

AVVENTURIERI

I PERSONAGGI

Creazione del personaggio

La creazione del personaggio viene eseguita in fasi differenti. Si parte dalla determinazione degli attributi.

1 . Attributi. I personaggi possono distribuire punti negativi e positivi tra gli attributi in modo da ottenere un totale finale di +5. Il quarto punto positivo in un attributo costa però il doppio.

-2	-2 punti
-1	-1 punto
0	nulla
+1	1 punto
+2	2 punti
+3	3 punti
+4	5 punti

2 . Razza. Il personaggio sceglie la razza, applica i modificatori a Capacità e Attributi, e segna le eventuali Qualità razziali.

3 . Origine. Esistono quattro tipi di origine, che determinano alcune fondamentali capacità del personaggio.

4 . Capacità preferite. Il personaggio sceglie 3 capacità in cui è generalmente più competente. Il costo di incremento di tali capacità è ridotto da 2 punti sviluppo per livello, ad 1 punto sviluppo. Non si possono mai scegliere "combattimento armato" e "mira" (Che dunque costano sempre 2 punti ad incremento).

5 . Trattati. In base alla natura il personaggio può acquisire fino a 5 punti di tratti. Questi sono valori che rappresentano il carattere, la natura, e in sostanza l'archetipo del personaggio. I punti vengono distribuiti in modo che ogni personaggio possieda da uno a tre virtù con un valore da 1 a 3 massimo ognuna. I tratti rappresentano sia vantaggi che svantaggi, come vedremo in seguito.

6 . Punti sviluppo. A questo punto il personaggio spende 12 punti sviluppo, per acquistare Qualità, Attributi e Capacità. A questi punti aggiunge eventualmente quelli conseguiti per un livello di personaggio superiore a quello base di partenza (6 punti sviluppo per ogni livello oltre il primo).

Qualità	2-4 punti sviluppo
Attributi (fino a 0)	3 punti sviluppo
Attributi (da +1 in su)	6 punti sviluppo
Capacità favorite	1 punto sviluppo
Capacità non-favorite	2 punti sviluppo

7 . Fato. Il personaggio inizia il gioco con 2 punti fato (eventualmente 1 in più ogni 3 livelli se si inizia da gioco avanzato).

Attributi

Ogni attributo del gioco ha un valore negativo o positivo. Normalmente gli umani hanno un valore che va da -3 a +3, con 0 come media. I personaggi, in quanto eroi, hanno un campo di applicazione differente, solitamente variabile tra -2 e +4. Il raggio più ampio di variazione va da -6 a +6 per creature umanoidi, naturali o sovranaturali, mentre può arrivare fino a +8 per creature veramente straordinarie (un dio, una bestia magica come un drago o una bestia colossale per esempio).

Il valore a cui possono arrivare al massimo gli attributi dipende dal livello:

Livello: 1-6	Attributi a +4
Livello: 7-14	Attributi a +5
Livello: 15 o +	Attributi a +6

FORZA

Si aggiunge al danno in mischia e si usa per determinate prove di forza eccezionale.

Capacità: nessuna.

COSTITUZIONE

Determina i punti ferita del personaggio, e il suo livello di resistenza generale.

Capacità: nessuna.

DESTREZZA

Determina l'abilità con le armi da mischia e senza alcuna arma. Su destrezza sono basati anche difesa passiva (una sorta di riflessi e schivata) e l'iniziativa.

Capacità: Agilità, Cavalcare, Furtività, Ladrocinio.

MENTE

È l'intelligenza e la forza mentale. Determina il valore di potere del personaggio.

Capacità: Alchimia, Artigianato, Conoscenze arcane, Conoscenze naturali, Cultura, Guarigione, Misticismo, Sopravvivenza.

CARISMA

È la capacità di influenzare gli altri con le parole e con la propria presenza. Determina il valore di potere del personaggio.

Capacità: Autorità, Diplomazia, Intrattenere, Sotterfugio.

PERCEZIONE

È il senso pratico la sveltezza mentale, i riflessi e la sensibilità al mondo fisico (i cinque sensi del personaggio) e non (l'intuito). Serve per determinare il valore di iniziativa e si usa per le abilità di combattimento a distanza.

Capacità: Empatia, Percezione sensoriale, Sopravvivenza.

Caratteristiche secondarie

Le caratteristiche secondarie sono valori derivati dagli attributi, ed eventualmente modificati dalle qualità.

DIFESE PASSIVE

Le difese passive sono forme di resistenza del personaggio a tre tipi di interazione negativa, o attacco: fisico, mentale. Nel caso del fisico si tratta della capacità di sopportare choc dati dalle ferite e la capacità di schivare.

☞ **Robustezza.** Si tratta di una forma di resistenza fisica a danni differenti dalle semplici ferite. È pari a Costituzione + 9.

☞ **Schivata.** È la capacità di schivare, mettersi al riparo e mantenersi pronto a difendersi. È pari a Destrezza + 9.

☞ **Volontà.** È la forza mentale del personaggio, e la sua resistenza alle coercizioni mentali, naturali o sovranaturali. È pari a Mente + 9.

Nessuno di questi valori può essere annullato da penalità.

FERITE

Rappresenta l'ammontare numerico di danni che un personaggio, giocante o meno, può sopportare prima di rischiare il tracollo e/o morire. Sono pari a Costituzione + 12.

Qualsiasi penalità non può comunque ridurre il numero di ferite (assolute) del personaggio a meno che 1.

POTERE

Il valore di potere, come ogni altra caratteristica, può arrivare da un numero negativo ad un numero positivo. Se il valore è nullo o negativo il personaggio è incapace di operare incantesimi, anche se può usare altre forme di magia. Se il valore è positivo il personaggio è in grado di operare incantesimi.

È Basato su Carisma e Mente. Se entrambi sono positivi si tiene il valore più alto, se uno dei due valori è negativo, o entrambi, allora si sommano.

INIZIATIVA

Il valore di iniziativa rappresenta la capacità di reagire e i riflessi del personaggio, nonché una forma di percezione passiva. È pari a Destrezza + Percezione.

Razza

La scelta della razza è opzionale, e non vincola in alcun modo il personaggio ad una scelta professionale o ad un particolare stile di vita. Ogni

razza applica a suo modo una serie di modificatori alle caratteristiche, alle capacità o alle qualità.

Se non diversamente specificato il personaggio appartiene alla razza "Umano". Altre razze possono, o meno, costare un certo ammontare di punti sviluppo di base (sottratti appunto dai 15 punti personaggio di partenza).

Origini

Diversamente dalla razza (la cui varietà dipende dall'ambientazione), un'origine è una forma molto basilare di appartenenza sociale e culturale.

Ogni origine fornisce una certa quantità di capacità culturali, sarebbe a dire un addestramento base in un certo numero di capacità: queste capacità partono da livello 1. In taluni casi il personaggio potrà scegliere tra un certo numero di capacità. Un'origine non permette mai di cumulare tali incrementi, per cui non è possibile raggiungere il secondo livello in una capacità con una origine.

BARBARO

- **Capacità culturali:** Sopravvivenza, Conoscenze naturali, Furtività.
- **2 culturali a scelta tra:** Cavalcare, Combattimento ravvicinato, Mira, Artigianato, Misticismo, Intrattenere, Diplomazia, Agilità.

CITTADINO

- **Capacità culturali:** Cultura, Diplomazia.
- **3 capacità culturali a scelta tra:** Cavalcare, Artigianato, Sotterfugio, Ladrocinio, Furtività, Misticismo, Conoscenze arcane, Conoscenze naturali, Intrattenere, Combattimento armato, Mira.

PAESANO

- **Capacità culturali:** Conoscenze naturali, Artigianato.
- **3 capacità a scelta tra:** Cavalcare, Agilità, Diplomazia, Intrattenere, Cultura, Guarigione, Misticismo, Combattimento armato, Mira.

NOBILE

- **Capacità culturali:** Cultura, Autorità, Empatia.
- **2 a scelta tra:** Combattimento armato, Mira, Guarigione, Misticismo, Alchimia, Sotterfugio, Diplomazia.

NOMADE

- **Capacità culturali:** Sopravvivenza, Cavalcare, Conoscenze naturali.
- **2 a scelta tra:** Combattimento armato, Mira, Guarigione, Percezione sensoriale, Furtività, Intrattenere, Diplomazia.

Capacità

Le capacità sono competenze del personaggio. Esistono 18 capacità, che rappresentano campi molto estesi di competenza (alcune qualità definiscono specialità particolari in questo campo di competenza).

Ogni volta che i personaggi passano di livello possono immediatamente spendere dei punti sviluppo (rappresentano l'addestramento e l'esperienza già accumulata). Le capacità costano 1 punto se favorite, o 2 se non-favorite.

Le capacità hanno comunque un livello massimo: 6. Oltre questo livello non è possibile aumentarle, anche se è sempre possibile aumentare gli attributi che le condizionano ed eventualmente guadagnare modificatori con magia e qualità.

CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO

Le capacità di combattimento non sono capacità comuni. Come prima cosa non possono essere favorite. Aumentare una capacità di combattimento costa sempre 2 punti sviluppo.

Oltre a questo, ogni capacità di combattimento dipende da due caratteristiche, anziché una. Il combattimento ravvicinato (con armi bianche e disarmato) dipende dalla forza e dalla destrezza. La mira (ovvero attaccare con armi da tiro o da lancio) dipende invece dalla destrezza e dalla percezione. Per ottenere il valore finale bisogna sommare i due attributi e dividere per due (fare la media), Viene sempre arrotondato verso l'eccesso (positivo).

Esempi: -2 e $+3$ vuol dire $+1$; -1 e $+5$ vuol dire $+2$; $+3$ e $+4$ vuol dire $+4$.

CAPACITÀ FAVORITE

Ogni personaggio ha tre capacità favorite da scegliere (non quelle da combattimento). Tali capacità vengono incrementate con un costo in punti sviluppo inferiore rispetto al normale: 1 anziché 2.

Il personaggio potrà acquistare nuove capacità favorite durante il gioco, ma non potrà comunque convertire i punti già spesi in una capacità secondo il nuovo costo di incremento. Occorre perciò scegliere queste capacità il prima possibile.

Tratti

I tratti sono elementi che caratterizzano il personaggio. In special modo dal punto di vista caratteriale. Ogni personaggio può avere fino a tre tratti. Ogni tratto può avere un valore da 1 a 3.

Alla creazione il personaggio ha fino a 5 punti da distribuire tra questi tratti (ma non è obbligato a spenderli tutti).

I tratti condizionano alcuni esiti di test e il comportamento del personaggio, usando alcune regole del Fato.

DADI E NUMERI

LE REGOLE

IL TEST DI ABILITÀ

L'ossatura della meccanica di *Legendary Quest* è il test di abilità. Questo può essere un test basato su una capacità, su un attributo o un altro valore statico.

Si tirano due dadi a sei facce (2d6) a cui si somma il valore di riferimento, applicando modificatori positivi e negativi (bonus e malus). Se il risultato finale è pari o superiore al livello di difficoltà dell'azione (semplicemente "difficoltà" o "LD") allora l'azione o il test sono riusciti.

TIPO DI AZIONE	LD DI RIFERIMENTO
Normale	10
Difficile	13
Molto difficile	16
Assurda	20

EXTRA

Se il risultato finale del test è superiore di almeno 4 punti al livello di difficoltà del test allora si è ottenuto un extra. Un'extra rappresenta una prestazione particolarmente eccezionale da parte del personaggio (descritta appropriatamente).

In combattimento, per esempio, un extra rappresenta un bonus al danno finale dell'attacco.

FALLIMENTO AUTOMATICO E CRITICO

Quando il personaggio ottiene un risultato naturale di dado di 2 (doppio "1") il test fallisce automaticamente, indipendentemente dal valore di riferimento, dell'attributo o della capacità.

Inoltre il personaggio ripete virtualmente il test (due dadi contro la difficoltà). Se il tiro non riesce il fallimento si tramuta in un fallimento critico (una situazione disastrosa), altrimenti rimane un fallimento comune.

TEST A CONFRONTO

Un test a confronto vede l'opposizione di due valori. La risoluzione è molto semplice. Chi ottiene il risultato più alto vince il confronto.

Se è necessario determinare l'ottenimento di un "extra" il vincitore del tiro considera il valore del suo avversario come un Livello di Difficoltà (deve quindi ottenere uno scarto di almeno 6 punti per ottenere questo extra).

TEST DI GRUPPO

Si parla di test di gruppo in due frangenti: quando più di un personaggio non giocante esegue lo stesso tipo di tiro (per esempio un test di Percezione per notare il PG nascosto nelle ombre);

quando più di un personaggio (giocante o meno) concorre al successo del tiro di un personaggio.

Nel primo caso, per risparmiare tempo, il master può eseguire solo una volta il tiro e applicare separatamente i valori di più di un personaggio non giocante (o personaggio giocante in taluni casi), altrimenti è sempre possibile dividere i personaggi non giocanti in gruppi e tirare per ognuno di questi gruppi.

Nel secondo caso il master determina quante persone possono aiutare una situazione (come per esempio un test di forza). Chi esegue il test lo porta a termine normalmente, ma può avere un bonus dai propri aiutanti: ognuno di questi esegue un tiro sulla stessa capacità (o attributo) a difficoltà 10. Se ottiene un successo fornisce un +1 al tiro finale, se ottiene un extra allora fornisce un +2; ma se ottiene un fallimento critico allora impone un -2 al tiro finale (ostacola l'azione).

TEMPO E TEST

Se un personaggio ha molto tempo, può evitare di tirare i dadi. A seconda del caso potrà tenere il risultato come se avesse tirato un 8 o un 12.

Con il doppio o il triplo del tempo normale, il personaggio può tenere un 8.

Se è possibile aumentare addirittura l'unità di tempo (round in minuti, minuti in ore, ore in giorni...) allora può anche tenere un 12.

Fato

Il personaggio può avere da 0 a 12 punti fato in ogni momento del gioco. Questi punti possono essere spesi per diversi propositi: rappresentano il modo in cui i personaggi interagiscono in modo unico con la narrazione.

STUNT

Quando un personaggio descrive una stunt (un'azione dinamica che coinvolge non solo una descrizione ma anche parte dell'ambiente di gioco, ma anche un intervento sociale particolarmente ben articolato) allora il master gli può permettere di giocarvi un punto fato.

Come bonus l'azione sarà eseguita tirando 3 dadi invece che due, ma comunque sempre tenendo il risultato dei due dadi maggiori.

Nel caso l'azione riesca anche con un Extra allora il punto fato verrà considerato NON speso.

INVOCARE UN TRATTO

Solo i tratti permettono azioni di vero spessore drammatico, e per questo permettono al personaggio di superare i propri normali limiti. Se un'azione può coinvolgere l'uso di un tratto ("Rabbioso" per un combattimento) allora il

personaggio ha diritto di invocarlo. Possono essere invocati più tratti. Per ognuno di questi il personaggio deve spendere un punto fato. Ogni tratto somma il suo valore al punteggio finale del test. Questa opzione può esser attivata anche dopo aver eseguito il tiro.

FORTUNA DEGLI EROI

Un'opzione generale sui test è quella di tirare nuovamente un tiro fallito, spendendo un punto fatto (questo sia se il personaggio possiede o meno uno o più tratti appropriati).

COLPO DI STRISCIÒ

Quando il personaggio viene colpito da un attacco (sia fisico che non, se opposto da una difesa passiva, come Robustezza, Volontà o Schivata) che porta una conseguenza allora il personaggio può spendere un punto fatto per evitare automaticamente questa conseguenza.

Il personaggio può spendere un punto fatto per stabilizzare automaticamente il suo stato di salute, quando si trova incapacitato.

COMPLICAZIONI

Il master può imporre un determinato tipo di condizione a tutti i personaggi, in qualsiasi momento, sopravvenendo all'esito di un tiro per esempio (Se un personaggio è riuscito a scassinare una serratura, ma il master decide che quella determinata serratura non può essere scassinata). In un caso del genere, tutti i personaggi, o anche solo il personaggio coinvolto, può recuperare immediatamente il punto fatto (se il master impone ad un personaggio che venga catturato dal lazo dei goblin, senza resistenza, allora questi guadagna un punto fatto).

GUADAGNARE FATÒ

Azioni particolarmente astute, coraggiose o drammatiche possono permettere ai personaggi di guadagnare i punti fatto.

Alla fine di una particolare situazione, scena, o avventura, o alla risoluzione di una particolare condizione i personaggi possono guadagnare sempre 1 o più punti fatto.

Difetti dei tratti

Alcuni tratti possono rappresentare anche dei difetti (uno curioso, per esempio). Quando il difetto di un tratto può entrare in gioco in una determinata situazione il personaggio esegue un tiro di un dado singolo, sommando il punteggio del tratto. Se il risultato è superiore a 5 allora l'effetto del tratto forza il comportamento del personaggio.

COMPULSIONI

Alcuni tratti caratteriali, che normalmente possono conferire dei vantaggi nei test, rappresentano difetti in altre situazioni (furioso, per esempio). Quando il personaggio risulta soccombere in una particolare situazione ad un suo difetto caratteriale (ottiene 6 o + nel suddetto tiro) può comunque decidere di spendere un punto per riuscire a resistere alla sua naturale compulsione.

DIFETTI INTRISECI

Alcuni tratti rappresentano difetti, e basta (schizofrenico o avventato per esempio). In questi casi per il personaggio è obbligatorio soccombere al proprio difetto, ma quando ciò succede guadagna un punto fatto (come per una complicazione).

Scene d'azione

Le scene d'azione possono essere combattimenti, ma anche scene con una determinata carica dinamica (un inseguimento a cavallo). Quello che accomuna le scene d'azione è la necessità di risolvere l'ordine dell'iniziativa.

INIZIATIVA

Ogni partecipante ad uno scontro o una scena d'azione tira un d6 e somma al risultato il punteggio di iniziativa. Ogni PG e gruppo di PNG avrà dunque un punteggio di **Iniziativa base** per questo scontro.

Il turno si risolve sempre partendo dal personaggio con il più alto valore di Iniziativa base, fino a quello col valore più basso. Ognuno dichiara la propria azione.

Ogni azione scelta dal personaggio ha un **Fattore di velocità**. Questo fattore viene applicato all'iniziativa base il turno successivo, modificandola in negativo. Il modificatore si applica dunque solo ad un turno, quello successivo: ogni turno l'iniziativa del personaggio sarà pari al suo valore di iniziativa base meno il fattore di velocità del turno precedente.

Quando il personaggio risolve la propria fase deve scegliere un tipo di azione.

- **Azione comune (-0)**. Il personaggio esegue una singola azione, come un attacco o un'azione su un oggetto.

- Con un azione il personaggio può correre di 12 + Destrezza metri.

- Manovre atletiche come salti, acrobazie e simili corrispondono ad un'azione comune.

- Guidare, sollevarsi da terra, raccogliere un oggetto, estrarre un oggetto (come un'arma) o riporlo, sono altri esempi di azioni comuni.

- **Azione multipla (-x; dove x è il numero di azioni eseguite)**. Il personaggio può eseguire, nello

stesso turno, più di un'azione contemporaneamente. Queste azioni devono essere differenti (*non si può ad esempio sparare tre volte con la pistola, ma si può sparare, saltando e magari tirando un calcio alla porta*). Ogni azione impone una penalità di -1, cumulativa, a tutte le azioni eseguite in questa fase dal personaggio. *Esempio: Tirare con l'arco mentre si cavalca comporta un malus di -2 sia al tiro per cavalcare che all'attacco con mira.*

- **Attesa (-3).** Il personaggio può attendere per eseguire la propria azione. Quando un personaggio attende può interrompere in qualsiasi momento (dalla sua fase fino alla fine del turno) lo svolgimento delle azioni. Quando un personaggio esegue un'azione di interruzione può compiere solo un'azione comune (non un'azione multipla dunque), e il suo fattore di velocità sarà comunque -3. Un'azione di attesa può essere sempre convertita in una delle seguenti azioni.

- **Difesa totale:** il personaggio esegue un tiro di Agilità, se questo è superiore al suo punteggio di Schivata allora lo sostituisce fino al prossimo turno.

- **Mira:** Il personaggio può guadagnare immediatamente un bersaglio e godere un bonus di +1 all'attacco verso tale bersaglio; alternativamente il personaggio può scegliere il bersaglio, e decidere di aspettare la fine del turno per colpire, con un bonus di +3 all'attacco.

Il personaggio ha sempre diritto di eseguire un singolo **Movimento gratuito**, che consiste in uno spostamento di 6 metri, prima o dopo la propria azione regolare. Altre forme di spostamento non contano in questo senso (un salto o un'acrobazia devono essere eseguite come azioni comuni).

- **Reazioni.** In taluni casi il personaggio avrà diritto ad eseguire una reazione. Una reazione è un'azione gratuita eseguita fuori dal proprio turno, come risposta ad un evento o un'altra azione.

NOTA. È infine importante ricordare che i malus imposti dal fattore di velocità delle azioni non è mai cumulativo di round in round, si applica infatti di volta in volta all'iniziativa base.

ATTACC@ IN MISCHIA

Un attacco in mischia, armato o disarmato, viene portato con la capacità "combattimento ravvicinato".

Il test viene eseguito contro una difficoltà pari al valore di **Schivata** del bersaglio. A questo test vengono applicati modificatori (sia positivi che negativi) a seconda della situazione.

Un bersaglio dotato di un arma o di uno scudo è in grado di parare gli attacchi ravvicinati che gli vengono portati contro. Ogni arma (o scudo) ha un valore di **Parata** in mano al personaggio: è par a 1/2 del Livello di Combattimento ravvicinato (escluso il

modificatore dell'attributo quindi), a cui viene aggiunto un modificatore che dipende dall'arma (da -2 a +2 solitamente). Questo punteggio viene sommato, se positivo alla schivata per formare la difficoltà dell'attacco. Questa opzione consiste dunque in una parata: un personaggio ne può eseguire tante in un turno quanto l'esatto valore di parata, oltre questo numero il valore di parata non può più essere applicato.

Nel caso fosse necessario determinare se l'attacco è stato parato o schivato allora è sufficiente controllare in che fascia ricade il risultato del tiro di attacco.

Esempio: un personaggio con Destrezza +2, combattimento armato 4, che imbraccia una spada da parata +0 e uno scudo da parata +1, ha una difficoltà per essere colpito pari a 13, pari a 8 di base +2 di destrezza +3 di parata. Se il risultato dell'attacco del suo avversario va da 1 a 10 allora avrà schivato, se il risultato va da 11 a 13 allora è stato parato, da 14 in su va a segno.

Quando un personaggio ottiene un **Extra** in un attacco ravvicinato ha colpito una zona speciale del corpo del bersaglio (un organo vitale, la testa o simili). Può dunque sommare 1d6 ulteriore al danno.

ATTACC@ A DISTANZA

Un attacco in mischia, armato o disarmato, viene portato con la capacità "Mira".

Analogamente all'attacco in mischia il test viene contrapposto ad una difficoltà pari alla Schivata del bersaglio.

Un attacco a distanza non può essere parato (ma gli scudi forniscono normalmente il loro bonus, ma null'altro). Tuttavia ad un attacco a distanza si applicano altri modificatori:

- **Copertura:** al tiro di attacco può essere applicato un malus da -1 a -3 per la copertura del bersaglio (25%, 50% o 75%).

- **Distanza:** al tiro di attacco può essere applicato un malus da -1 a -3 per la distanza del bersaglio (fino a 50, 150, 300 metri).

- **Visibilità:** al tiro di attacco può essere applicato un malus di -1 o -2 se la visibilità è occlusa. Se il personaggio tenta di colpire alla cieca applica un malus di -6!

Un'eventualità che può capitare quando si porta a termine un tiro di attacco a distanza è che il bersaglio che si è prefissato sia in mezzo ad una mischia. Per evitare di colpire altri bersagli il personaggio si deve imporre un malus di -1. Se non fa questo allora, in caso di fallimento dell'attacco, avrà una possibilità su 6 (un "6") di colpire un altro bersaglio valido (un altro avversario) o una su sei di colpire un proprio alleato (un "1"), se uno di questi è presente. L'attacco colpisce automaticamente ma infligge il danno minimo. Un fallimento critico comporta che viene colpito automaticamente un

proprio alleato con un tiro di attacco pari a 8 + modificatori (quindi può andare o meno a segno).

Quando un personaggio ottiene un **Extra** in un attacco a distanza ha colpito una zona speciale del corpo del bersaglio (un organo vitale, la testa o simili). Può dunque sommare 1d6 ulteriore al danno.

RISOLVERE IL DANNO

Se un attacco va a segno infligge il suo danno sul bersaglio. Ogni arma ha un valore di danno, espresso in una combinazione di dadi più o meno alcuni modificatori.

Un attacco in mischia tira il danno dell'arma sommando come modificatore il punteggio di forza ed eventualmente. Se il modificatore di forza è negativo l'arma non può comunque infliggere meno di 1 danno.

Un attacco a distanza genera solo il danno dell'arma contro il bersaglio.

Questo danno appena tirato si chiama **Danno d'impatto**. Se tale danno è pari o superiore al punteggio di Robustezza del bersaglio allora questi subisce una **Conseguenza**, come descritto di seguito.

Al danno d'impatto viene sottratto un punteggio pari al **Valore Armatura** del bersaglio, ovvero la sua protezione. Il punteggio che ne risulta è il **Danno effettivo**, che viene sottratto dai punti ferita del bersaglio.

LOTTA

Le regole della lotta sono un caso speciale nel combattimento ravvicinato. Un personaggio può entrare in uno stato di "lotta" con un altro. Si tratta di un attacco eseguito come una singola azione comune (non si può mai e poi mai eseguire più di un'azione di lotta ogni fase). Se l'attacco va a segno il personaggio prende il suo bersaglio, viene anche immediatamente eseguito un tiro di confronto di forza: Se il personaggio vince mantiene la presa, altrimenti il suo avversario si libera. Se il personaggio vince può poi applicare uno dei seguenti effetti:

- **Stritolare**. Se il personaggio decide di stritolare può infliggere 1d6 + Forza danni.
- **Lanciare**. Il personaggio può lanciare il suo avversario in una direzione, con un tiro di Forza a difficoltà 10, usando come penalità eventuali la somma di Forza e Costituzione del suo avversario (solo se positiva). Se riesce esegue un lancio di 3 metri in una direzione, con un extra può lanciare fino a 6 metri il suo bersaglio. La caduta infligge 1d4 -1o 1d4+1 danni.
- **Bloccare**. Il personaggio può decidere di portare a termine questa manovra per mantenere bloccato il bersaglio. Se riesce a dichiarare tre volte questo effetto, consecutivamente, allora l'avversario è bloccato definitivamente.

