

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Informazioni generali, le capacità

La creazione è il primo passo per riuscire ad identificarsi al meglio nel proprio personaggio e per così dire sentirlo "proprio". Un personaggio si presuppone parte a giocare da una certa età in poi, età comunque adulta, quindi, tutto il vissuto del pg prima che cominciasse a fare l'avventuriero deve essere deciso e stabilito, perché è impensabile seguire il proprio personaggio dalla sua nascita. La creazione riassume tutte le qualità, fisiche, mentali ed esperienziali che il personaggio possiede prima che questa decida di intraprendere la sua carriera, ovviamente il tutto semplificato per rendere il gioco fluido e piacevole. Questa serie d'informazioni sul personaggio si apprendono per gradi durante la fase della creazione del personaggio stesso. Il primo passo da fare è quello di stabilire le caratteristiche proprie dell'avventuriero, come la forza, quanto è intelligente e così via, dopo si passa a stabilire cosa ha imparato a fare durante la sua crescita, cosa sa fare, cosa ha studiato. Fatto questo d'ora in poi sarà il giocatore il padrone completo del personaggio, sarà lui, infatti, a decidere se farà quello o quell'altro mestiere, che tipo di personalità ha, come si comporterà in determinate situazioni. Ora passiamo ad esaminare passo passo questi passaggi. Le capacità rappresentano il personaggio nel suo insieme, dicono quanto è forte, oppure intelligente, in pratica indicano numericamente il nostro personaggio nel suo insieme fisico e mentale. Tutto questo è stato racchiuso in quattro valori: **Forza**, **Costituzione**, **Agilità**, che rappresentano le capacità fisiche e l'**Intelletto** che rappresenta sia l'intelligenza propria del personaggio ma anche il suo senso pratico nell'affrontare le cose, ed ancora influenza la sfera sociale del personaggio, insomma una capacità utile in moltissime situazioni.

Determinare il punteggio delle capacità è facile, prima di tutto si parte dal presupposto che una persona che abbia un qualche difetto fisico o mentale non si cimenti a fare l'avventuriero viste le enormi difficoltà che incontrerebbe, quindi ogni personaggio parte con un punteggio base di 30 punti per ogni

capacità ed a questi si dovrà aggiungere il punteggio ottenuto dal tiro di 3d20. I metodi per determinare i punteggi sono svariati, il direttore di gioco deciderà il metodo più congeniale, io consiglio di tirare tre volte i dadi per ogni capacità e di far scegliere il punteggio migliore. Notare che alla creazione non si può raggiungere il punteggio di 100 questo è giustificato in quanto è più bello e interessante raggiungere il proprio massimo dopo una serie di avventure, in modo da evidenziare maggiormente la crescita del personaggio.

✓ Forza (For)

E' la capacità che permette agli esseri viventi, compreso l'uomo, di muoversi di effettuare tutti i movimenti. Più un essere possiede forza più questo è forte e significa fare più danni in un combattimento, riuscire a rompere e sollevare oggetti con la sola forza delle braccia.

Tabella 1-1: Forza

Punteggio	Bonus sui danni	Peso
1-5	-6	1
6-10	-4	2
11-15	-4	3
16-20	-3	5
21-25	-3	7
26-30	0	9
31-35	0	12
36-40	0	15
40-44	0	18
45-50	0	22
51-55	0	24
56-60	0	26
61-65	0	29
66-70	0	31
71-75	+1	33
76-80	+1	35
81-85	+2	38
86-90	+3	41
91-95	+4	44
96-99	+5	47
100	+6	50
101-105	+6	53
106-110	+7	55
111-120	+7	57
121-130	+9	59

130-150	+11	62
---------	-----	----

La Forza influenza:

Bonus danni: i danni che il personaggio riesce ad infliggere durante il combattimento sono incrementati da un alto punteggio di forza, ad esempio con 45 di Forza un personaggio non ha bonus aggiuntivi, invece, con 89, ad ogni so attacco riuscito, riceve un bonus di +3 sulle ferite inferte.

Peso: indica il carico che il personaggio può portare senza subire gli effetti negativi sui suoi movimenti, quindi se un personaggio ha un punteggio di forza pari a 45 potrà portare 22 kg senza problemi, se il suo punteggio era di 89 ne poteva portare 41.

✓ Costituzione (Cos)

Un personaggio forte non è detto che abbia un fisico adatto a sopportare la vita dell'avventuriero in oltre, un uomo forte non è detto che riesca a nuotare contro la corrente di un fiume per salvarsi dalla cascata che sta dietro di lui. La costituzione indica quanto un personaggio, si può dire, sia vivo, quante ferite dovrà subire prima di esalare l'ultimo respiro, la costituzione indica quanto un personaggio riesca a resistere ad uno sforzo, quanto è grande la sua resistenza ed a tutto ad essa collegata. La costituzione influenza:

Bonus dei punti vita: indica quanto bisogna aggiungere o sottrarre al punteggio totale dei punti vitali ogni volta che aumenta di un punto la Costituzione.

Tabella 1-2: Costituzione

Punteggio	Bonus punti vitali
1-5	-3
6-20	-2
21-30	-1
31-60	0
61-70	+2
71-80	+3
81-95	+4
96-99	+5
100	+5
101-105	+5
106-120	+6
121-140	+7
141+	+8

✓ Agilità (Ag)

Rappresenta la coordinazione, la capacità di eseguire manovre difficili come il combattere oppure lo stare in piedi su una trave dalla sezione molto limitata. Grazie ad un alto punteggio di agilità, il personaggio, risulta avvantaggiato nel combattimento in quanto sarà più rapido a sferrare gli attacchi e più difficile da prendere. L'Agilità influenza:

Affinità al combattimento: un alto punteggio di agilità dona dei bonus che vanno sommati al punteggio di AC anche se questo dovesse essere zero.

Tiri velocità: questo bonus è applicato a tutti i tiri velocità sia di combattimento che di altre azioni.

Anche questa capacità può migliorare e segue le regole delle altre capacità fisiche. È una capacità fisica.

Le tre capacità fisiche vanno a formare la **Media delle Capacità Fisiche (Mcf)**, questo si ottiene facendo la media matematica dei punteggi di Forza, Costituzione e Agilità dopo di che, il numero ottenuto dovrà essere diviso ancora per 3. Questo valore si andrà a sommare a tutte le prove e resistenze fisiche che il personaggio dovrà sostenere.

Esempio: se i punteggi di Jordan in Forza, Costituzione e Agilità sono rispettivamente pari a 89, 70, 53 la sua Mcf sarà di 24 punti (71:3).

Tabella 1-3: Agilità

Punteggio	Affinità al combattimento	Bonus/malus Tiri Velocità
1-5	-20	+5
6-10	-15	+4
11-15	-10	+4
16-20	-5	+3
21-25	0	+2
26-70	0	0
71-75	0	-1
76-80	0	-2
81-85	+3	-2
86-90	+4	-3
91-95	+5	-3
96-99	+7	-3
100	+10	-4

101-105	+11	-4
106-110	+12	-4
111-120	+14	-5
121-130	+16	-5
130-150	+18	-6

✓ **Intelletto (Int)**

Oltre le capacità fisiche, un personaggio, è formato anche da una parte mentale che ne forma l'intelligenza, il buon senso, il senso pratico, il suo comportamento razionale ed istintuale, rappresenta quanto un personaggio riesce a capire al volo le situazioni ed a comportarsi adeguatamente, come un personaggio appare agli occhi delle persone, il suo comportamento, il suo carisma, la sua empatia, il suo lasciarsi andare. L'intelletto è un po' tutto questo, rappresenta il personaggio nelle sue decisioni, nel suo capire e nel suo agire nell'ambiente in cui si trova, in questo punteggio è racchiusa tutta la mente del personaggio e la mente è formata da una parte razionale che rappresenta gli insegnamenti che si sono appresi dalle varie esperienze vissute, e da una parte istintuale che nasce dalle sue origini razziali e natali. Queste due parti sono la **Razionalità** e l'**Intelletto**. Alla creazione il giocatore deve decidere quali sono le percentuali di razionalità e di istinto che formano l'intelletto, ossia quanto la ragione o l'istinto prevalgono nel comportamento del personaggio. I punteggi di razionalità ed istinto influiscono sulle prove di intelletto del personaggio e sui suoi tiri resistenza, la tabella qui di seguito indica i punteggi di razionalità e di istinto ed i relativi bonus applicabili alle prove.

Il punteggio di Intelletto diviso per 3 dovrà essere usato in tutte le prove di abilità e di resistenza.

Tabella 1-4: Bonus razionalità/istinto

Razionalità/Istinto %	Bonus	
0/100	0/+20	Animale
5/95	+1/+19	
10/90	+2/+18	Primitivi Trogloditi
15/85	+3/+17	
20/80	+4/+16	
25/75	+5/+15	
30/70	+6/+14	

35/65	+7/+13	Umano
40/60	+8/+12	
45/55	+9/+11	
50/50	+10/+10	
55/45	+11/+9	
60/40	+12/+8	
65/35	+13/+7	
70/30	+14/+6	
75/25	+15/+5	Esseri superiori
80/20	+16/+4	
85/15	+17/+3	
90/10	+18/+2	
95/5	+19/+1	
100/0	+20/0	

L'intelletto inoltre influenza:

Migliorare la probabilità di fallimento: il valore viene sottratto alla probabilità di fallimento degli incantesimi che il personaggio vorrà fare, più il punteggio di intelletto è alto meglio si sapranno fare le magie.

Massimo punteggio di Pm: indica quanti punti magia un giocatore può assegnare alla creazione al suo personaggio, con questo viene evidenziato il massimo rendimento che il personaggio può avere avuto durante gli eventuali anni di studio della magia.

✓ **Prove e confronti di capacità**

Anche per le capacità, oltre che per le abilità come vedremo più avanti, capiterà di dover effettuare delle prove, ossia mettere alla prova quello che si è appreso fino a quel momento. Per le capacità esistono due tipi di prove che possono essere effettuate: le prove propriamente dette ed i confronti di capacità.

Prove di capacità (Prv di capacità): servono a vedere se la capacità è sufficiente per il tipo di azione che si sta effettuando, ad esempio, evitare un masso che cade riuscendo in una prova di Agilità. Effettuare le prove è semplice: si tira 1d100 e sommato il punteggio di capacità se questo risulta pari o inferiore al livello di difficoltà la prova è riuscita, altrimenti è fallita.

Confronti di capacità (Cfr di capacità): servono quando ci troviamo di fronte uno o più avversari e bisogna stabilire chi dei contendenti ha la meglio, un esempio è il braccio di ferro. Per vedere chi vince il confronto, tutti i contendenti tirano 1d100 e sottraggono il loro

punteggio di capacità, quindi chi ha la differenza maggiore vince il confronto. Se il punteggio è pari si è in perfetto pareggio e il direttore di gioco deciderà in merito.

Tabella 1-5: Intelletto

Punteggio	Probabilità di fallimento	Max Pm
1-5	+10	5
6-10	+8	10
11-15	+6	15
16-20	+3	20
21-85	0	29
81-85	-1	38
86-90	-2	45
91-95	-4	50
96-99	-5	60
100	-7	80
101-105	-7	87
106-110	-8	93
111-120	-9	/
121-130	-10	/

✓ **Migliorare le capacità**

Come già accennato nelle descrizioni delle singole capacità, queste possono migliorare col passare del tempo soprattutto se sono sottoposte alla vita stressante e pericolosa come quella di un avventuriero. Le capacità per migliorare devono essere sollecitate, messe alla prova, e visto che c'è una stretta correlazione tra le capacità e le abilità sfruttando ed utilizzando queste ultime si incrementeranno le capacità. Molto semplicemente per **ogni 30 punti abilità fisiche** si dovrà migliorare subito di 1 punto una delle tre capacità a scelta del giocatore, mentre per **ogni 30 punti abilità intellettuali** si migliorerà di 1 punto l'Intelletto. Non sarà mai possibile migliorare più di un punto le capacità e non sarà possibile spendere questo punto in altre occasioni. Ogni volta che la capacità aumenta si dovranno applicare tutti i bonus dovuti al nuovo punteggio di capacità, di norma ogni capacità non può superare il punteggio di 100 ma il Direttore di gioco può decidere di far superare questa soglia in circostanze eccezionali.

