automaticamente l’effetto.

Un alleato della creatura affascinata può scuoterla per liberarla dall’effetto spendendo 2 Azioni.

L’affascinatore ha +1d6 su qualsiasi prova di caratteristica per interagire socialmente con la creatura.

**Affaticato**: Un personaggio affaticato non può correre o Caricare e subisce una penalità -1 a Costituzione e Destrezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa Esausto.

Ci vogliono 8 ore di riposo totale per rimuovere la condizione di affaticato. Se un personaggio non dorme almeno 6 ore alla mattina è affaticato.

**Afferrato**: Un personaggio afferrato non puo’ muoversi, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto).

Puo’ attaccare con armi in mischia se adeguate (difficilmente potrà usare uno spadone, alabarda.. un pugnale o spada corta è piu’ probabile).

**Amichevole**: Una creatura amichevole non attaccherà il personaggio se non minacciata esplicitamente.

**Assordato**: Un personaggio assordato non può ascoltare. Subisce penalità -2 alle prove di Iniziativa, fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e ha una probabilità del 20% di fallire l’uso degli incantesimi con componenti almeno Verbali.

I personaggi che rimangono assordati per lunghi periodi di tempo, possono abituarsi a queste penalità e superarne alcune, a discrezione del Narratore.

**Avvelenato**: si considera avvelenato qualsiasi soggetto sotto l’influenza di un veleno o pozione, indipendentemente che questa stia già producendo gli effetti o li debba ancora produrre dato il tempo dell’insorgenza.

**Charmato**: una creatura charmata tratta il giocatore con un fidato amico ed alleato. Se la creatura viene minacciata o attaccata può fare un nuovo Tiro Salvezza su Volontà con un +2.

L’effetto di charme non permetto il controllo del target ma questo percepisce le tue parole nel modo più favorevole. Puoi anche dare ordini ma devi riuscire in una prova di Intimidire contro un Tiro Salvezza su Volontà.

Un target influenzato da charme non farà nulla di pericoloso per se stesso (tranne se convinto) o per altri soggetti che reputa amici.

**Confuso**: Una creatura confusa è mentalmente ottenebrata e non può agire normalmente. Una creatura confusa non riesce a distinguere un alleato da un nemico e considera tutti come nemici.

Gli alleati che vogliono utilizzare un’incantesimo a vantaggio della creatura confusa devono comunque toccarla con un attacco di contatto in mischia riuscito.

Se una creatura confusa è attaccata, attacca sempre l’ultima creatura che la ha attaccata, finché quella creatura non muore o esce dalla sua visuale.

Tirate un dado sulla tabella seguente all’inizio di ogni round della creatura confusa ad ogni round per vedere quello che la creatura fa in quel round.

**d100 Comportamento:**

01-25 Agisce normalmente

26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

51-75 Si infligge 1d8 + modificatore di Forza con l’arma che tiene in mano

76-100 Attacca la creatura più vicina (a tale scopo, un Famiglio conta come parte del soggetto stesso)

Una creatura confusa che non è in grado di eseguire l’azione indicata non farà altro che balbettare in modo incoerente. Gli aggressori non hanno alcun vantaggio speciale quando attaccano una creatura confusa. Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata, attacca automaticamente a sua volta il suo aggressore al suo round successivo, fintanto che rimane confusa quando giunge il suo round.

**Dominato**: si è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura Umanoide mediante un legame telepatico con la mente del soggetto.

Se si ha un linguaggio in comune, si può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non si condivide nessun linguaggio, si possono impartire solo comandi di base come "vieni qui", "vai li"’, "combatti" o "stai fermo". Si è a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non si ricevono percezioni sensoriali dirette da lui, né si può comunicare con lui telepaticamente.

Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l’esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Consapevolezza con DC 15 (invece che DC 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di ammaliamento.

Concentrandosi completamente sull’incantesimo (2 Azioni), si possono ricevere percezioni sensoriali come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se questo non può comunque comunicarle. Non si può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se si fosse presenti, ma ci si può rendere conto di cosa sta succedendo.