Fino a che rimane bloccato un bersaglio non può agire alla sua iniziativa, e non possiede una iniziativa propria. Alla fase del suo oppressore entrambi eseguiranno un tiro di Forza. Se vince l'oppressore potrà scegliere una delle opzioni precedenti. Se vince il difensore potrà scegliere: di liberarsi automaticamente ed eseguire eventualmente un'azione di movimento gratuito (6 metri); alternativamente guadagna un attacco gratuito sul suo avversario per prendere il controllo della presa, e in tal caso il procedimento continua. Se questo attacco per prendere il controllo della presa fallisce il personaggio è libero, ma non ha diritto ad eseguire alcun movimento gratuito.

SORPRESA E SPROVVISTA

Alcuni eventi possono generare "azioni di sorpresa" (un'imboscata, per esempio). Quando un evento può sorprendere un certo numero di personaggi questi eseguono un test di Percezione sensoriale a difficoltà appropriata: 10 o eventualmente il risultato di un tiro di furtività (se un gruppo esegue questo tiro può essere appropriato tenere come valido il risultato più basso). Tutti quelli che non sono sorpresi in tale round aggiungono 100 alla loro iniziativa (*come se avessero un fattore di velocità di +100 nel round*), ma solo per il round in questione (che chiameremo "round di sorpresa").

Un personaggio può essere preso di sprovvista da un attacco (viene considerato un "attacco di sprovvista), se l'attaccante non ha notato il suo aggressore (e dunque questo era nascosto o non visibile). Nonostante ciò esattamente prima dell'attacco il personaggio deve eseguire un tiro di Furtività a difficoltà 10 + Percezione del bersaglio: se riesce il bersaglio è alla sprovvista. Un personaggio alla sprovvista non può applicare il valore positivo di destrezza alla sua schivata e non usa alcuna parata (dunque la difficoltà dell'attacco è 8 a cui si applica solo la destrezza se negativa).

MANOVRE SPECIALI

In taluni casi possono essere applicate delle manovre speciali, per situazioni appropriate:

- **Carica**. Il personaggio esegue un'azione multipla che comprende un movimento completo di corsa e un attacco su un bersaglio. Oltre alle penalità dell'azione multipla il personaggio può decidere di infliggersi un malus di -1 alla difesa, ma in cambio può godere di un bonus di +2 al danno finale dell'attacco in mischia.
- **Tenere a bada**. Il personaggio può tentare di agitare la propria arma o una torcia per tenere a bada delle bestie o degli avversari particolarmente deboli. Se esegue questa azione comune, come unica del round, allora può eseguire un tiro di Autorità

con un malus di -2: tutti gli avversari tenuti a bada in questo modo che hanno un valore di Volontà pari o inferiore al risultato del tiro non possono avanzare oltre il bersaglio.

- **Proteggere.** Il personaggio può usare un'azione di Attesa per interrompere e proteggere un bersaglio. La protezione può essere diretta (attaccare chi sta attaccando chi intende proteggere) o passiva, decidendo una tra queste opzioni:

- Interponendosi nell'attacco, e subendolo al posto del bersaglio, usando tutte le proprie risorse.

- Aiutando l'originale bersaglio dell'attacco con un bonus di +2 al suo valore di schivata (o comunque di difesa).

- **Disarmare.** Il personaggio può tentare con la sua azione di disarmare un bersaglio. Invece di eseguire un attacco contro la difesa del bersaglio esegue un tiro a confronto con la capacità di Combattimento ravvicinato dello stesso, ma imponendosi un malus di -2 per la difficoltà intrinseca della manovra; se vince il bersaglio perde la sua arma, entro 1d4 metri. Se l'attaccante ottiene un extra allora ha il diritto di appropriarsi dell'arma del suo avversario.

- **Colpo localizzato.** Non esiste un modo per localizzare propriamente il colpo (l'idea stessa di colpire comprende l'intenzione di portare l'attacco contro una parte vulnerabile, come testa, braccia o organi vitali). Dunque il colpo localizzato viene portato, con un malus di -2, per tre scopi:

- Per colpire una parte particolarmente vulnerabile di un mostro (*come la testa per gli zombie, o eventualmente il cuore di un enorme drago*).

- Per eludere in parte l'armatura del bersaglio. L'attacco così portato infligge danno come se fosse "Perforante" (l'armatura viene considerata di 1 punto inferiore, e se il danno non passa oltre il Valore di Armatura allora l'attacco infligge comunque almeno 1 danno).

- Per compiere qualche prodezza da "zorro" invece che infliggere danno (slacciare la cinta dei pantaloni, o segnare le proprie iniziali sulla carne o le vesti dell'avversario).

- **Due armi.** Quando un personaggio impugna una seconda arma può eseguire un attacco con questa come se fosse un attacco completamente diverso (eludendo così la regola delle "stesse azioni"). Tuttavia l'uso della mano secondaria impone una penalità di -2 all'attacco con quest'arma.

- **Attacco non letale.** Tutti i pugni sono attacchi non letali, e il personaggio può decidere di portare un attacco non letale con qualsiasi arma. Semplicemente quando un bersaglio sviene per questa forma di danni non è "morente", e un attacco non letale non può generare alcun tipo di sanguinamento.

Salute e danni

La salute di una persona è espressa da due fattori: i suoi punti ferita e le eventuali conseguenze subite in seguito a degli attacchi.

PUNTI FERITA

Quando un personaggio subisce danni i suoi punti ferita si riducono. Quando i punti ferita sono ridotti a "0" o meno il personaggio è considerato **Gravemente ferito**. I punti ferita possono raggiungere anche un valore negativo. Ogni turno in cui è "gravemente ferito" il personaggio deve eseguire un test di Costituzione a difficoltà 8 con una penalità pari all'eventuale valore negativo dei suoi punti ferita, per rimanere cosciente (questo tiro si fa alla fine del turno, ogni turno). I punti ferita negativi sono anche applicati ad ogni altro test basato su Percezione, Destrezza, Forza e Costituzione. Se il personaggio fallisce questo test cade a terra **Morente**.

Quando un personaggio è "Morente", e incosciente a terra, rischia la sua vita. Può decidere di spendere 1 punto fatto (almeno) per stabilizzare immediatamente la sua situazione (non perderà altri punti ferita). Se non fa questo perderà un altro punto ferita ogni turno (alla fine del turno). Un tiro di "Guarigione" (eseguito da altri) a difficoltà 10 permette di fermare questa emorragia.

In un qualsiasi momento in cui il personaggio arrivi ad un valore di punti ferita negativo superiore ai suoi punti ferita iniziali (e dunque abbia subito una quantità di danni pari al doppio delle ferite iniziali) muore immediatamente.

Il personaggio può recuperare i punti ferita con il tempo. Ogni notte di sonno infatti, il personaggio (se in situazione di reale relax) recupera un numero di punti ferita pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione (recupera sempre almeno 1). Le cure mediche possono aumentare questa velocità di recupero. Ogni giorno un personaggio con Guarigione può somministrare le sue cure: per ogni paziente deve eseguire un test di Guarigione a difficoltà 12, applicando una penalità pari agli eventuali punti ferita negativi. Se il test riesce il bersaglio recupera 1d4 -1 punti ferita in più, se ottiene un extra sul tiro fa recuperare 1d4 punti ferita in più.

CONSEGUENZE

La conseguenza è inflitta da un attacco il cui danno d'impatto sia pari o superiore al punteggio di Robustezza di un bersaglio.

La conseguenza più comune che un bersaglio subisce è sempre **Stordimento**. Quando il personaggio è stordito può eseguire una sola azione alla volta (può solo fare un'azione comune, e nient'altro). Alternativamente è possibile usare

un'azione comune per perdere lo stato di stordimento: esegue un tiro di Costituzione a difficoltà 10, se riesce non è più stordito.

Se un personaggio subisce una conseguenza in seguito ad un attacco portato a segno con un extra allora si tratta di **Sanguinamento**. Il personaggio ha subito una ferita profonda che sanguina copiosamente: perderà un punto ferita ogni turno (alla fine del turno). È sufficiente un'azione di pronto soccorso e un tiro di Guarigione a difficoltà 10 per terminare questo effetto.

Entrambe le due conseguenze citate sopra non sono cumulative. Tuttavia se un personaggio subisce un effetto di conseguenza Sanguinamento mentre è già sanguinante, allora subisce stordimento.

Capacità

Precedentemente abbiamo visto come si risolve un turno in ordine, con l'iniziativa, come si combatte e che effetto hanno i danni sulla salute dei personaggi.

AGILITÀ

Attributo: Destrezza.

Rappresenta la capacità per eseguire manovre dinamiche, sia atletiche che aggraziate.

Alcune prove di Agilità sono condizionate anche dalla Forza del personaggio (sono segnate con una "F"). Se tale punteggio è negativo il personaggio subirà una penalità di -1, e nel caso fosse positivo si applicherà al tiro al posto di destrezza, se superiore a questa.

- **Saltare.** (F) La distanza a cui una persona può saltare dipende da un risultato di un tiro a difficoltà 10 (il risultato si legge "lunghezza x altezza"). Si tratta di distanze approssimative, che il master può usare come eventuali strumenti di riferimento (un eventualità più semplice è fissare una difficoltà del salto, tra 8 e 13):

Fallimento	2 di lunghezza o 0,5 di altezza
-------------------	---------------------------------

Successo	3 di lunghezza o 1 di altezza
-----------------	-------------------------------

Extra	7 di lunghezza o 2 di altezza
--------------	-------------------------------

- **Acrobazie.** Il personaggio può usare l'agilità per compiere manovre acrobatiche eccezionali (*saltare sul tavolo e oltre le spalle di un avversario, appendersi a testa in giù da una corda per raccogliere al volo un oggetto da terra*). La difficoltà varia da 12, almeno, fino a 20 o oltre.

- **Equilibrio.** Il personaggio usa l'agilità per rimanere in equilibrio in zone in cui l'equilibrio può essere poco stabile. Si tira ogni turno (è un'azione comune). La difficoltà varia indicativamente da 10 (un cornicione) a 16 (una corda tesa).

- **Nuotare.** (F) Il personaggio può usare la sua abilità per mantenersi a galla (ma è necessaria solo in situazioni dinamiche o incalzanti, durante i combattimenti o se si vuole gareggiare).

- **Arrampicarsi.** (F) il personaggio usa questa capacità per arrampicarsi. Per compiere uno spostamento in arrampicata è necessaria un'azione comune, e si esclude il movimento gratuito. La difficoltà dipende dal tipo di superficie (l'uso di attrezzi garantisce un bonus di +1):

Corda	Difficoltà 8
--------------	--------------

Parete di roccia	Difficoltà 10
-------------------------	---------------

Muro di mattoni	Difficoltà 13
------------------------	---------------

Muro intonacato	Difficoltà 16
------------------------	---------------

Superficie liscia	Difficoltà 20 o +
--------------------------	-------------------

- **Evasione e contorsionismo.** Il personaggio può usare questa capacità per liberarsi in modo rapido da corde che lo legano, e per attraversare o posizionarsi in spazi angusti.

CAVALCARE

Attributo: Destrezza.

Di norma non è necessario eseguire tiri di cavalcare se il personaggio possiede un punteggio positivo (si se ha un valore negativo). I tiri si eseguono per far compiere alla cavalcatura delle particolari manovre: *si può variare da 10 per saltare una piccola staccionata fino a 16 per compiere salti multipli*.

- **Combattere e agire a cavallo.** Combattere e agire a cavallo sono un discorso differente; ogni turno in cui si è in monta del cavallo si deve usare un'azione multipla per manovrare la cavalcatura, e usare il suo movimento; ma non è necessario se il cavallo è fermo; non è comunque necessario eseguire il tiro se il valore finale è ancora positivo. Inoltre se il punteggio finale di cavalcare è negativo si applica a tutti i tiri che si basano sull'attributo Destrezza (compresi quelli di combattimento).

FURTIVITÀ

Attributo: Destrezza.

Questa capacità rappresenta l'abilità del personaggio di muoversi senza farsi notare e nascondersi.

In ogni caso in cui il personaggio si muove furtivamente potrà muoversi solo di ½ del suo movimento, e non potrà applicare altri modificatori. Un movimento gratuito sarà di 3 metri e un'azione di corsa arriverà al massimo a 6 metri.

- **Cogliere di sorpresa.** Le manovre che implicano la sorpresa e azioni di sprovvisa si tirano su furtività contro le percezioni dei bersagli.

- **Nascondere le proprie tracce.** Il personaggio può nascondere le tracce di se e dei propri compagni (riducendo del 20% la velocità di marcia). Facendo può eseguire un test di Furtività: il risultato è la difficoltà dei tiri per seguire le tracce di ogni eventuale inseguitore.

LADROCINIO

Attributo: Destrezza.

Questa capacità rappresenta le competenze professionali nell'ambito della criminalità. Le applicazioni della capacità coprono i seguenti campi:

- **Scassinare serrature.** Il personaggio è in grado di scassinare serrature di ogni tipo. Senza alcun attrezzo appropriato è necessario improvvisare questo attrezzo (e comunque il test subisce una penalità di -3). Il tempo necessario per scassinare una serratura, in minuti, è pari al doppio della sua difficoltà; con un extra si impiega metà tempo.

Serratura semplice difficoltà 12

Serratura complessa difficoltà 15

Serratura perfetta difficoltà 20

- **Borseggiare.** Il personaggio può derubare un bersaglio. Per fare questo il personaggio deve eseguire un test di Ladrocinio con una difficoltà che dipende dalla grandezza di ciò che si vuole derubare (come si può vedere di seguito), al contempo il bersaglio esegue un tiro di percezione pura (senza capacità di alcun genere). Se il personaggio riesce può derubare l'oggetto del bersaglio (un fallimento critico comporta essere scoperti automaticamente). Indipendentemente dal risultato del borseggiatore, se il bersaglio riesce ad ottenere un risultato superiore, allora questo viene scoperto.

Piccolo difficoltà 12 (es: un borsello)

Medio difficoltà 15 (es: un pugnale)

Grande difficoltà 18 (es: una spada)

- **Disarmare trappole.** Il personaggio può eseguire tiri di Ladrocinio per disarmare e quindi annullare una trappola. Questa particolare azione si esegue ad una difficoltà sempre variabile (che dipende dalla trappola trovata sul posto), in misura analoga a quella delle serrature. Un fallimento critico fa scattare la trappola contro il personaggio!
- **Armare trappole.** Costruire e piazzare una trappola è un'azione possibile. Il master e il giocatore ne contrattano sia l'effetto che la difficoltà. Per piazzare questa trappola è necessario un tempo in minuti pari a cinque volte la difficoltà per piazzarla.

AUTORITÀ

Attributo: Carisma.

Questa capacità rappresenta l'ascendente della persona in modo autoritario e la sua forza di carattere.

- **Comandare.** Il personaggio può usare questa capacità per comandare altri, eventualmente sottoposti. La difficoltà dipende dal numero di persone: da 8 per un piccolo gruppo, fino a 16 per una legione.
- **Intimidire.** Questo effetto è generalmente usato per tenere a bada i suoi avversari ("tenere a bada"). Se applicato in situazioni discorsive il personaggio

deve ottenere un risultato migliore che il punteggio di volontà del bersaglio (applicando anche i bonus per la resistenza alla paura, e altri modificatori a seconda della situazione).

DIPLOMAZIA

Attributo: Carisma.

La diplomazia rappresenta la capacità di conversare, l'abilità oratoria e l'ascendente della persona.

- **Etichetta.** L'abilità di mantenere il giusto comportamento in una situazione formale dipende dal punteggio di diplomazia.
- **Persuasione e oratoria.** Il personaggio può applicare la sua abilità diplomatica contro una o più persone (per convincere eventualmente personaggi non giocanti). Il tiro di Diplomazia si applica contro il valore di Volontà delle persone che si vogliono influenzare, ed è modificato (un incremento da +0 a +4 alla difficoltà) a seconda del tipo di risultato che si vuole ottenere.

INTRATTENERE

Attributo: Carisma.

Il personaggio usa questa abilità per suonare, cantare e raccontare storie. Non ha effetti meccanici, ma può essere usata per migliorare l'effetto di altre situazioni sociali.

SOTTERFUGIO

Attributo: Carisma.

Il personaggio usa questa abilità in modo simile a diplomazia, ma usando raggiri e parlantina invece che fascino e ascendente.

- **Bluff.** Il personaggio può usare questa capacità per dire delle menzogne convincenti. Il tiro di sotterfugio in questo caso viene contrastato da un tiro di Empatia dell'uditorio (una o più persone). Il tiro di sotterfugio può avere un malus da -0 a -6 a seconda di quanto è credibile la menzogna.
- **Camuffamento.** Quando un personaggio si camuffa impiega tempo e materiale. Un primo tiro a difficoltà variabile da 10 (prendere le vesti di una persona anonima) a 15 serve per realizzare in modo appropriato il camuffamento. La parte importante in seguito è però mantenerlo credibile (eseguendo tiri di sotterfugio quando si conversa con altri, a seconda della situazione).
- **Persuasione.** Come per Diplomazia anche sotterfugio può essere usato per persuadere. Con sotterfugio però cambia il modo: si fanno promesse o si minaccia il bersaglio, a seconda del frangente.

EMPATIA

Attributo: Percezione.

Questa abilità serve per comprendere le intenzioni di una persona, i suoi tratti caratteriali e la sua personalità.

- **Percepire menzogne.** Empatia si contrappone a sotterfugio quando qualcuno sta cercando di mentire.
- **Introspezione.** Questa abilità serve per comprendere elementi della persona che possono trasparire dal comportamento. Il test di Empatia si contrappone alla Volontà del bersaglio, meno il livello più alto nei suoi Tratti.

PERCEZIONE SENSORIALE

Attributo: Percezione.

Questa capacità rappresenta i sensi fisici del personaggio, come vista, tatto, udito e così via.

- **Riflessi.** Si contrappone a Furtività o ad una difficoltà fissa per evitare di essere sorpreso o preso alla sprovvista. Serve anche per indicare la velocità di reazione.
- **Cercare.** Si usa per cercare indizi, tracce o altre cose in una zona. Non ha una difficoltà determinata, e può essere decisa dal master caso per caso (o altrimenti un tiro contrapposto di furtività, se si sta pedinando qualcuno, per esempio).

SOPRAVVIVENZA

Attributo: Percezione.

Questa capacità rappresenta il senso pratico e l'esperienza acquisita nella vita selvaggia a contatto con la natura. Non solo boschi, ma anche deserti, montagne, steppe, ghiacciai, mari...

- **Seguire tracce.** Il personaggio può usare questa capacità, invece che Percezione sensoriale, per trovare tracce di passaggio o indizi in zone selvagge.
- **Cacciare.** Il personaggio può cacciare della selvaggina (o pescare se in mare), per mantenere se stesso ed altre persone: la difficoltà è del tiro di Sopravvivenza pari a 9, +1 per ogni persona che si deve mantenere oltre a se stessi.
- **Orientamento.** Per orientarsi il personaggio deve eseguire un test di sopravvivenza a difficoltà 10.
- **Navigazione.** Dei tiri di navigazione possono essere usati anche per portare delle imbarcazioni e tracciare delle rotte marittime.

ALCHIMIA

Attributo: Mente.

Questa capacità permette di analizzare o mescolare sostanze alchemiche, ottenute con ingredienti di diverse origini: vegetali, minerali o animali.

- **Analisi.** Il personaggio può analizzare una qualsiasi sostanza con questa capacità (difficoltà da 10 a 13), o identificare i componenti utili nel mondo

animale o vegetale per creazione di sostanze alchemiche.

- **Creare sostanza.** Il personaggio può creare una sostanza (veleno, pozione) a seconda di altri elementi del gioco.
- **Guarigione.** Si può sempre tentare un test di Alchimia a livello 10 per usare delle erbe curative e dare un bonus di +2 (+3 su extra) a un tiro di Guarigione.

I **Veleni** nello specifico hanno un'applicazione molto particolare. Ogni veleno ha un livello di **Tossicità**: Quando un personaggio viene ferito da qualcosa contenente del veleno si esegue un tiro (2d6 + Tossicità) contro la sua Robustezza: se il tiro riesce allora il veleno sortisce il suo effetto, per un numero di round equivalenti ai punti di cui si è superata la robustezza + 1.

- **Veleno letale:** infligge 1 danno ogni round. I danni di un veleno letale non sono cumulativi tra di loro, ma l'applicazione di più dosi di veleni letali aumenta il tempo, e dunque i round sono cumulativi tra loro.
- **Veleno paralizzante:** mantiene il personaggio bloccato durante l'effetto del veleno. La durata non è espressa in round ma in minuti, per alcuni potenti veleni anche in ore.

ARTIGIANATO

Attributo: Mente.

Questa capacità rappresenta l'abilità manuale e la facoltà di riparare e fabbricare oggetti. Non deve essere specificata una forma precisa di artigianato (ma la classe di "Artigiano" da bonus ad una sola forma di questa professione).

- **Riparare.** Eseguire una riparazione su un oggetto può richiedere molte ore, a volte molti giorni. Si esegue un tiro ad una difficoltà: il tempo di riparazione è pari ad un ora per ogni 2 punti di difficoltà del tiro.
- **Fabbricare.** Fabbricare un oggetto richiede molto più tempo che ripararlo. Anche in questo caso il master determina una difficoltà, da 8 (per fabbricare una faretra di frecce) fino a 16 (per fabbricare un'armatura di piastre con fregi ed ornamenti), o anche oltre. Il tempo necessario alla creazione dipende, esponenzialmente, dalla difficoltà: un tiro a difficoltà 8 o meno richiede 2 ore di lavoro, ogni punto di difficoltà aggiuntivo raddoppia le ore richieste (*Se devi fare un tiro a difficoltà 16 si raddoppia otto volte, dunque x256 volte: 512 ore, quindi circa 64 giorni di lavoro, se si impiegano otto ore al giorno*). Se si ottiene un extra nel tiro si dimezza questo tempo di lavorazione. Avere un laboratorio ben attrezzato (una fucina per i fabbri, per esempio) riduce questo tempo del 20%, all'inizio dei lavori. Senza alcun attrezzo comunque non sarebbe possibile eseguire il lavoro.

CONOSCENZE ARCAE, CONOSCENZE NATURALI, CULTURA, MISTICISMO

Artigianato: Mente.

Le conoscenze dei personaggi determinano le informazioni in possesso del personaggio, ma anche la sua capacità di reperirle dai libri, letti o che si stanno leggendo, o deducendole dai fatti già conosciuti. Una conoscenza rappresenta dunque la capacità di reperire informazioni su un argomento.

Conoscenza comune Difficoltà 10

Conoscenza specifica Difficoltà 12

Conoscenza esclusiva Difficoltà 14

Conoscenza oscura Difficoltà 17

Segreti e Misteri Difficoltà 20

- **Erboristeria.** Le conoscenze naturali permettono al personaggio di riconoscere erbe che possono avere proprietà di tipo alchemico-guaritivo. Quando un personaggio compie una ricerca del genere il master gli può concedere un tiro di conoscenze naturali per trovare un determinato tipo di vegetale: la difficoltà dipende dalla rarità, ma perché il successo sia possibile l'elemento deve essere presente nella zona.

- **Zoologia.** Con Conoscenze naturali è possibile riconoscere le bestie che si incontrano durante i viaggi, e si possono dunque conoscere abitudini, forze e debolezze.

- **Conoscenze magiche.** Il personaggio può usare Conoscenze arcane per riconoscere dai sintomi l'effetto di un incantesimo in corso, o che viene lanciato (*il personaggio può riconoscere dai simboli magici la presenza di una trappola magica o un sigillo, per esempio, oppure riconoscere un incantesimo che un mago sta per lanciare dalle parole che pronuncia*).

- **Decifrare scritti.** Il personaggio può usare sia conoscenze arcane che cultura per decifrare scritture antiche e lingue morte (rispettivamente nel campo delle rune magiche e nel campo delle lingue antiche).

- **Criptozoologia.** Il personaggio può usare Conoscenze arcane, come nel caso della zoologia, per identificare le peculiarità mitologiche e magiche di una bestia (conoscere la debolezza della medusa, o conoscere dettagli importanti sui pegasi o le chimere).

- **Linguistica e alfabetizzazione.** La capacità di conoscere le lingue, e l'alfabetizzazione del personaggio, dipendono dal suo punteggio di Cultura. Una persona sa leggere e scrivere se possiede almeno un livello in Cultura (escludendo il modificatore di Mente). Se il valore totale di Cultura (compreso il modificatore di Mente) è superiore a 1, ogni punto ulteriore il personaggio può (ma non è obbligatorio) conoscere una lingua ulteriore.

- **Storia, geografia, cultura generale.** Il personaggio può usare Cultura per conoscere

elementi di geografia, storia, cultura e tradizione dei luoghi che visita o che intende visitare, per esempio.

- **Teologia.** Le conoscenze che riguardano elementi del mito e della religione si eseguono su Misticismo.

- **Meditazione e preghiera.** Un personaggio particolarmente versato in campo spirituale può tentare di entrare in trance meditativa tramite l'uso della capacità Misticismo.

GUARIGIONE

Attributi: Mente.

Questa capacità rappresenta le conoscenze mediche che possono esistere in un mondo arcaico come quello fantasy, basate soprattutto su fondamenti di erboristeria, nozioni di saggezza antica e esperienza.

- **Diagnosi.** Il personaggio può eseguire un test a difficoltà 10 per diagnosticare, a seconda dei sintomi, gli effetti di una malattia o di un veleno.

- **Primo soccorso.** Il personaggio può prestare primo soccorso in determinati casi, fermando un'emorragia (un test a difficoltà 10, per eliminare il sanguinamento) o stabilizzando un paziente morente (un test a difficoltà 10).

- **Medicina e cura.** Il personaggio può somministrare le cure ai pazienti, una volta al giorno (ed ogni paziente può ricevere un solo tentativo simile ogni giorno). Sono necessari almeno 15 minuti di tempo per ogni bersaglio. Si esegue un tiro di Guarigione a difficoltà 12 (si applicano eventuali modificatori negativi per punti ferita sotto 0 del paziente). Se il test riesce il bersaglio recupera 1d4 -1 punti ferita, se ottiene un extra 1d4 punti ferita.

- **Trattare malattie.** Il personaggio deve impiegare almeno un'ora di tempo, tra impacchi, cure e altro. Esegue un tiro di Guarigione a difficoltà 8 + tossicità della malattia. Se ottiene un successo gli effetti della malattia saranno dimezzati, con un extra invece gli effetti della malattia saranno fermati.