Le caratteristiche

Sono le peculiarità fisiche che il personaggio ha senza che vi sia stata intenzione o possibilità di allenamento o intervento per modificarne lo stato. La caratteristica principale è la **Bellezza**, il direttore di gioco potrebbe metterne altre come ad esempio l'equilibrio, ma sconsiglio di farlo se non per poche prove. Le caratteristiche a differenza delle capacità o delle abilità non possono essere aumentate volontariamente, solo un evento particolare le può fare mutare, quale un incantesimo, comunque sarà il direttore di gioco a decidere questi eventi. Per determinare i valori della caratteristica bisogna tirare 2d10, per i loro effetti vedi le descrizioni.

✓ **La bellezza**

È l'aspetto fisico del personaggio quanto il personaggio si può definire bello, cioè suscitare reazioni positive nelle creature che incontra. La bellezza è un dato importante in quanto i rapporti interpersonali ne sono ampiamente condizionati, quante volte vi è capitato di dare giudizi errati su una persona soltanto per il suo aspetto? Questa caratteristica influenza perciò le abilità basate sull'aspetto fisico che sono: Corteggiare e Seduzione. Oltre queste due abilità specifiche, la bellezza, modifica anche in qualche modo la reazione che le persone hanno nei confronti del personaggio, ad esempio se in una città devastata dagli attacchi di banditi la gente è molto diffidente potrebbe dire qualcosa al personaggio bello e qualcosa al personaggio bello a in faccia. Questi casi ed il grado di influenza della bellezza, però, sono decisi dal direttore di gioco caso per caso. La tabella qui sotto indica quanto la bellezza modifica le prove di Corteggiare e Seduzione, tale bonus o malus deve essere applicato ogni volta che si tenta la prova con persone diverse, se la prova è ripetuta più volte con la stessa persona il bonus diminuisce di 2 punti ogni prova oltre la prima, fino ad azzerarsi, se è un malus, questo aumenta cumulativamente.

Tabella 1-7: Bellezza

Punteggio	Modificatore
1-2	-15
3	-10
4-6	-8
7-8	-5
9-12	0
13	+5
14-16	+10
17	+12
18-19	+14
20	+16

Come abbiamo visto le caratteristiche influenzano precise abilità e quindi un alto punteggio nelle caratteristiche non farà altro che agevolare la riuscita di tali prove. Nel gioco questo si traduce con l'assegnazione del bonus della caratteristica alla prova della abilità corrispondente, viceversa se si possiede un malus nella caratteristica questo si dovrà sottrarre al punteggio d'abilità. I bonus/malus si applicano sempre ad ogni prova.

LE ABILITÀ

Le abilità

Oltre alle caratteristiche morfologiche e costituzionali, il personaggio nella sua vita pre-avventuristica è cresciuto coltivando interessi, studi e maturando esperienze che formano il suo bagaglio iniziale di sapere. Le abilità sono appunto questi studi, queste esperienze cioè tutto quello che il personaggio ha appreso prima che diventasse un viaggiatore. Le abilità sono state divise in due categorie: quelle fisiche **Abilità fisiche** e quelle mentali o intellettive **Abilità mentali**. Quelle fisiche sono tutte le abilità nelle quali la parte fisica svolge un ruolo predominante, come può essere il correre oppure l'eseguire un gioco di prestigio. Le abilità intellettive comprendono situazioni in cui si richiede concentrazione, particolari conoscenze oppure un determinato comportamento. Le abilità fisiche sono influenzate dalla media delle capacità fisiche mentre le abilità mentali sono influenzate dall'Intelletto. Le abilità nel gioco sono il parametro del giocatore e del direttore del gioco, per sapere quanto il personaggio è bravo a fare una cosa, le **prove d'abilità (Prv d'abilità)** rappresentano il modo come il personaggio esegue l'abilità stessa. Ovviamente più il punteggio in un'abilità è alto più sarà facile riuscire nella prova.

✓ Punti Abilità (PA)

Subito dopo avere determinato le capacità bisogna sapere quanti punti abilità si possiede all'inizio. I **Punti Abilità** sono l'indice della quantità totale di insegnamenti, esperienze ed altro che il personaggio ha acquisito prima di partire ed anche questi punti si dividono in Punti Abilità Fisici e Punti Abilità Mentali. I primi si potranno attribuire solamente alle abilità fisiche mentre i secondi, unicamente alle abilità mentali. **I punti abilità fisiche iniziali sono uguali alla media delle capacità fisiche +100**, quindi se la Mcf del tuo personaggio è 68 tu avrai a disposizione 168 punti abilità da distribuire, come vuoi, alle abilità fisiche. **I punti abilità mentali sono, invece, pari all'Intelletto +100**, quindi se il punteggio possiede un punteggio di Intelletto di 54 punti avrà 154 punti abilità da distribuire tra le abilità mentali. In oltre si hanno ulteriori **50**

punti da poter utilizzare e distribuire come meglio si crede sia tra le abilità fisiche che mentali. Notate che i **punti abilità fisici possono essere assegnati anche all'Affinità al combattimento**, mentre **i punti abilità mentali possono essere assegnati anche ai punti magia** anche se queste due abilità hanno dei regolamenti specifici che verranno spiegati in seguito.

Nella vita reale sicuramente tutti noi abbiamo delle abilità più sviluppate, affinate migliori rispetto ad altre e di conseguenza nelle abilità simili saremo più ferrati rispetto a quelle completamente differenti. Non solo, anche la difficoltà con cui noi impariamo e miglioriamo nelle abilità differisce a secondo che l'abilità sia di nostro piacimento oppure no. Per questo motivo c'è una differenziazione tra le **Abilità caratteristiche** e tutte le altre. Le abilità caratteristiche sono da scegliere alla creazione e sono **10 più una per ogni 15 punti di Mcf e Int**. La grande differenza che esiste tra le abilità caratteristiche e le altre è il fatto che nelle prime il personaggio riesce a migliorare più velocemente e meglio rispetto alle altre, in quanto gli risultano più congeniali, si sente più sicuro eseguendo manovre ecc, insomma gli piacciono di più. Da questo si evidenzia anche un'altra caratteristica delle abilità quella della **Sinergia** tra loro ossia quanto, abilità simili tra loro, si influenzano a vicenda sulle prove da intraprendere. In effetti una acrobata di un circo saprà meglio affrontare una prova di cavalcare piuttosto che un ladro che ha sempre scassinato serrature! Nella scheda del personaggio le abilità sono state suddivise in relazione alla loro sinergia con le altre, quindi, ogni abilità influenza quelle del suo gruppo e viceversa e questo si traduce in un **+2 alle prove di una abilità per ogni 10 punti abilità che le Abilità dello stesso gruppo possiedono**. Questo bonus si applica sempre ed in ogni occasione.

Esempio: Brooke che possiede **12** ad Acrobazia, **6** in Camminare sulle corde, **15** in Cadere e **2** in Cavalcare ottiene un **+4** alle prove di tutte queste abilità. Mentre se avesse avuto rispettivamente **12, 10, 15, e 11** il bonus sarebbe stato di **+8**.

✓ Migliorare le abilità

In Pietre e Metallo esistono tre metodi per migliorare il punteggio di abilità: **l'uso dell'abilità, l'allenamento e l'interpretazione del giocatore.**

Uso dell'abilità: la pratica, l'esperienza, il continuo esercitarsi determinano il miglioramento, ossia la migliore padronanza della tecnica ed il saper affrontare un numero sempre crescente di imprevisti e problemi in un determinato sapere, in un gesto od in una tecnica. Questo avviene nella vita di tutti i giorni, lo sperimentiamo durante la nostra esistenza più studiamo e pratichiamo un lavoro, più questo risulterà migliorato con il passare del tempo. Questo è anche quello che succede in Pietre & Metallo: **con l'uso di una Abilità questa migliorerà.** A questo concetto generale bisogna aggiungere due cose che lo rendono concreto e reale, cioè l'impegno che noi tutti, quindi anche un personaggio, dobbiamo avere per poter migliorare in una Abilità e quanto in quella abilità siamo portati. Per il secondo punto queste abilità sono rappresentate dalle Abilità caratteristiche mentre per il primo bisogna dire che solo se ci si impegna ad altissimi livelli, l'uso della abilità, si tradurrà in un miglioramento concreto e duraturo. Un atleta agonista che si sta preparando per una gara importante, durante i suoi allenamenti, eseguirà il suo gesto atletico in situazioni sempre differenti, con difficoltà sempre maggiori in quanto solamente il suo massimo impegno lo renderà più sicuro ed esperto. Viceversa se lo stesso atleta esegue il suo gesto sportivo durante una scampagnata con gli amici questo non sarà di certo allenante per lui. È anche vero che i livelli di apprendimento, quindi di aumento del punteggio di abilità, variano a seconda del grado che si è raggiunto nell'abilità stessa e se quell'abilità ci piace oppure no, come nel caso di tutte le abilità non caratteristiche. Questo è evidenziato dal fatto che una persona avrà più difficoltà a migliorare in una abilità nuova o in cui è alle primissime armi invece di una persona che è ad un livello più alto e che grazie a questo riesce a capire e sfruttare al massimo le nuove esperienze. Viceversa un maestro, che sa quasi tutto di quell'abilità, incontrerà difficoltà

nel migliorarla in quanto le situazioni nuove, gli imprevisti a lui sconosciuti saranno sempre più rari. Secondo quello descritto qui sopra per migliorare un abilità bisogna sapere prima di che abilità si tratta e poi l'impegno che il personaggio ha messo nell'eseguire la prova. Le tabelle di seguito indicano i vari **Punteggi di sviluppo** richiesti secondo il tipo e grado di abilità utilizzata, quindi se il tiro di una prova è pari o superiore a quello richiesto, quel personaggio, aumenterà di 1 punto l'abilità che si è usata per quella prova.

Tabella 2-2: Impegno d'abilità caratteristiche

Punteggio dell'abilità caratteristiche	Punteggi di sviluppo
0	100
1-10	85-100
11-30	80-100
31-50	70-100
51-80	75-100
81-95	80-100
91-99	85-100
100	100

Tabella 2-1: Impegno d'abilità non caratteristiche

Punteggio dell'abilità non caratteristiche	Punteggi di sviluppo
0	99-100
1-20	90-100
21-80	85-100
81-90	90-100
91-99	95-100
100	100

Esempio: un personaggio possiede 35 in Acrobazia che è un'abilità caratteristica. Per migliorare la sua abilità, dovrà tirare con il d100, un numero uguale o superiore a 70, mentre se questa non era una abilità caratteristica avrebbe dovuto tirare un punteggio pari o superiore a 85.

Allenamento: l'allenamento è un metodo molto valido per acquisire punti abilità specialmente nelle abilità chiuse. Per allenarsi prima di tutto, bisogna trovare un insegnante disposto a farlo ma per potervi insegnare qualcosa ci dovranno essere almeno 11 punti di differenza tra l'abilità del maestro e quella

del vostro personaggio. Infatti, se tale differenza arriva a dieci o meno punti, non sarà più possibile acquisire punti da quell'insegnate. L'allenamento richiede sicuramente del tempo ed anche denaro se non avete un amico disposto ed in grado di farlo, la tabella 1-9 indica orientativamente il tempo ed il costo che occorrono per aumentare le proprie abilità tramite questo metodo. Importante: **nessuna abilità può superare il punteggio di 100.**

Tabella 2-3: Allenamento delle Abilità

Punti abilità	Tempi	Costi
0-20	1/2 giorno	3-8 co
21-84	1/3 giorno	9-13 co
85-100	1/2 giorni	15-30 co

Punti d'abilità: rappresentano i PA dal quale il personaggio parte e può arrivare prima di cambiare i tempi ed i costi di apprendimento.

Tempi: rappresenta il tempo, in giorni, che occorre per migliorare di 1 punto un'abilità. Per calcolarlo bisogna prendere il punteggio di arrivo (22) e tutti i punteggi intermedi (20, 21 se si partiva da 19) sommarli e dividerli per il valore indicato dalla tabella, quello indica i giorni necessari per arrivare a quel punteggio. Quindi, se si vuole migliorare da 19 a 22 occorrono $(20+21+22)/3=21$ giorni di allenamento.

Costi: indica il costo medio di una singola lezione giornaliera. Quindi nel nostro esempio, per migliorare da 19 a 22 il nostro personaggio potrà spendere al massimo 273 corone d'oro.