Ovviamente ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché entrambi i soggetti rimangano sullo stesso piano. Non c’è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo. Se ogni giorno non si trascorre almeno 1 minuto a concentrarsi sull’incantesimo, il soggetto riceve un nuovo Tiro Salvezza per liberarsi dal controllo.

**Esausto**: Un personaggio esausto si muove a velocità dimezzata e subisce penalità -2 a Costituzione e Destrezza. Dopo 1 ora di completo riposo (o Ristorare Inferiore), un personaggio esausto diventa solo Affaticato. Un personaggio Affaticato diventa esausto compiendo una azione che normalmente lo affaticherebbe.

**Inabile**: Una creatura inabile non può effettuare azioni o reazioni.

**Infermo**: Un personaggio infermo subisce penalità -2 a tutti i Tiri per Colpire e per i danni delle armi, ai Tiri Salvezza, alle prove di competenza e di caratteristica

**Impreparato**: Un personaggio che non ha ancora agito in combattimento è impreparato, non potendo ancora reagire alla situazione. Un personaggio impreparato perde il suo bonus di Destrezza alla Difesa (se presente)

**In Lotta**: Una creatura in lotta è trattenuta da una creatura, da una trappola o da un effetto. Le creature in lotta non possono muoversi e subiscono penalità -2 a Destrezza. Una creatura in lotta subisce penalità -2 a Tiro per Colpire e Difesa. Inoltre, le creature in lotta non possono compiere azioni che richiedano due mani per essere effettuate.

**Incorporeo**: Le creature di questo tipo non possiedono un corpo fisico. Le creature incorporee possono essere colpite solo da armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Dimezzano gli effetti di incantesimi che non specifichino di funzionare su creature incorporee. Le creature incorporee subiscono danno pieno da altri soggetti ed effetti incorporei, così come tutti gli effetti di forza.

Una creatura incorporea può entrare in un oggetto corporeo o passarvi attraverso,

Gli attacchi di una creatura incorporea passano attraverso (ignorano) armature non magiche e scudi, solo la naturale Destrezza e appunto armature/scudi magici offrono resistenza.

Le creature incorporee possono muoversi ed agire normalmente nell’acqua come nell’aria. Le creature incorporee non possono cadere e subire danni da caduta.

Le creature incorporee non possono effettuare attacchi per Sbilanciare o Lottare, né possono essere sbilanciate o afferrate.

Le creature incorporee non hanno peso, e non fanno scattare trappole attivate dal peso.

Una creatura incorporea si muove sempre silenziosamente e non può essere sentita con Consapevolezza a meno che non lo desideri. Non ha punteggio di Forza, e si applica il suo bonus di Destrezza agli attacchi in mischia ed a distanza

**Indifeso**: Un personaggio addormentato, Privo di Sensi, Morente o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato indifeso. Una creatura svenuta è Inabile (vedi la condizione), non può muoversi o parlare, ed è inconsapevole di cosa accada nei dintorni. La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugni e cade prona. La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza. Un personaggio indifeso viene considerato come se avesse Destrezza 0 e non si considerano bonus derivanti dallo scudo. Gli attacchi in mischia contro un personaggio indifeso ottengono bonus +1d6 (equivalente ad attaccare un personaggio Prono) oltre al fatto che non ha bonus da Destrezza alla Difesa.

Gli attacchi a distanza, non ottengono alcun bonus particolare contro i bersagli indifesi, oltre al fatto che non c’e’ bonus alla Difesa dato dalla Destrezza.

Non puo’ eseguire azioni.

**Colpo di Grazia**: Come unica azione nel round, una creatura può utilizzare un’arma da mischia per infliggere un colpo di grazia ad un personaggio indifeso. Può anche usare un arco o una balestra, l’importante è che sia adiacente al bersaglio.

L’attaccante colpisce automaticamente ed infligge un colpo critico. Se il difensore sopravvive, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 10 + danni inflitti) o muore.