- **Antidoti.** Non ha senso guarire manualmente una sostanza tossica che agisce rapidamente come il veleno. Con questa capacità (e con l'aiuto di Alchimia) è possibile creare degli antidoti appropriati.

Regole speciali e opzionali

TIRI DI RESISTENZA

Quando un personaggio subisce effetti di un qualche tipo che siano stati contrastati dalla propria Volontà, Resistenza o Schivata può decidere di opporvi un'ultima strenua difesa: spende 1 punto fato e può tirare il suo valore invece che tenere il punteggio statico.

Ogni resistenza viene considerata avere un valore pari al suo punteggio naturale -9 (solo il modificatore dunque). dunque il giocatore può tirare 2d6 e sommare questo punteggio: se il risultato è superiore alla sua resistenza base allora lo applica come nuova resistenza solo in questo frangente.

AFFATICAMENTO

I personaggi si possono affaticare. Quando una situazione può creare affaticamento il personaggio deve resistere: si esegue un tiro di Costituzione naturale contro una difficoltà (da 8 a 14).

Se viene fallito allora il personaggio accumula un livello di affaticamento. I livelli di affaticamento sono segnati come conseguenze, ed ognuno sostituisce il precedente. Gli effetti non sono cumulativi:

- **Spossato.** Il personaggio corre a $\frac{1}{2}$ della velocità normale.
- **Stanco.** Il personaggio corre a $\frac{1}{2}$ della velocità normale e subisce un malus di -1 ai tiri basati su Forza e Agilità.
- **Esausto.** Il personaggio non può più correre e subisce un malus di -2 a tutti i tiri.
- **Svenuto.** Il personaggio cade a terra per la fatica.

Recuperare dall'affaticamento è comunque semplice: ogni ora di attività leggera (non marcia o combattimento, per esempio), permette di recuperare immediatamente un livello di affaticamento.

Incantesimi. Come regola particolare, e per limitare l'uso della magia, ogni tiro di Potere per lanciare un incantesimo che non riesce, causa un livello di affaticamento.

DOPPIO 6

Se tiri a difficoltà troppo elevate ed impossibili vi rendono difficile o ostico il gioco questa regola può dare a chiunque una piccola possibilità di riuscita in ogni azione. Quando si ottiene un doppio 6 (un 12 naturale) in un tiro, questo è un successo automatico (analogamente al fallimento automatico).

Questa regola non si applica a tiri a confronto diretto (dove entrambi tirano sulla loro capacità o attributo).

Solo negli attacchi. Un'alternativa a questa regola è applicarla contro gli attacchi (sono tiri che si fanno eventualmente più spesso durante una campagna di tipo "spada e magia", e anche personaggi non versati nel combattimento possono sentirsi efficaci nel peggiore dei casi).

Solo sui tiri contro Resistenze. Un'estensione del precedente limite è applicare la regola del doppio 6 su tutti i tiri che si oppongono alle resistenze di Robustezza, Volontà e Schivata.

LEGGNO E ACCIAIO

EQUIPAGGIAMENTO

MONETA

Le monete d'uso comune in LQ possono essere le monete di rame, argento e oro. Ogni 10 monete di rame fanno una moneta d'argento, ogni 10 monete d'argento sono una moneta d'oro.

Nobile	4d10x100 argento
Barbaro/Nomade	4d6x20 argento
Cittadino	4d6x25 argento
Paesano	4d10x50 argento

Per semplificare molti elementi del gioco, come il prezzo di cibo, acqua, vestiti, soggiorno in locande e abitazioni, è possibile verificare il costo della vita segnalato di seguito:

STILE DI VITA	COSTO GG - MM
Comune	25 ma - 75 mo
Benestante	100 ma - 300 mo
Nobile minore	200 ma - 600 mo
Nobile maggiore	50 mo - 1500 mo
Reale	100 mo - 3000 mo
Imperiale	200 mo - 6000 mo

ARMI BIANCHE

Le armi bianche hanno tutte un valore di danno, che segnala il tipo e il numero di dadi, più o meno modificati, per infliggere il danno.

(Pr) Le armi **Perforanti** infliggono danno come se l'armatura del bersaglio fosse inferiore di 1 punto, e anche se non superano il VA del bersaglio infliggono almeno 1 danno.

(Im) Le armi con la capacità **Impalamento**, quando colpiscono con un extra sul test di attacco, infliggono 1d8 aggiuntivo anziché 1d6.

(2m) Alcune armi devono essere usate obbligatoriamente a due mani.

(F) Alcune armi hanno un requisito minimo di forza per essere usate ad una mano, altrimenti devono essere usate a due mani.

(L) Alcune armi sono abbastanza lunghe da poter essere usate per mantenere in guardia un singolo bersaglio al round: se questo non ha un arma lunga subisce un malus di -1 al tiro di attacco.

Alabarda	1d12 (2m, -2 parata, L)	250 ma
Ascia bipenne	3d4 (2m, -2 parata, Pr)	125 ma
Ascia	2d4 (F+1, -1 parata)	100 ma
Asta	1d6 (2m, L)	20 ma
Disarmato	1d6-1 (-)	-
Frusta	1d4+1 (Parata impossibile)	40 ma
Katar	1d6+1 (-3 parata)	60 ma
Maglio	2d6 (2m, -2 parata)	150 ma
Mazza chiodata	2d4+1 (Im, Pr, -3 parata)	250 ma
Mazza	1d6+1 (Pr, -1 parata)	150 ma
Picca	1d10 (2m, L, Im, -1 parata)	200 ma

Pugnale	1d6 (-3 parata)	30 ma
Sciabola	1d6+1 (+1 parata)	200 ma
Spada bastarda	1d12 (F+3)	250 ma
Spada corta	1d6 (-)	100 ma
Spada	1d8 (-)	175 ma
Spada-lancia	1d10 (2m, L)	250 ma
Spadone	2d6 (2m, Pr)	300 ma

ARMI DA TIRO

Le armi da tiro, e da lancio, hanno un valore di danno, che però non viene modificato dalla forza del personaggio.

Le armi da tiro usano le stesse proprietà delle armi da mischia, e inoltre hanno un valore di gittata. Questo valore è espresso in metri, e rappresenta la distanza massima entro cui l'arma infligge del danno.

Con un arma da tiro non è possibile parare (o alternativamente si può applicare un malus di -3, ma si usa sempre la capacità di Combattimento ravvicinato).

Arco composito	1d12 (2m, Pr)	75 metri	300 ma
Arco corto	1d8 (2m, Pr)	100 metri	60 ma
Arco lungo	1d10 (2m, Pr)	125 metri	150 ma
Balestra*	2d8 (2m, pr)	180 metri	800 ma
Cerbottana	1d4 (2m, Pr)	30 metri	5 ma
Lancia	1d8+For (2m, Pr)	30 metri	60 ma
Pugnale	1d6+For (2m, Pr)	15 metri	30 ma

*preparare la balestra richiede abbastanza tempo che ogni attacco portato impone un fattore di velocità di -2 cumulativo.

ARMATURE E SCUDI

Le armature forniscono un valore di protezione, o Valore Armatura (VA).

L'**ingombro** è una penalità che viene sottratta a tutti i tiri di Furtività e Agilità.

Il personaggio può scegliere di indossare o meno l'**Elmo** della sua armatura: questo impone una penalità di -1 a tutti i tiri legati a Percezione, ma quando il personaggio subisce un attacco con un extra il danno bonus viene dimezzato (solo il danno bonus, per cui viene ridotto il 1d6 in più, o il d8 in alcuni casi).

Vesti rinforzate	1 VA ingombro -0	50 ma
Corazza di cuoio	2 VA ingombro -0	100 ma
Corazza ad anelli	3 VA ingombro -1	250 ma
Corazza di maglie	4 VA ingombro -2	100 mo
Maglie e piastre	5 VA ingombro -3	300 mo
Corazza di piastre	6 VA ingombro -4	600 mo

Gli **scudi** infine funzionano analogamente alle armi (se usati per infliggere danno causano 1d4), ma forniscono un bonus invece che un malus alla parata.

Scudo piccolo	+1 parata ingombro -0	30 ma
Scudo grande	+2 parata ingombro -1	150 ma

RUNE DEL MITO

RAZZE E QUALITÀ

Livello

La creazione e lo sviluppo dei personaggi dipende dalla spesa di punti sviluppo, che sono acquistati con l'incremento di livello.

LIVELLO	P.ESP.	PS	TITOLO (ATTRIBUTI)
1	0	12	Avventuriero (+4)
2	100	+6 (18)	
3	300	+6 (24)	Veterano
4	600	+6 (30)	
5	1.000	+6 (36)	
6	1.500	+6 (42)	Eroe
7	2.100	+6 (48)	(+5)
8	2.800	+6 (54)	
9	3.600	+6 (60)	
10	4.500	+6 (66)	Campione
11	5.500	+6 (72)	
12	6.600	+6 (78)	
13	7.800	+6 (84)	
14	9.100	+6 (90)	
15	10.500	+6 (96)	Leggenda (+6)
16	12.000	+6 (102)	
17	13.600	+6 (108)	
18	15.300	+6 (114)	
19	17.100	+6 (120)	
20	19.000	+6 (126)	

Razze

Le razze equivalgono, in termini meccanici, ad una qualità. Il personaggio può appartenere ad un'unica razza. Molte razze modificano l'ammontare di punti sviluppo di partenza, o quelli acquisiti per i primi livelli.

ELFO

Punti sviluppo: l'elfo parte con 6 punti sviluppo in meno, e fino al 5° livello guadagneranno solo 5 punti sviluppo per ogni avanzamento.

Gli elfi sono creature aggraziate, amanti della caccia, dell'arte, della magia e rispettose della natura. La loro vita può non avere termine, visto che il loro spirito è legato al regno fatato, ma dopo un certo tempo ogni elfo è richiamato ad Arcadia, il regno degli spiriti immortali.

- **Attributi.** Un elfo gode di un bonus di +1 a Percezione e Destrezza.
- **Luce interiore:** per via della loro natura fatata gli elfi, benché frivoli, aborriscono l'oscurità e le tenebre e ogni espressione del male.
- **Fuoco eterno:** Gli elfi sono particolarmente affini alla magia. Nel caso il loro livello di potere sia inferiore a 1 lo considerano comunque uno, se

invece il loro livello di potere naturale è pari a 1 o superiore guadagnano un bonus di +1 allo stesso.

- **Sangue eterno:** Possono vivere in eterno, ma sono particolarmente suscettibile al potere di spiriti e creature fatate (un malus di -2 alla loro volontà contro poteri esercitati da questi). E ogni secolo vengono richiamati dal canto di Arcadia, un rischio che solo loro sentono, dentro il cuore (esiste la possibilità che intraprendano il loro viaggio finale per ricongiungersi all'essenza degli antichi).

FAERN

Punti sviluppo: 3 punti sviluppo in meno di partenza.

I faern sono esseri umani con in parte il sangue di una creatura fatata. Possono essere mezz'elfi, o anche condividere il sangue di un altro tipo di creatura spirituale (un satiro, o un leprecauno).

- **Mezz'elfo.** Il mezz'elfo può scegliere se avere l'affinità alla magia degli elfi, oppure il loro bonus a Destrezza o a Percezione, a scelta. In ogni caso sono suscettibili agli effetti del "sangue eterno".
- **Sanguiefatato.** Può avere un bonus di +1 a qualsiasi attributo, ma subisce l'effetto sia fisico che sovrannaturale della sua parentela fatata. Porterà infatti alcune mutazioni corporee, tipiche della sua specie originaria (*piccole corna, pelo, occhi da gatto...*), e dovranno subire l'effetto di una superstizione minore (sono infastiditi dal ferro, allergici a certe piante o addirittura non possono attraversare corsi d'acqua).

MEZZI GIGANTI

Punti sviluppo: un mezzo gigante parte con 3 punti sviluppo in meno del normale.

I mezzi giganti sono uomini ibridi con la stirpe originaria di Ymir, e per questo vengono spesso chiamati così. La loro altezza può variare dal metro e ottanta a due metri e cinquanta, più spesso orbitando intorno ai due metri.

- **Attributi.** Un mezzogigante ha un bonus di +1 a Forza oppure costituzione
- **Grosso.** Visto che il personaggio è di grandi dimensioni difficilmente troverà equipaggiamento da indossare o impugnare adatti alla sua misura (se li deve far fabbricare li paga il doppio del loro costo). Raramente un indumento o armatura sarà adattabile alle loro dimensioni (1 o 2 su 1d6).

MORDRED

Punti sviluppo: i Mordred partono con 3 punti sviluppo in meno del normale.

Un mordred è un umano con sangue di demone nelle sue vene. Queste creature non sono fertili tra di loro, e non costituiscono una razza, quanto un ibrido uomo-demone.

- **Attributi.** Un Mordred può godere di un bonus di +1 a qualsiasi attributo.
- **Sangue demoniaco:** Quando il personaggio subisce effetti di magia o incantesimi delle tenebre considera un malus di -1 alle sue resistenze (Volontà, Schivata o Robustezza).

NANI

Punti sviluppo: i nani partono con 4 punti sviluppo in meno del normale.

I nani sono figli dell'antica stirpe dei nibelunghi. Sono bassi ma tozzi e robusti. Ogni nano è un fiero combattente ed un abile artigiano. Ogni nano può arrivare a vivere diversi secoli, grazie alla sua natura

- **Attributi:** Un nano ha un bonus di +1 alla Costituzione.
- **Duro come pietra:** Ogni nano è robusto e forte, duro da abbattere. Al primo livello ed ogni tre livelli successivi il nano guadagna un punto ferita in più.
- **Mani da fabbro:** Ogni nano gode di un bonus di +1 ai test di artigianato per lavorare pietra, gemme e metalli.
- **Essere sotterraneo:** I nani hanno un bonus di +1 a tutti i tiri di Percezione sensoriale e Sopravvivenza quando si trovano in un locale sotterraneo. Subiscono un malus di -1 a tutti i tiri di Percezione sensoriale e Sopravvivenza quando si trovano in ambiente esterno.
- **Stabili, ma immobili:** i Nani non sono assolutamente in grado di nuotare e cavalcare, e quando costretti odiano farlo. Eventualmente subiscono un malus di -4 ai tiri di Cavalcare e Agilità per questi scopi.

Qualità

Le qualità sono le abilità speciali a cui possono attingere i personaggi. Possono essere di diverso tipo ed hanno un costo differente, anche suddiviso su più ranghi.

QUALITÀ MISCELLANEE

{SENSO} ACUTO

Costo: 2. Può essere acquistato più volte, per ogni nuovo senso.

Requisiti: Percezione >0.

Il personaggio ha un bonus di +2 a tutti i tiri di Percezione Sensoriale o Percezione secca, che coinvolgono il senso specifico di questa qualità.

AMBIDESTRO

Costo: 2.

Il personaggio non subisce più il malus di -2 per l'uso dell'arma secondaria. Nel caso si tratti di un attacco viene eseguito normalmente come azione multipla. Questa qualità non esclude il malus di azione multipla, solo il -2 della mano secondaria.

PELLE DURA

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare un rango ogni cinque livelli del personaggio; il rango non può superare il punteggio di costituzione.

Requisiti: Livello 5. Costituzione >0.

Questa qualità fornisce 1 punto di Va ogni rango. Questo valore armatura, naturale per così dire, si può cumulare all'armatura indossata.

ARMATURA DEGLI EROI

Costo: 2.

Se il personaggio non indossa alcuna armatura, o un'armatura che non fornisce alcun ingombro, considera di avere 1 punto di VA in più.

ADDESTRAMENTO VERSATILE

Costo: 2. Può essere acquistato fino a tre volte, per tre differenti capacità.

Il personaggio può scegliere una ulteriore capacità favorita. I punti spesi sino ad ora in tale capacità non sono convertiti, ma ogni punto speso in seguito viene convertito.

RIFLESSI RAPIDI

Costo: 2.

Il personaggio ha di un bonus di +3 al valore di Iniziativa.

ATTACCO INCALZANTE

Costo: 3.

Requisiti: Livello 3, Combattimento Armato 3+.

Se il personaggio elimina un suo avversario in mischia può immediatamente eseguire un altro attacco con l'arma che ha appena usato, su un qualsiasi bersaglio a contatto con lui. Può usare il movimento gratuito tra un attacco e l'altro solo se non l'ha già usato. L'attacco aggiuntivo guadagna un bonus

ATTACCO TURBINANTE

Costo: 4.

Requisiti: Livello 5, Attacco incalzante, Combattimento Armato 4+.

Il personaggio può eseguire un singolo attacco che colpisce tutti quelli che sono a contatto, in mischia, con lui, sia alleati che avversari. Il personaggio non può eseguire questa manovra come parte di un'azione multipla.

ATTERRARE

Costo: 3.

Requisiti: Livello 3, Combattimento armato 3+.

Se il personaggio ottiene un extra in un attacco in mischia può decidere di applicare "atterramento" come conseguenza (invece che stordimento e sanguinamento). Un personaggio a terra può usare un'azione comune per rialzarsi (anche come parte di un'azione multipla).

MOVIMENTO RAPIDO

Costo: 2.

Requisiti: Destrezza > 0.

Quando compie il movimento gratuito il personaggio può sommare il bonus positivo di Destrezza ai metri di spostamento. Quando esegue un'azione di corsa può sommare il doppio del valore di Destrezza (invece che una volta sola). Dunque se il personaggio esegue un'azione di corsa e un movimento gratuito compirà $18 + (\text{Destrezza} \times 2)$ metri.

LOTTATORE

Costo: 3.

Il personaggio gode di un bonus di +2 a tutti i tiri di forza per dominare le prese di lotta. Quando decide di stritolare un bersaglio infligge $2d4 + \text{Forza}$ danni invece che $1d6$.

COMBATTERE ALLA CIECA

Costo: 3.

Il personaggio dimezza le penalità per la visibilità per ogni attacco portato entro $8 + \text{percezione}$ metri (quindi per attacchi in mischia e tutti gli attacchi a distanza entro pochi metri).

ESTRAZIONE RAPIDA

Costo: 2.

Il personaggio può estrarre le armi di qualsiasi genere come azione gratuita e automatica.

VOLONTÀ DI FERRO

Costo: 2 ogni rango. Si può acquistare un rango al 2° livello, e ogni tre livelli ulteriori.

Il personaggio è dotato di una grande volontà, ed ha perciò un bonus di +1 al suo punteggio di Volontà.

ROBUSTEZZA CORIACEA

Costo: 2 ogni rango. Si può acquistare un rango al 2° livello, e ogni tre livelli ulteriori.

Il personaggio è dotato di una grande resistenza fisica, ed ha perciò un bonus di +1 al suo punteggio di Robustezza.

SCHIVATA AGILE

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare un rango al 2° livello, e ogni tre livelli ulteriori.

Il personaggio è dotato di una grande abilità nello schivare i colpi, ed ha perciò un bonus di +1 al suo punteggio di Schivare.

TIRATORE SCELTO

Costo: 4.

Requisiti: Percezione > 0, Mira 3+.

Su ogni attacco a distanza il personaggio può ignorare fino a 2 punti di malus derivanti da visibilità, copertura, distanza e anche le penalità per colpire un bersaglio in mischia con altri. Il personaggio può anche considerare la gittata delle armi da tiro che impugna superiore di $\frac{1}{4}$. Infine, quando esegue un tiro di attacco a distanza entro $6 + \text{Percezione}$ metri ha un bonus di +1 al tiro di attacco.

AURA DI COMANDO

Costo: 4.

Requisiti: Livello 5, Carisma > 0, Autorità 3+.

Il personaggio è in grado di esprimere la forza del proprio carisma e della sua capacità di comandare. Entro un numero di metri pari $9 + \text{Carisma}$ tutti gli alleati del personaggio hanno un bonus di +1 a tutti i tiri di attacco e danno e un bonus pari al valore positivo di Carisma al punteggio di volontà per resistere agli effetti della paura. *Questo genere di bonus non è cumulabile con altre aure di comando.*

FASCINO

Costo: 2.

Requisiti: Carisma > 0.

Il personaggio è dotato di un certo fascino personale. I tiri di interazione (sotterfugio e diplomazia) nei confronti di individui dell'altro sesso godono di un bonus di +2 al tiro.

FORTUNA

Costo: 4.

Il personaggio ha un ritiro bonus, come se avesse speso un punto fato, per ogni sessione di gioco. Se il risultato dopo il ritiro è peggiore del precedente può tenere il migliore dei due.

POTENZA ERCULEA

Costo: 2 per ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello, ed ogni due ulteriori livelli. Il rango non può superare il valore di forza.

Requisiti: Forza>0.

Tutti i tiri del personaggio per spostare, sollevare e rompere oggetti inanimati con la pura forza bruta (dunque tutti i tiri di forza pura) hanno un bonus di +1 per ogni rango di questa qualità.

GUARITORE

Costo: 3.

Requisiti: Guarigione 3+.

Tutti i personaggi che sono in cura da parte del personaggio recuperano ferite al doppio della velocità normale (dunque durante il riposo e il recupero naturale). Il personaggio ha un bonus di +2 a tutti i tiri di Guarigione per stabilizzare uno stato di morente o per guarire dal "sanguinamento".

INCORRUTTIBILE

Costo: 3.

Il personaggio ha un bonus di +2 al valore di Volontà per resistere alla corruzione delle tenebre e un bonus di +1 a Volontà per resistere a qualsiasi effetto magico di controllo mentale.

INSTANCABILE

Costo: 2 ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello ed ogni tre livelli.

Il personaggio resiste più facilmente alla fatica. Guadagna un bonus di +2 ogni rango ai tiri di Costituzione per resistere all'affaticamento.

MANI DI PIETRA

Costo: 3.

Il personaggio è potente nel combattimento disarmato. Tutti i suoi attacchi senza armi, come pugni e calci, infliggono 2d4 di danno, invece che 1d6-1.

NEMICO GIURATO

Costo: 3. Si può acquistare nuovamente per scegliere un altro tipo di nemico giurato.

Il personaggio sceglie una specie, un gruppo, una fazione come nemici. Avrà un bonus di +1 a tutti i tiri di Percezione sensoriale, Empatia, attacco e danno nei confronti di questi bersagli.

NERVI D'ACCIAIO

Costo: 2.

Il personaggio ha un bonus di +2 al suo valore di volontà per resistere agli effetti della paura.

INTOCABILE

Costo: 4.

Requisiti: Livello 5, Destrezza>0.

Il personaggio è abile a schivare i colpi e a difendersi con la propria agilità. Se rinuncia al bonus di parata di armi e scudi il personaggio può applicare il doppio del proprio bonus di destrezza al valore di Schivata, ma solo contro attacchi fisici e non incantesimi.

ARMA PREFERITA

Costo: 3 per ogni rango.

Requisiti: livello 1° per il primo rango, livello 3° per il secondo rango.

RANGO 1. Il personaggio sceglie un singolo tipo molto specifico di arma (differenziando anche, per esempio, tra spada e sciabola). Con questa gode di un bonus di +1 al tiro di attacco.

RANGO 2. il personaggio guadagna un bonus di +1 al tiro di danno e di +1 alla parata con l'arma che ha scelto come preferita.

SENSO DEL PERICOLO

Costo: 3.

Requisiti: Percezione>0.

Il personaggio è dotato di un eccezionale senso del pericolo. Guadagna un bonus di +3 a tutti i tiri per evitare di essere sorpreso da un evento o da un attacco.

COMPAGNO ANIMALE

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare un rango ogni 2 livelli. Può essere anche acquistato separatamente per avere differenti bestie al proprio comando.

Requisiti: Livello 2°, Conoscenze naturali e Sopravvivenza 2+.

Il personaggio ha un affinità naturale o sovrannaturale con una bestia. Ha quindi un compagno animale le cui capacità dipendono dal rango della qualità. Il compagno aumenta la sua "forza" con i livelli, oppure il personaggio può cambiare compagno man mano che aumenta di rango.

RANGO 1 piccolo animale (ratto, gatto)

RANGO 2 piccolo animale feroce (lupo)

RANGO 3 animale feroce o grosso (tigre, orso)

RANGO 4 bestia magica (leone intelligente)

RANGO 5 creatura mitologica (pegaso)

QUALITÀ PROFESSIONALI

ARTIGIANO

Costo: 3 ogni rango. Puoi acquistare un rango al primo livello, ed ogni 2 livelli successivi.

Requisiti: Artigianato 2 o +.

RANGO 1. L'artigiano è abile a lavorare un particolare tipo di materiale. Quando opera in questo senso gode di un bonus di +2 ai tuoi tiri di Artigianato. È in grado di tenere automaticamente un risultato di 10 + Artigianato + Mente in un tiro per valutare un oggetto creato con il suo genere di abilità, senza tirare.

RANGO 2. Quando il personaggio crea un oggetto con la sua abilità artigiana ottenendo un extra allora l'oggetto in questione è un "capolavoro", e possiede una resistenza è una "qualità superiore" (nel caso di un arma, per esempio, può avere un bonus di +1 a danno, attacco o parata). Il personaggio è in grado di lavorare materiali incantati (come il mithril per esempio).

RANGO 3. Il personaggio è in grado di lavorare molto rapidamente. Tutti tempi di riparazione, modifica e creazione per lui sono considerati dimezzati.

RANGO 4. Il personaggio è talmente abile nella creazione di oggetti che le sue opere hanno qualche piccola funzionalità magica (*una corda che si riavvolge da sola, un vestito che rimane sempre pulito, un'arma che non si rompe*). **NOTA:** il personaggio deve però avere un valore di Potere positivo.

GUERRIERO DI FANTERIA

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello, ed ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Combattimento ravvicinato 1+.

RANGO 1. Il personaggio è abile nel combattimento in mischia, e tale è la sua abilità che invece di fare una media tra Forza e Destrezza per calcolare il bonus all'abilità, usa in punteggio più alto tra i due. Il personaggio ha anche un bonus di +1 a tutti i tiri di Guarigione per prestare primo soccorso, e +1 all'iniziativa.

RANGO 2. Il personaggio è in grado di portare un attacco aggiuntivo con la stessa arma da mischia, una sola volta per round. Questa abilità elude la limitazione delle azioni multiple, ma non la conseguente penalità.

RANGO 3. Il personaggio guadagna un bonus di +3 all'iniziativa (che sostituisce il precedente bonus di +1). Inoltre potrà sommare nuovamente il suo modificatore di Costituzione, se positivo, all'ammontare delle sue ferite.

RANGO 4. Il personaggio può raddoppiare i benefici provenienti dalla qualità "arma preferita". Inoltre quando è circondato da più di due avversari

il personaggio ha un +1 a tutti i tiri di attacco nei confronti degli avversari che lo stanno accerchiando.