Interpretazione del giocatore: è sicuramente il modo più difficile di acquisire punti ma è sicuramente il più divertente ed incarna in pieno lo spirito dei giochi di ruolo. In effetti è anche plausibile che da un'idea, un'intuizione il personaggio produca effetti veramente strabilianti e per questo che va premiato anche questo aspetto dettato unicamente dal giocatore. La valutazione del direttore di gioco è l'unico giudizio che può assegnare punti abilità (in nessun caso mai più di 2) per un'azione, una frase detta, una manovra effettuata ecc. ad un personaggio che indipendentemente dal risultato della prova abilità.

✓ Uso delle abilità

L'uso delle abilità è una parte fondamentale del gioco poiché con l'utilizzo delle abilità, il giocatore, fa interagire il suo personaggio nel gioco. Come detto prima, più un'abilità ha un punteggio alto più significa che si è bravi in quell'abilità e sotto questo aspetto il giocatore si regolerà di conseguenza. Ma la sola abilità del personaggio non determina il buon esito di una prova, se una persona è bravissima a cavalcare non è detto che non cada mai da cavallo, viceversa se un personaggio non ha nessun valore seguire tracce non è detto che non veda le orme di un goblin. Ci sarà sempre una possibilità che al personaggio succeda, un qualche imprevisto che faccia fallire la prova che sta eseguendo, oppure, che gliela faccia riuscire stupendo anche lo stesso personaggio. Quindi si può dire che per effettuare una qualsiasi azione serve anche una buona dose di fortuna basta che questa non diventi così assurda da essere vera fantasia, per questo vi sono alcune abilità che per la loro esecuzione serve per forza un bagaglio di esperienza minima per poter solo tentare di sostenere la prova. Ci sono le **Abilità dette aperte e le Abilità dette chiuse**. Le prime sono quelle abilità che proprio per la loro natura possono essere influenzate dalla così detta fortuna, dalla buona sorte o come la vogliamo chiamare, queste possono essere il tentare di liberarsi da delle corde oppure fare un nodo particolarmente difficile, oppure ancora, il tentare di cacciare. Per le Abilità chiuse, il discorso è diverso, per queste abilità la sola fortuna non basterebbe a far superare la prova in quanto la totale incompetenza e/o inesperienza in tale campo non permette ciò, è infatti inverosimile che, un personaggio che è sempre vissuto sulle montagne, non avendo mai visto il mare ed una barca, si trova per la prima volta la timone di una galera e la sappia ormeggiare ad un porto. Le prove delle Abilità chiuse possono essere effettuate solo se l'abilità stessa ha raggiunto almeno il **punteggio minimo di 25**. Le prove che ogni personaggio può fare si distinguono in prove abilità e confronti di abilità.

Prove d'abilità (Prv d'abilità): sono eseguite ogni qual volta il caso, impedimenti materiali o mentali potrebbero far fallire l'azione che si sta per intraprendere, sarà chiesta una

prova per stimare una gemma oppure per vedere se il fisico del personaggio resiste oltre il suo limite di corsa ma non sarà chiesta una prova per vedere se il personaggio riesce ad aprire una porta aperta. Per vedere se la prova riesce o meno, bisogna **sommare il punteggio dell'abilità che si sta usando, la Media delle capacità fisiche oppure all'Intelletto (secondo il tipo di abilità) e 1d100. Se il risultato finale è uguale o superiore al Livello di Difficoltà (Ldf)** la prova ha avuto successo altrimenti risulta fallita. Il livello di difficoltà di una prova di media difficoltà in una situazione **standard è di 100**. Al variare della situazione o difficoltà della prova stessa tale valore può variare applicando bonus o malus appropriati. I bonus ed i malus possono variare da un minimo di ± 1 fino a ± 50 e oltre per le prove più difficili secondo la situazione e il coinvolgimento del personaggio che esegue la prova.

Confronti d'abilità: per effettuare un confronto bisogna che tutti i contendenti tirino 1d100, aggiungono il loro punteggio totale di abilità [Abilità + (Mcf/Intelletto:3)] e chi ha il valore superiore vince il confronto. Uno o più punteggi pari significano parità completa ed il direttore di gioco deciderà in merito.

Abilità fisiche

Acrobazia
Cadere
Cavalcare

Alpinismo
Arrampicarsi

Combattimento al buio
Combattimento ristretto

Lanciare
Mirare

Nuotare
Respirare lentamente
Correre

Disattivare trappole
Scassinare serrature

Evasione
Falsificare
Fare nodi
Guidare barche
Muoversi in silenzio
Riparare oggetti
Saltare
Sonno leggero

Abilità chiuse

Costruire archi e frecce

Costruire armature
Analizzare protezioni magiche

Costruire armi
Analizzare armi magiche

Costruire trappole
Disegnare
Svuotare tasche

Abilità intellettive

Cacciare
Comportamento animale
Seguire tracce

Imitare animali
Imitare voci

Camuffarsi
Recitare

Nascondersi
Pedinare

Meteo/Astronomia
Orientamento

Accendere fuochi
Analisi dello stile
Analizzare suoni
Contrattare
Empatia
Giocare
Intimidire
Leggere e scrivere
Leggere le labbra
Pronto soccorso
Stimare valori

Bellezza

Corteggiare
Seduzione

Abilità chiuse

Addestrare animali
Alchimia

Analizzare oggetti magici
Leggere il magico

Conoscenza di...
Conoscenza dei mostri
Conoscenza dei nonmorti
Conoscenza spiriti
Erboristeria
Navigazione
Uso dei veleni
Ventriloquio

Acrobazia

Acrobazia è un'abilità poliedrica che sfrutta i riflessi e l'agilità del personaggio rendendolo molto più reattivo e imprevedibile. Il bonus sulla difesa naturale permane fino a quando non si viene colpiti facendo decadere immediatamente il bonus, che non può essere riacquisito prima che siano passate 2 azioni senza che il personaggio sia stato colpito.

Da **0-20**: il personaggio riuscendo una prova abilità ottiene un +10 alla Difesa naturale se combatte senza armature.

Da **30-50**: il personaggio riuscendo una prova abilità ottiene un +15 alla Difesa naturale se combatte senza armature o +5 se combatte con una armatura imbottita.

Da **51-70**: il personaggio riuscendo una prova abilità ottiene un +20 alla Difesa naturale se combatte senza armature, +10 se combatte con una armatura imbottita oppure un +5 se combatte con una cuoio leggera.

Da **81-100**: il personaggio riuscendo una prova abilità ottiene +20 alla Difesa naturale se combatte senza armature, +15 se combatte con una armatura imbottita, cuoio leggera oppure un +10 con una cuoio borchinata.

Accendere fuochi

Con questa abilità si tenta di accendere un fuoco anche senza l'aiuto di un acciarino in 1d6 azioni se il punteggio riesce una prova abilità di 10 o più punti. A seconda del punteggio di abilità il personaggio acquisisce delle particolari abilità secondo la quanto è indicato qui di seguito:

Da **0-40** punti abilità: il personaggio può accendere fuochi anche senza l'aiuto dell'acciarino. Se le condizioni climatiche non sono troppo proibitive si aggiungono malus variabili da -10 a -30. Non si riuscirà ad accendere fuochi nel caso di assenza di erba, legno adatto o bagnato.

Da **41-70**: il personaggio ha imparato ad accendere i fuochi senza acciarino ed in condizioni quasi critiche come gelo, legno bagnato, assenza di erba senza subire malus. Il personaggio può tentare di creare dei percorsi guidati (massimo 5 metri nelle tre direzioni) che il fuoco potrà seguire, ad esempio creare una sorta di miccia senza averla realmente. I malus a seconda del percorso variano da -20 a -50.

Da **71-100**: il personaggio riesca a far percorrere fino a 20 metri di percorso al fuoco se possiede materiale adatto. Se vuole può anche stabilire i tempi di percorrenza delle fiamme in questo caso i malus variano da -20 a -100.

Addestrare gli animali

Assieme all'abilità, si sceglie anche la specie di animale che si sa addestrare. Un addestratore può lavorare con un massimo di tre creature contemporaneamente.

Da **25-45**: si possono scegliere di insegnare azioni generali (ritorno a comando, prendere/riportare certi oggetti, fare un certo percorso, attaccare certe creature, ecc.).

Da **45-65**: i comandi possono essere più specifici e le azioni che l'animale impara a fare sono molte può attaccare a comando, sa difendere una posizione, sa prendere/riportare alcuni oggetti discriminandoli ecc.

Da **65-80**: l'animale per il padrone diventa un compagno vero e proprio, le sue capacità di discriminazione sono eccellenti sa riconoscere oggetti e persone dalla descrizione del personaggio seppur un oggetto del bersaglio debba annusarlo o vederla, i comandi diventano sempre più complessi. In oltre il personaggio diventa capace di interpretare i messaggi che l'animale gli manda in basa alle richieste dell'addestratore, ad esempio "quante creature ci sono dietro le siepi", "percepisci l'odore di ..." con una prova abilità si interpretano i messaggi.

Da **81-100**: oramai l'animale sa fare tutto o quasi (nei limiti della sua specie e razza) esiste un dialogo fatto di segni e suoni tra l'addestratore ed il suo animale se c'è qualcosa che l'animale può sapere lo potrà sapere anche il suo padrone.

Alchimia

Il personaggio ha imparato l'arte alchemica di mischiare composti per ottenere ed identificare sostanze. A seconda della sostanza può essere necessario disporre di un laboratorio alchemico completo (minimo 1000 co) per identificare pozioni o elementi, creare acidi o polveri, sostanze incendiarie o pirotecniche. La prova abilità va fatta dal Direttore di gioco per verificare se il personaggio è riuscito o meno ad identificare o sintetizzare correttamente la sostanza.

Da **25-50**: il personaggio riconosce il 20% delle sostanze che analizza. Non sa produrre nulla.

Da **51-80**: il personaggio riconosce il 40% delle sostanze che analizza. Sa produrre sostanze semplici.

Da **81-90**: il personaggio riconosce il 50% delle sostanze che analizza. Sa produrre sostanze sempre più complesse come acidi (deboli), semplici pozioni ecc.

Da **91-100**: il personaggio riconosce il 80% delle sostanze che analizza. Sa produrre sostanze complesse come acidi (forti), pozioni con svariati effetti (anche magici) ecc.

Alpinismo

Conoscenza delle tecniche alpinistiche e di cordata, nonché dell'uso di chiodi e attrezzi per scalare. Il tiro scalare va fatto dopo i primi 3 metri di arrampicata, poi ogni 3 metri o comunque ogni volta che cambia la difficoltà.

Da **0-25**: il personaggio riesce a scalare pendii di grado fino a grado IV con l'ausilio dell'intera attrezzatura da scalata.

Da **26-55**: il personaggio riesce a salire pendii fino al I grado anche senza l'ausilio di attrezzatura, mentre potrà scalare fino al V grado con l'intera attrezzatura.

Da **56-80**: il personaggio anche senza attrezzatura riesce a salire fino al II grado, mentre con l'intera attrezzatura potrà scalare fino al VI grado.

Da **81-100**: i malus nello scalare senza attrezzatura e quelli generici fino al V grado vengono diminuiti del 50%, quelli superiori vengono diminuiti del 25%.

Modificatori di percorso: In base alla difficoltà del tragitto da percorrere, i tiri per le scalate, variano con bonus e malus in funzione del grado di difficoltà dell'arrampicata:

I grado	+25
II grado	+10
III grado	+0
IV grado	-15
V grado	-30
VI grado	-50

Modificatori generici: da applicare quando se ne verifica la circostanza

Calarsi con la corda e appoggiati	+20
Calarsi con la corda nel vuoto	+15
Con bastone alpinistico	+5

Con ramponi su ghiaccio	+10
Corda di sostegno in salita	+20
Parete bagnata	-10
Parete ghiacciata	-20
Scalare senza attrezzatura	-30
Scalare con attrezzatura incompleta	-10
Vento fino a moderato	0
Vento fino a forte	-10
Vento fino a tempesta	-20
Vento fino a uragano	-35
Vento uragano fallito	

Analisi dello stile

Tramite l'osservazione dei movimenti si può capire lo stile di combattimento armato o disarmato che il nemico usa. C'è bisogno di almeno 3 azioni di osservazione attenta (Movimento di attenzione) e alla fine bisogna riuscire una prova abilità penalizzata di 1 punto per ogni 3 punti di affinità al combattimento che il nemico possiede. Un fallimento non consentirà di riprovare la prova, per lo stesso nemico, se non dopo che sia passato un giorno.