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

**Intralciato**: Il personaggio rimane intralciato. Un personaggio intralciato ha difficoltà di movimento, ma può comunque provare a muoversi, a meno che i legami che lo intralciano non siano ancorati a un oggetto immobile o impugnati da una forza contrapposta.

Una creatura intralciata può muoversi a velocità dimezzata ma non può Correre o Caricare, e subisce penalità -2 ai Tiri per Colpire e penalità -2 alle prove di Destrezza.

Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo deve superare la Difficoltà dell’incantesimo di almeno 2.

textbfImmobilizzato: Una creatura immobilizzata è strettamente limitata nei movimenti e può compiere solo alcune azioni.

Una creatura immobilizzata non può muoversi ed è Impreparata. Una creatura immobilizzata può tentare sempre di liberarsi, solitamente attraverso una prova di Artista della Fuga o un Tiro Salvezza su riflessi.

Può compiere azioni verbali e mentali, ma non può utilizzare, di norma, gli incantesimi. Un personaggio immobilizzato che tenta di utilizzare gli incantesimi e usare una Capacità Magica si considera che sia Disturbato.

Se il soggetto è legato la prova è contro la prova di Uso Corde o Sopravvivenza di chi ha legato.  
**Invisibile**: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista, ricevono bonus +1d6 al Tiro per Colpire contro avversari visibili e negano il bonus di Destrezza alla Difesa dei loro avversari (se posseduto).

**Livelli Negativi**: Ci sono creature non morte con capacità soprannaturali ed incantesimi con effetti magici che possono risucchiare la vita e l’energia vitale; questo terrificante attacco è noto come Risucchio di Energia e comporta dei Livelli Negativi che infliggono delle penalità alle creature.

Se i livelli negativi di una creatura sono uguali o superiori ai suoi Dadi Vita totali, la creatura muore.

**Livelli Negativi Temporanei**: Una creatura con livelli negativi temporanei ha diritto ogni giorno ad un nuovo Tiro Salvezza per rimuovere il livello negativo. La DC di questo Tiro Salvezza è la stessa dell’effetto che ha causato i livelli negativi.

**Livelli Negativi Permanenti**: Alcune capacità comportano un risucchio di livello permanente ad una creatura. Questi sono trattati come livelli negativi temporanei, ma non permettono di effettuare ogni giorno un nuovo Tiro Salvezza per rimuoverli.

**Ristorare Livelli Negativi**: Una creatura portata a livelli negativi, ovvero sotto zero, è morta e non si può riportare in vita o recuperare i livelli mancanti.

**Morente** : Un personaggio morente ha -1 Punti Ferita e si considera Indifeso per le penalità ed è prossimo alla morte. Ogni round perde 1 punto ferita finche’ muore o viene curato.

**Morto**: L’anima del personaggio abbandona permanentemente il suo corpo. I personaggi morti non possono beneficiare delle cure normali o magiche, e non possono essere riportati in vita da un incantesimo. Solo un Patrono ha sufficiente potere per riportare l’anima nel corpo e riportare in vita la creatura. La Scuola di Negromanzia ha incantesimi per rianimare un corpo come non morto.

**Nauseato**: Le creature nauseate soffrono di disturbi di stomaco. Le creature nauseate non sono in grado di attaccare, utilizzare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola Azione di movimento per round.

**Paralizzato**: Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire. Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a -4, è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali.

Una creatura alata in volo, nel momento in cui viene paralizzata non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più Nuotare e potrebbe annegare.

Una creatura può attraversare una zona occupata da una creatura paralizzata (o morta), che sia un alleato o meno e si considera come terreno difficile.

**Pietrificato**: Un personaggio pietrificato è stato trasformato in pietra ed è privo di sensi ed Indifeso. Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna di carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Se il corpo pietrificato del personaggio è incompleto quando viene ritrasformato in carne, il corpo rimane incompleto e potrebbe avere una qualche perdita permanente di punti ferita e/o altre menomazioni.