RANGO 5. Il personaggio dimezza il malus ai test quando le è ferito gravemente (*se ha -4 punti ferita, per esempio, la penalità è solo di -2*). Questo effetto si applica anche ai tiri per rimanere cosciente.

RANGER

Costo: 3 per ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello ed ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Percezione >0, Conoscenze naturali e Sopravvivenza 2+.

RANGO 1. Il personaggio è abile alla sopravvivenza in zone naturali (boschi, foreste e montagne). In questi luoghi avrà un bonus di +2 a tutti i tiri per cacciare, trovare tracce, ricercare un riparo basati su Percezione sensoriale, Conoscenze naturali e Sopravvivenza.

RANGO 2. Il personaggio raddoppia i benefici provenienti dalla qualità "Nemico giurato". Ha un bonus di +2 a tutti i tiri di Agilità per muoversi nelle zone naturali (per nuotare in un fiume in piena, per esempio, scalare una montagna ripida o un albero, e cose di questo genere).

RANGO 3. Il personaggio è abile a muoversi per lunghi tragitti attraverso zone naturali e selvagge. La velocità di marcia giornaliera del gruppo guidato da un ranger aumenta del 10%, e incrementa di un ulteriore 5% per ogni altro ranger di questo stesso rango presente (fino al massimo di 25%). Inoltre quando il ranger si muove da solo attraverso il bosco non lascia tracce, ed è abile a mimetizzarsi: ha dunque un bonus di +4 ai tiri di Furtività per evitare di essere seguito, ed un bonus di +2 per nascondersi e muoversi silenziosamente o tendere delle imboscate, sempre su Furtività.

RANGO 4. Quando è chiamato ad eseguire un test di Sopravvivenza o Conoscenze naturali il personaggio può decidere di tenere automaticamente il risultato di 10 anziché tirare i dadi, questo non gli richiede del tempo in più.

ARCIERE

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare al 1° rango, e ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Mira 1+.

RANGO 1. Il personaggio è talmente abile nel combattimento a distanza che invece di calcolare il bonus alla capacità Mira su una media di Destrezza e Percezione può tenere il valore più elevato dei due. Il personaggio ha anche un bonus di +1 ai tiri di Artigianato per fabbricare archi e frecce, e +1 all'iniziativa.

RANGO 2. Il personaggio è in grado di portare un attacco aggiuntivo con la stessa arma da tiro, una sola volta per round. Questa abilità elude la limitazione delle azioni multiple, ma non la conseguente penalità.

RANGO 3. Quando il personaggio concentra la sua attenzione su un unico bersaglio può eseguire un attacco veramente preciso. L'attacco in questione può essere portato come se il risultato dei dadi fosse 10, aggiungendo poi il modificatore. Il personaggio deve eseguire un attacco senza muoversi assolutamente, e come unica azione comune (non può essere parte di un'azione multipla). Si può portare un solo attacco del genere ogni sessione di gioco.

RANGO 4. Se il personaggio ha già una freccia pronta incoccata nell'arco, quando inizia uno scontro o viene tirata l'iniziativa può eseguire un tiro di Iniziativa separato a difficoltà 12. Se riesce può immediatamente sparare questa freccia, prima che ogni altro evento della scena abbia luogo.

RANGO 5. L'arco e la balestra non possono usare i benefici della forza per il danno, ma hanno dalla loro la precisione. Quando il personaggio ottiene un extra in un attacco a distanza aggiunge due volte il dado bonus di danno (+2d6 o +2d8 per esempio).

ASSASSIN⊕

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare un rango dal 2° livello ed ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Furtività 3+, Ladrocinio 2+.

RANGO 1. L'assassino è il mastro dell'omicidio silenzioso. Quando esegue un attacco per cui il bersaglio è preso alla sprovvista somma +1d4 al danno finale. Ha inoltre un bonus di +2 sui test di alchimia creare e usare veleni, e +2 anche ai test di guarigione per diagnosticarli e curarli.

RANGO 2. L'assassino è abile anche nell'arte del camuffamento e della dissimulazione. Quando ha un camuffamento appropriato il personaggio ha un bonus di +2 a tutti i tiri di Sotterfugio. L'assassino ha inoltre un bonus di +2 a tutti i tiri per sorprendere con un imboscata, o per non essere sorpreso da un imboscata.

RANGO 3. Quando il personaggio colpisce un bersaglio alla sprovvista con un attacco somma un bonus di +1d6 al danno, anziché 1d4. Il personaggio ha anche sviluppato una resistenza alla maggior parte dei veleni, per cui guadagna un bonus di +2 alla robustezza per resistere al tiro di Tossicità di un veleno.

RANGO 4. L'assassino guadagna un bonus di +1d8 agli attacchi portati contro bersagli presi alla sprovvista. Inoltre quando attacca un bersaglio in mischia con qualcun altro ha comunque un bonus di +1 ad attacco e danno.

BERSERKER

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare un rango al 2° livello ed ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Forza e Costituzione >0.

RANGO 1. Il berserker è in grado di entrare in uno stato di trance combattiva e violenta, in cui il

suo punteggio di forza è molto aumentato. Quando si trova in questo stato infatti ha un bonus di +2 a Forza, ma tuttavia subisce un malus di -2 al suo valore di Schivata. Tuttavia quando si trova in questo stato dimezza le penalità fornite dalle ferite quando "ferito gravemente". Il personaggio può entrare in questo stato automaticamente una sola volta al giorno, o automaticamente (e infinite volte) quando subisce molte ferite (per fare ciò, ogni volta che subisce del danno tira 2d6, se il risultato è superiore alle ferite attualmente disponibili dal personaggio, allora entra in questo stato). Non c'è limite al tempo in cui il personaggio rimane in questo stato, ma per uscirvi deve riuscire in un test di Mente a difficoltà 9. Quando esce dallo stato di furia subisce un malus di -2 a forza, per mezz'ora di tempo (per cui se entra nuovamente in furia non gode di alcun bonus, ma annulla il malus).

RANGO 2. Quando il personaggio si trova nel suo stato di rabbia furiosa può muoversi 2 metri in più al turno (come movimento gratuito). Inoltre è immune agli effetti dello stordimento. Infine guadagna un bonus di 1 punto alla sua Va (o 2 punti se non indossa alcuna armatura).

RANGO 3. A questo rango il berserker può entrare in questo stato di rabbia furiosa automaticamente tre volte al giorno. Può anche uscire automaticamente dalla rabbia, ma per fare ciò deve passare un intero round senza fare nulla (deve riorganizzare le sue idee, per così dire). Inoltre quando si trova nel suo stato di rabbia infligge un danno aggiuntivo di +1 in mischia.

RANGO 4. Quando il personaggio si trova nel suo stato di rabbia furiosa guadagna un numero di punti ferita bonus pari alla somma, se positiva, di Forza e Costituzione. Questi punti sono persi per primi durante uno scontro, non possono essere curati in alcun modo, e vengono persi automaticamente quando il personaggio esce dalla trance furiosa.

CAVALIERE

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare un rango dal 2° livello, e ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Cavalcare 2+, Combattimento ravvicinato 1+.

RANGO 1. Un cavaliere è abile nell'arte del torneo e del combattimento a cavallo. Quando si trova a cavallo non deve mai usare un'azione multipla per combattere e manovrare il suo cavallo, ma considera tale azione come equivalente ad un movimento gratuito. Inoltre, un cavaliere è abituato a portare un'armatura: dimezza dunque le penalità dell'ingombro di questa, elusivamente ai tiri di Agilità e Furtività.

RANGO 2. Un cavaliere sa prendersi vantaggio della sua posizione a cavallo rispetto ai suoi avversari a piedi. Guadagna un bonus di +1 ai tiri di attacco contro avversari che non siano a cavallo.

Inoltre quando cavalca a pieno ritmo il movimento della sua cavalcatura è superiore del 10%.

RANGO 3. Quando un cavaliere compie una carica a cavallo sfrutta tutta la potenza della cavalcata. Usa dunque anche la forza del cavallo per calcolare il danno in mischia (una cavalcatura ha comunque bisogno di molto più spazio che un uomo per portare a termine una carica con successo). Inoltre riesce a manovrare il cavallo in modo da mantenerlo ben difeso: il valore di schivata della cavalcatura sarà paria 8 + Cavalcare del personaggio (eventualmente, se più alto del normale punteggio dell'animale).

RANGO 4. A questo punto il cavaliere può spendere punti fatto per proteggere la sua cavalcatura come se fosse lui stesso. Quando la sua monta subisce un attacco che lo ferisce il cavaliere può spendere un punto fatto per ridurre il danno di un numero di punti quando la sua capacità di Cavalcare. Infine raddoppia il bonus di attacco quando porta un colpo dalla cavalcatura su un avversario a piedi.

☉CORTIGIANO☉

Costo: 3 per ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello, e ogni 2 livelli successivi.

Requisiti: Nobile o Cittadino.

RANGO 1. Il personaggio è abile nel dibattito e nella discussione quando si trova appropriate situazioni. Se deve eseguire un test di Sotterfugio o Diplomazia nei confronti di una persona di rango pari o elevato rispetto al suo gode di un bonus di +2. Altresì possiede un bonus di +2 a tutti i tiri di Autorità per trattare con persone di rango eventualmente inferiore al suo (non nobili, per esempio).

RANGO 2. Grazie alla sua rete di favori e conoscenze il cortigiano riesce a mantenere uno stile di vita superiore alle sue disponibilità economiche. Per questo motivo riduce del 20% il costo per mantenere lo stile di vita. Inoltre potrà godere di una piccola rendita mensile, pari a 100 monete d'argento x il suo livello.

RANGO 3. L'informazione per un cortigiano è tutto. Quando si trova in una situazione sociale può eseguire un test di Empatia contro la Volontà di un bersaglio per comprendere, durante una breve conversazione, i suoi difetti caratteriali (eventualmente i suoi tratti), e alcuni elementi peculiari della sua storia (indizi, se il personaggio ne sta cercando. Se parla abbastanza a lungo il cortigiano può decidere di non tirare ma tenere un risultato di 10 sul tiro di dado. Oltre a questo è in grado di reperire informazioni sulle persone, con appropriati tiri di Sotterfugio: è più facile ottenere elementi su persone famose (come un principe, da difficoltà 8 a 10) che su persone non conosciute (come un garzone, da 13 in su).

RANGO 4. Chi si viaggia in compagnia di un bravo cortigiano gode del suo prestigio e della sua parola. Ogni alleato del cortigiano, se questi è presente, ha almeno ½ del valore di capacità Diplomazia del cortigiano in livelli nelle seguenti abilità: Sotterfugio e Diplomazia. Questo non è un bonus, ma solo un livello minimo di competenza. Inoltre sia il cortigiano che i suoi alleati non possono ottenere fallimenti critici nei tiri di Autorità, Diplomazia e Sotterfugio quando in situazioni sociali elevate (a corte, di fronte a un nobile, ma anche a pranzo con persone benestanti). Come ultima cosa la rendita del cortigiano aumenta a 250 monete d'argento per livello ogni mese (questo sostituisce la precedente rendita).

DUELLISTA

Costo: 4 per ogni rango. Si può acquistare un rango al 2° livello, ed uno ogni 3 livelli ulteriori.

Requisiti: Agilità e Combattimento ravvicinato 2+.

RANGO 1. Il personaggio è realmente abile nel combattimento con armi agili e veloci, come la sciabola, il pugnale, la spada corta e simili (si può applicare ad altre armi a discrezione del master). In mano al duellista queste armi sono considerate avere un bonus di parata minimo di +2 e possono provocare *Impalamento* (+1d8 di danno quanto l'attacco ottiene un extra). Questi vantaggi sono possibili solo se il duellista indossa un'armatura che non infligge alcun malus di ingombro.

RANGO 2. Quando usa un arma nella sua seconda mano (o uno scudo piccolo) il duellista può eseguire un tiro di parata, invece che un attacco aggiuntivo. Se decide di non eseguire l'attacco in più, e viene attaccato quando non è il suo turno, e colpito, può dichiarare una parata: Esegue un tiro di Combattimento armato, se il suo risultato è superiore al tiro di attacco dell'avversario allora ha eseguito una parata con le sue armi.

RANGO 3. Quando il duellista è preso alla sprovvista da un attacco non perde il suo bonus di destrezza, se positivo, dal suo valore di Schivata. Inoltre, con le armi appropriate, può portare attacchi per disarmare e colpi localizzati con metà della penalità normale.

RANGO 4. Il personaggio è talmente abile da poter usare una "finta da maestro". Questa manovra consiste in un'azione in cui il duellista prende in giro, a parole, il suo avversario: per fare ciò esegue un tiro di Sotterfugio contro una difficoltà pari alla Volontà del bersaglio. Se il test riesce può portare il suo prossimo attacco come se il suo avversario fosse preso alla sprovvista (se il test fallisce non può essere eseguita più una finta su tale bersaglio). Se il personaggio ottiene un extra può eseguire immediatamente un attacco sul bersaglio (sfruttando il bonus della sprovvista).

PROFESSIONISTA

Costo: 2 ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello, ed ogni 2 livelli successivi.

Requisiti: Un'abilità appropriata a 1+.

RANGO 1. Il personaggio sceglie esattamente una professione non contemplata come artigiano o mercante (scriba, falconiere, addestratore di cavalli...). Riceve un bonus di +2 a tutti i test su qualsiasi capacità per esercitare la propria professione, e un bonus di +1 ai tiri di Diplomazia per mercanteggiare sul prezzo per la propria merce o lavoro.

RANGO 2. Quando si tratta di eseguire un lavoro per la propria professione, ed ha abbastanza tempo, il personaggio può tenere 10 invece che 8 sul risultato del dado. Il guadagno mensile del professionista (se viene pattuito dal master), è migliore del 5%, rispetto al normale.

LADRO

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello, ed ogni 2 livelli successivi.

Requisiti: Ladrocinio 2+.

RANGO 1. il ladro è maestro nel furto, nell'intrusione e delle trappole. Il personaggio sceglie una delle seguenti specialità, con cui guadagna un bonus di +2 ai relativi test di Ladrocinio: Scassinare serrature, borseggiare, disarmare/armare trappole. Il Personaggio è anche sempre pronto a qualsiasi situazione critica: guadagna quindi un bonus di +1 all'iniziativa e ai test per evitare di essere preso alla sprovvista.

RANGO 2. un ladro sa come cavarsela nelle situazioni di pericolo. Ha un bonus di +2 a Resistenza o Schivare per evitare l'effetto di trappole, trabocchetti o pericoli naturali (sabbie mobili, per esempio). Il bonus di iniziativa diventa +3 (sostituendo il +1). Inoltre il personaggio, anche se preso alla sprovvista, mantiene il suo bonus di Destrezza alla schivata.

RANGO 3. Il ladro può guadagnare immediatamente una ulteriore specialità con cui guadagna il bonus di più +2 (scassinare, borseggiare e trappole). La sua precedente specialità invece guadagna un altro vantaggio: il personaggio può decidere, in qualsiasi caso, con una sola azione, di tenere 8 come risultato del dado invece che eseguire il tiro.

RANGO 4. Il ladro è talmente abile che può decidere di tenere 8 come risultato del dado su qualsiasi tiro di Ladrocinio, invece che tirare. Questo gli richiede una sola azione. Infine, il ladro ha imparato altre tecniche di difesa personale: quando viene colto di sprovvista non perde il bonus di destrezza al suo punteggio di Schivata.

RANGO 5. Il ladro ha appreso, a questo punto, l'arte definitiva della difesa personale: una volta ogni sessione, quando colpito da un effetto che lo

ferisce (in senso fisico: un attacco, una trappola, anche un incantesimo che può essere schivato), il ladro può eseguire un tiro di Destrezza pura: se il risultato è superiore al numero di danni subiti allora non subisce alcuna ferita. Infine il personaggio guadagna un bonus di +4 all'iniziativa (che sostituisce il precedente +3).

MAESTRO D'ARMA

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare un rango al 5° livello ed ogni 5 livelli successivi.

Requisiti: Livello 5°, Combattimento ravvicinato 4+, Arma preferita.

RANGO 1. Il personaggio sceglie un arma come la sua compagna di combattimento, non solo in quanto arma preferita: deve scegliere una specifica arma che impugna. Con questa arma avrà un bonus di +1 a danno, attacco e parata (per addestrarsi con una nuova arma ha bisogno di una settimana di tempo).

RANGO 2. Quando il personaggio impugna la sua arma è un maestro non solo dal punto di vista offensivo, ma soprattutto difensivo. Una volta ogni sessione il personaggio, dopo che è stato colpito, può tentare una "parata estrema": esegue un tiro di combattimento armato a contrasto con il tiro di attacco, e se supera tale risultato annulla l'effetto dell'attacco. Come effetto aggiuntivo il personaggio considera gli attacco con la sua arma preferita sempre perforanti.

RANGO 3. Quando il personaggio impugna la sua arma è una macchina di distruzione. I tipi di dado danno dell'arma aumentano di una categoria (i d4 diventano d6, i d6 diventano d8).

OMBRA

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare un rango al 5° livello ed ogni 5 livelli successivi.

Requisiti: Livello 5°, Furtività 4+.

RANGO 1. L'ombra è maestra in una particolare arte: l'occultamento e l'intrusione. Spesso lavorano come spie, e in altri casi combinano le loro abilità con quelle da ladro o assassino. Un'ombra dimezza eventuali penalità al tiro di furtività date dall'ambiente. Quando un Ombra si muove furtivamente lo può fare al massimo della sua velocità (non dimezza il suo movimento).

RANGO 2. A questo punto l'ombra è talmente abile nella sua arte che è in grado di nascondersi in piena vista, davanti agli occhi di tutti, usando un trucco (*una bomba fumogena, un diversivo, un trucco per distrarre i suoi osservatori*). Per riuscire nel suo intento deve usare un'azione comune in cui esegue un tiro di Furtività: se questo è superiore al valore di volontà di ognuno dei presenti allora il suo trucco funziona, eseguirà un secondo tiro di furtività per nascondersi immediatamente.

RANGO 3. L'ombra non può essere vincolata da mura e catene. Come primo vantaggio il

personaggio guadagna un bonus di +3 i tiri di agilità per svincolarsi da catene, legacci ed altre costrizioni (anche le prese di lotta). Il personaggio può sempre eseguire un test di Percezione sensoriale a difficoltà fissa di 12 per trovare un punto di evasione anche dalla cella più sorvegliata. Infine, quando l'ombra attacca uscendo dalle ombre (e quindi cogliendo alla sprovvista) ha un bonus di +2 ad attacco e danno.

III MARINAI

Costo: 2 ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello e ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Sopravvivenza e Agilità 1+.

RANGO 1. Il marinaio è abituato a viaggiare in mare. Tutti i tiri di Sopravvivenza eseguiti in ambienti marini dal marinaio hanno un bonus di +2. Il marinaio inoltre annulla qualsiasi penalità data dalle condizioni marine, come lo sbilanciamento dato da un'imbarcazione tra le onde o nella tempesta. Infine beneficia di un +2 a tutti i tiri di Artigianato per riparare un'imbarcazione

RANGO 2. Quando si trova su un'imbarcazione un marinaio esperto riesce a trarre vantaggio dallo scenario peculiare che lo circonda. Se combatte contro un personaggio che non possieda questo stesso vantaggio ha un bonus di +2 a tutti i tiri di attacco. Il marinaio ha anche un bonus di +2 a tutti i tiri di Agilità per nuotare.

RANGO 3. Un marinaio a questo livello di esperienza e conoscenza della navigazione è molto abile. Se porta un'imbarcazione questa compie sempre il 10% di movimento in più giornaliero sulla sua rotta. Infine, nell'eventualità possieda una ciurma il personaggio ha un bonus di +2 a tutti i tiri di Autorità per comandarla.

III MERCANTE

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare al 1° livello ed ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Diplomazia e Sotterfugio 1+.

RANGO 1. Il personaggio è in grado di contrattare sui prezzi come nessuno, per cui guadagna un bonus di +1 ai tiri di Diplomazia e Sotterfugio per mercanteggiare. Inoltre tramite la sua abilità può garantire a se stesso una rendita mensile: pari a 75 monete d'argento x livello.

RANGO 2. Il personaggio è talmente abile a contrattare che il bonus ai tiri di diplomazia e sotterfugio per questo scopo aumentano di +2, anziché +1. La sua rendita mensile diventa di 100 monete d'argento per livello. Inoltre è in grado di valutare istintivamente il pregio di una merce (o di un affare): qualsiasi tiro per valutare (su conoscenze naturali, artigianato, empatia o percezione sensoriale) il mercante può tenere 10 anziché tirare.

RANGO 3. Il personaggio ha raggiunto una grande abilità nel suo mestiere grazie alla sua capacità di ridurre i costi per gli acquisiti. A meno

che non si tratti di contrattazioni speciali (per un oggetto magico o per trattazioni politiche) il personaggio può eseguire un test di Sotterfugio contro la Volontà di un bersaglio: se riesce strappa automaticamente uno sconto del 5% sul prezzo di acquisto (a priori, rispetto a future contrattazioni). Infine il personaggio ha una rendita minima di 200 monete d'argento x il suo livello ogni mese.

SAGGI

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare un rango al 2° livello ed ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: Conoscenze arcane, Conoscenze naturali e Cultura 2+.

RANGO 1. Il saggio è un sapiente, che tra tutti fa della sua conoscenza una risorsa inestimabile. Come primo vantaggio un saggio sceglie un argomento di specializzazione (*ed: draghi, contea di Ihlmarien, negromanzia, demonologia, culto di Mnar*). Ogni tiro di conoscenza su questo argomento guadagna un bonus di +2. Quando un saggio legge o traduce un testo impiega la metà del tempo di qualsiasi altro personaggio, inoltre può decidere di non tirare su cultura, ma tenere il risultato di 10 sul dado.

RANGO 2. come ulteriore vantaggio il saggio è un maestro delle lingue. A parte la sua conoscenza dei linguaggi il saggio ne può improvvisare di nuovi, usando le sue conoscenze dei linguaggi già appresi. Se incontra un linguaggio sconosciuto deve impiegare alcune ore di conversazione, poi esegue un tiro di Cultura (difficoltà 10 per linguaggi analoghi a quelli che conosce, 13 se sono sconosciuti, ma gli ricordano cose già sentite, 17 per altri). Se riesce allora apprende questa nuova lingua a livello fondamentale (ed in poche settimane sarà in grado di parlarla correntemente). Il saggio è anche in grado di identificare la natura della magia negli oggetti, grazie alla sua conoscenza: esegue un test di Conoscenza arcana per identificare le proprietà di un oggetto che riconosce come magico (difficoltà 12 per artefatti potenti, 13-15 per semplici oggetti incantati).

RANGO 3. Un altro vantaggio del sapiente è la sua conoscenza eclettica: può tentare di eseguire un tiro di una conoscenza appropriata a difficoltà 12 per avere un bonus di +1 ad un qualsiasi altro test, che possono cedere anche ad un loro alleato (*esempio: "sapevo che le serrature fabbricate in questo regno erano fatte di materiali robusti, eccetto che nei meccanismi..." +1 a Ladrocinio per scassinare*).

RANGO 4. I saggi sono infine tanto possenti nella conoscenza e nella saggezza, che anche la loro forza mentale aumenta allo stesso livello. Guadagnano un bonus di +2 al loro punteggio di volontà. Infine, l'attributo di Mente per il saggio, da questo momento in avanti, costerà solo 5 punti sviluppo ogni incremento.

QUALITÀ ARCANE

INCANTATORE

Costo: 2 ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello, al 6° livello e al 14° livello.

Requisiti: Potere > 0.

Questa qualità di classe dà semplicemente accesso agli incantesimi, che normalmente il personaggio non potrebbe apprendere.

RANGO 1. Gli studi del personaggio gli permettono di apprendere ogni genere di incantesimo di I Circolo (il *Circolo di rame*). Ogni singolo incantesimo deve essere studiato da un apposito libro o pergamena. Possono essere acquistati.

RANGO 2. Gli studi del personaggio gli permettono di apprendere ogni genere di incantesimo di II Circolo (il *Circolo argenteo*). Ogni singolo incantesimo deve essere studiato da un apposito libro o pergamena. Possono essere acquistati.

RANGO 3. Gli studi del personaggio gli permettono di apprendere ogni genere di incantesimo di III Circolo (il *Circolo dorato*). Ogni singolo incantesimo deve essere studiato da un apposito libro o pergamena. Possono essere acquistati.

MAGNITUDINE ARCANEA

Costo: 2 ogni rango. Si può acquistare dal 2° livello ed ogni 3 livelli successivi. Il rango di questa qualità non può superare il punteggio di Mente.

Requisiti: Incantatore, Mente > 0.

Ogni rango di questa qualità fornisce un bonus di +1 al punteggio di potere del personaggio, e a tutti i conseguenti tiri.

VISTA STREGATA

Costo: 4.

Il personaggio riesce a percepire istintivamente la magia, il suo fluire e la sua natura. Per questo può eseguire test di Percezione sensoriale, in qualsiasi frangente sia appropriato, per riconoscere la presenza di magia in un luogo o in una persona.

Il personaggio può anche analizzare un oggetto per comprendere se ha proprietà magiche (solo se lo possiede o meno). Se riesce ad ottenere un extra in questo tiro allora riuscirà anche a identificare le proprietà magiche, se presenti.

ORACOLO

Costo: 4.

Il personaggio è un oracolo, ha dunque la capacità di prevedere gli eventi nei segni e negli avvenimenti. Ogni oracolo ha un diverso metodo di operare (lettura delle carte, sogni e via così...). Una

volta per ogni storia può eseguire un test di misticismo (a difficoltà variabile, completamente a discrezione del master), per avere informazioni, visioni o anticipazioni sugli avvenimenti che stanno per verificarsi. Le informazioni, per forza di cose, sono fornite dal master sotto forma di visioni criptiche, simboli o altri indizi enigmatici.

Ogni tentativo ulteriore durante la storia è possibile, ma costa al personaggio 1 punto fatto.

DRUIDA

Costo: 4.

Requisiti: Livello 2°, Incantatore, Conoscenze naturali 3+.

Il personaggio è un grande conoscitore delle forze naturali e selvagge. Una volta al giorno il personaggio è in grado di richiamare gli spiriti della natura in proprio soccorso: usa Conoscenze naturali invece che Potere per lanciare un incantesimo di una sfera elementale (Fuoco, Terra, Aria e Acqua) o di Spirito e Corpo. Questa abilità può essere usata una volta in più al giorno ogni 5 livelli totali di personaggio. Inoltre gli incantesimi del druido delle sfere di Fuoco, Terra, Aria, Acqua, Corpo e Spirito sono appresi direttamente dagli spiriti della natura: il personaggio li paga il 25% in meno (i costi per componenti naturali dei sacrifici e delle offerte a tali spiriti).