Da **0-20**: stile usato (arma e scudo, arma a due mani, ecc.).

Da **21-60**: livello di competenza dell'avversario, in riferimento all'AC del personaggio con quella del nemico.

Da **61-85**: debolezze superficiali o provvisorie del nemico, con bonus di +20 all'AC contro quel nemico per un giorno. Si potrà anche riconoscere lo stile usato in base al maestro che lo ha insegnato.

Da **86-100**: debolezze di stile del nemico, con bonus di +30 all'AC contro quel nemico per un anno.

Analizzare armi magiche

Il personaggio è capace di riconoscere se un arma (qualsiasi tipo) è magica o ha proprietà fuori da comune, semplicemente maneggiandola e potendola studiare per almeno un turno per le armi più semplici e "meno magiche" fino ad anche diversi giorni per le reliquie. Per riuscire a scoprire le informazioni il personaggio deve superare una prova di abilità don grado di difficoltà stabilito dal Direttore di gioco.

Da **25-55**: il personaggio riesce a scoprire se un arma è magia o meno e le sue caratteristiche più semplici (fino a +20 di

AC/Attacco/Difesa, alcune proprietà particolari ecc) sarà il Direttore di gioco a decidere il tempo necessario per l'analisi.

Da **56-80**: il personaggio scopre tutto sull'oggetto che sta analizzando tranne eventuali parole magiche e poteri a combinazione.

Da **81-100**: il personaggio riesce a scoprire eventuali poteri a combinazione e le parole segrete di attivazione ma nel caso di oggetti magici potentissimi, di reliquie divine o si poteri antichi il Direttore di gioco deciderà in merito.

Analizzare oggetti magici

Il personaggio è capace di riconoscere se un qualsiasi oggetto è magico o ha proprietà fuori da comune, semplicemente maneggiandolo e studiandolo per almeno tre turni per gli oggetti più semplici e "meno magici" fino ad anche diversi giorni per le reliquie. Per riuscire a scoprire le informazioni il personaggio deve superare una prova di abilità don grado di difficoltà stabilito dal Direttore di gioco.

Da **25-55**: il personaggio riesce a scoprire se quell'oggetto è magico e le sue caratteristiche più semplici. Sarà il Direttore di gioco a decidere il tempo necessario per l'analisi.

Da **56-80**: il personaggio scopre tutto sull'oggetto che sta analizzando tranne eventuali parole magiche e poteri a combinazione.

Da **81-100**: il personaggio riesce a scoprire eventuali poteri a combinazione e le parole segrete di attivazione ma nel caso di oggetti magici potentissimi, di reliquie divine o si poteri antichi il Direttore di gioco deciderà in merito.

Analizzare protezioni magiche

Il personaggio è capace di riconoscere se un armatura o uno scudo (qualsiasi tipo) è magica o ha proprietà fuori da comune, semplicemente maneggiandola, indossandola e potendola studiare per almeno tre turni per le protezioni più semplici e "meno magiche" fino ad anche diversi giorni per le reliquie. Per riuscire a scoprire le informazioni il personaggio deve superare una prova di abilità don grado di difficoltà stabilito dal Direttore di gioco.

Da **25-55**: il personaggio riesce a scoprire se un armatura/scudo è magia o meno e le sue caratteristiche più semplici. Sarà il Direttore

di gioco a decidere il tempo necessario per l'analisi.

Da **56-80**: il personaggio scopre tutto sull'oggetto che sta analizzando tranne eventuali parole magiche e poteri a combinazione.

Da **81-100**: il personaggio riesce a scoprire eventuali poteri a combinazione e le parole segrete di attivazione ma nel caso di oggetti magici potentissimi, di reliquie divine o si poteri antichi il Direttore di gioco deciderà in merito.

Analizzare suoni

Con questa abilità si è in grado di analizzare i suoni prodotti dall'ambiente circostante purché siano udibili e ci sia la volontà di ascoltarli. I malus/bonus eventualmente applicabili variano a secondo dell'ambiente da +30/-50.

Da **0-30**: si riesce a riconoscere il tipo di suono e cosa potrebbe causarlo (più si ha familiarità con l'oggetto o la situazione maggiori saranno le informazioni) e la direzione.

Da **31-65**: oltre al tipo di suono si riesce a capire la distanza alla quale vi trovate dalla fonte sonora oltre ad aumentare il numero di particolari che riuscite a captare. In oltre si può anche capire se il suono è riprodotto oppure naturale.

Da **66-90**: si può capire l'ampiezza di un'area sotterranea o simile analizzandone l'eco, facendo così si può determinare fino ad oltre 1 chilometro quadrato.

Da **91-100**: si può analizzare i suoni circostanti per avere informazione sul luogo in qui ci si trova, ad esempio se ci sono fiumi, gole, montagne costruzioni ecc

Arrampicarsi

È l'abilità che serve per vedere se un personaggio riesce ad arrampicarsi su muri, alberi, pali ecc senza uso di corde. Eventuali bonus o malus devono essere applicati in base alla superficie dove ci si arrampica e alla situazione. Da **0-25**: il personaggio riesce a salire aiutandosi con i soli punti di appoggio presenti sulla superficie che devono essere distanti non più di 1,5 metri.

Da **26-45**: i punti di appoggio possono essere distanti fino a 2 metri l'uno dall'altro.

Da **46-85**: il personaggio riesce a salire fino a 2 metri senza appoggi su un angolo di parete.

Da **86-100**: il personaggio riesce a salire fino a 5 metri senza appoggi su un angolo di parete.

Cacciare

Questa abilità permette al personaggio di poter cacciare animali. Una prova abilità va fatta per ogni battuta di caccia che si effettua per tutte le creature che vi partecipano. Il tiro lo effettua il personaggio con il punteggio di abilità maggiore modificato dai modificatori indicati nella tabella sottostante.

Da **0-40**: il personaggio può riuscire a cacciare 1d3 animali di taglia fino a piccola ed 1 animale di taglia fino a grande.

Da **41-80**: il personaggio può riuscire a cacciare 1d4 animali di taglia fino a piccola, 1d2 animali di taglia fino a grande e 1 solo esemplare di taglia fino a gigante. Il personaggio sa in oltre ricavare 1d2 razioni dalle prede di taglia fino a piccola, 1d4 da quelle fino a grandi ed 1d6 da quelle giganti

Da **81-100**: il personaggio può riuscire a cacciare 1d6 animali di taglia fino a piccola, 1d3 animali di taglia fino a grande e 1d2 esemplari di taglia fino a gigante ed un solo di taglia fino a enorme. Il personaggio sa in oltre ricavare 1d3 razioni dalle prede di taglia fino a piccola, 1d5 da quelle fino a grandi, 1d8 da quelle giganti, 1d10 da quelle enormi.

Per gli animali di taglia gigante ed enorme c'è bisogno di almeno 3 cacciatori con abilità di 50 o superiore altrimenti questo per consentire una caccia efficace e senza troppi rischi vista la mole della preda.

Modificatori	Malus/bonus
Terreno sconosciuto	-20/-50
Terreno ricco di prede	+10/+25
Terreno povero di prede	-10/-30
Terreno normale	-
Punteggio di Cacciare inferiore a 6	-5 alla prova abilità per creatura
Pioggia media	-10
Pioggia forte	-20
Varie	-50/+50

La battuta di caccia dura a secondo della differenza tra il tiro del personaggio e il livello di difficoltà della prova stessa:

Differenza tiro	Tempo impiegato
0-15	5 ore
16-30	4 ore
31-50	3 ore
51-80	2 ore
81-100	1 ora
100+	30 minuti

Cadere

Con quest'abilità il personaggio è abituato ed allenato a cadere da grandi altezze muovendo il suo corpo in modo da toccare terra nella migliore delle posizioni.

Da **0-35**: se il personaggio cade da 3 metri o meno se riesce in una prova abilità evita i danni. Da altezze fino a 9 metri dimezza i danni. Il malus applicabile è di -8 ogni metro di altezza di caduta.

Da **36-80**: se il personaggio cade da 5 metri o meno se riesce in una prova abilità evita i danni. Da altezze fino a 12 metri dimezza i danni. Il malus applicabile è di -5 ogni metro di altezza di caduta. Se la caduta è da più di 12 metri i danni sono normali.

Da **81-100**: se il personaggio cade da 6 metri o meno se riesce in una prova abilità evita i danni. Da altezze fino a 15 metri dimezza i danni. Il malus applicabile è di -3 ogni metro di altezza di caduta. Se la caduta è da più di 15 metri i danni sono normali.

Camuffarsi

Il personaggio può riuscire a vestirsi e truccarsi in modo da alterare le sue sembianze per non essere riconosciuto fino a tentare di essere scambiato per un'altra persona. La prova di abilità va fatta dal direttore di gioco ed è modificata secondo le esigenze e le circostanze. La riuscita della prova indica che il personaggio è riuscito a modificare solamente il suo aspetto esteriore nulla si è modificato della voce, delle dimensioni, degli odori e della percezione al tatto.

Da **0-25**: il personaggio riesce a cambiare le sue sembianze riuscendo a non farsi riconoscere, se non da vicino (3-5 metri), dalle persone che lo conoscono.

Da **26-45**: il personaggio riesce a cambiare di molto il suo aspetto. Le creature che lo incontrano lo riconoscono solo riuscendo una prova resistenza mentale modificato dalla Razionalità.

Da **46-65**: il personaggio riesce a modificare quasi radicalmente il suo aspetto provando anche a riprodurre le fattezze di un'altra razza rispetto la sua. Chi lo incontra non lo riconosce se non con una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità -20, se invece cambia razza chi lo incontra a meno di 4 metri capisce il travestimento.

Da **66-90**: il personaggio non può essere riconosciuto se non dalle creature più strette a lui (solo in alcuni casi può essere concessi tiro resistenza), se cambia razza chi lo incontra deve superare una prova resistenza per scoprire l'inganno.

Da **91-100**: il personaggio riesce a travestirsi in un'altra persona basta che ne abbia pressappoco la corporatura. Se cambia razza chi lo incontra deve superare una prova resistenza -20 per scoprire l'inganno.

Cavalcare terrestre

Con questa abilità si sceglie la specie di cavalcatura che si sa portare (cavallo, cammello, elefante, ecc) secondo l'azione che si vuole intraprendere si deve riuscire in una prova abilità secondo la tabella qui sotto. Le prove abilità si effettuano di norma una volta ogni volta che si cambia azione, avversario, situazione salvo diversamente indicato.

In oltre a secondo del grado raggiunto nell'abilità si ottengono i seguenti bonus:

Da **0-35**: se si attaccano creature di taglia Grandi o superiori si ottiene un bonus d'attacco di +5.

Da **36-70**: si può far saltare degli ostacoli alla cavalcatura. Se si attaccano creature di taglia

Media o superiori si ottiene un bonus d'attacco di +10.

Da **71-100**: ci si può mettere in piedi sulla cavalcatura e tentare salti, attacchi ecc riuscendo in una prova abilità -50, se fallisce si cadrà a terra.

Combattere al buio

Il personaggio ha imparato a sfruttare ogni più piccola fonte di luce, sapendo riconoscere le ombre ed orientarsi con i suoni nella battaglia e questo lo porta a ridurre la sua penalità nel combattimento, corpo a corpo, in situazione di buio o in condizioni di luce limitate. A secondo del punteggio di abilità, riuscendo una prova, si otterranno i benefici descritti in tabella, la prova va fatta per ogni avversario nuovo che si combatte e per una sola volta se lo scontro non viene interrotto per più di 3 azioni. Questo significa che se Fuku combatte contro un orco (fa la prova e la vince) e poi viene anche un goblin (fa la prova e la perde) Fuku avrà i vantaggi di Combattimento al buio solo contro l'orco. Se per un qualsiasi motivo il nostro guerriero interrompe lo scontro contro l'orco (o goblin) per 4 azioni riprendendolo dovrà (se vuole) rieffettuare la prova abilità. Se in un qualsiasi momento cambia l'illuminazione si applicheranno i bonus relativi alla nuova luce per le prove effettuate e riuscite mentre per le prove effettuate ma fallite si potrà rieffettuare la prova abilità. Il fallimento della prova comporta i malus indicati in tabella.