**Paura**: Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

**Prono**: chi è prono ha un -1d6 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni. L’unica opzione di movimento per una creatura prona è di strisciare, a meno che non si rialzi e ponga termina alla sua condizione.

**Scosso**:I personaggi che sono scossi subiscono penalità -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

**Spaventato**: I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga.

A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. Se la durata della paura non è ancora arrivata al termine, qualora dovessero incontrare di nuovo la fonte della loro paura, cercherebbero nuovamente di fuggire.

I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

**Stordito/Svenuto**: si considera che sia Indifeso.

**In Preda al Panico**: I personaggi in preda al panico sono scossi e, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale.

I personaggi in preda al panico fuggono davanti a qualsiasi altro pericolo che possano trovarsi di fronte. A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente.

I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

**Terrore Crescente**: Gli effetti della paura sono cumulativi.

Un personaggio scosso che viene nuovamente scosso diventa spaventato, mentre invece un personaggio scosso che viene spaventato cade in preda al panico. Un personaggio spaventato che viene scosso o spaventato cade in preda al panico.

**Rotto**

La condizione rotto ha i seguenti effetti, a seconda dell’oggetto:

- Se l’oggetto è un’arma, tutti gli attacchi effettuati con l’oggetto subiscono penalità -2 al Tiro per Colpire e per i danni. Tali armi ottengono un Colpo Critico soltanto con un 4 volte 6 naturale ed infliggono al massimo solo 1 volta il danno in aggiunta.

- Se l’oggetto è un’armatura o uno scudo, il bonus che concede alla Difesa è dimezzato, arrotondando per difetto. L’armatura rotta raddoppia la penalità di armatura alla Prova sulle Competenze.

- Se l’oggetto è un attrezzo necessario per una Competenza, tutte le prove di Competenza effettuate con esso subiscono penalità -2.

- Se l’oggetto è una Bacchetta o un Bastone, utilizzate il doppio delle cariche necessarie ogni volta che viene usato.

- Se l’oggetto non rientra in nessuna delle precedenti categorie, la condizione rotto non ha effetto sul suo uso. Gli oggetti con condizione rotto, a prescindere dal tipo, valgono il 25% del loro costo normale. Se l’oggetto è magico, può essere riparato soltanto con l’incantesimo Fabbricare utilizzata da un incantatore di livello uguale o superiore a quello che ha creato dell’oggetto.

**Sanguinante** Una creatura che sta subendo danni da sanguinamento subisce la quantità di danno indicata all’inizio del suo round. Il sanguinamento può essere interrotto superando una prova di Pronto Soccorso con DC 15 o con l’uso di un incantesimo che curi ferite.

Alcuni effetti di sanguinamento causano un danno di caratteristica o persino un risucchio di caratteristica.

Se non indicato diversamente il danno massimo da sanguinamento, anche cumulato, è di 5 PF a round.

# Conversione Mostri

Per aggiungere altri mostri a DBS vi invito a convertire da Pathfinder o dalla 5ed del famoso gioco di ruolo i vari mostri.  
DBS è di base un sistema D20 fortemente modificato nelle dinamiche ma non nelle fondamenta dei valori numerici.  
Prendiamo ad esempio l’Orco comune da https://www.d20pfsrd.com/bestiary/monster-listings/humanoids/orcs/orc/ , tralasciamo le parti descrittive e concentriamoci sui numeri e valori.

**Orc (grado di Sfida 1/3)** questo valore rimane il medesimo in DBS

**XP 135** questo valore non ha più senso

**Orc warrior 1** non ci interessa

**CE Medium humanoid** ci indica che la creatura è di taglia media, umanoide e malvagio, ai fini dei tratti la creatura non è di livello tale da aver attirato l’attenzione di un Patrono.

**Init +0** è l’iniziativa, prendete il bonus alla Destrezza o Intelligenza

**Senses** darkvision 60 ft.; Perception -1, rimane uguale, si tengono gli stessi valori ed abilità. In questo caso 60 piedi indica che la distanza è di 20 metri

**Weakness** light sensitivity si cerca dove possibile l’equivalente in DBS, in questo caso fotofobia leggera oppure si applicano direttamente le penalità indicate.