ALCHIMISTA ARCANO

Costo: 4.

Requisiti: Livello 4°, Incantatore, Alchimia 3+.

Il personaggio può infondere il potere magico degli incantesimi nelle pozioni. Per fare ciò deve possedere un laboratorio e pagare dei componenti (5% del costo di apprendimento dell'incantesimo). Chiaramente è indispensabile conoscere l'incantesimo in questione: si può realizzare una pozione solo di un incantesimo con "distanza" personale o tocco. Il personaggio deve poi eseguire un test di Alchimia ad una difficoltà pari al mana dell'incantesimo +2; è necessario un tempo in ore pari alla difficoltà.

La pozione quando viene bevuta attiva l'incantesimo sul personaggio. Non c'è bisogno di un test di attivazione di potere, si attiva automaticamente, ma non realizza alcun sovrappotenzamento. La durata è superiore a quella indicata nell'incantesimo stesso di +1d4 (ore, minuti o round a seconda della durata dell'incantesimo dunque); viene tirata nel momento stesso in cui il personaggio beve la pozione.

ELEMENTALISTA

Costo: 3.

Requisiti: Livello 7°, Incantatore.

Gli incantesimi che infliggono danno legati ad uno dei quattro elementi infliggono sempre +1 danno. Il personaggio guadagna inoltre un bonus di +1 a tutti i tiri di Potere per lanciare gli incantesimi delle sfere elementali (Fuoco, Terra, Aria, Acqua).

FAMIGLIO

Costo: 3.

Requisiti: Incantatore, Livello 2°, Compagno animale.

Il compagno animale dell'incantatore è un famiglio, ovvero una bestia dalle proprietà magiche che condivide con l'incantatore stesso un'affinità arcana. Questa affinità si traduce nella capacità di comunicare (come per l'incantesimo "comunicazione ferale"), anche a livello mentale. L'incantatore può anche usare la sua forza mentale per prendere il controllo del suo famiglio, come se lo possedesse con lo spirito: l'incantatore rimane in stato di trance quando controlla la bestia; potrà gestire tale famiglio con la forza di volontà, percependo attraverso i suoi sensi, ed eventualmente usando le capacità del famiglio; non potrà usare alcun incantesimo in questo stato, e nemmeno parlare. Quando "possiede" il famiglio l'incantatore è come addormentato. Se il famiglio muore il personaggio perde ½ dei suoi attuali punti ferita.

FEDE

Costo: 4.

Requisiti: il personaggio sceglie un culto ed aderisce ai suoi dogmi. Livello 2°, Misticismo 2+.

Il personaggio aderisce ai dettami di un culto, per cui porta una grande fede. Con questa qualità il personaggio guadagna il diritto di invocare l'aiuto della sua divinità (o di una delle sue divinità se appartiene ad un culto politeista): per invocare l'aiuto deve spendere 1 punto fatto ed eseguire un test di Misticismo ad una difficoltà segreta (decisa dal master a seconda dell'invocazione formulata dal personaggio). Una divinità può intervenire in modi subdoli (facendo per esempio cadere vicino alla cella la chiave della prigione) o più plateali (fulminando i nemici del personaggio): questo effetto può anche replicare a questo scopo un qualsiasi incantesimo di Mana pari o inferiore al risultato del tiro di Misticismo (può ad esempio salvare da una caduta il personaggio replicando l'effetto dell'incantesimo Volo).

Se un personaggio abusa della sua facoltà di invocare gli dei, le sue stesse divinità possono punirlo: in modi semplici (aumentando il costo in fatto delle invocazioni) o anche più crudeli (non rispondendo alle chiamate o ritorcendo l'effetto dell'invocazione contro lo stesso personaggio).

MAGIA BARDICA

Costo: 4.

Requisiti: Intrattenere 1+, Incantatore.

La musica possiede una grande forza magica, da sempre. L'incantatore che usa la magia bardica può (ma non è obbligato) intonare i suoi incantesimi con la musica e il canto. Questo richiede più tempo che un normale incantesimo: il tempo di lancio aumenta di 1 unità (1 azione diventa 2 azioni, 1 ora diventa 2 ore, e così via...). L'incantatore può dunque eseguire un test di Intrattenere (con una difficoltà pari al mana dell'incantesimo): se tale test riesce l'incantatore guadagna immediatamente un bonus di +2 al tiro di potere per l'incantesimo.

MAGIA RUNICA

Costo: 4.

Requisiti: Conoscenza arcana 2+, Incantatore, Livello 5°.

Le rune hanno un grande potere magico, perché rappresentano la più profonda natura di alcuni elementi della magia stessa. Quando il personaggio usa questa forma di incantamento essenzialmente compone una runa su un oggetto, lanciando un incantesimo sullo stesso (una runa di "affilalame" su un'arma, una runa di "armatura magica" su una veste, una runa di "esplosione infernale" su una pietra da lanciare, e così via...). L'incantatore runico deve lanciare l'incantesimo come normale, impiegando molto tempo più della norma, a seconda di quello richiesto nell'attivazione:

AZIONE COMUNE	15 minuti
AZIONE COMPLESSA	30 minuti
ORE	x2 alle ore richieste

Le rune-incantesimo sono una forma di magia temporanea: il personaggio potrà attivare l'incantesimo della runa come azione gratuita, in qualsiasi momento di una sua fase, e considererà valido il test di Potere effettuato al momento della creazione della runa.

Il personaggio può creare infinite rune, e cederle a chi gli sta vicino, o anche venderle. Tuttavia il personaggio può mantenere il potere solo di un numero finito di rune (in una sola volta), pari al proprio punteggio di Potere. E potrà creare nuove rune solo quando le vecchie vengono consumate.

NEGROMANTE

Costo: 3.

Requisiti: Conoscenza arcana 2+, Misticismo 2+, Incantatore, Livello 2°.

Il personaggio è un maestro nella oscura e controversa arte magica della negromanzia. Questo non significa che sia malvagio o pazzo, ma solo uno studioso del potere della morte. Il personaggio apprende automaticamente, e senza spese, gli incantesimi "rianimare i morti minore" e "rianimare

i morti maggiore", quando raggiunge il rango appropriato di Incantatore.

Il personaggio ha anche un bonus di +1 a tutti i test di potere negli incantesimi di Spirito e Corpo. Infine, il personaggio guadagna un bonus di +2 a tutti i test di potere (ma anche collaterali) per controllare, evocare, rianimare o influenzare con la propria magia le creature non-morte.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare un rango al 1° livello ed ogni 4 livelli successivi.

Il personaggio possiede una forma di resistenza agli incantesimi diretti (ovvero quelli che hanno come bersaglio la sua persona, non conta su incantesimi che hanno effetto ad area o influenzano tangentemente il personaggio). Ogni rango di questa qualità impone una penalità di -1 ai test di potere dell'incantatore che sta cercando di influenzare con la magia il personaggio. Se l'incantesimo infligge del danno questo potere alternativamente riduce il danno finale di tale attacco magico di 2 punti per ogni rango di questa qualità.

RESISTENZA: (ELEMENTO)

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare un rango al 7° livello ed ogni 3 livelli successivi.

Requisiti: 7° livello, Costituzione > 0.

Il personaggio ha una particolare forma di resistenza al danno di una particolare forza elementale, a scelta tra: Fuoco, Gelo, Elettricità. Ogni ammontare di danno proveniente da questa fonte viene ridotto di 2 punti ogni rango di questa qualità.

CHIERICO

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare un rango al 2° livello ed ogni 5 livelli successivi.

Requisiti: Incantatore, Fede, Misticismo 3+.

Il personaggio appartiene ad un ordine religioso, non è solo un fedele proselite della sua divinità. Questa appartenenza garantisce diritti di diverso genere. Il primo è l'ingresso in un ordine gerarchico (in senso lato un Sacerdote può "impartire ordini ai suoi sottoposti, su propositi legati al culto comunque).

RANGO 1	Accolito
RANGO 2	Sacerdote
RANGO 3	Grande sacerdote

I Chierici di un culto sono addestrati in una forma fondamentale di magia. Scelgono quattro sfere (appropriate alla divinità, e a i temi del culto): il costo per apprendere incantesimi di queste sfere diminuisce del 25% (grazie agli addestramenti del clero). Oltre a questo, una volta al giorno per ogni rango, il Chierico può lanciare un incantesimo delle sfere (quelle scelte in precedenza) con la capacità Misticismo (se più alta) invece che potere.

STREGONE

Costo: 3 ogni rango. Si può acquistare un rango al 2° livello e ogni 4 livelli successivi.

Requisiti: Incantatore, Livello 2°, Conoscenza arcana 3+.

Il personaggio è uno stregone, ovvero un incantatore arcano che ha approfondito la sua conoscenza della magia tramite lo studio e la disciplina. Ogni rango di questa qualità il personaggio può scegliere una sfera, e diventerà uno specialista in tale sfera: ogni incantesimo di tale sfera potrà essere appreso al 20% del costo in meno, inoltre il personaggio avrà un bonus di +1 ai tiri di Potere per attivare gli incantesimi della sfera scelta.

Infine il personaggio può applicare un bonus di +1 ogni rango di questa qualità a tutti i test di Conoscenza arcana nei confronti di argomenti legati alle sue sfere specializzate.

CHARME ULTRATERRENO

Costo: 4.

Requisiti: Livello 6°, Carisma > 0, Incantatore.

Questa qualità rappresenta il fascino sovranaturale esercitato da determinati incantatori e magi, fornito loro dal potere di oscuri spiriti, benevoli dei, demoni o dal potere stesso della magia. Una volta al giorno il personaggio può applicare ½ del suo valore di Potere (arrotondato in eccesso) ad un tiro di Autorità, Diplomazia, Sotterfugio o Intrattenere.

INCANTESIMO PRODIGIO

Costo: speciale

Requisiti: Livello 11°, Incantatore, vedi di seguito.

A livelli molto elevati gli incantatori iniziano ad operare la magia in maniera sempre più istintiva e naturale. Possono dunque iniziare ad assimilare gli incantesimi come prodigi (vedi capitolo relativo alla magia), ovvero abilità naturali. Per fare questo devono conoscere e saper lanciare normalmente tale incantesimo, poi devono impiegare un tempo pari a dieci volte tanto quello per imparare l'incantesimo e infine spendere punti a seconda del circolo di magia dell'incantesimo che vogliono rendere un prodigio.

CIRCOLO DI RAME	Livello 11°, 4 punti
CIRCOLO ARGENTEO	Livello 14°, 5 punti
CIRCOLO DORATO	Livello 18°, 6 punti

I prodigi possono essere lanciati con il tempo di lancio normale (come segnalato in attivazione), ma non limitano il numero di effetti magici per round. Inoltre il personaggio avrà un bonus di +2 al test di potere per attivare l'incantesimo e per superare le altrui resistenze. Infine i fallimenti critici nel lancio di tale incantesimo, che ora è un prodigio, vengono annullati.

QUALITÀ LEGGENDARIE

(CAPACITÀ) LEGGENDARIA

Costo: 3. Si può acquistare nuovamente questa qualità, per ogni capacità favorita che il personaggio possiede.

Requisiti: Livello 12°. Può essere scelta solo per le proprie capacità favorite.

Questa qualità permette al personaggio di raggiungere, nella capacità selezionata, otto livelli di punteggio naturale: quindi avere un bonus base di +8. Non conferisce nessun bonus in questo senso, per cui il personaggio deve in seguito acquistare normalmente questi gradi di abilità. Come effetto aggiuntivo una capacità leggendaria non genera mai fallimenti critici, e quando il personaggio tira un "2" naturale coi dadi in una capacità leggendaria il risultato non è calcolato come fallimento automatico (somma il modificatore di capacità, e se è pari o superiore alla difficoltà il test riesce regolarmente).

CARISMA LEGGENDARIO

Costo: 4.

Requisiti: Livello 14°, Carisma +6.

Questa qualità permette al personaggio di aumentare il proprio punteggio di carisma fino a +8. Non vuol dire che aggiunga alcun bonus a tale punteggio, che dunque essere acquistato però normalmente. Il costo di incremento sarà ridotto di un punto (4 punti sviluppo anziché 5).

Oltre a questo il personaggio possiederà un'abilità leggendaria basata sul carisma: Ogni personaggio con un valore di volontà pari o inferiore a 10 + Carisma del personaggio subirà un effetto equivalente all'incantesimo "fascino" ogni volta che gli si trova di fronte.

CELERITÀ

Costo: 4.

Requisiti: Livello 15°, Agilità 6+, Riflessi rapidi.

Il personaggio è estremamente rapido nei movimenti e nelle azioni. Questa qualità gli conferisce di conseguenza la possibilità di ridurre di 2 punti le penalità per le azioni multiple. Inoltre aumenterà del 20% il suo movimento finale.

COMBATTIVITÀ LEGGENDARIA

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare al livello 15° e al 18°.

Requisiti: Livello 15°, Combattimento ravvicinato 6+.

L'abilità con le armi da mischia del personaggio è impareggiabile. Per questa ragione guadagna 1 livello nella capacità "combattimento ravvicinato" per ogni rango di questa capacità.

CONQUISTATORE

Costo: 4.

Requisiti: Livello 15°; inoltre per diventare un conquistatore il personaggio deve eliminare in un duello di combattimento diretto un altro conquistatore, e sostanzialmente acquisirne il titolo. Esiste più di un conquistatore nel creato, ma in numero finito (cinque o sei).

Il personaggio che possiede questa qualità considera di avere un valore armatura migliorato di 1, oppure un valore armatura minimo di 5 (indipendentemente dall'armatura indossata), a seconda di quale sia il valore finale migliore. Un conquistatore può eseguire un attacco aggiuntivo con la stessa arma ogni turno, eludendo le normali regole dell'azione multipla, e non può ottenere fallimenti critici nei tiri di attacco. Inoltre, quando un conquistatore ottiene un extra in attacco infligge il danno massimo possibile, aggiungendo tutti i normali bonus al danno.

COSTITUZIONE LEGGENDARIA

Costo: 4.

Requisiti: Livello 14°, Costituzione +6.

Questa qualità permette al personaggio di aumentare il proprio punteggio di costituzione fino a +8. Non vuol dire che aggiunga alcun bonus a tale punteggio, che dovrà essere acquistato dunque normalmente. Il costo di incremento sarà ridotto di un punto (4 punti sviluppo anziché 5).

Oltre a questo il personaggio possiederà un'abilità leggendaria basata sulla costituzione: invece di sommare una sola volta il suo punteggio di costituzione alle ferite, la sommerà nuovamente, quindi due volte.

ARTEFATTO LEGGENDARIO

Costo: 4.

Requisiti: Livello 15°, almeno un'altra qualità leggendaria. Il personaggio deve legare l'oggetto ad un'impresa di grande leggenda (*una lama immersa nel sangue di drago, un anello forgiato sul monte fato, una veste bagnata dalle lacrime della dea delle fate...*).

Il personaggio sceglie un oggetto personale (anche magico, ma non un artefatto). Deve essere qualcosa che per lui ha un valore affettivo o storico, legato alle sue imprese (*es: la spada di Conan, l'ascia di Gimli...*). Questo oggetto diventa magico, con un potere equiparabile a quello di un artefatto. Inoltre porterà il nome del suo personaggio (*la daga di Memnone, il bastone di Ravec, il martello di Warg, il pugnale di Zacknafein, la balestra di Rajid...*).

DESTREZZA LEGGENDARIA

Costo: 4.

Requisiti: Livello 14°, Destrezza +6.

Questa qualità permette al personaggio di aumentare il proprio punteggio di destrezza fino a +8. Non vuol dire che aggiunga alcun bonus a tale punteggio, che dovrà essere acquistato dunque normalmente. Il costo di incremento sarà ridotto di un punto (4 punti sviluppo anziché 5).

Oltre a questo il personaggio possiederà un'abilità leggendaria basata sulla destrezza: una volta al giorno il personaggio potrà decidere, anziché tirare, di tenere un risultato di 10 in un test di Agilità, Cavalcare o Furtività.

FØRZA LEGGENDARIA

Costo: 4.

Requisiti: Livello 14°, Forza +6.

Questa qualità permette al personaggio di aumentare il proprio punteggio di forza fino a +8. Non vuol dire che aggiunga alcun bonus a tale punteggio, che dovrà essere acquistato dunque normalmente. Il costo di incremento sarà ridotto di un punto (4 punti sviluppo anziché 5).

Oltre a questo il personaggio possiederà un'abilità leggendaria basata sulla forza: in tutte le prove di forza brutta, per sollevare o spostare, spezzare o piegare oggetti inanimati, il personaggio potrà sommare un bonus di +4.

MENTE LEGGENDARIA

Costo: 4.

Requisiti: Livello 14°, Mente +6.

Questa qualità permette al personaggio di aumentare il proprio punteggio di costituzione fino a +8. Non vuol dire che aggiunga alcun bonus a tale punteggio, che dovrà essere acquistato dunque normalmente. Il costo di incremento sarà ridotto di un punto (4 punti sviluppo anziché 5).

Oltre a questo il personaggio possiederà un'abilità leggendaria basata sulla sua mente: la velocità di studio e lettura del personaggio, ma anche di apprendimento, è incrementata a livelli eccezionali. Qualsiasi tempo di lettura, apprendimento e addestramento (anche di abilità pratiche) viene ridotto di $\frac{3}{4}$, ovvero al suo 25%.

MIRA LEGGENDARIA

Costo: 4 ogni rango. Si può acquistare al livello 15° e al 18°.

Requisiti: Livello 15°, Mira 6+.

L'abilità con le armi da tiro e da lancio del personaggio è impareggiabile. Per questa ragione guadagna 1 livello nella capacità "Mira" per ogni rango di questa capacità.

PERCEZIONE LEGGENDARIA

Costo: 4.

Requisiti: Livello 14°, Percezione +6.

Questa qualità permette al personaggio di aumentare il proprio punteggio di percezione fino a +8. Non vuol dire che aggiunga alcun bonus a tale punteggio, che dovrà essere acquistato dunque normalmente. Il costo di incremento sarà ridotto di un punto (4 punti sviluppo anziché 5).

Oltre a questo il personaggio possiederà un'abilità leggendaria basata sulla percezione: il personaggio ha un sesto senso e dei riflessi molto sviluppati. Tirerà 2 dadi anziché uno per determinare la sua iniziativa, guadagna un bonus di +4 per evitare di subire gli effetti della sorpresa e di +2 per evitare di subire un attacco di sprovvisa.

RECUPERØ RAPIDØ

Costo: 4.

Requisiti: Livello 16°, Costituzione >0.

La capacità di recupero dalle ferite del personaggio è talmente elevata da essere sovranaturale. Il personaggio potrà recuperare naturalmente dalle ferite (Costituzione + 1 ferite) ogni ora, invece che con una notte di riposo (questo comunque esclude le ferite recuperare per il riposo, non c'è più differenza tra ore di sonno e ore di veglia in questo senso).

ARCIMAGØ

Costo: 4.

Requisiti: Livello 15°, Incantatore (3 ranghi); inoltre per diventare un arcimago il personaggio deve eliminare in un duello di incantesimi e magia diretto un altro arcimago, e sostanzialmente acquisirne il titolo. Esiste più di un conquistatore nel creato, ma in numero finito (quattro o cinque).

Il personaggio che possiede questa qualità può lanciare un incantesimo in più al turno (anziché uno solamente), applicando comunque le penalità di azione multipla. Un arcimago non può ottenere fallimenti critici nei tiri di Potere per lanciare i suoi incantesimi. Infine un arcimago può eseguire controincantesimi con grande abilità: ogni test per effettuare un simile tentativo ha un bonus di +2.

FAVØRE DIVINØ

Costo: 4.

Requisiti: Livello 15°, Fede. Per avere questa qualità il personaggio deve eseguire un servizio nei confronti della sua divinità o culto.

Il personaggio è entrato nelle grazie e sotto la protezione di un dio, che lo sorveglia e guarda dall'alto. Ogni volta che lo invoca può eseguire il tiro con tre dadi (tenendo i due più alti). Inoltre alla sua morte egli diventerà comunque un suo agente immortale (potrebbe anche decidere di riportarlo in vita, per esempio). Essere al servizio e favorito di un dio può avere diversi vantaggi (e qualche svantaggio), messi in gioco durante la storia.

PAROLA E POTERE

LA MAGIA

La magia è qualcosa di permeante, onnipresente e forte, oltre che evocativo e romantico, in qualsiasi ambientazione o mondo fantasy.

La magia esiste in ogni cosa, in diversa misura, ed è sempre la stessa forza. Per cui si potrebbe ricondurre la sua natura alla coerenza della creazione, il flusso creativo della vita in ogni sua forma, o alla propulsione di una volontà divina.

Anche se ogni creatura è legata alla magia, solo poche creature hanno un'affinità tale con essa per esercitare il suo vero potere: queste creature sono esseri sovranaturali, come spiriti, divinità e mostri, ed alcune persone, come per esempio i maghi. Ciò che cambia, tra un individuo e l'altro, è come accede alla magia: il suo metodo.

METODI DI MAGIA

Il primo metodo per operare magia, e il più comune, è la formulazione **Incantesimi**. Un incantesimo è un'invocazione verbale (talvolta gestuale o una procedura materiale), che permette di influenzare il flusso magico e operare prodigi. Molti incantatori mortali, di vario genere, si basano su questo sistema. Un incantesimo può essere una procedura druidica, una formula stregonesca, una scongiurazione negromantica, un'invocazione clericale... Ciò che caratterizza gli incantesimi è la loro codificazione: si tratta di invocazioni che sortiscono sempre, in un modo o nell'altro, uno specifico effetto, sempre uguale o simile.

Il secondo metodo per operare la magia, o meglio per usufruirne, è l'**Artificio**. Alcuni oggetti possiedono poteri, perché vi sono stati infusi da maghi o anche da divinità e spiriti. In tal caso la magia di un oggetto può replicare l'effetto di incantesimi, ma più spesso esce dai suoi limiti e opera degli effetti completamente nuovi, talvolta prodigiosi. Esistono due categorie di oggetti magici: gli oggetti incantati, che hanno una magia di basso o medio livello legata a sé, o gli artefatti, che spesso possiedono poteri unici e meravigliosi.

Il terzo metodo per operare la magia è il **Prodigio**. Si tratta di abilità magiche possedute da creature di possente magia: dei, demoni, spiriti, bestie magiche o maghi di potere incalcolabile. Non si tratta di incantesimi, ma della capacità di operare la magia come se fosse un'abilità naturale (*esempio: la facoltà di sputare fiamme dei draghi, di volare delle fate, di riportare in vita la gente di un dio*). In alcuni casi complessi incantesimi ne replicano l'effetto, ma in sostanza con grande sforzo o sacrificio.

SFERE DI MAGIA

Indipendentemente dal metodo e dalla natura di un effetto magico, ognuno si divide in una sfera. Questo definisce il campo di applicazione di tale evento magico.

FUOCO fiamme, calore, luce, sole.

TERRA metallo, pietra, fertilità, piante.

ARIA cielo, clima, vento, velocità.

ACQUA gelo, mari, viaggio.

SPIRITO anime, creature spirituali, magia.

FATO destino, bene, male, tempo e spazio.

MENTE ammaliamento, illusione, mente.

CORPO Capacità corporee, bestie, forza vitale.

In alcuni casi gli incantesimi possono ricadere nel campo di applicazione di più di una sfera.

Incantesimi

Visto che gli incantesimi conosciuti dai personaggi sono la forma più comune di magia che possono operare, è soprattutto di incantesimi che si parlerà in questo capitolo.

Ogni incantesimo deve essere acquistato, perché consiste in una lezione da imparare da un maestro, o su un libro.

I CIRCOLO - RAME 25 monete d'oro

II CIRCOLO - ARGENTO 100 monete d'oro

III CIRCOLO - ORO 400 monete d'oro

Il tempo necessario per apprendere un incantesimo invece:

I CIRCOLO - RAME 1 giorno

II CIRCOLO - ARGENTO 1 settimana

III CIRCOLO - RAME 1 mese

Come piccolo bonus, quando un personaggio aumenta la sua capacità di lanciare incantesimi tramite la qualità "Incantatore" guadagna un incantesimo gratuito del relativo circolo.

LANCIARE INCANTESIMI

L'operazione di lanciare incantesimi consiste nel tentativo dell'incantatore di focalizzare la propria volontà e conoscenza della magia per accumulare abbastanza mana (energia magica); il mana viene poi incanalato in un determinato modo, stimolando precise forze, così da ottenere l'effetto che l'incantatore desidera.

Per lanciare un incantesimo il personaggio deve conoscerlo, averlo studiato, e poterlo lanciare: e questo vuol dire che il personaggio deve avere un rango di Incantatore tale da poter lanciare incantesimi di tale circolo appropriato. Inoltre deve avere un punteggio di Potere almeno positivo.

L'armatura non impedisce totalmente la magia, ma la intralcia (un mago ingombrato non è certo un mago libero di far fluire il mana a sé: *il che spiegherebbe anche perché vanno in giro in vestaglia e non in cotta di maglia...*). La penalità di ingombro si applica a qualsiasi tiro di Potere per operare

Incantesimi (tale limitazione non è invece estesa i Prodigii e alla magia degli oggetti).

A questo punto il personaggio deve eseguire un test di Potere (che è Carisma + Mente + modificatori) ad una difficoltà pari al valore di Mana dell'incantesimo: questo infatti rappresenta la quantità di mana deve essere accumulata per lanciare l'incantesimo:

- **Fallimento critico:** l'incantesimo non viene lanciato e qualcosa di orribile capita al personaggio (un demone appare dal nulla, viene inghiottito da un portale dimensionale, esplose... cose del genere, dipende dal sadismo del personaggio). Il personaggio può spendere 1 punto fatto per impedire al fallimento critico di realizzarsi (con il permesso del master).
- **Fallimento:** L'incantesimo non parte.
- **Successo:** L'incantesimo parte.
- **Extra:** L'incantesimo parte con un effetto di sovrappotenzamento a scelta del master, come bonus dell'effetto.

ATTIVAZIONE

L'operazione di lancio di un incantesimo normalmente è un'azione comune, se l'incantesimo non dichiara altrimenti. Questo vuol dire che l'incantesimo può essere lanciato come parte di un'azione multipla. Non può però essere lanciato, da nessun incantatore, più di un effetto magico di incantesimo al turno.

Se nella descrizione di un incantesimo c'è un tempo differente, va applicato quello. Se nella descrizione di un incantesimo è segnalata "complessa", allora l'incantesimo è l'unica azione che può essere eseguita in tale turno.