Tabella 2-4: Cavalcare

Azione	Prova abilità	Effetti
Aggrapparsi al fianco dell'animale	-30***	+20 alla Difesa
Attaccare con arma piccola	-20	Il personaggio elimina il malus d'attacco.
Attaccare con arma media	-30	
Attaccare con arma grande	-40	
Attaccare con arma da distanza	-35	Si dimezza il malus d'attacco
Attaccare creature Medie o superiori	****	Si ha un
Caricare	-25	Il personaggio può caricare
Lanciare magie	-25	Si annulla il malus delle magie. Quelle che richiedono concentrazione si possono mantenere anche se la cavalcatura va di Corsa.
Rimanere in sella	-15**	Se riesce il personaggio rimane in sella.
Saltare ostacoli fino a 0,5 metri in verticale e 2 metri in orizzontale*	-10	
Saltare ostacoli fino ad 1 metro in verticale e 3 metri in orizzontale*	-20	
Saltare ostacoli fino ad 1,5 metri in verticale e 5 metri in orizzontale*	-30	
Salire in groppa	-	
Se la cavalcatura si muove:		Questi malus si devono aggiungere alle prove abilità per ogni azione che si vuole intraprendere secondo la velocità alla quale viaggia la cavalcatura.
✓ Con cavallo fermo	-	
✓ Movimento veloce	-10	
✓ Jogging*	-20	
✓ Corsa*	-30	
✓ Corsa 50%*	-50	
✓ Corsa 100%	Fallita	

* se la prova fallisce il personaggio rischia di cadere. Prova di cavalcare per rimanere in sella.

** se il cavallo è ferito si aggiunge -1 per ogni ferita subita dalla cavalcatura.

*** la prova va effettuata ogni azione.

Tabella 2-5: Illuminazione

Illuminazione	Punti abilità	0-25	26-40	41-60	61-85	86-100
	Fallimento Prv	Malus all'affinità al combattimento				
Invisibile	-100%	-100%	-100	-100%	-80%	-50%
Buio totale	-100%	-100%	-100	-100	-80	-50%
Foschia	-10	-5	0	0	0	0
Luce delle torce, lanterne, ecc.	0	0	0	0	0	0
Nebbia	-20	-15	-10	-5	0	0
Nebbia folta	-30	-30	-25	-20	-15	-10
Visibilità del 20%	-50	-40	-35	-30	-25	-20
Visibilità del 50%	-25	-25	-20	-15	-10	-5

Combattimento ristretto

Il personaggio ha imparato a combattere in luoghi e spazi ristretti (stanze, corridoi, dungeon, tane, ecc), diminuendo quindi i malus derivanti dal poco spazio a disposizione. La prova può essere effettuata ogni volta che

cambia la situazione nella quale il personaggio agisce.

Da **0-25**: il personaggio aggiunge un +10 ai malus all'affinità al combattimento.

Da **26-55**: il personaggio aumenta di 1 metro il minimo spazio.

Da **56-85**: il personaggio aggiunge un +10 ai malus all'affinità al combattimento.

Da **86-100**: il personaggio aumenta di 1 metro il minimo spazio.

Comportamento animale

Interpreta le azioni e l'habitat di un animale per identificarne la pericolosità, lo stato e la posizione approssimativa, l'interpretazione può essere fatta analizzando la tana dell'animale.

Da **0-40**: il personaggio riesce a capire se l'animale è aggressivo oppure ha paura e con una prova abilità riuscita sa anche cosa è meglio fare. Ad esempio se urlare per farlo scappare oppure indietreggiare piano piano.

Da **41-85**: il personaggio aumenta la conoscenza del comportamento dell'animale e riesce a decifrarne oltre l'aggressività o la paura anche se è da solo, se ha fame, se ha sete e di conseguenza sa la cosa migliore da fare ma nel farla correttamente deve superare la prova abilità.

Da **86-100**: il personaggio può riuscire, dopo una prova riuscita, ad avvicinarsi all'animale ed in alcuni casi a tranquillizzarlo, ad accarezzarlo rendendolo momentaneamente docile.

Conoscenza dei mostri

Il personaggio conosce le caratteristiche principali di molte creature insolite del suo mondo, la prova abilità va fatta dal Direttore di gioco per vedere se le informazioni che il personaggio sa sono giuste oppure errate.

Da **25-35**: il personaggio conosce le principali caratteristiche della creatura basta che questa sia abbastanza comune nel suo mondo.

Da **36-50**: il personaggio conosce le caratteristiche della creatura basta che questa sia diffusa nel suo mondo.

Da **51-85**: il personaggio conosce le caratteristiche più particolari della creatura anche se questa è rara nel suo mondo.

Da **86-100**: il personaggio conosce le caratteristiche di quasi tutte le creature più comuni e di quelle più rare.

Conoscenza dei non morti

Quest'abilità dà al personaggio la conoscenza dei non-morti e della loro natura la prova abilità va fatta dal Direttore di gioco per vedere

se le informazioni che il personaggio sa sono giuste oppure errate.

Da **25-35**: il personaggio conosce le principali caratteristiche della creatura basta che questa sia abbastanza comune nel suo mondo.

Da **36-50**: il personaggio conosce le caratteristiche della creatura basta che questa sia diffusa nel suo mondo.

Da **51-85**: il personaggio conosce le caratteristiche più particolari della creatura anche se questa è rara nel suo mondo.

Da **86-100**: il personaggio conosce le caratteristiche di quasi tutte le creature più comuni e di quelle più rare.

Conoscenza di...

Tramite tale conoscenza, la cultura di un personaggio su di un determinato argomento è paragonabile a quella di uno studioso appassionato. Occorre avere la disponibilità alla frequenza di un'importante libreria, oppure possederla per riuscire ad apprendere ed espandere il sapere. Ogni personaggio può prendere al massimo 2 conoscenze. Una prova abilità è richiesta ogni volta che una conoscenza del personaggio possa influire su una prova abilità specifica (se il personaggio deve fare una prova abilità di *Trattare animali* e possiede *Conoscenza in zoologia* potrà effettuare la prova di conoscenza per avere i bonus relativi descritti sotto).

Da **25-45**: il personaggio ottiene un +5 alle prove di abilità che deve sostenere nelle abilità che hanno a che fare con la materia studiata.

Da **46-75**: il personaggio ottiene la possibilità di acquisire una Conoscenza in più.

Da **76-90**: il personaggio ottiene un ulteriore +5 alle prove di abilità che deve sostenere nelle abilità che hanno a che fare con la materia studiata.

Da **91-100**: il personaggio ottiene la possibilità di acquisire una Conoscenza in più.

Ogni campo di studio deve avere un proprio punteggio di abilità, il personaggio può avere più competenze. I campi di studio sono i seguenti:

- * Araldica: conoscenza di stemmi, casate, blasoni e loro significati, storia, evoluzione.
- * Architettura: studio degli stili, sulla teoria e sullo sviluppo delle costruzioni, utile ad

individuare l'età, l'origine e gli scopi generali di una qualunque costruzione, anche in rovina.

- * Arte: conoscenza dei lavori del passato e del presente, con la possibilità di riconoscere epoca, autore, valore delle opere d'arte.
- * Astrologia: cultura sulla storia e teoria dell'astrologia, permette di sapere, oltre ai vari allineamenti planetari, la ragione dei segni, la possibilità di calcolare allineamenti antichi e costellazioni del passato.
- * Botanica: studio delle piante di ogni tipo.
- * Cartografia: capacità di trovare ogni tipo di mappa, di leggerla, di risolvere quelle incomplete o enigmatiche.
- * Chimica: studio delle sostanze naturali.
- * Criptografia: studio dei codici cifrati, dei puzzle e degli enigmi in genere.
- * Filosofia: studio di ogni filosofia logica, estetica, metafisica e via dicendo.
- * Fisica: meccanica e termodinamica, eventualmente fisiche particolari appartenenti al mondo.
- * Folklore: leggende popolari e storie da caminetto.
- * Genealogia: studio delle linee di discendenza, con tecniche e fonti.
- * Geografia: studio delle terre e delle culture del proprio mondo, con cognizioni di cartografia, topografia, climatologia e sociologia.
- * Geologia: studio della terra e delle pietre.
- * Ingegneria: scienza delle costruzioni di ogni tipo.
- * Linguistica: studio della grammatica e della sintassi, dell'origine delle parole e della filologia di una lingua, o più di una per ogni punto speso.
- * Legge: esperto in ogni forma legale, con la origini e la storia delle leggi, e importanti precedenti.
- * Matematica: studio della matematica astratta e teoretica.
- * Medicina: storia, sviluppo e sistemi della medicina.
- * Musica: conoscenza della teoria e delle grandi opere musicali, con possibilità di decifrare puzzle musicali.
- * Miconologia: studio dei funghi di ogni tipo.

- * Oceanografia: studio dei mari, della biologia marina, della topografia e della carte marine in genere e del tempo atmosferico sui mari.
- * Piani interni: conoscenza dei piani interni.
- * Piani esterni: conoscenza dei piani esterni.
- * Scuola di magia: esperto in teoria, lavoro e passato della magia,
- * Sociologia: strutture sociali, costumi, modi di vita, società passate e presenti.
- * Tossicologia: studio dei veleni naturali ed artificiali.
- * Zoologia: studio sugli animali, sulle razze e sulle specie, con conoscenza approfondita di un tipo particolare di animale o mostro.

Conoscenza degli spiriti

Questa abilità dona una conoscenza di gli spiriti, gli spettri e tutto quello ad essi collegato la prova abilità va fatta dal Direttore di gioco per vedere se le informazioni che il personaggio sa sono giuste oppure errate.

Da **25-35**: il personaggio conosce le principali caratteristiche della creatura basta che questa sia abbastanza comune nel suo mondo.

Da **36-50**: il personaggio conosce le caratteristiche della creatura basta che questa sia diffusa nel suo mondo.

Da **51-85**: il personaggio conosce le caratteristiche più particolari della creatura anche se questa è rara nel suo mondo.

Da **86-100**: il personaggio conosce le caratteristiche di quasi tutte le creature più comuni e di quelle più rare.

Contrattare

Con quest'abilità il personaggio sa contrattare potendo spuntarla negli acquisti e nelle vendite. Si dovranno effettuare confronti di abilità tra tutti coloro che intervengono nella trattativa e il primo che avrà un vantaggio di 25 punti determinerà il prezzo finale.

Da **0-30**: il personaggio può arrivare a diminuire/aumentare fino ad un 10% del prezzo dell'oggetto.

Da **31-65**: il personaggio può arrivare a diminuire/aumentare fino ad un 15% del prezzo dell'oggetto.

Da **66-90**: il personaggio può arrivare a diminuire/aumentare fino ad un 20% del prezzo dell'oggetto.

Da **91-100**: il personaggio può arrivare a diminuire/aumentare fino ad un 30% del prezzo dell'oggetto.

Correre

Il personaggio ha imparato a muoversi di corsa più velocemente degli altri e per tempi più lunghi. Le prove abilità deve essere eseguite secondo le regole della corsa (vedi capitolo "Movimento"). A secondo il punteggio di abilità raggiunto il personaggio possiede le caratteristiche indicate in tabella.

Da **0-25**: il personaggio possiede un Punteggio di Resistenza pari alla sua Media delle capacità fisiche.

Da **26-60**: il personaggio possiede un Punteggio di Resistenza pari alla sua Media delle capacità fisiche +12.

Da **61-80**: il personaggio possiede un Punteggio di Resistenza pari alla sua Media delle capacità fisiche +20.

Da **81-90**: il personaggio possiede un Punteggio di Resistenza pari alla sua Media delle capacità fisiche +25.

Da **91-100**: il personaggio possiede un Punteggio di Resistenza pari alla sua Media delle capacità fisiche +30.

Movimento	0-25	26-60	61-80	81-90	91-100
	Metri per azione				
Base	10	10	11	11	12
Jogging	15	15	16	16	18
Corsa	30	30	35	35	40
Corsa 50%	45	45	50	50	55
Corsa 100%	60	60	65	65	70

Corteggiare

Si tratta di una vera e propria specializzazione nel corteggiare e far innamorare una potenziale vittima. Il tempo richiesto a studiare i comportamenti della vittima sono lunghi, e relativi alla difficoltà, da una settimana ad oltre un mese sarà il direttore di gioco a decidere in merito. L'abilità *Corteggiare* è influenzata dal punteggio di Bellezza del personaggio. La prova abilità indica quanto le azioni del personaggio risultino valide ed efficaci, se è il caso il Direttore di gioco può disporre anche un confronto contro l'Intelletto della vittima modificato dalla Razionalità (prova di Resistenza). Il punteggio di abilità, comunque,

può essere anche non considerato nel caso il Direttore di gioco decida che la vittima si è innamorata perdutamente del personaggio anche se questo non ha raggiunto il punteggio necessario. Un fallimento della prova potrebbe essere deleterio se non addirittura pericoloso, alcune indicazioni vengono proposte di seguito.