**AC** 13, touch 10, flat-footed 13 (+3 armor) questa è la Difesa.

**Competenza Armi**: è pari al BAB indicato

**Competenza Magia**: di base è metà del grado di Sfida. Utile solo se la creatura ha poteri magici.

**hp** 6 (1d10+1) rimane uguale

**Fort** +3, Ref +0, Will –1 si traducono in Tempra, Destrezza e Volontà. Il punteggio rimane uguale

**Speed** 30 ft. è il movimento, in questo caso è 9 metri

**Melee** falchion +5 (2d4+4/18–20) è il mio Tiro per Colpire e danno. Rimane uguale

**Ranged** javelin +1 (1d6+3) è il Tiro per Colpire. Rimane uguale

**Str** 17, Dex 11, Con 12, Int 7, Wis 8, Cha 6. Devi prendere solo la parte bonus.

**Base Atk** +1; CMB +4; CMD 14 il primo valore determina la CA. Suggerisco di usare direttamente i bonus al colpire indicati nel melee.

**Feats** Weapon Focus (falchion) Arma Focalizzata. Il bonus dell’abilità è già calcolata nei valori di Melee

**Skills** Intimidate +2 rimane uguale.

**Ferocity** (Ex): An orc remains conscious and can continue fighting even if its hit point total is below 0. It is still staggered and loses 1 hit point each round. A creature with ferocity still dies when its hit point total reaches a negative amount equal to its Constitution score. si prende la abilità così come e’.

Se prendete i mostri dalla **5e**  
Aumentate la classe armatura, TS, bonus al colpire di 1/3 del Grado di Sfida della creatura, arrotondate per eccesso.

# Autore

Autore ed Ideatore: Andres Zanzani - azanzani@gmail.com

Coautore: Roberta Giorgini - madgiorgini@yahoo.it

Contributi: Federica Angeli - angelifdc@gmail.com

Playtesting: Fabrizio Bonetti, Emanuele Pezzi, Nicola Ricottone, Marco Valmori, Edoardo Zanzani, Isotta Zanzani, Federica Angeli

Un ringraziamento speciale a tutta la mia famiglia che mi ha sopportato e supportato in questi anni disperati!

Powered by LaTeX & **GitHub**

Andres Zanzani

# Scheda e Manuale

[scheda-e-manuale]

Siete invitati a scaricare da GitHub **Dungeon Bell System** liberamente e senza vincoli se non quelli espressi dalla licenza OGL.  
Il link diretto per l’ultima versione compilata di DBS è [Manuale DBS in pdf](https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS%20-%20Dungeon%20Bell%20System.pdf)  
oppure l’url https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS%20-%20Dungeon%20Bell%20System.pdf

Questo il link per la scheda: [DBS-Scheda.pdf](https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS-scheda.pdf)  
oppure l’url https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS-scheda.pdf

Questa versione non è propriamente la piu’ indicata da usare in quanto contiene tutte le modifiche attive e non definitive apportate al sistema.

Le versioni "stabili" le trovi su Versioni, scarica l’ultima versione DBS (<https://github.com/buzzqw/TUS/releases>)

**Questo il link al changelog** che viene aggiornato ad ogni commit significativo [changelog.md](https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/changelog.md)  
oppure <https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/changelog.md>

Qualsiasi segnalazione o consiglio che vogliate darmi e piu’ che ben accetto! Aprite una issue su GitHub!

# Licenza

**DBS - Dungeon Bell System** e’ licenziato sotto OGL 5.1demosaz

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player’s Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar’ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti. All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

**OPEN GAME License Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

**1**. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2**. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3**.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4**. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5**.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6**.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7**. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8**. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9**. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10**. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11**. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12**. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13**. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14**. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

**15**. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Le immagini incluse nel manuale sono licenziate per un uso libero o sono senza licenza. In caso di inclusione per errore di immagini protette da copyright vi invito a segnalarle per la rimozione.