INCANTESIMI CONTRO RESISTENZE

Alcuni incantesimi si oppongono ad una particolare resistenza, come indicato nella descrizione dell'incantesimo stesso: Robustezza se colpiscono la resistenza fisica di un bersaglio, Volontà se ne influenzano la mente e le emozioni, o Schivata se sono effetti fisici che possono essere, appunto, schivati.

Ma come si applica lo stesso tiro a due differenti difficoltà? Prima di tutto si deve verificare che l'incantesimo vada a buon fine. Se l'incantesimo possiede una resistenza allora il test di potere (con gli stessi modificatori, se applicabili) si esegue nuovamente contro la resistenza segnata nella descrizione dell'incantesimo. Anche gli effetti di sovrappotenzamento si devono applicare come modificatori a tale difficoltà.

L'extra e il fallimento critico di un incantesimo vengono calcolati sulla difficoltà base (Mana) non sulla resistenza, che ha una sua particolare applicazione descritta nell'effetto stesso.

SOVRAPOTENZIAMENTO

Alcuni incantesimi hanno indicata nella loro descrizione uno o più effetti secondari, che sono effetti di sovrappotenzamento. Ognuno di questi effetti si applica all'incantesimo stesso. Per ottenere gli effetti di potenziamento bisogna applicare il loro modificatore al mana dell'incantesimo (quindi ne aumentano la difficoltà), prima di lanciare l'incantesimo in questione.

FONTE DI MANA

Le fonti di mana sono oggetti incantati minori che forniscono punti mana in particolari situazioni. Ogni Fonte, o Focus, è appunto un "contenitore di mana esterno". Se il tiro di potere fallisce l'incantatore può automaticamente attingere dalle sue fonti esterne: ogni punto mana così attinto migliora di 1 punto il tiro (e si, viene effettuato questo tipo di controllo solo dopo aver verificato l'esito del tiro). **NOTA.** Si può usare mana solo per riuscire nel tiro contro Mana, non per superare la resistenza di un bersaglio.

INCANTESIMO RITUALE

Il personaggio può lanciare incantesimi impiegando più tempo del normale. In questo modo un incantesimo diventa un Rituale. Si può impiegare un'unità di tempo superiore al normale (azione diventa minuto, per esempio).

Il primo vantaggio che si ottiene è che il personaggio lancia tre dadi invece che due per effettuare il tiro di potere (tiene comunque solo due dadi dadi, a sua scelta).

Inoltre il personaggio può ricevere aiuto da altre persone (che devono anch'esse possedere un punteggio positivo di potere); ciò fa funzionare il test per il lancio dell'incantesimo come test di gruppo.

CONTROINCANTESIMO

Un personaggio capace di magia può tentare di ostacolare un lancio di incantesimi altrui. Per fare ciò un incantatore deve essere pronto a tutto, il che vuol dire che deve dichiarare un'azione di attesa: come interruzione usa l'opzione di "contro incantesimo". Si può annullare solo l'effetto di un incantesimo che si potrebbe lanciare (a seconda del rango da incantatore insomma). Si deve eseguire un test di potere, e superare il tiro di Potere originario. Se il personaggio conosce l'incantesimo in questione ha un bonus di +1 al tiro di contro-incantesimo.

AFFATICAMENTO

Come regola opzionale (per regolare l'abuso di magia) ogni tiro di lancio d'incantesimo fallito provoca un livello di affaticamento.

I CIRCLO - CIRCLO DI RAME

Ogni incantesimo, da questo circolo in poi, con durata espressa in ore, minuti o round può applicare il seguente sovrappotenzamento:

+1 mana. Raddoppia la durata dell'effetto. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più di una volta, raddoppiando ogni volta la durata dell'effetto.

AFFILALAME

SFERA: Terra. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 4 ore. BERSAGLIO: Tocco.

Il personaggio può lanciare questo incantesimo su una qualsiasi arma da mischia (o su un dardo). Il nome è affilalame, per via dell'effetto che sortisce sulle armi a lama, ma funziona su qualsiasi arma fisica. L'arma in questione guadagna un bonus al danno pari a +2.

+2 mana. Il danno dell'arma aumenta di +1 ulteriore. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

ARMATURA MAGICA

SFERA: Terra, Corpo. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 4 ore. BERSAGLIO: Tocco.

Il bersaglio di questo incantesimo guadagna immediatamente una protezione pari a Valore armatura 3. Questo tipo di protezione non può essere cumulato alla VA già fornita da un'armatura indossata (la sostituisce solo se è più elevata).

+3 mana. Il VA dell'armatura viene incrementato di 1 punto. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

AURA DI PROTEZIONE DI RAME

SFERA: Spirito, fato. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 15 minuti. BERSAGLIO: Personale.

Il personaggio può attivare su di sé questo cerchio di protezione (Che è visibile come cerchio luminoso di rame nell'aria, intorno a lui). Quando un effetto magico del I° circolo viene lanciato sul beneficiario viene disperso automaticamente con un risultato di 1 su 1d6.

+1 mana. Permette di attivare questo effetto su altro personaggio alleato vicino. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

+2 mana. L'aura disperde gli incantesimi con 2 possibilità su 1d6.

BABELE

SFERA: Mente. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 10. RESISTENZA: no.

DURATA: 1 ora. BERSAGLIO: Vista.

Il personaggio lancia questo incantesimo su un bersaglio senziente ed umanoide. Per tutta la durata dell'effetto potrà parlare il suo linguaggio, ma non leggerlo eventualmente.

+2 mana. Apprende anche la lingua scritta del bersaglio.

BUON AUSPICIO

SFERA: Fato. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 1 ora. BERSAGLIO: Tocco.

L'incantatore può mantenere un solo incantesimo di "buon auspicio" alla volta (questo vuol dire che se viene lanciato nuovamente annulla l'effetto precedente). I beneficiari di questo incantesimo guadagnano 1 punto fato, questo punto può essere speso in qualsiasi momento, ma sparisce se non usato entro la durata dell'effetto.

+1 mana. Viene attivato l'effetto di questo incantesimo su un ulteriore bersaglio. Questo effetto può essere applicato più volte.

+3 mana. L'effetto conferisce 2 punti fato anziché uno.

COMUNICAZIONE FERALE

SFERA: Mente. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 1 ora. BERSAGLIO: Vista.

Questo effetto funziona come "babele" ma nei confronti degli animali. In effetti permette di parlare con gli animali (le persone intorno non noteranno la differenza rispetto ad una conversazione normale).
NOTA. Questo incantesimo permette di parlare con un animale, ma non di comandarlo.

CONFUSIONE

SFERA: Mente. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: Volontà, nega l'effetto.

DURATA: 1 round. BERSAGLIO: Vista.

Il bersaglio di questo incantesimo appare confuso e senza motivazioni. Se ne subisce l'effetto infatti non potrà agire, ma solo reagire (difendersi quindi), per tutta la durata dell'effetto.

CONTROLLARE LE FIAMME

SFERA: Fuoco. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: speciale. BERSAGLIO: Vista.

Il personaggio è in grado di controllare le fiamme. Questo vuol dire che può spegnerle, alimentarle o spostarne il corso. Gli effetti di questo controllo non sono automatici, ma a seconda dello scopo che si vuole conseguire, possono richiedere più round. Il personaggio deve mantenere la

concentrazione per fare durare questo effetto (ed impiegare un'azione complessa a questo scopo ogni round).

DARD☉ DEL CIELO☉

SFERA: Aria. **ATTIVAZIONE:** azione complessa
MANA: 10. **RESISTENZA:** Schivata, dimezza il danno dell'attacco.

DURATA: Istantaneo. **BERSAGLIO:** Vista.

Il personaggio può invocare questo effetto solo se si trova all'aperto. Sostanzialmente un fulmine dal cielo scende sulla terra per colpire un bersaglio a sua scelta (dunque non si può far passare il fulmine nemmeno attraverso finestre o pertugi, il cielo deve essere esattamente sopra la testa del bersaglio). Il danno di questo attacco magico è 2d4, ma elude l'armatura del bersaglio.

+3 mana. L'attacco infligge 2d6 invece che 2d4 danni.

EV☉CA (SPIRIT☉) INFERIORE

SFERA: Spirito. **ATTIVAZIONE:** 1 ora.
MANA: 10. **RESISTENZA:** Volontà, speciale (nega il controllo).

DURATA: variabile. **BERSAGLIO:** -.

Questo incantesimo permette di evocare uno spirito di un determinato tipo (ogni volta che si apprende l'incantesimo bisogna decidere il tipo): Naturale, Infernale, Celestiale, Spettrale o Elementale.

Il personaggio dichiara il tipo di spirito che si vuole richiamare (ovvero il tipo di abilità che deve possedere), oppure ne sceglie uno appropriato da una lista (dichiarandone il nome).

Se l'incantesimo riesce il personaggio riesce ad invocare lo spirito desiderato, e questi è vincolato in un circolo o area, che non può oltrepassare. In qualsiasi momento da adesso in poi potrà tentare di ricacciare lo spirito da dove è venuto: deve eseguire un tiro di potere con un bonus di +3 contro la volontà dello stesso (richiede un'azione comune, e l'effetto è istantaneo).

Se l'incantesimo è un fallimento critico lo spirito arriva, ma non è vincolato da alcun limite (e sta al master decidere cosa succede); per scacciarlo il personaggio dovrà eseguire la stessa procedura, ma senza il bonus di +3.

Quando lo spirito è manifestato il personaggio potrà contrattare un servizio, a breve o a lungo termine (anche duraturo o permanente). Ogni servizio richiede un pagamento (una vittima innocente ogni plenilunio, un proprio bene personale, una quest molto specifica, cose così...). Lo spirito è costretto solo a contrattare, ma non ad accettare qualsiasi condizione. L'incantatore deve riuscire in un test di Diplomazia a -2 contro la volontà del bersaglio: se riesce allora la contrattazione avrà delle condizioni a suo favore,

altrimenti no (il tiro va eseguito dopo che il personaggio ha posto le sue condizioni, e in seguito lo spirito proporrà il suo prezzo). La contrattazione potrà durare a seconda della pazienza e della disponibilità dello spirito stesso.

+2 mana. Il test di diplomazia potrà essere eseguito con nessun malus anziché -2.

FASCIN☉

SFERA: Mente. **ATTIVAZIONE:** azione comune.
MANA: 10. **RESISTENZA:** Volontà, nega l'effetto.

DURATA: 1 ora. **BERSAGLIO:** Vista.

Questo effetto condiziona tutti i bersagli in vista dell'incantatore (che può comunque escludere determinati bersagli volontariamente, per esempio i suoi compagni). Ogni bersaglio con un valore di volontà inferiore al risultato del tiro di potere sarà condizionato da esso: si comporterà in maniera generalmente favole nei confronti dell'incantatore, come se questi fosse un suo amico di vecchia data. L'effetto dell'incantesimo non permette di controllare direttamente i bersagli, ma li rende in genere ben disposti ad ascoltare proposte ragionevoli, ed estremamente facili da convincere (alternativamente può dare semplicemente un bonus di +2 a tutti i tiri di capacità basate su carisma nei loro confronti).

+1 mana. Quando il personaggio esegue questo incantesimo lo fa senza farsi notare, nemmeno dal bersaglio, come se stesse parlando normalmente. Solo l'uso volontario di vista stregata contravviene a questa regola.

GUSCIO DI DEVIAZIONE

SFERA: Aria. **ATTIVAZIONE:** azione comune
MANA: 10. **RESISTENZA:** no.

DURATA: 10 minuti. **BERSAGLIO:** Personale.

Il personaggio protegge se stesso dagli attacchi ravvicinati e a distanza. Questo potere infligge un malus di -1 a tutti gli attacchi a ravvicinati direzionati contro il personaggio, e -2 contro tutti gli attacchi a distanza.

+2 mana. L'effetto raddoppia il malus nei confronti degli attacchi che l'incantatore subisce.

+1 mana. L'incantatore può estendere questo effetto a tutti i suoi alleati nelle immediate vicinanze (entro 2 metri al massimo). Se escono dall'area perdono i benefici, ma possono rientrarvi e guadagnarli nuovamente.

ILLUMINARE

SFERA: Fuoco. **ATTIVAZIONE:** azione comune.
MANA: 10. **RESISTENZA:** Robustezza, speciale (nega solo l'effetto di "acceciamento").

DURATA: 4 ore/round. **BERSAGLIO:** Vista.

Il personaggio è in grado di creare la luce dal nulla. Questo effetto sostanzialmente può entrare in gioco in diverse maniere: si può conferire la capacità di generare luce ad un oggetto (che la emetterà entro 9 metri); si può illuminare una stanza senza che la luce provenga da un punto particolare, o dal suo centro; si può creare un globo luminoso che galleggia in aria entro 6 metri dal personaggio (ed illumina entro 9 metri).

Questo effetto può essere usato alternativamente per abbagliare gli occhi di un bersaglio, con un lampo immediato; in tal caso si contrappone alla sua Robustezza. Se l'effetto riesce in tal senso acceca parzialmente il bersaglio che subirà un malus di -2 a tutti i suoi attacchi per 4 round.

LEVITAZIONE

SFERA: Aria. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 1 ora. BERSAGLIO: Personale.

Questo effetto permette all'incantatore di galleggiare nell'aria come se fosse senza peso. Il movimento che si può compiere in questo modo è soprattutto verticale, di 8 verso l'alto o il basso. Ci si può spostare a rilento anche in altre direzioni, di appena 3 metri a round.

+1 mana. L'effetto dell'incantesimo viene esteso ad un ulteriore alleato dell'incantatore entro 5 metri da lui. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

MANO INVISIBILE

SFERA: Aria. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 1 round. BERSAGLIO: Vista.

Il personaggio attiva questo effetto su un oggetto inanimato bersaglio. Potrà spostare questo oggetto come se avesse ottenuto un tiro di forza equivalente al suo tiro di Potere. Non si possono spostare creature viventi con questo incantesimo.

MANTO NOTTURNO

SFERA: Aria, Acqua. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 4 ore. BERSAGLIO: Personale.

Questo effetto copre l'incantatore di un manto di nebbia e ombra. Durante il giorno fornisce solo un bonus di +1 ai tiri di furtività, ma durante la notte il bonus diventa di +3.

+2 mana. Aumenta di +1 i bonus ai tiri di furtività.

+1 mana. L'incantatore può comprendere un ulteriore alleato in questo incantamento; l'alleato in questione deve rimanere entro 3 metri da lui. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

+2 mana. L'incantatore può usare le ombre e la nebbia per rendere più spaventosa la sua apparizione, applicando un bonus di +2 a tutti i tiri di Autorità per intimidire.

OSCURITÀ

SFERA: Aria. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 10 minuti. BERSAGLIO: Vista.

Il personaggio può creare un area di pura oscurità in un qualsiasi punto in vista. L'area avrà un raggio di 6 metri: tutti i presenti nell'area subiranno un malus di visibilità appropriato.

+2 mana. Il raggio dell'area d'oscurità viene aumentato di 6 metri. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

PASSI RAPIDI

SFERA: Corpo. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 10 minuti. BERSAGLIO: Tocco.

Il bersaglio di questo effetto diventa straordinariamente rapido di movimento. Guadagna 6 metri ulteriori di movimento gratuito.

+2 mana. Il movimento aumenta di altri 3 metri. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

PASSO INTRADIMENSIONALE

SFERA: Fato. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: Istantaneo. BERSAGLIO: Personale.

Il personaggio è in grado di teletrasportare se stesso e il suo equipaggiamento in un qualsiasi punto in vista entro 100 metri da lui.

+1 mana. Il personaggio può trasportare con sé un'altra persona, e il suo equipaggiamento (gli animali contano come persone). Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

PUNTA AVVELENATA

SFERA: Corpo. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: no.
DURATA: 4 ore. BERSAGLIO: Vista.

Questo effetto rende avvelenata un'arma non più grande di una spada corta. Il veleno in questione è letale ed ha una tossicità di +3.

+1 mana. La tossicità del veleno aumenta di +1. Questo effetto può essere applicato più volte.

RALLENTARE

SFERA: Corpo. ATTIVAZIONE: azione comune.
MANA: 10. RESISTENZA: Robustezza, nega l'effetto.

DURATA: 3 round. BERSAGLIO: Vista.

Questo incantesimo rallenta e intralcia i movimenti di un bersaglio. Essenzialmente, chi

subisce questo effetto, deve considerare di avere un malus di azione multipla, pari a -1. Questa penalità si cumula con altri eventuali penalità del personaggio. Inoltre il suo movimento viene dimezzato.

+1 mana. Il malus di azione viene raddoppiato a -2, e il movimento viene ridotto ad $\frac{1}{4}$.

+1 mana. Può essere colpito un ulteriore bersaglio in vista, non più distante di 6 metri dal precedente bersaglio. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte, per colpire ulteriori bersagli.

PROTEZIONE DAGLI ELEMENTI

SFERA: Aria, Acqua, Terra, Fuoco. **ATTIVAZIONE:** azione complessa.

MANA: 10. **RESISTENZA:** no.

DURATA: 10 minuti. **BERSAGLIO:** Personale.

L'incantatore guadagna, con questo potere, una difesa contro i danni elementali di Fuoco, Gelo ed Eletticità. Ogni danno proveniente da questa forma di elementi viene ridotto di 5 punti.

+3 mana. L'incantesimo può proteggere da due ulteriori punti di danno elementale. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

+1 mana. L'effetto dell'incantesimo viene esteso ad un ulteriore alleato dell'incantatore entro 5 metri da lui. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

RESPIRARE SOTT'ACQUA

SFERA: Acqua. **ATTIVAZIONE:** azione complessa.

MANA: 10. **RESISTENZA:** no.

DURATA: 1 ora. **BERSAGLIO:** Personale.

Questo incantesimo permette al personaggio di respirare sotto gli abissi marini e fluviali, senza soffrire nemmeno l'effetto della pressione.

+1 mana. L'effetto dell'incantesimo viene esteso ad un ulteriore alleato dell'incantatore entro 5 metri da lui. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

RIANIMARE I MORTI MINORE

SFERA: Spirito, Corpo. **ATTIVAZIONE:** 15 minuti.

MANA: 10. **RESISTENZA:** no.

DURATA: Permanente. **BERSAGLIO:** Tocco.

Il personaggio può, tramite questo incantesimo, riportare in vita un cadavere morto come zombie o scheletro (a seconda dello stato di conservazione del cadavere stesso). Il cadavere rimarrà in vita fino a che non è eliminato (e in tal caso non potrà essere riportato in vita). Il personaggio può comandare a voce i non-morti che crea: ogni non-morto eseguirà l'ultimo comando che ha ricevuto, fino a che risulta possibile (*attacca la fortezza, custodisci la porta, combatti con il gruppo di banditi...*). Altrimenti rimarrà inerte.

+1 mana. Permette di rianimare contemporaneamente un altro cadavere. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

SOFFIO DEL DRAGO

SFERA: Fuoco. **ATTIVAZIONE:** azione comune.

MANA: 10. **RESISTENZA:** schivata, dimezza il danno dell'attacco magico.

DURATA: Istantaneo. **BERSAGLIO:** Vista.

Il personaggio può soffiare dalla sua bocca una fiamma potente e micidiale. Questa fiamma colpirà un bersaglio entro 5 metri, e tutti le eventuali persone di fianco a lui, oltre che ogni bersaglio nella traiettoria. Il danno di questo attacco è 1d6, ed elude la protezione dell'armatura; ogni bersaglio con un valore di schivata superiore al tiro di Potere dimezza il danno.

+1 mana. Aumenta di 3 metri la distanza del soffio. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

+2 mana. Il danno dell'attacco aumenta di +1. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

TUCCO GUARITORE

SFERA: Corpo. **ATTIVAZIONE:** azione comune.

MANA: 10. **RESISTENZA:** no.

DURATA: Istantaneo. **BERSAGLIO:** Tocco.

Il personaggio può guarire le ferite su un bersaglio. Se il test di attivazione ha successo, questo effetto guarisce immediatamente 1d4 punti ferita. Non può però far ricrescere arti perduti.

+2 mana. L'effetto permette di guarire 1d6 punti ferita anziché 1d4.

TRUCCO ILLUSORIO

SFERA: Mente. **ATTIVAZIONE:** azione complessa.

MANA: 10. **RESISTENZA:** Volontà, speciale.

DURATA: 10 minuti. **BERSAGLIO:** Vista.

Il personaggio può creare un'illusione, che coinvolga uno dei sensi di tutti i bersagli che vede: vista con un'immagine, olfatto con un odore, udito con un suono o una musica; è persino possibile cambiare il gusto di una pietanza. L'illusione non potrà però avere "dimensioni" superiori a quelle di una stanza. Tutti coloro che hanno un punteggio di volontà superiore al risultato del tiro di Potere riescono a vedere oltre questa illusione (e capire che si tratta di un'illusione).

+1 mana. Permette di coinvolgere un altro senso nell'illusione.

II CIRCLO - CIRCLO ARGENTE

ACCELERAZIONE

SFERA: Corpo. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 13. RESISTENZA: no.
DURATA: 3 round. BERSAGLIO: Tocco.

Questo incantesimo permette di accelerare i movimenti e le azioni di un bersaglio. Questi si muoverà a grande velocità. Essenzialmente potrà eseguire una singola azione aggiuntiva, senza alcuna penalità (nemmeno quella delle azioni multiple). Questa azione può essere usata per compiere 6 metri di movimento.

+2 mana. È possibile estendere l'effetto magico ad un altro bersaglio entro 3 metri dal precedente. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

ALI INVISIBILI

SFERA: Aria. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 13. RESISTENZA: no.
DURATA: 1 ora. BERSAGLIO: Personale.
REQUISITI: "Levitazione".

Questo incantesimo permette all'incantatore di volare, librandosi in aria a grande velocità. Invece del proprio comune movimento il personaggio si muoverà ad una velocità di 18 metri ogni round.

+1 mana. Aumenta la velocità di volo di 9 metri al round. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

+2 mana. È possibile estendere l'effetto magico ad un altro bersaglio entro 3 metri dal personaggio. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

ARMA ELEMENTALE DEL (ELEMENTO)

SFERA: Fuoco, Aria, Acqua, Terra. ATTIVAZIONE:
1 minuto.
MANA: 13. RESISTENZA: no.
DURATA: 1 ora. BERSAGLIO: Tocco.

Questo incantesimo garantisce il potere di un particolare elemento ad un'arma selezionata (l'incantesimo figura come dell'elemento scelto).

- **Fiammeggiante.** L'arma infligge 1d4+1 danni aggiuntivi, che sono considerati danni esclusivamente da fuoco.

- **Del Terremoto.** L'arma causa un atterramento se colpisce il bersaglio.

- **Del vento.** L'arma guadagna un bonus di +1 ad attacco e parata.

- **Acqua.** L'arma causa un parziale congelamento che rallenta il bersaglio per un round: egli eseguirà ogni test collegato a destrezza con un malus di -1.

+2 mana. Si può assegnare un elemento aggiuntivo di potere all'arma. Questo

sovrappotenzamento può essere assegnato più di una volta.

ARTE DEL CAMBIAMENTO

SFERA: Corpo. ATTIVAZIONE: azione complessa.
MANA: 13. RESISTENZA: Robustezza,
speciale (nega l'effetto).
DURATA: 10 minuti. BERSAGLIO: Tocco.

Il bersaglio di questo incantesimo è in grado di mutare la propria forma in quella di un qualsiasi altro umanoide, e alterare la propria massa dal 50% al 150% della sua normale massa. Il cambiamento è solo estetico (non garantirà alcun bonus agli attributi fisici, per dire), ma dà un modificatore di +6 di Sotterfugio per il camuffamento.

Il personaggio può anche effettuare questo incantesimo su un bersaglio non consenziente toccato (per trasformarlo in rana o pecora, per esempio). Tale tentativo subisce un malus di -2 al tiro e viene contrastato dalla robustezza del bersaglio.

+2 mana. Questo potere permette di mutare in una bestia naturale e assumere anche le conseguenti caratteristiche fisiche (che non modificano quelle base però del personaggio) di Destrezza, Costituzione e Forza. Il personaggio assume altre facoltà fisiche tipiche di tale bestia (come la capacità di volare di un falco, di respirare sott'acqua di un pesce o simili...). Quando è bestia il personaggio non è in grado di formulare incantesimi.

AURA DI PROTEZIONE D'ARGENTO

SFERA: Spirito, Fato. ATTIVAZIONE: azione
complessa.
MANA: 13. RESISTENZA: no.
DURATA: 10 minuti. BERSAGLIO: Personale.
REQUISITI: "Aura di protezione di Rame".

Questo incantesimo ha un funzionamento analogo a quello di aura di protezione di rame, ma è in grado di proteggere il bersaglio contro incantesimi sia del I° che del II° circolo di potere.

+1 mana. Permette di attivare questo effetto su altro personaggio alleato vicino. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

+2 mana. L'aura disperde gli incantesimi con 2 possibilità su 1d6.

BANCHETTO

SFERA: Corpo. ATTIVAZIONE: 10 minuti.
MANA: 13. RESISTENZA: Robustezza,
speciale (nega l'effetto).
DURATA: speciale. BERSAGLIO: -.

Il personaggio materializza intorno a sé un banchetto di portate, cibo e bevande, tali da nutrire per una giornata fino a cinque persone. Questo effetto può essere lanciato con successo una sola volta al giorno.

+1 mana. Il banchetto è in grado di nutrire una persona in più. Questo sovrapotenziamento può essere applicato più di una volta.

CHIAROVEGGENZA

SFERA: Fato. **ATTIVAZIONE:** 10 minuti.

MANA: 13. **RESISTENZA:** no.

DURATA: 10 minuti. **BERSAGLIO:** Tocco.

Il personaggio è in grado di estendere le sue percezioni fisiche in un luogo lontano da dove si trova ora. Perché ciò sia possibile l'incantatore deve aver già visitato il posto in questione. Quando usa questo effetto può scegliere solo di vedere o di sentire ciò che accade in un luogo.

+1 mana. Estende l'effetto ad una seconda percezione, per cui l'incantatore vede e sente ciò che accade in tale luogo.

+2 mana. L'incantatore può effettuare la chiaroveggenza in un luogo che ha visto solo di sfuggita.

+4 mana. L'incantatore può effettuare la chiaroveggenza in un luogo di cui ha avuto solo una descrizione, anche se accurata.

COMANDO

SFERA: Mente. **ATTIVAZIONE:** Azione comune.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Volontà, nega l'effetto.

DURATA: 2 round. **BERSAGLIO:** Vista.

REQUISITI: "Fascino".