Da **0-45**: il personaggio può tentare di affascinare la vittima. Se vi riesce questa non cambia etica, propositi o convinzioni, cercherà comunque di accontentare a piccole richieste che le vengano fatte.

Da **46-65**: il personaggio può tentare di far infatuare di se la vittima. Se vi riesce questa non cambia etica, propositi o convinzioni, cercherà comunque di accontentare le richieste più particolari che le vengano fatte.

Da **66-85**: il personaggio può tentare di far innamorare di se la vittima, se vi riesce questa cercherà di accontentare alla maggior parte delle richieste fatte dal personaggio a patto che non si scontrino con il suo credo, ideali, o affetti personali ola espongono in primo piano.

Da **86-100**: il personaggio può tentare di far innamorare perdutamente di se la vittima, se vi riesce questa cercherà di accontentare a tutte le richieste fatte dal personaggio anche se queste la espongono in primo piano.

Possibili effetti di un fallimento:

- * Fallito di 20+ punti: la vittima si considera insultata ed offesa, ricorrendo alla violenza per togliersi il personaggio di torno o addirittura per odio;
- * Fallito di 10-19 punti: la vittima non è interessata e si irrita per l'insistenza del personaggio;
- * Fallito di 5-9 punti: la vittima è invaghita, ma non convinta. Il personaggio può riprovare il corteggiamento con penalità -10 ma non prima che sia passata almeno una settimana;
- * Tiro riuscito esatto: la vittima è invaghita ma non convinta. Si può ritentare senza penalità, nel giro di tre giorni.

Costruire armature

Per costruire armature occorre una fucina o in ogni caso un laboratorio artigianale adatto. Il tempo necessario varia a secondo del tipo di

armatura che si vuole costruire. La prova abilità va fatta a fine periodo per vedere se l'oggetto è venuto bene o no. Un tiro di 1-15 significherà che l'oggetto è da buttare, altri tiri potrebbero dare dei malus oppure far rompere l'oggetto in un qualsiasi momento (deciderà di Direttore di gioco in merito). Per le armature si segua l'ordine indicato dalla tabella "5.17 Armature"

Da **15-45**: il personaggio può costruire fino ad un'armatura di cuoio leggera in una settimana.

Da **46-65**: il personaggio può costruire fino ad un'armatura di cuoio borchata in una settimana.

Da **66-75**: il personaggio può costruire fino ad un'armatura di maglia pesante in una 13 giorni.

Da **76-90**: il personaggio può costruire fino ad un'armatura di stecche in una 15 giorni.

Da **91-100**: il personaggio può costruire fino ad un'armatura di piastre in una 20 giorni.

Costruire trappole

Il personaggio ha imparato l'arte di costruire marchingegni capaci di intrappolare, ferire ecc le ignare creature che vi imbattono. La prova abilità va fatta, dal Direttore di gioco, per verificare il corretto funzionamento della trappola. Per le trappole più particolari bisogna possedere gli attrezzi giusti e sarebbe gradita anche la descrizione dettagliata da parte del giocatore.

Da **25-50**: il personaggio può riuscire a costruire semplici trappole per creature di taglia minuscola (se le vuole catturare), in spazi ampi (non in porte, corridoi od oggetti). La vittima può salvarsi con una prova resistenza fisica modificata da una Capacità secondo i casi.

Da **51-70**: il personaggio può riuscire a costruire trappole per creature di taglia fino a piccola (se le vuole catturare), in spazi meno ampi (non in porte od oggetti). La vittima può salvarsi con una prova resistenza fisica modificata da una Capacità secondo i casi.

Da **71-90**: il personaggio può riuscire a costruire trappole per creature di taglia fino a media (se le vuole catturare), può nascondere le sue trappole in porte od oggetti. La vittima può salvarsi con una prova resistenza fisica modificata da una Capacità secondo i casi.

Da **91-100**: il personaggio può riuscire a costruire trappole per creature di taglia fino a gigante (se le vuole catturare), può nascondere le sue trappole in porte od oggetti. La vittima può salvarsi con una prova resistenza fisica modificata da una Capacità secondo i casi.

Costruire archi e frecce

Questa abilità conferisce al personaggio la capacità di poter costruire degli archi e delle frecce, di solito per gli archi non serve un laboratorio ma per le frecce in ferro c'è bisogno della fucina. La prova abilità va fatta a fine periodo per vedere se l'oggetto è venuto bene o no. Un tiro di 1-15 significherà che l'oggetto è da buttare, altri tiri potrebbero dare dei malus oppure far rompere l'oggetto in un qualsiasi momento (deciderà di Direttore di gioco in merito).

Da **25-45**: il personaggio può costruire un arco (corto e lungo) in 1 settimana e 2d10 frecce in un giorno.

Da **46-65**: il personaggio può costruire un arco (corto e lungo) in 5 giorni e 2d12 frecce in un giorno.

Da **66-75**: il personaggio può costruire un arco (corto e lungo) in 5 giorni, archi compositi (corto e lungo) in 8 giorni e 2d12 frecce in un giorno.

Da **76-90**: il personaggio può costruire un arco (corto e lungo) in 4 giorni, archi compositi (corto e lungo) in 5 giorni e 2d12 frecce in un giorno.

Da **91-100**: il personaggio può costruire un arco (corto e lungo) in 5 giorni, archi compositi (corto e lungo) in 8 giorni e 2d12+5 frecce in un giorno. Gli archi hanno un bonus di +5 ai tiri d'attacco per la grande qualità che hanno.

Costruire armi

Il personaggio sa costruire ogni tipo d'arma, benché disponga di una fucina o laboratorio di fabbro. La prova abilità va fatta a fine periodo per vedere se l'oggetto è venuto bene o no. Un tiro di 1-15 significherà che l'oggetto è da buttare, altri tiri potrebbero dare dei malus oppure far rompere l'oggetto in un qualsiasi momento (deciderà di Direttore di gioco in merito).

Da **25-45**: il personaggio può costruire armi piccole in 6 giorni.

Da **46-65**: il personaggio può costruire armi medie in 6 giorni.

Da **66-75**: il personaggio può costruire armi grandi in 8 giorni.

Da **76-95**: il personaggio può costruire armi con un bonus di affinità al combattimento di +10

Da **96-100**: il personaggio può costruire armi con un bonus di affinità al combattimento di +20

Disattivare trappole

Il personaggio può riuscire ad intuire come funzionano i congegni meccanici (non serrature o cosse simili) e disattivarli di conseguenza. Una prova abilità fallita indica che la trappola è stata attivata producendo gli effetti indicati.

Da **0-35**: il personaggio ha bisogno di appropriati attrezzi (attrezzi da scasso) per neutralizzare la trappola o il congegno meccanico. Il personaggio non sa riattivarlo.

Da **36-60**: la trappola o il congegno meccanico è stato disattivato ed il personaggio può riattivarlo riuscendo in una nuova prova abilità.

Da **61-90**: il personaggio può riuscire a neutralizzare la trappola o il congegno meccanico anche senza attrezzi appropriati (decide il Direttore di gioco), ma non può ripararlo.

Da **91-100**: il personaggio può riuscire a neutralizzare e riattivare la trappola o il congegno meccanico anche senza attrezzi appropriati (decide il Direttore di gioco).

Disegnare

Il personaggio ha imparato l'arte del disegno e quindi a riprodurre volti e luoghi. La prova va fatta per vedere la fedeltà della riproduzione e nell'eventualità lo si faccia vedere ad altre creature di può effettuare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità.

Da **25-55**: il personaggio sa fare piccoli schizzi con la matita e solo per cose che conosce benissimo o che copia direttamente. Chi guarda il disegno deve superare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità -30. Non sa riprodurre volti.

Da **56-70**: il personaggio sa fare disegni dei luoghi che ha visto e osservato per almeno 2

giorni o che copia direttamente. Chi guarda il disegno deve superare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità -10. Non sa riprodurre volti.

Da **71-85**: il personaggio sa fare disegni dei luoghi che ha visto e osservato o che copia direttamente. Chi guarda il disegno deve superare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità +10. Sa riprodurre volti, li deve copiare direttamente, ma chi guarda il disegno deve superare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità -30.

Da **86-95**: il personaggio sa fare disegni dei luoghi che ha visto e osservato o che copia direttamente. Chi guarda il disegno deve superare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità +20. Sa riprodurre volti, che ha visto per almeno 1 ora, e chi guarda il disegno deve superare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità -15 per riconoscere il volto.

Da **96-100**: il personaggio sa fare disegni dei luoghi che ha visto e osservato o che copia direttamente. Chi guarda il disegno deve superare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità +20. Sa riprodurre volti, che ha visto per almeno 15 minuti, e chi guarda il disegno deve superare una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità per riconoscere il volto.

Empatia

Il personaggio può riuscire ad intuire le emozioni degli altri, potrebbe essere in grado di capire anche le intenzioni di una o più persone osservandole per almeno 1 turno. La prova abilità è fatta pura se chi è studiato non ha intenzione di mascherare le sue intenzioni, altrimenti si potrebbe eseguire un tiro resistenza mentale modificato dalla Razionalità. Il tiro va fatto dal Direttore di gioco.

Da **0-40**: il personaggio riesce a capire le primarie emozioni e chi le maschera non viene scoperto.

Da **41-60**: il personaggio riesce a capire le primarie emozioni anche se si prova a mascherarle.

Da **61-85**: il personaggio riesce a capire le emozioni anche se si prova a mascherarle, può anche intuire le intenzioni, se sono evidenti.

Da **86-100**: il personaggio riesce a capire le emozioni e le intenzioni anche se si prova a mascherarle.

Erboristeria

Conoscenza d'erbe e piante e sa come utilizzarle per preparare composti, sa riconoscere e classificare i vegetali e ne conosce i vari poteri. La prova abilità va fatta dal Direttore di gioco per verificare se il personaggio è riuscito o meno ad identificare correttamente l'erba o la pianta

Da **25-50**: il personaggio riconosce il 30% delle piante ed erbe che incontra sa come si chiamano, il loro uso più comune e quello che si potrebbe ricavare da loro se opportunamente trattate ma non sa preparare nulla.

Da **51-70**: il personaggio riconosce il 50% delle piante ed erbe che incontra sa come si chiamano, il loro uso più comune e quello che si potrebbe ricavare da loro se opportunamente trattate, sa preparare solo le piante e le erbe fino a categoria non comune a patto che abbia il materiale idoneo (se richiesto).

Da **71-85**: il personaggio riconosce l'80% delle piante ed erbe che incontra sa come si chiamano, il loro uso e quello che si potrebbe ricavare da loro se opportunamente trattate. Sa preparare le piante e le erbe fino a categoria rara a patto che abbia il materiale idoneo (se richiesto).

Da **86-95**: il personaggio riconosce l'90% delle piante ed erbe che incontra sa come si chiamano, il loro uso e quello che si potrebbe ricavare da loro se opportunamente trattate. Sa preparare le piante e le erbe fino a categoria rara a patto che abbia il materiale idoneo (se richiesto).

Da **96-100**: il personaggio riconosce l'99% delle piante ed erbe che incontra sa come si chiamano, il loro uso e quello che si potrebbe ricavare da loro se opportunamente trattate. Sa preparare le piante e le erbe fino a categoria unica a patto che abbia il materiale idoneo (se richiesto).

Evasione

Il personaggio conosce l'arte dell'evasione da corde, catene o manette. Per vedere se si libera occorre una prova s'abilità modificata secondo le diverse situazioni.

Da **0-20**: il personaggio può riuscire a liberarsi solo se la prova abilità ha una difficoltà di 80 o meno.

Da **21-50**: il personaggio può riuscire a liberarsi solo se la prova abilità ha una difficoltà di 100 o meno.

Modificatore	Malus/bonus
Corda bagnata	-20
Corda normale	0
Filo sottile	-15
Il carceriere non presta molta attenzione al laccio	+10
Il carceriere presta attenzione al laccio	-15
Tecniche particolari	-10/-30
Un personaggio aiuta il pg a liberarsi	+20

Da **51-85**: il personaggio può riuscire a liberarsi solo se la prova abilità ha una difficoltà di 120 o meno.