Questo effetto condiziona un unico bersaglio in vista. Il personaggio impartisce un ordine preciso e breve (poche sillabe: "attaccali", "vattene", "apri la porta"). Se il tiro di potere supera la resistenza di Volontà del bersaglio allora questi dovrà eseguire l'ordine.

La durata del compito assegnato con questo comando non può superare la durata dell'incantesimo, ma può essere eventualmente minore.

+1 mana. L'incantatore esegue questo incantesimo senza farsi notare, nemmeno dal suo bersaglio (agli osservatori sembrerà che il personaggio stia dando solo un ordine perentorio). Solo un personaggio con vista stregata che sia osservando attentamente l'incantatore potrebbe capire il suo intento.

CONTROLLARE ANIMALI

SFERA: Spirito, Fato. **ATTIVAZIONE:** azione complessa.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Volontà, nega l'effetto.

DURATA: 1 ora. **BERSAGLIO:** Vista.

REQUISITI: "Comunicazione ferale".

Il personaggio usa questo effetto per imporre la sua volontà su quella di una bestia (non magica) a

cui può parlare. Quando usa questo incantesimo la bestia in questione diventa docile e ubbidiente, come se fosse un suo "compagno animale".

+1 mana. L'incantatore esegue questo incantesimo senza farsi notare, nemmeno dal suo bersaglio (agli osservatori sembrerà che il personaggio stia dando solo un ordine perentorio). Solo un personaggio con vista stregata che sia osservando attentamente l'incantatore potrebbe capire il suo intento.

DIMENTICANZA

SFERA: Mente. **ATTIVAZIONE:** Azione complessa.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Volontà, nega l'effetto.

DURATA: permanente. **BERSAGLIO:** Vista.

REQUISITI: "Fascino".

Questo effetto serve per cancellare i ricordi nella mente di un bersaglio. Possono essere cancellati in questo modo i ricordi degli eventi accaduti nell'immediatezza (l'ultimo combattimento, gli ultimi minuti di una conversazione).

+1 mana. Permette di estendere di una unità di tempo la distanza di tempo in cui si possono cancellare i ricordi: minuti, ore, giorni, settimane, mesi o anni. Questo sovrapotenziamento può essere applicato più volte.

+2 mana. Permette di modificare, anziché cancellare i ricordi del personaggio.

DRENARE LE FORZE

SFERA: Corpo. **ATTIVAZIONE:** Azione complessa.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Robustezza, nega l'effetto.

DURATA: 3 round. **BERSAGLIO:** Tocco.

Questo incantesimo viene lanciato su un bersaglio per togliergli il vigore fisico e la sua prestanza corporea. Se oltrepassa la resistenza del bersaglio gli infligge una penalità di -1 a Forza, Costituzione e Destrezza (e ai conseguenti tiri).

+2 mana. La penalità agli attributi fisici viene incrementata di -1. Questo sovrapotenziamento può essere applicato più volte.

EMOZIONE

SFERA: Mente. **ATTIVAZIONE:** Azione complessa.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Volontà, nega l'effetto.

DURATA: 5 minuti. **BERSAGLIO:** vista.

Questo incantesimo viene usato su un bersaglio per influenzare le sue emozioni, e non la sua volontà. Tramite questo effetto, se viene superata la resistenza di Volontà, si può instillare una delle seguenti emozioni: rabbia, odio, paura, amore, lussuria, speranza, disperazione, serenità. Solo una di queste emozioni suscitata magicamente può essere presente sul bersaglio, e se si cerca di

modificare un'emozione già presente e opposta (tipo alterare la rabbia in amore) si ha un malus di -2 al tiro.

+3 mana. Questo effetto viene applicato su tutti gli eventuali bersagli in vista dell'incantatore.

ESORCISMO

SFERA: Spirito. **ATTIVAZIONE:** Azione complessa.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Volontà, nega l'effetto.

DURATA: permanente. **BERSAGLIO:** Vista.

Questo potente effetto magico serve a scacciare un'entità spirituale dal mondo materiale, e farla ritornare nel reame da cui proviene. È applicabile dunque su creature infernali, celestiali, spettrali, elementali e naturali. Se viene superata la resistenza del bersaglio allora questi sparisce immediatamente, ed è stato infatti ricacciato nel suo reame.

Le entità spirituali si dividono in tre categorie: inferiori, superiori e supreme (analoghe ai relativi incantesimi di evocazione). Le creature supreme sono più difficili da scacciare, e infatti il tiro ha un malus di -2 fino a che il personaggio non guadagna l'accesso agli incantesimi del circolo dorato.

EVOCATIONE (SPIRITO) SUPERIORE

SFERA: Spirito, Fato. **ATTIVAZIONE:** 1 ora.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Volontà, speciale (nega l'effetto).

DURATA: variabile. **BERSAGLIO:** -.

REQUISITI: "Evoca (spirito) inferiore", dello stesso tipo che si vuole acquisire con questo incantesimo.

Questo incantesimo funziona allo stesso modo dell'analogo "evoca spirito inferiore", ma permette appunto di invocare l'aiuto di uno spirito superiore (grandi demoni, dei minori, golem elementali, potenti fate o creature naturali...).

ILLUSIONE PERFETTA

SFERA: Mente, Fato. **ATTIVAZIONE:** azione complessa.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Volontà, speciale.

DURATA: 10 minuti. **BERSAGLIO:** -.

REQUISITI: "Trucco illusorio".

Questo effetto permette al personaggio di creare una potente illusione, che coinvolga tutti i sensi dei presenti. L'illusione può arrivare alla grandiosità di un castello, come dimensioni, e alla complessità di una legione in movimento. Tutti coloro che hanno un punteggio di Volontà superiore al risultato del tiro di attivazione dell'incantatore non sono ingannati dall'illusione, e dunque riescono a percepire la realtà delle cose (*il castello è in realtà un catapecchia, il muro non esiste, il lago cristallino è in realtà un pozzo senza fondo...*).

+2 mana. L'illusione può essere resa permanente e tangibile. L'incantatore deve sacrificare molto di

più che la sua sola volontà magica: deve spendere un numero di punti esperienza pari al risultato del suo tiro (Che rappresenta la difficoltà per gli altri di percepire che si tratta di un'illusione).

IMMAGINI ILLUSORIE

SFERA: Mente, Aria, Spirito. **ATTIVAZIONE:** Azione complessa.

MANA: 13. **RESISTENZA:** speciale.

DURATA: 1 minuto. **BERSAGLIO:** Personale.

Il personaggio crea una copia speculare di sé stesso. Ogni volta che è bersaglio di un attacco, incantesimo o qualsiasi altro effetto diretto, può essere colpita questa sua immagine anziché lui: tira 1d6, se il risultato è 1 o 2 viene colpito l'incantatore, altrimenti l'immagine. La copia non ha punti ferita, ma ha la stessa capacità difensiva (per cui bisogna effettuare completamente eventuali tiri di attacco o per l'attivazione di incantesimi): se viene colpita (o influenzata da un potere) però sparisce immediatamente.

Una persona con grande capacità d'osservazione può tentare di distinguere il bersaglio giusto: è un'azione comune (che può dunque essere combinata in un'azione multipla) che comporta un test di percezione sensoriale molto difficile (difficoltà 17); chi ha vista stregata ha la vita più semplice (difficoltà 12). Questo tiro deve essere effettuato ogni volta, perché le immagini illusorie sono in movimento.

+1 mana. Viene creata una ulteriore immagine. Tira un d6 in più, per ogni immagine (il personaggio viene sempre colpito se tutti i dadi danno 1 o 2 come risultato). Questo sovrappotenziamento può essere applicato più volte.

INVISIBILITÀ

SFERA: Mente, Spirito. **ATTIVAZIONE:** Azione complessa.

MANA: 13. **RESISTENZA:** Speciale.

DURATA: 10 minuti, speciale. **BERSAGLIO:** Personale.

REQUISITI: "Trucco illusorio".

L'incantatore può, tramite questo effetto magico, diventare invisibile agli occhi di ogni creatura. Questa invisibilità è sia fisica che mentale. L'incantesimo viene rotto solo quando il personaggio agisce in modo ostile nei confronti di chiunque (l'inganno dell'illusione viene immediatamente spezzato).

+3 mana. L'invisibilità permane anche se il personaggio agisce in modo ostile, ma in tal caso dà comunque indizio della sua presenza, dando modo a tutti i presenti di tentare di individuarlo (è una razione gratuita). Solo un osservatore molto abile potrà notarlo con un test di Percezione sensoriale (difficoltà 17), ed eventualmente colpirlo con malus di -2.

LANCIA DEL TUONO

SFERA: Fuoco, Aria. ATTIVAZIONE: Azione comune.

MANA: 13. RESISTENZA: Schivata, il danno viene completamente eluso.

DURATA: istantaneo. BERSAGLIO: Vista.

Nella mano dell'incantatore compare una lancia o giavellotto, questa è avvolta in fulmini e saette tonanti. Viene scagliata sul bersaglio dalla mano dell'incantatore (che non usa un'abilità di combattimento ma il suo tiro di potere contro la resistenza di schivata). La lancia infligge 1d10 danni normali (ma non somma la forza, perché è un arma creata con la sola forza magica) e 1d6 danni da elettricità, che vengono applicati separatamente sul bersaglio (il danno della lancia può essere difeso dall'armatura, quello elettrico no).

+2 mana. Il danno elettrico dell'arma aumenta a 2d4, invece che 1d6.

+2 mana. Il danno della lancia diventa 2d6, anziché 1d10.

MANO DELLA MORTE

SFERA: Corpo. ATTIVAZIONE: azione comune.

MANA: 13. RESISTENZA: Robustezza, nega l'effetto.

DURATA: istantaneo. BERSAGLIO: Tocco.

Questo potente incantesimo infligge danni al bersaglio toccato facendo deperire in modo orribile il suo corpo: invecchiandolo, decomponendolo e provocandone la cancrena. Basta che il bersaglio sia sfiorato, anche sulle vesti o l'armatura, per cui può essere solo resistito dalla robustezza. Il danno dell'effetto è pari al livello di Potere naturale del mago in punti ferita (i modificatori a tale tiro non contano per questo calcolo, dunque solo i valori di attributo + il bonus di Magnitudine arcana).

+1 mana. Come effetto aggiuntivo, se il danno va a segno il bersaglio invecchia di 1d8 anni.

PASSAPIETRA

SFERA: Terra. ATTIVAZIONE: Azione comune.

MANA: 13. RESISTENZA: no.

DURATA: istantaneo. BERSAGLIO: Personale.

Questo effetto molto utile permette al personaggio di attraversare con un solo passo ostacoli costituiti da muri e corpi di materia solida: legno, pietra, metallo, ma anche stoffa o simili. Indipendentemente dal nome questo incantesimo concede un passaggio attraverso qualsiasi corpo di materia inanimata, fino a 9 metri di distanza (se la distanza risulta superiore l'incantatore muore, bloccato dentro la materia).

+1 mana. Questo effetto può essere esteso ad un alleato dell'incantatore che sia a contatto con lui al momento del lancio. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

+1 mana. Questo effetto permette di coprire una distanza superiore, di ulteriori 6 metri. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

PENSIERI SUSSURRATI

SFERA: Mente, Aria, Fato. ATTIVAZIONE: Azione comune.

MANA: 13. RESISTENZA: speciale.

DURATA: 5 minuti. BERSAGLIO: Vista.

Questo effetto permette all'incantatore di parlare - nella mente o meno - con un suo amico, alleato o conoscenze che sia distante da lui, ma in linea di vista. La comunicazione è udita solo dal bersaglio dell'incantesimo. Il bersaglio può terminare la comunicazione immediatamente in qualsiasi momento, o rifiutarla già dall'inizio.

+2 mana. La comunicazione viene estesa entro una distanza non di vista, in qualsiasi luogo il bersaglio si trovi: L'incantatore può solo contattare persone che conosce (e di cui conosce il nome). La comunicazione può avvenire anche in modi "coloriti" (l'immagine dell'incantatore appare in uno specchio vicino al suo bersaglio, o in sogno...). La conversazione avviene in tempi normali, entro la durata dell'effetto.

POTENZA (ATTRIBUTO FISICO)

SFERA: Corpo. ATTIVAZIONE: Azione complessa.

MANA: 13. RESISTENZA: speciale.

DURATA: 1 ora. BERSAGLIO: Vista.

Questo effetto magico potenzia uno specifico attributo fisico del personaggio (scelto durante l'apprendimento dell'incantesimo). Questo attributo guadagna +1 punti immediatamente, e per tutta la durata dell'incantesimo. Migliorano di conseguenza tutti i punteggi basati su tale attributo.

+2 mana. Il potenziamento dell'attributo migliora di +1 punto ulteriore. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

POTENZA (ATTRIBUTO MENTALE)

SFERA: Mente. ATTIVAZIONE: Azione complessa.

MANA: 13. RESISTENZA: speciale.

DURATA: 1 ora. BERSAGLIO: Vista.

Questo effetto magico potenzia uno specifico attributo mentale del personaggio (scelto durante l'apprendimento dell'incantesimo). Questo attributo guadagna +1 punti immediatamente, e per tutta la durata dell'incantesimo. Migliorano di conseguenza tutti i punteggi basati su tale attributo.

L'unica eccezione è che il valore di Potere non viene modificato in questo modo.

+2 mana. Il potenziamento dell'attributo migliora di +1 punto ulteriore. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

RESURREZIONE MINORE

SFERA: Corpo, Fato. ATTIVAZIONE: 1 ora.

MANA: 13. RESISTENZA: no.

DURATA: permanente. BERSAGLIO: tocco.

Questo effetto magico può essere usato dall'incantatore per riportare in vita un umanoide morto di recente, di morte violenta (non di vecchiaia dunque). L'efficacia di questo incantesimo si estende a tre giorni dal momento della morte del bersaglio, dopo la sua anima sarà ormai nella terra dei morti.

Il bersaglio di questo incantesimo ritorna in vita con 1 punto ferita. Poi esegue un test di Costituzione a difficoltà 12: se fallisce questo test per una settimana sarà indebolito dalla recente morte e resurrezione (-2 a tutti gli attributi fisici), se ottiene un fallimento critico sarà indebolito per un mese.

+1 mana. Permette di estendere l'efficacia della resurrezione di 1 giorno. Questo sovrappotenziamento può essere applicato più volte.

+2 mana. Il bersaglio della resurrezione deve eseguire un test di costituzione solo a 10 e anche se fallisce la penalità sarà di -1, anziché -2.

SCIÖGLI INCANTAMENTÖ

SFERA: Fato. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 13. RESISTENZA: speciale.

DURATA: permanente. BERSAGLIO: vista.

Questo incantesimo viene usato per sciogliere ed annullare l'effetto di magie in corso (mentre un contro-incantesimo tenta di bloccare l'esecuzione di un effetto magico durante il suo lancio).

Può annullare l'effetto di incantesimi con durata (l'incantatore li deve però riconoscere sul bersaglio), oppure il potere di un oggetto magico: oggetto incantato, incantamento runico, pozione (ma non il potere di un artefatto). Si può scegliere un solo effetto da annullare (o un solo oggetto, e tutti i suoi poteri).

Dopo aver attivato l'incantesimo il personaggio deve contrastare una forma di resistenza molto speciale: deve eseguire un tiro di potere contro il valore più alto tra la difficoltà base dell'incantesimo (il suo mana) o il livello del lanciatore (da 1 a 20 dunque). Se riesce ha sciolto l'incantesimo.

SIGILLÖ DELLA VERITÀ

SFERA: Fato. ATTIVAZIONE: 10 minuti.

MANA: 13. RESISTENZA: Volontà, nega l'effetto.

DURATA: 10 minuti. BERSAGLIO: Tocco.

Questo incantesimo consiste in un particolare sigillo di potere che viene tracciato su una persona (o su un oggetto). Chi viene a contatto con questo simbolo, e possiede un valore di Volontà inferiore al risultato del tiro di attivazione del potere, è costretto a dire la verità. Questo non vuol dire che darà automaticamente ogni informazione ai personaggi, o

all'incantatore, ma semplicemente che sarà incapace - mentre parla - di mentire (tracciare il sigillo su un oggetto è utile per rendere più subdolo questo effetto, facendolo toccare inconsapevolmente al bersaglio).

TELECINESI

SFERA: Aria. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 13. RESISTENZA: speciale.

DURATA: concentrazione. BERSAGLIO: Vista.

REQUISITI: "mano invisibile".

Questo incantesimo, analogo a mano invisibile, permette di spostare però grandi pesi, e talvolta anche creature viventi. Dopo che questo potere è stato attivato dura fino a che l'incantatore mantiene la sua concentrazione sull'effetto (usa un'azione complessa ogni turno a questo scopo).

Il personaggio è in grado di sollevare una massa/peso equivalente a 25 chilogrammi per ogni punto di risultato del tiro finale di Potere.

Si può anche spostare una creatura, che però può resistere a questa forma di controllo. Può eseguire un test di Forza ad una difficoltà pari al risultato finale del tiro di Potere di questo incantesimo: se raggiunge o supera il risultato si oppone all'effetto e non viene influenzato.

Alternativamente è possibile anche generare un danno pari a 1d4 + Potere con un attacco cinetico (diventa durata "istantanea"). Questo danno viene resistito da Robustezza, e può essere assorbito dall'armatura del bersaglio.

+1 mana. Aumenta di 25 chilogrammi per punto di risultato il peso che si può manipolare, ma influenza solo il peso/massa di materia inanimata spostabile. Questo sovrappotenziamento può essere applicato più volte.

TEMPESTA ARTICA

SFERA: Acqua. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 13. RESISTENZA: Robustezza, dimezza il danno che viene subito.

DURATA: 1 round. BERSAGLIO: Vista.

Un area in vista di 3 metri di raggio viene investita da una potente tempesta di neve, grandine e vento gelido. Tutti quelli che si trovano in questa area subiscono 3d4 danni, questi possono essere protetti da ½ del valore di armatura (la copertura dal gelo che offre). Inoltre ogni bersaglio che subisce almeno 1 ferita da questo attacco viene rallentato e perde -4 dalla sua iniziativa base (fino a che si trova nell'area di gelo). Non è un malus cumulativo.

+1 mana. Questo attacco infligge +1 danno rispetto al normale. Questo sovrappotenziamento può essere applicato più di una volta.

III CIRCULO - CIRCULO DORATO

AURA DI PROTEZIONE D'ORO

SFERA: Spirito, Fato. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 17. RESISTENZA: no.

DURATA: 5 minuti. BERSAGLIO: Personale.

REQUISITI: "Aura di protezione d'argento".

Questo incantesimo ha un funzionamento analogo a quello di aura di protezione di rame, ma è in grado di proteggere il bersaglio contro incantesimi di qualsiasi circolo di potere.

+1 mana. Permette di attivare questo effetto su altro personaggio alleato adiacente. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

+2 mana. L'aura disperde gli incantesimi con 2 possibilità su 1d6.

AUTOMETAMORFOSI

SFERA: Corpo, Fato. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 17. RESISTENZA: no.

DURATA: 5 minuti. BERSAGLIO: Personale.

REQUISITI: "Arte del cambiamento".

Questo potente incantesimo permette al personaggio di tramutarsi in qualsiasi cosa. L'effetto è analogo a "arte del cambiamento", ma non ha alcun limite di forma, né di massa. Il personaggio assume dunque caratteristiche fisiche appropriate alla nuova forma. I

+2 mana. Il personaggio mantiene la possibilità di usare i propri incantesimi nella nuova forma, se si tratta di una forma di essere vivente.

DOMINIO DEL FIRMAMENTO

SFERA: Aria. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 17. RESISTENZA: no.

DURATA: 10 minuti. BERSAGLIO: vista.

REQUISITI: "Dardo dal cielo".

L'incantatore può, tramite questo potente incantesimo, controllare il clima atmosferico di un'area visibile. In un singolo round un clima sereno può trasformarsi in una tempesta di grandine, e viceversa.

Alcuni effetti più potenti richiedono maggiore sforzo. Sono necessari 2 round di concentrazione per creare un clima distruttivo (deve impiegare due azioni complesse consecutive), come una tempesta di grandine o un vento molto forte. Creare un uragano o un analogo manifestazione climatica richiede invece 4 round.

Se crea un clima tempestoso, e questo permane, il personaggio può invocare l'incantesimo "dardo dal cielo" con un bonus di +3 al tiro di attivazione, e infligge anche 1d4 danni aggiuntivi.

ESPLOSIONE INFERNALE

SFERA: Corpo, Fato. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 17. RESISTENZA: Schivata, annulla il danno finale dell'attacco.

DURATA: 5 minuti. BERSAGLIO: Personale.

Questo incantesimo crea una potente esplosione di fiamme in un area in vista di 3 metri di raggio. Tutti i bersagli presenti subiscono 2d8 danni, che eludono completamente la protezione dell'armatura. Solo chi ha un valore di schivata superiore al tiro di attivazione su Potere può annullare il danno finale dell'attacco.

+3 mana. Il danno di questo mostruoso attacco è pari a 3d6.

+1 mana. Il raggio d'area dell'esplosione aumenta di 3 metri. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

EVUCA (SPIRITO) SUPREMO

SFERA: Spirito, Fato. ATTIVAZIONE: 1 ora.

MANA: 17. RESISTENZA: Volontà, speciale (nega l'effetto).

DURATA: variabile. BERSAGLIO: -.

REQUISITI: "Evoca (spirito) superiore", dello stesso tipo che si vuole acquisire con questo incantesimo.

Questo incantesimo funziona allo stesso modo dell'analogo "evoca spirito inferiore", ma permette appunto di invocare l'aiuto di uno spirito supremo (un Avatar di una divinità, un arcidiavolo, un principe delle fate, un titano elementale...).

Contrattare con una creatura di simile potere non è una cosa da tutti i giorni, nemmeno per un potente ed esperto incantatore. Non è dunque possibile eseguire alcun tiro di diplomazia per iniziare una contrattazione, lo spirito può chiedere qualsiasi cosa come pagamento, e l'incantatore può o meno accettare queste condizioni.

MAELSTORM

SFERA: Acqua. ATTIVAZIONE: azione complessa.

MANA: 17. RESISTENZA: no.

DURATA: 5 minuti. BERSAGLIO: Vista.

Questo incantesimo permette al personaggio di concentrare la propria forza e creare, in un corso d'acqua fluviale o marittimo, oppure un lago, un vortice d'acqua. L'incantatore ha bisogno di 3 round ininterrotti di concentrazione (deve impiegare un'azione complessa per tre round consecutivi a questo scopo), al terzo round sarà formato il maelstorm, del diametro di 15 metri. Ogni nave che capita nella sua area verrà inghiottita in tre round (è una cosa progressiva), al termine dei quali sarà completamente distrutta. Per i navigatori che vogliono resistere alla forza del vortice d'acqua è un compito difficilissimo: richiede un tiro di sopravvivenza (per navigazione) a 20 se si trovano

vicino al bordo o a difficoltà 25 se si trovano al suo centro!

+2 mana. Il diametro del vortice d'acqua viene aumentato di 5 metri. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

MALEDIZIONE

SFERA: Fato. **ATTIVAZIONE:** azione complessa.
MANA: 17. **RESISTENZA:** speciale.
DURATA: variabile. **BERSAGLIO:** vista.

La maledizione è una forma molto particolare di incantesimo, perché non ha un effetto finale specifico. La sua formulazione consiste in una sentenza posta dall'incantatore in due parti: la prima è la conseguenza, la seconda è il modo per sciogliere la maledizione (fa parte della natura intrinseca di questa magia una soluzione al dilemma della maledizione). Alcuni esempi sono: *ti nutrirai di sangue umano fino a che non avrai salvato la vita di 100 persone, non potrai più dormire e riposare fino a che non avrai riportato il tesoro al suo posto e via dicendo...* I termini di questa maledizione sono contrattati insieme al master.

Infine l'incantatore deve superare la resistenza della vittima, ovvero eseguire un test di potere usando il livello del bersaglio come difficoltà. Se il test riesce la maledizione è suggellata, e l'incantatore deve spendere 1 punto fato per concludere l'effetto.

PORTALE DIMENSIONALE

SFERA: Fato. **ATTIVAZIONE:** 2 ore.
MANA: 17. **RESISTENZA:** no.
DURATA: speciale.. **BERSAGLIO:** Tocco.
REQUISITI: "Passo intradimensionale"

Questo incantesimo mira a creare due portali collegati tra loro nello spazio e nel tempo. Attraversando uno dei due portali (che può avere qualsiasi forma: un pozzo, una porta, un'arcata, uno specchio...) si esce dall'altro e viceversa.

Portale permanente. Per creare questa "via dimensionale" il personaggio deve semplicemente lanciare questo incantesimo nel punto di origine, e poi nuovamente nel punto di arrivo. Per confermare la sua scelta dovrà poi spendere 25 punti esperienza e 1 punto fato. Il portale è un effetto permanente.

Portale del ritorno. Questa è una scelta molto comoda. Il personaggio crea un unico portale di arrivo/andata lanciando questo incantesimo su un unico punto. Dovrà spendere 50 punti esperienza e 1 punto fatto per confermare questa scelta, e il portale sarà un effetto permanente. Ogni volta che usa passo intradimensionale può scegliere un "portale del ritorno" come destinazione, tra le altre.

RIANIMARE I MORTI MAGGIORE

SFERA: Spirito, Corpo. **ATTIVAZIONE:** 1 ora.

MANA: 17. **RESISTENZA:** no.

DURATA: Permanente. **BERSAGLIO:** Tocco.

REQUISITI: "Rianimare i morti minore"

Questo incantesimo funziona in modo analogo a "Rianimare i morti minore". La differenza consiste nel tipo di non-morto che viene creato dal cadavere. È infatti possibile creare un vampiro o una mummia con questo potere. Il cadavere avrà una sua intelligenza (a differenza dei non-morti creati con l'incantesimo di 1° circolo), ma obbedirà sempre ed automaticamente con la massima lealtà ai comandi del suo creatore.

RITORNO DELL'EROE CADUTO

SFERA: Corpo, Fato. **ATTIVAZIONE:** 4 ore.
MANA: 17. **RESISTENZA:** no.
DURATA: speciale **BERSAGLIO:** Tocco.
REQUISITI: "Resurrezione dell'eroe caduto"

Questo incantesimo permette all'incantatore di riportare in vita un bersaglio morto da qualsiasi età. La resurrezione non ha limiti di tempo, e non comporta indebolimento, però ha una condizione svantaggiosa: l'incantatore infatti dovrà entrare nel reame delle Terre dei morti per recuperare l'anima del corpo.

Il viaggio (che consiste effettivamente in una piccola missione attraverso questo reame spirituale) verrà completato - nel mondo reale - entro 4 ore. La difficoltà del viaggio, le sfide da affrontare, e il tempo "virtuale" impiegato, dipendono da due cose: da quanto tempo è morto il bersaglio, e dalla sua volontà di vivere (anche la connessione emotiva con l'incantatore o i suoi accompagnatori può essere rilevante); questi elementi rimangono però una completa decisione del master.

+1 mana. L'incantatore può portare con sé nel suo viaggio attraverso le terre dei morti un'altra persona. Questo sovrappotenzamento può essere applicato più volte.

TERREMOTO

SFERA: Terra. **ATTIVAZIONE:** azione complessa.
MANA: 17. **RESISTENZA:** no.
DURATA: 5 minuti **BERSAGLIO:** Vista.

Questo incantesimo permette al personaggio di suscitare un terremoto. Tale terremoto atterra tutti i bersagli nell'area entro 1 chilometro che falliscono un test di agilità a difficoltà 12.

Con un maggiore sforzo è possibile abbattere strutture ed edifici. Per abbattere una casa sono necessari 2 round di concentrazione (ovvero due azioni complesse in round consecutive), 3 round sono necessari per abbattere una torre, e 5 per ridurre a rovine un castello di piccole dimensioni.

SAGA E LEGGENDA

L'AVVENTURA

Ricompense dell'Avventura

Durante l'avventura e la campagna i personaggi affrontano pericoli e scontri, intrecciano le loro storie con quelle di altri personaggi, giocanti o meno. Nel clima romanzesco che dovrebbe avere qualsiasi campagna fantasy, anche lo sviluppo degli eroi è importante.

ESPERIENZA

Il primo metodo che hanno gli eroi per aumentare il loro potere è l'esperienza. Si tratta di lezioni imparare durante le proprie avventure, e una certa quantità di addestramento, studio ed essenziale senso pratico. Quando un personaggio acquista abbastanza esperienza da progredire di livello (come mostrato in "Rune del mito"), acquisisce immediatamente dei punti sviluppo che può spendere per acquistare attributi, qualità e capacità per rappresentare il miglioramento del proprio personaggio.

Normalmente ogni livello garantisce 6 punti sviluppo, ma campagne più o meno eroiche possono garantire più o meno punti: solo 5 punti sviluppo ogni livello per campagne a basso livello di eticità; 7 punti sviluppo ogni livello per campagne ad elevato livello di eticità.

Ma come si acquista l'esperienza? Viene garantita dal master per determinati eventi durante la storia:

- **Esperienza dal valore.** I combattimenti garantiscono ai personaggi esperienza per avanzare di livello. Ogni combattimento garantisce una quantità di esperienza a seconda della sua drammaticità e importanza nella storia, e della sua letalità. Non è determinato quindi esattamente da componenti matematici, ma dall'esito finale della battaglia (con un po' di fortuna o sfortuna dalle due parti un combattimento contro una piccola legione di goblin può risultare più difficile che non lo scontro con il "mostro finale").
- **Esperienza dall'astuzia.** Un personaggio può guadagnare esperienza quando risolve una situazione con l'astuzia, la perspicacia, il sotterfugio o l'intelligenza. L'esperienza guadagnata dipende dal tipo di "Sfida" (½ di questa esperienza viene assegnata agli alleati del personaggio):
- **Esperienza dalla saggezza.** Un altro tipo di esperienza viene guadagnata tramite la scoperta di segreti, l'esplorazione, l'apprendimento durante l'avventura di cose e l'addestramento. La quantità di esperienza dipende dalla drammaticità che ricopre nella storia (*la scoperta delle antiche cripte di re varikas, l'esplorazione delle terre dei morti, o la scoperta del nome*

segreto di un potente drago sono alcuni esempi). Questa esperienza viene divisa tra i personaggi.

- **Esperienza dalla gloria.** Il compimento di determinate imprese (la missione principale, o alcune missioni o ricerche secondarie) può portare ad avere assegnata dell'esperienza. Deve essere assegnata a completa discrezione del master, e può essere interpretata come premio per alcuni sforzi specifici o generici dei personaggi (il primo in genere è

Ognuna delle voci precedenti rientra in una "tipologia di atto", ovvero nella drammaticità e difficoltà di tale impresa. Questo è il punto di riferimento per l'assegnazione dell'esperienza:

COMUNE	10 - 25 esperienza
DIFFICILE	50 - 125 esperienza
ASSURDA	150-250 esperienza

A questo genere di atto viene applicato un moltiplicatore, a seconda del livello della campagna che si è raggiunto.

EROICO	(LIVELLI 1-6)	x1
EPICO	(LIVELLI 7-13)	x2
LEGGENDARIO	(LIVELLI 14-20)	x3

- **Esperienza dal fallimento.** Ogni volta che un personaggio ottiene un fallimento critico (e ne subisce in pieno le conseguenze), totalizza 5 punti esperienza (10 a livello epico, 15 a livello leggendario).

PUNTI FATO

Il master può assegnare punti fato come premi dell'avventura (o come aggiunta ai premi di gloria, esperienza e astuzia). Questi punti sono assegnati a discrezione del master. Possono essere assegnati anche per atti di eroismo (appropriati in una campagna fantasy). Il master non può assegnare più di 1 punto fato ogni sessione ai personaggi.

TESORO

Il master può assegnare tesori durante la storia, in misura appropriata all'impresa e in quantità consona a ciò che accade durante la storia. Il tesoro può anche comprendere oggetti magici, che si dividono in alcune fondamentali categorie: Pozioni, oggetti con incantamenti minori, artefatti, libri e pergamene di magia.

GLORIA

La gloria è un valore che va da 0 a 5. Determina quanto è conosciuto un personaggio dalle persone, e quanto è acclamato. Viene assegnato dal master a seconda delle imprese compiute, ma ha un minimo di 1 punto ogni 5 livelli.

Per determinare se un Png conosce un personaggio si tira 1d6 + gloria: se il risultato è maggiore di 6 allora il personaggio è conosciuto.

Personaggi non Giocanti

I personaggi non giocanti usano alcune regole – riguardo alla creazione e allo sviluppo – differenti rispetto a quelle dei personaggi. Di norma infatti non hanno un livello, non hanno punti fato, non possono acquistare qualità, né hanno dei punti sviluppo da spendere.

Ogni personaggio non giocante viene creato in maniera semplificata. Ha una classe, che rappresenta in modo approssimativo un'equivalenza con il livello dei personaggi.

La classe totale di un personaggio secondario è pari a:

Classe di abilità + Classe dell'archetipo + Classe di livello

CLASSE DI ABILITÀ

Non è un livello di esperienza. Rappresenta infatti il raggiungimento nelle competenze e abilità primarie della "professione" o dello scopo di un personaggio secondario.

Ogni personaggio secondario ha infatti una capacità primaria (il bonus alto), due capacità secondarie (il bonus basso), una resistenza primaria (il bonus basso), una resistenza secondaria (il bonus alto).

Incantatori. I personaggi non g con abilità da incantatore possono applicare il bonus di potere al loro totale. Ovviamente hanno accesso agli incantesimi: a classe 1, 4 e 7.

Combattenti. Possono sommare il bonus delle ferite, ma non applicano il bonus di potere e non hanno accesso agli incantesimi.

Esperti. Hanno due capacità primarie, tre secondarie, ma non guadagna alcun bonus di ferite o di potere.

Esempio: una guardia di palazzo ha sicuramente combattimento come primaria, probabilmente agilità e cavalcare come secondarie. Primeggerà in robustezza o schivata, e delle due quella non scelta rappresenterà la resistenza secondaria.

CLASSE	CAPACITÀ		RESISTENZE		FERITE	POTERE
1	+2	+1	+0	+0	+0	+0*
2	+3	+2	+1	+0	+1	+1
3	+4	+2	+1	+1	+2	+1
4	+5	+3	+2	+1	+3	+1*
5	+6	+3	+2	+1	+4	+2
6	+6	+4	+3	+2	+5	+2
7	+7	+4	+3	+2	+6	+2
8	+7	+5	+4	+2	+7	+3*
9	+8	+5	+4	+3	+8	+3
10	+8	+6	+5	+3	+9	+3

ARCHETIPØ

Rappresenta la specie, la razza o l'origine sovranaturale di un personaggio secondario. Viene sempre applicata, anche quando ha un modificatore di classe di +0.

Si può applicare un solo archetipo ad un personaggio secondario, a meno che non venga indicato diversamente nell'archetipo stesso.

CLASSE DI LIVELLOØ

I personaggi non giocanti possono avere anche degli avanzamenti come se fossero personaggi. Ogni classe di livello acquistata equivale ad un livello da personaggio e fornisce 6 punti sviluppo che possono essere usati per acquistare: qualità miscelanee, qualità professionali, qualità arcane, qualità leggendarie.

Bonus acquistati con le classi di livello per capacità, resistenze, ferite o potere non possono essere sommati agli stessi bonus forniti dalla classe di abilità (si sostituiscono solo se superiori).

Il valore totale di Classe di un personaggio secondario vale come Livello per soddisfare i requisiti delle qualità.

PERSØNAGGI SECØNDARI

Non tutti i personaggi non giocanti devono essere creati con questo principio (solo quelli di cui avete bisogno relativamente in fretta, come gli avversari base e gli sgherri). I personaggi secondari sono potenti quanto i personaggi primari, gli eroi: per cui hanno i livelli (*ma per semplificare anche questo sistema è sufficiente far acquistare al personaggio non giocante degli avanzamenti di classe di livello*).

Antagonisti. Sono personaggi secondari diretti avversari dei personaggi.

Alleati principali. Sono personaggi secondari importanti nella cronaca o nella saga.

Punti fato. Un personaggio secondario ha a disposizione 1 punto fato ogni 3 punti di classe.

Ferite. Un personaggio secondario ha sempre 6 punti ferita in più della sua controparte Png.

AVVERSARI E AVANZAMENTI

Si possono creare in questo modo avversari di diverso potenziale, combinando in maniere differenti Classe abilità, Archetipi e Classi di Livello

Esempio:

ORCO ESPLORATORE-ASSASSINO CLASSE 4

Ha classe di abilità 2 come combattente. Sceglie dunque combattimento ravvicinato come capacità primaria, sopravvivenza e percezione sensoriale come capacità secondarie. 1 punto di classe è conferito dall'essere orco. Infine viene acquistato 1 punto di classe di livello per acquistare le seguenti qualità: Assassino (1 rango, 4 punti), Estrazione rapida (2 punti).

UMANOIDI COMUNI

UMANO MEDIO

CLASSE 0

Umanoide.

Sono gli esseri più comuni che si possono incontrare in qualsiasi ambientazione fantasy.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+0*	+0*	+0*	+0*	+0*	+0*
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
9		9		9	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
6		+0		+0	

- ***Versatile.** L'umano medio può avere due attributi con un bonus di +1 (a scelta del master, e a seconda della professione).
- **Ferite ridotte.** Un umano Png ha solo 6 + costituzione punti ferita.

ELFO MEDIO

CLASSE 0

Umanoide. Spirito fatato.

Sono creature ibride del reame delle fate, rese umanoidi dalla vicinanza con gli esseri umani, ma ancora legati alla loro natura eterna.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+0	+0	+1	+1	+0	+0
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
9		9		9	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
6		+0		+1	

- **Fuoco eterno.** +1 Potere.
- **Sangue eterno.** -2 volontà contro poteri di spiriti naturali e fatati.
- **Ferite ridotte.** Un elfo Png ha solo 6 + costituzione punti ferita.

NANO

CLASSE 0

Umanoide.

Sono umanoidi legati profondamente alle profondità delle montagne e della terra, perché preposte qui dagli antichi dei.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+0	+1	+0	+0	+0	+0
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
9		9		9	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
6		+0		+1	

- **Duro come pietra.** +1 Ferita ogni 3 punti complessivi di classe.
- **Mani da fabbro.** +1 per lavorare pietre, metalli e gemme.
- **Essere sotterraneo.** +1 a Percezione sensoriale e Sopravvivenza, se sottoterra.
- **Movimento ridotto.** ¼ di movimento in meno.
- **Stabili ma immobili.** -4 per nuotare e cavalcare.

- **Ferite ridotte.** Un nano Png ha solo 6 + costituzione punti ferita.

GOBLIN

CLASSE 0

Umanoide. Pelleverde.

Sono creature pelletterde di specie inferiore. Deboli e pavidoli, ma pericolosi se arrivano in numero.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
-1	+0	+1	+1	-2	-1
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
9		10		7	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
3		+4		-3	

- **Piccolo.** +1 a tutti i tiri di Furtività.
- **Rapido.** I goblin sono molto rapidi, per cui hanno un bonus di +2 all'Iniziativa.
- **Pavido.** I goblin fuggono sempre se vengono feriti (e sopravvivono).
- **Forte in tanti.** Se due o più goblin attaccano un solo bersaglio, tutti i goblin che attaccano quel determinato bersaglio guadagnano un bonus di +1 ai tiri di attacco.
- **Ferite ridotte.** Le ferite base pari a 3 + Costituzione.

ORCO

CLASSE 1

Umanoide. Pelleverde.

L'ossatura delle armate pelletterde. Sono creature subdole, intrinsecamente malvagie, e fisicamente molto forti.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+2	+2	+1	+1	-2	-2
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
12		10		7	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
8		+2		-4	

- **+1 Robustezza.**
- **Superstiziosi.** Gli orchi sono superstiziosi per natura, e facilmente intimoriti da prodigi e incantesimi.
- **Bruto.** L'orco somma il doppio del suo bonus di forza al danno degli attacchi in mischia.
- **Sensibile alla luce.** Un orco è infastidito dalla luce. Quando si trova sotto la luce diretta del sole subisce un malus di -2 a tutti i tiri attivi.
- **Ferite ridotte.** Le ferite base pari a 6 + Costituzione.

TROLL

CLASSE 3

Umanoide. Pelleverde.

I troll sono avversari mostruosi. Forti e maligni, hanno una sola debolezza: la luce, che li rende di pietra, per via di un'antica maledizione. La loro più grande forza è però la capacità di rigenerarsi a

velocità molto elevate. Un troll è stupido ma astuto, come un animale predatore.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+4	+3	+1	+2	-2	-2
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
12		10		7	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
9		+1		-4	

- **Rigenerazione.** I troll sono in grado di rigenerare 1 punto ferita ogni round (alla fine di tale round), anche quando sono svenuti, e non muoiono per le ferite eccessive. Solo danni provocati da fuoco o elettricità contravvengono a questa regola.
- **Olfatto acuto.** Un troll può usare il suo finissimo olfatto per rintracciare le sue vittime, anche nel buio più totale. Annulla le conseguenti penalità se i suoi avversari si trovano entro 3 + Percezione metri.
- **Immunità alle tossine.** La loro capacità di rigenerare gli permette di raddoppiare il bonus di costituzione per resistere a veleni e malattie.
- **Vulnerabile alla luce.** Un troll esposto alla luce del sole corre un grave rischio. Ogni round deve riuscire in un test di Costituzione contro una difficoltà di 12, altrimenti si tramuta immediatamente in pietra.
- **Ferite ridotte.** I troll png hanno solo 6 + costituzione ferite.

GIGANTE CLASSE 5

Umanoide.

I giganti sono i colossi della prima era, figli dei titani e ormai pochi sulla terra. La loro gloriosa forza è comparabile solo alla loro grande stupidità.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+7	+3	-2	+0	-2	+0
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
12		7		7	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
18		-4		-2	

- **Lottatore colossale.** Ha un bonus di +4 a tutti i tiri di lotta, per colpire, liberarsi e mantenerla.
- **Lento.** Un gigante è straordinariamente lento e mancante nei riflessi. Ha -2 all'iniziativa e subisce un malus di -2 a tutti i tiri per non essere sorpreso o colto alla sprovvista.
- **Erculeo.** Raddoppia il bonus di forza per sollevare e spostare.
- **Ferite aumentate.** Le ferite dei giganti png sono 15 + costituzione.

UOMO BESTIA CLASSE 2

Umanoide.

Gli uomini bestia sono creature umanoidi con alcune fattezze ferali, mammifere: orso, cinghiale, ariete, toro. Sono selvaggi e feroci. Spesso infestano foreste o costruiscono villaggi nelle zone selvagge.

Cacciano senza ritegno, anche se non tutte le creature di questo genere sono malvage, sono sicuramente caotiche e brutali.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+3	+2	+2	+2	-3	-3
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
12		11		6	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
18		+4		-6	

- **Primitivi.** Gli uomini bestia sono barbari per natura. Non usano armi ed equipaggiamenti di metallo, ma solo di pietra, cuoio, legno e pelle (*hanno valore di danno e di protezione ridotti di 1 o 2 punti*).
- **Ferite ridotte.** Un uomo bestia png ha solo 6 + costituzione ferite.

LUCERTOLOIDE CLASSE 2

Umanoide.

I giganti sono i colossi della prima era, figli dei titani e ormai pochi sulla terra. La loro gloriosa forza è comparabile solo alla loro grande stupidità.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+1	+3	+2	+2	-2	-2
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
12		7		7	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
18		-4		-4	

- **Primitivi.** I lucertoloidi sono primitivi per natura. Non usano armi ed equipaggiamenti di metallo, ma solo di pietra, cuoio, legno e pelle (*hanno valore di danno e di protezione ridotti di 1 o 2 punti*).
- **Corazza di scaglie.** Hanno 2 punti di Va superiori al normale. Si possono sommare la valore della loro armatura.
- **Anfibi.** Possono respirare sott'acqua, e in tali ambienti si muovono al doppio della velocità. Inoltre ogni tiro di agilità e combattimento in acqua per loro è eseguito a +2.

NON MORTI

I non morti sono creature risvegliate e potenziate con la magia. Un incantatore ne può risvegliare in modo specifico (zombie e scheletri con rianimare i morti minore, spettri e mummie con rianimare i morti maggiore); a tale archetipo base sommano una classe di abilità complessiva pari a ½ del loro livello (per cui un incantatore di 12° livello può risvegliare scheletri con 6 punti di classe di abilità).

- **Immunità dei non-morti.** Un non-morto, per natura ha determinate immunità e resistenze. Non può subire alcun effetto da veleni, malattie, soffocamento o effetti simili.

SCHELETRO

CLASSE 0

Non-morto.

Gli scheletri sono il tipo fondamentale di non-morti. Rappresentano creature umanoidi ridotte al loro scheletro appunto, e rianimate con la magia.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+1	+1	+0	+0	-	-
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
10		9		-	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
7		+0		-	

- **Senza volontà.** Gli scheletri sono immuni a qualsiasi effetto che debba essere contrastato dalla Volontà.
- **Ossa fragili.** Uno scheletro subisce 2 danni in più da tutti gli attacchi portati con armi a due mani o armi contundenti (come mazze e martelli).
- **Ferite ridotte.** Uno scheletro ha solo 6 + costituzione ferite complessive.

ZOMBIE

CLASSE 1

Non-morto.

Uno zombie è un tipo di non-morto meglio conservato. Viene creato da un corpo umanoide ancora con i muscoli, la carne e a volte la pelle attaccati alle ossa.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+2	+2	+0	+0	-	-
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
13		9		-	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
8		-3		-	

- **Senza volontà.** Gli zombie sono immuni a qualsiasi effetto che debba essere contrastato dalla volontà.
- **Passo inferno.** Gli zombie sono piuttosto lenti. Hanno un malus di -3 alla loro iniziativa e non possono mai correre.
- **Vigor mortis.** Uno zombie è protetto da un involucro di carne morta e oramai insensibile. Ha 2 punti di VA in più, e +2 alla robustezza.

- **Colpire al cervello.** La testa è il punto vulnerabile di uno zombie. In questo punto subiscono sempre 1d4 danni ulteriori.

MUMMIA

CLASSE 4

Non-morto.

Le mummie sono creature di grande forza e potere. Vengono rianimate da potenti incantesimi, che in taluni casi gli permettono di conservare anche la loro memoria di vita.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+3	+2	+0	+0	+0	+0
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
13		9		11	
FERITE		INIZIATIVA		POTERE	
8		-3		+0	

- **Passo inferno.** Le mummie sono piuttosto lente. Hanno un malus di -3 alla loro iniziativa e non possono mai correre.
- **Vigor mortis.** Una mummia è protetta da un involucro di carne morta e oramai insensibile. Ha 2 punti di VA in più, e +2 alla robustezza.
- **Tocco di avvizzimento.** Una mummia che riesce a colpire in mischia può decidere di usare questo effetto magico (equivale ad un prodigio): Esegue un tiro di Potere (considera il punteggio di potere segnato alla sua Classe di abilità) contro Robustezza del bersaglio; se tale tiro riesce questi subisce 2d4 +2 ferite, altrimenti solo 1d4. Questi danni eludono l'armatura.
- **Invincibili.** Se una mummia viene uccisa ritorna dopo 1d8 ore con ½ dei suoi punti ferita. Se il suo corpo viene distrutto allora ritorna dopo 1d8 giorni. Deve essere però annientato il suo *Filatterio* perché la distruzione sia completa (si deve trovare nel suo luogo di riposo, per forza in un punto accessibile). Alternativamente la sua anima deve essere liberata con un incantesimo di *Esorcismo*.
- **Risolutezza delle eternità.** Una mummia ha una volontà propria, per cui può essere influenzata da relativi poteri. Tuttavia ha un bonus di +2 al valore di Volontà.
- **Recupero rapido.** Una mummia recupera 1 ferita ogni minuto.
- **Ferite ridotte.** Una mummia png ha solo 6 + costituzione ferite.

SPETTRI

CLASSE 5

Non-morto.

Gli spettri sono creature ritornate dalla terra oscura dei morti. Sono costituiti dalla sola ombra di ciò che erano in vita.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+0	+0	+0	+2	+1	+3
ROBUSTEZZA		SCHIVATA		VOLONTÀ	
9		9		12	

FERITE	INIZIATIVA	POTERE
6	+2	+3

- **Risolutezza delle eternità.** Uno spettro ha forza di volontà propria, per cui può essere influenzato da relativi poteri. Tuttavia ha un bonus di +2 al valore di Volontà.
- **Incorporeo.** Gli spettri sono corporei solo in parte. Vengono dunque danneggiati solo da incantesimi e da armi che possiedono un bonus di danno magico (e in tal caso subiscono solo ½ del danno).
- **Terrificante.** L'apparizione di uno spettro può essere un evento terrificante. Lo spettro può eseguire un test di Potere (usando il modificatore di potere relativo alla propria classe di abilità, anche se non incantatore), ogni presente con un valore di Volontà inferiore al risultato subisce un malus di -2 a tutti i test per tutta la durata dello scontro. Tutti coloro che hanno un valore di Volontà inferiore di 4 punti ulteriori fuggono a gambe levate.
- **Poteri spettrali.** Che siano o meno incantatori, gli spettri hanno questi poteri, che usano come se fossero Prodiggi: *Mano della morte, Levitazione, Passo intradimensionale, Telecinesi*. Per effettuare il tiro di attivazione usano Potere (più il modificatore di Potere relativo alla propria classe di abilità, anche se non incantatore).
- **Ferite ridotte:** Uno spettro png ha solo 6 + costituzione ferite.

VAMPIRI CLASSE 6

Non-morto.

I vampiri sono creature ritornate, per maledizione o per magia, dalla tomba. Costretti a bere sangue di umani e umanoidi per sostentarsi, i vampiri sono avversari temibili e letali cacciatori notturni.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+3	+2	+2	+2	+0	+2
ROBUSTEZZA	SCHIVATA	VOLONTÀ			
11	11	9			
FERITE	INIZIATIVA	POTERE			
11	+4	+2			

- **Cacciatori di sangue.** I vampiri devono nutrirsi di sangue per sostentarsi. Hanno bisogno di almeno 1 vittima ogni tre giorni, altrimenti iniziano a deperire e subiscono 2 ferite ogni giorno (che non possono essere guarite).
- **Bacio del vampiro.** Il morso di un vampiro può causare alla vittima di diventare vampiro a sua volta. Deve eseguire un tiro di Costituzione a difficoltà 10 dopo due giorni di agonia: se fallisce muore, altrimenti ritorna come vampiro drone (un vampiro sotto il perfetto controllo del vampiro che l'ha creato).

- **Immunità vampirica.** I vampiri hanno 4 punti di Valore armatura aggiuntivi contro tutti gli attacchi non provenienti da queste fonti: fuoco, armi benedette (con un bonus magico equivalente), incantesimi e luce del sole.
- **Allergia alla luce del sole:** Un vampiro sottoposto alla luce diretta del sole si infiamma e rischia la morte. Ogni round di esposizione il vampiro subisce 1 ferita automatica, contro cui non si può opporre o resistere in alcun modo.
- **Magia vampirica:** I vampiri possono usare i seguenti incantesimi come prodigi: *manto notturno, comandare animali, levitazione, fascino*. Il loro livello di potere a questo scopo è pari a Potere (più il modificatore relativo alla classe di abilità, anche se non sono incantatori).
- **Rigenerazione.** Un vampiro è in grado di rigenerare 1 punto ferita ogni round (alla fine di tale round), anche quando sono svenuti, e non muoiono per le ferite eccessive. Solo danni provocati da fuoco, luce o oggetti benedetti contravviene a questa regola.
- **Ferite ridotte:** un vampiro ha solo 9 + costituzione punti ferita.

LICH CLASSE 7

Non-morto.

I Lich sono creature non-morte molto simili a mummie, ma dal potere magico veramente incalcolabile.

I Png lich sono sempre incantatori.

FOR	COS	DES	PER	MEN	CAR
+0	+3	+1	+2	+4	+2
ROBUSTEZZA	SCHIVATA	VOLONTÀ			
12	11	13			
FERITE	INIZIATIVA	POTERE			
15	+3	+4			

- **Risolutezza delle eternità.** Un Lich ha una volontà propria, per cui può essere influenzata da relativi poteri. Tuttavia ha un bonus di +2 al valore di Volontà.
- **Rigenerazione.** Un Lich è in grado di rigenerare 1 punto ferita ogni round (alla fine di tale round), anche quando sono svenuti, e non muoiono per le ferite eccessive. Solo danni provocati da fuoco, luce o oggetti benedetti contravviene a questa regola.
- **Maestro di magia.** Il Lich somma il punteggio di Potere fornito dalla sua classe di abilità a qualsiasi resistenza contro incantesimi e poteri di magia.
- **Filatterio dell'invincibilità.** Un Lich può essere ucciso solo se viene eliminato il suo filatterio (un oggetto magico a lui collegato, o una parte del suo corpo). In tal caso perde la sua facoltà di rigenerare.
- **Ferite normali:** un lich Png ha le stesse ferite dei personaggi normali, 12 + Costituzione.