Da **86-100**: il personaggio può riuscire a liberarsi indipendentemente dal livello di difficoltà.

Falsificare

Il personaggio ha imparato l'arte di falsificare documenti e, di conseguenza anche di identificarli. Deve disporre dei materiali che il documento richiede ed una prova abilità deve essere effettuata dal Direttore di gioco ed un tiro da 1-15 significherà che anche il personaggio ha capito che il falso non è buono affatto, con altri risultati il personaggio crederà che il falso può funzionare.

Da **0-20**: il personaggio deve disporre dell'originale e chi vede il falso lo riconosce come tale se ha una certa familiarità con il documento.

Da **26-55**: il personaggio deve disporre dell'originale e chi vede il falso lo riconosce come tale se riesce in una prova di resistenza mentale modificato dalla Razionalità.

Da **56-70**: il personaggio deve aver visto l'originale almeno per 1 ora (se ne è in possesso ha un +20 alla prova abilità) e chi vede il falso lo riconosce come tale se riesce in una prova di resistenza mentale modificato dalla Razionalità -20.

Da **71-90**: il personaggio deve aver visto l'originale almeno per 30 minuti (se ne è in possesso ha un +20 alla prova abilità) e chi

vede il falso non lo riconosce se non ci sono validi motivi per poterlo identificare (es: la guardia è stata avvertito che arriveranno persone con dei documenti falsi ecc).

Da **91-100**: il personaggio deve aver visto l'originale almeno per 30 minuti, ma riuscendo in una prova di resistenza mentale modificata dalla Razionalità -10 potrebbe "ricordare" se ha visto il documento per almeno 10 minuti. Se ne è in possesso ha un +20 alla prova abilità e chi vede il falso non lo riconosce se non ci sono validi motivi per poterlo identificare (es: la guardia è stata avvertito che arriveranno persone con dei documenti falsi ecc).

Fare nodi

Il personaggio è in grado di fare e disfare tutti i tipi di nodi conosciuti e di saper sfruttare al meglio la lunghezza delle corde e la loro resistenza. Il tiro abilità è eseguito dal Direttore di gioco ogni volta che si vuole eseguire un nodo particolare o che abbia una funzione importante nell'azione che si sta eseguendo le conseguenze di un fallimento verranno decise da Direttore. Un nodo normale per legare assieme 2 corde occupa 30 cm di corda.

Da **0-30**: il personaggio può fare nodi normali.

Da **31-65**: il personaggio sa fare nodi più particolari ed aumentando di 10 Kg la resistenza delle corde annodate.

Da **66-85**: il personaggio sa fare nodi più particolari ed aumentando di 20 Kg la resistenza delle corde annodate, in oltre servono almeno 20 cm di corda per legarne due assieme.

Da **86-100**: il personaggio sa fare nodi più particolari ed aumentando di 30 Kg la resistenza delle corde annodate, in oltre servono almeno 20 cm di corda per legarne due assieme.

Giocare

Il personaggio è bravo nei giochi d'abilità e d'azzardo (dadi, carte, morra, ecc.). Per vincere occorre un confronto di abilità con l'avversario, chi ottiene il punteggio superiore vince il confronto.

Da **0-40**: il personaggio riesce giocare normalmente.

Da **41-60**: il personaggio riesce giocare normalmente, può iniziare a barare ma se c'è una

creatura, anche se guarda solo, che ha il punteggio di giocare più alto del personaggio scopre il trucco, gli altri dovranno effettuare un confronto di abilità contro il personaggio. Vale anche per il personaggio.

Da **61-90**: il personaggio riesce giocare normalmente, sa barare chi guarda e chi gioca dovrà effettuare un confronto di abilità contro il personaggio per svelare il trucco. Vale anche per il personaggio.

Da **91-100**: il personaggio riesce giocare normalmente, sa barare talmente bene che nessun giocatore che abbia un punteggio di abilità almeno inferiore di 10 punti a quello del personaggio potrà effettuare il confronto di abilità.

Guidare barche

Il personaggio sa condurre per mare, per fiume e per lago imbarcazioni piccole e manovrabili quali barche, canoe e zattere, anche a vela. La prova abilità va fatta solo per manovre particolari o in circostanze difficili i malus applicabili sono definiti dal direttore di gioco.

Da **0-35**: il personaggio può riuscire a governare barche fino in acque agitate.

Da **46-55**: il personaggio può riuscire a governare barche fino in acque mosse

Da **56-85**: il personaggio può riuscire a governare barche fino in acque forti.

Da **86-100**: il personaggio può riuscire a governare barche fino in acque in tempesta.

Imitare animali

Il personaggio ha imparato ad imitare il verso di molti animali e può riprodurlo con la voce. La prova abilità deve essere effettuata ogni volta che il personaggio vuole imitare l'animale ed ogni due azioni che prosegue il verso. Il personaggio dovrà scegliere all'inizio una specie di animale che vorrà imitare.

Da **0-25**: il personaggio riesce ad imitare il suo animale ingannando le creature che lo sentono ma che non stanno analizzando il suono, nel caso si scoprirà che il suono è riprodotto.

Da **26-55**: il personaggio riesce ad ingannare chi lo ascolta se non riesce un confronto con Analizzare suoni.

Da **56-85**: il personaggio riesce ad ingannare chi lo ascolta senza possibilità di confronto abilità.

Da **86-100**: il personaggio riesce ad ingannare persino un animale della stessa specie che potrà avvicinarsi a controllare, scappare ecc (a discrezione del Direttore di gioco).

Imitare voci

Il personaggio ha imparato a modificare la sua voce in modo da renderla irriconoscibile o imitare voci di altre persone. La prova deve essere effettuata ogni volta che il personaggio vuole alterare (imitare) la sua voce e, a seconda dei casi, devono essere applicati dei malus o bonus dovuti alla situazione.

Da **0-25**: il personaggio riesce a cambiare la sua voce in modo non ridicolo, rendendola diversa a chi lo ascolta per la seconda volta.

Da **26-40**: il personaggio riesce a imitare una voce simile alla sua, ma se ascoltata da qualcuno che conosce la creatura imitata svelerà subito l'inganno.

Da **41-65**: il personaggio riesce ad imitare la una voce ascoltata per almeno 3 turni (anche non consecutivo). Chi sente la voce ma non vede chi la produce deve fare una prova mentale modificata dalla Razionalità o cadere nell'inganno.

Da **66-90**: il personaggio riesce ad imitare una voce ascoltata per almeno 6 azioni (anche non consecutivo) dando un malus di -10 alla prova resistenza mentale a chi sente la voce.

Da **91-100**: il personaggio riesce ad imitare una voce appena sentita.

Intimidire

Il personaggio ha imparato ad intimidire con la violenza e la forza fisica sia con il ragionamento e l'astuzia. Una prova abilità è richiesta per vedere se l'intimidazione ha fallito oppure è riuscita.

Da **0-40**: il personaggio riesce a intimidire con la voce e i gesti, la vittima cercherà di accontentare con molte riserve i voleri del personaggio se fallisce una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità.

Da **41-70**: il personaggio riesce a intimidire con la voce e gesti meno eclatanti, la vittima cercherà di accontentare con molte riserve i voleri del personaggio se fallisce una prova

resistenza mentale modificata dalla Razionalità.

Da **71-90**: il personaggio riesce a intimidire solo con la voce, la vittima cercherà di accontentare i voleri del personaggio se fallisce una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità -10.

Da **91-100**: il personaggio riesce a intimidire lievemente solo con lo sguardo (prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità +10) ma solo con la voce e se la vittima fallisce una prova resistenza mentale modificata dalla Razionalità -25 questo cercherà di accontentare i voleri del personaggio.

Lanciare

Quest'abilità consente di ridurre la penalità all'attacco nei lanci a media e lunga gittata d'oggetti e armi scagliati a mano.

Da **0-25**: il personaggio riuscendo la prova abilità riesce ad aumentare la gittata del suo lancio per i soli oggetti che non siano armi o che abbiano funzione di recare danni a creature. La gittata si incrementa fino al 30%.

Da **26-45**: il personaggio riduce il malus sulla distanza che diventa -15 per la media gittata e -35 per quella lunga se si tratta di armi il personaggio dovrà superare una prova abilità per applicare tali bonus.

Da **46-90**: il personaggio riduce il malus sulla distanza che diventa -10 per la media gittata e -30 per quella lunga se si tratta di armi il personaggio dovrà superare una prova abilità per applicare tali bonus. In oltre il personaggio riuscendo la prova abilità riesce ad aumentare la gittata del suo lancio per i soli oggetti che non siano armi o che abbiano funzione di recare danni a creature. La gittata si incrementa fino al 50%.

Da **91-100**: il personaggio annulla il malus sulla distanza media mentre quello sulla lunga gittata diventa -20, se si tratta di armi il personaggio dovrà superare una prova abilità per applicare tali bonus.

Leggere e scrivere

Ogni personaggio parla il linguaggio della sua razza e quello comune che è una lingua che viene usata per convenzione da tutte le razze intelligenti come gli umani (che conoscono solo questa), gli elfi, i nani ed i casak ecc. Le creature del caos come orchi, goblin uomini

lucertola ecc. hanno un altro comune oltre alle lingue razziali. Prove abilità possono essere fatte per verificare la corretta lettura oppure comprensione di un testo.

Con 10 punti: il personaggio sa leggere la sua lingua.

Con 20 punti: il personaggio sa scrivere la sua lingua.

Ogni 30 punti: il personaggio sa parlare una lingua in più.

Ogni 50 punti: il personaggio sa leggere e scrivere la lingua aggiuntiva.

Leggere il magico

Il mago ha imparato a leggere le complicate rune e gli indecifrabili alfabeti con cui i maghi scrivono i loro incantesimi sui preziosi libri magici e molto spesso anche su vecchie pergamene. Il personaggio deve poter leggere e studiare lo scritto per almeno 5 turni (per pagina di libro o di pergamena) dopo di che ha diritto ad una prova abilità e, se riesce, ha decifrato il contenuto. Saprà di che tratta, se ha poteri magici e malefici, e se la prova è riuscita di 20 o più punti si decifrerà completamente (se è una magia si potrà lanciare, se è una mappa si leggerà tranquillamente ecc).

Da **25-60:** il personaggio riesce a decifrare pergamene/magie fino a probabilità di fallimento 55.

Da **61-80:** il personaggio riesce a decifrare pergamene/magie fino a probabilità di fallimento 65.

Da **81-95:** il personaggio riesce a decifrare pergamene/magie fino a probabilità di fallimento 75.

Da **96-100:** il personaggio riesce a decifrare qualsiasi scritto. Per reliquie, oggetti divini e incantesimi particolari il Direttore di gioco deciderà in merito.

Leggere le labbra

Il personaggio ha imparato a capire le parole pronunciate solamente guardando il movimento delle labbra. La prova abilità serve a stabilire quanto del discorso esaminato è stato compreso.

Da **0-25:** il personaggio può comprendere il discorso se si trova ad una distanza massima di 5 metri.

Da **26-40:** il personaggio può comprendere il discorso se si trova ad una distanza massima di 7 metri.

Da **41-80:** il personaggio può comprendere il discorso se si trova ad una distanza massima di 10 metri.

Da **81-100:** il personaggio può comprendere il discorso se si trova ad una distanza massima di 12 metri.

Meteorologia/Astronomia

Il personaggio ha una particolare sensibilità per i fenomeni atmosferici e sa interpretare le disposizioni delle stelle. Le prove abilità possono essere fatte ogni volta che il personaggio tenta di fare una previsione del tempo.

Da **0-50:** il personaggio può riuscire a fare previsioni meteorologiche per le prossime 4 ore, in oltre il personaggio conosce anche i principali fenomeni atmosferici.

Da **51-85:** il personaggio può riuscire a fare previsioni meteorologiche per le prossime 8 ore.

Da **86-100:** il personaggio può riuscire a fare previsioni meteorologiche per le prossime 12 ore, in oltre il personaggio conosce la stragrande maggioranza dei fenomeni atmosferici.

Mirare

Si usa con le armi da lancio quali archi, balestre ed armi da fuoco, armi cioè che permettono di prendere la mira prima del lancio. La prova abilità serve solo nel caso ci fosse bisogno ad esempio il bersaglio si muove, c'è molto vento, ci sono impedimenti visivi tra il bersaglio e il personaggio.

Da **0-35:** il personaggio può mirare fino a 2 azioni ottenendo un +5 al tiro d'attacco per ogni azione che ha mirato.

Da **36-60:** il personaggio può mirare fino a 3 azioni ottenendo un +5 al tiro d'attacco per ogni azione che ha mirato.

Da **61-90:** il personaggio può mirare fino a 3 azioni ottenendo un +8 al tiro d'attacco per ogni azione che ha mirato.

Da **91-100:** il personaggio può mirare fino a 4 azioni ottenendo un +10 al tiro d'attacco per ogni azione che ha mirato.

Muoversi in silenzio

Quest'abilità permette di muoversi senza fare eccessivi o nulli rumori è utilissima se non si vuole essere visti, se non si vuole svegliare qualcuno o semplicemente per arrivare alle spalle di qualcuno senza che questi se ne accorga. La prova, effettuata dal Direttore di gioco, dovrà essere confrontata con l'abilità Analizzare suoni delle creature che possono sentire il personaggio muoversi.

Da **0-50**: il personaggio può riuscire ad avvicinarsi ad una creatura fino a 6 metri prima che questa si accorga automaticamente della presenza del personaggio.

Da **51-75**: il personaggio può riuscire ad avvicinarsi ad una creatura fino a 5 metri prima che questa si accorga automaticamente della presenza del personaggio.

Da **76-95**: il personaggio può riuscire ad avvicinarsi ad una creatura fino a 3 metri prima che questa si accorga automaticamente della presenza del personaggio.

Da **96-100**: il personaggio può riuscire ad avvicinarsi ad una creatura fino a 2 metri prima che questa si accorga automaticamente della presenza del personaggio.

Nascondersi

Con quest'abilità il personaggio riesce a nascondersi in un'area utilizzando gli elementi dell'ambiente circostante. La prova abilità deve essere effettuata dal Direttore di gioco che applicherà tutti i modificatori necessari, in oltre le eventuali creature che stanno cercando il personaggio possono (decide il Direttore di gioco) effettuare un tiro resistenza mentale modificato dall'Istinto. La prova abilità anche se riuscita non impedisce di essere scoperti se in una stanza dove siete nascosti si mettono a cercare in tre. Ogni situazione deve essere attentamente valutata.

Da **0-45**: il personaggio riesce a nascondersi in luoghi dove c'è scarsa visibilità (inferiore all'80%), molto materiale e comunque in luoghi aperti soprattutto fitta boscaglia, giungla.

Da **46-85**: il personaggio riesce a nascondersi in luoghi con maggiore visibilità (inferiore all'50%), necessita di meno materiale ed anche in grandi stanze può riuscire a non farsi vedere come in una boscaglia, una foresta.

Da **86-100**: il personaggio riesce a nascondersi in luoghi con visibilità fino all'80%, sa

sfruttare angoli bui in corridoi e in stanze, all'aperto riesce a mimetizzarsi anche in pianura, in montagna ecc.

Navigazione

Il personaggio ha imparato a comandare una nave e a condurla nel mare aperto, orientandosi con astri, correnti, sole e strumenti di navigazione. Una prova abilità deve essere fatta per vedere se il personaggio ha seguito una rotta giusta oppure la manovra che ha eseguito sia stata sbagliata o meno (deciderà di Direttore di gioco in merito).

Da **25-55**: il personaggio sa comandare un'imbarcazione, che necessità al massimo 5 uomini di equipaggio e solo di tipo mercantile.

Da **46-65**: il personaggio sa comandare un'imbarcazione, che necessità al massimo 10 uomini di equipaggio e solo di tipo mercantile.

Da **66-85**: il personaggio sa comandare un'imbarcazione, che necessità al massimo 20 uomini di equipaggio di tipo mercantile o da guerra.

Da **86-100**: il personaggio sa comandare tutti i tipi di imbarcazioni.

Nuotare

Il personaggio ha imparato a nuotare, in genere riesce a stare a galla, ma può anche riuscire a spostarsi nuotando in acqua. La prova abilità serve ogni volta che il personaggio entra in acqua più profonda della sua altezza ed una prova fallita significa che il personaggio sta andando a fondo non riuscendo a risalire. Il Direttore di gioco deciderà in merito alla situazione il numero di prove abilità necessarie ed i modificatori da applicare.

Da **0-15**: il personaggio riesce a stare a galla sempre che non porti un peso superiore a 5 kg.

Da **16-35**: il personaggio riesce a stare a galla sempre che non porti un peso superiore a 5 kg, riesce a nuotare al movimento di nuoto base.

Da **36-65**: il personaggio riesce a stare a galla sempre che non porti un peso superiore a 10 kg, riesce a nuotare fino al nuoto al 50%.

Da **66-90**: il personaggio riesce a stare a galla sempre che non porti un peso superiore a 10 kg, riesce a nuotare fino al nuoto al 100%.

Da **91-100**: il personaggio riesce a stare a galla sempre che non porti un peso superiore a 15 kg, riesce a nuotare fino al nuoto al 100%.

Orientamento

Il personaggio riesce ad orientarsi nei luoghi in cui si trova. La prova va fatta ogni volta che il personaggio si trova in luoghi a lui sconosciuti, un fallimento indicherà che il personaggio ha sbagliato direzione per un massimo di 90°, mentre, un risultato di 1-10 sbaglia completamente la direzione.

Da **0-65**: il personaggio sa orientarsi in luoghi all'aperto.

Da **66-100**: il personaggio riesce ad orientarsi anche in luoghi al chiuso.

Pedinare

Quest'abilità è usata per pedinare persone in ambiente cittadino, inseguendole a distanza. Il direttore di gioco fa la prova abilità all'inizio dell'inseguimento per verificare se il personaggio si fa notare.

Da **0-35**: il personaggio deve tenere una distanza minima di 100 metri dalla vittima che comunque ha diritto (decide in merito il Direttore di gioco) ad una prova resistenza mentale modificata dall'Istinto per scoprire se è seguita oppure no.

Da **36-60**: il personaggio deve tenere una distanza minima di 80 metri dalla vittima che comunque ha diritto (decide in merito il Direttore di gioco) ad una prova resistenza mentale modificata dall'Istinto ma con un malus di -10 per scoprire se è seguita oppure no.

Da **61-89**: il personaggio deve tenere una distanza minima di 50 metri dalla vittima che comunque ha diritto (decide in merito il Direttore di gioco) ad una prova resistenza mentale modificata dall'Istinto ma con un malus di -25 per scoprire se è seguita oppure no.

Da **90-100**: il personaggio deve tenere una distanza minima di 30 metri dalla vittima che comunque ha diritto (decide in merito il Direttore di gioco) ad una prova resistenza mentale modificata dall'Istinto ma con un malus di -40 per scoprire se è seguita oppure no.

Pronto soccorso

Con questa abilità si conoscono le principali tecniche base di cura in caso di danni o ferite di varia natura. Una prova abilità fallita, con

un tiro di 1-15, significherà che il bersaglio della cura subirà 1d8 punti vitali di danno a causa del cattivo operato. Il personaggio potrà provare soltanto una volta su ogni soggetto per ogni serie di ferite subite.

Da **0-35**: il personaggio può permettere di guadagnare 1d8 punti vitali al soggetto della cura a patto che si disponga della Borsa del pronto soccorso (vedi capitolo "Equipaggiamento").

Da **36-65**: il personaggio può permettere di guadagnare 1d8+2 punti vitali al soggetto della cura a patto che si disponga della Borsa del pronto soccorso.

Da **66-90**: il personaggio può permettere di guadagnare 1d12 punti vitali se si possiede la borsa del pronto soccorso, oppure 1d4 senza Borsa del pronto soccorso.

Da **91-100**: il personaggio può permettere di guadagnare 1d12+2 punti vitali se si possiede la borsa del pronto soccorso, oppure 1d6 senza Borsa del pronto soccorso.

Recitare

Il personaggio ha imparato l'arte della recitazione sfruttandola a suo piacere nelle più disparate situazioni, dal recitare in una rappresentazione scenica, come arma di convincimento contro sospettose guardie od ancora per riuscire a scamparla dalla spada di un orco. Le prove abilità devono essere fatte ogni volta che il personaggio vuole suscitare nei suoi interlocutori una reazione, positiva o negativa che sia, ed il direttore di gioco dovrà decidere in merito ad un eventuale tiro resistenza mentale modificato dalla Razionalità caso per caso.

Da **0-25**: per scoprire la recita la vittima deve riuscire in una prova di resistenza.

Da **26-55**: per scoprire la recita la vittima deve riuscire in una prova di resistenza -10.

Da **56-85**: per scoprire la recita la vittima deve riuscire in una prova di resistenza -20.

Da **86-100**: per scoprire la recita la vittima deve riuscire in una prova di resistenza -30.

Respirare lentamente

Il personaggio sa controllare il proprio respiro e necessita di meno ossigeno quando deve trattenere il fiato. La prova abilità è effettuata dal Direttore di gioco e il fallimento significa una drastica riduzione del tempo di resistenza.

Da **0-15**: il personaggio può trattenere il fiato sott'acqua per un numero di azioni pari alla sua Costituzione divisa per 5.

Da **16-55**: il personaggio può trattenere il fiato sott'acqua per un numero di azioni pari alla sua Costituzione divisa per 4.

Da **56-90**: il personaggio può trattenere il fiato sott'acqua per un numero di azioni pari alla sua Costituzione divisa per 3.

Da **91-100**: il personaggio può trattenere il fiato sott'acqua per un numero di azioni pari alla sua Costituzione divisa per 2.

Riparare oggetti

Con questa abilità il personaggio può riparare oggetti, armi ed armature.

Da **0-40**: il personaggio può riuscire a riparare se ha a disposizione materiali idonei come la Borsa degli attrezzi (vedi capitolo "Equipaggiamento") e la durata della riparazione è di 1d12 usi che ne viene fatto.

Da **41-80**: il personaggio può riuscire a riparare se ha a disposizione materiali idonei come

la Borsa degli attrezzi (vedi capitolo "Equipaggiamento") e la durata della riparazione è di 2d12 usi che ne viene fatto.

Da **81-100**: il personaggio può riuscire a riparare anche senza materiali idonei e la durata della riparazione è completa secondo i casi.

Grado di rottura	0-15	16-35	36-60
	Tempo necessario per la riparazione (turni)		
Poco	3	2	1
Medio	6	5	3
Tanto	12	10	6-8
Distretto	-	-	12*

Saltare

Il personaggio ha acquisito la tecnica per incrementare la distanza coperta nei salti. La prova abilità serve a determinare la lunghezza del salto fino al massimo indicato in tabella (il Direttore di gioco deciderà in merito).

Tabella 2-6: Saltare

Tipo di salto	0-35	36-60	61-80	81-90	91-100
	Metri per azione				
In lungo (no rincorsa)	50 + 1d100/2	80 + 1d100/2	1 mt + 1d100/2	1 mt + 3d20	1 mt + 4d20
In lungo (con rincorsa)	1 mt + 1d100	1 mt + 2d100	1,5 mt + 2d100	2 mt + 10d20	3 mt + 10d20
In alto (no rincorsa)	20 cm + 1d20	25 cm + 1d20	30 cm + 1d20	40 cm + 1d20	50 cm + 1d20
In alto (con rincorsa)	40 + 1d100	50 + 1d100	60 + 1d100	80 + 5d20	80 + 6d20

Tabella 2-7: Scassinare serrature

Serratura/lucchetto	0-15	16-35	36-60	61-85	86-100
	Malus all'affinità al combattimento				
Pessima	+10	+15	+20	+25	+30
Scadente	0	+5	+10	+20	+25
Normale	-20	-15	-10	0	+5
Buona	Fallita	-25	-20	-15	-10
Pregiata	Fallita	Fallita	-30	-20	-15
Ottima	Fallita	Fallita	Fallita	-30	-25

Scassinare serrature

Questa abilità serve ad aprire lucchetti, serrature di porte, portoni e qualsiasi congegno meccanico che chiuda qualcosa. La prova abilità va fatta secondo il tipo di serratura o lucchetto che si tenta di aprire ed è modificata secondo la qualità degli stessi (vedi capitolo "Equipaggiamento").

Da **0-75**: il personaggio ha bisogno di un appropriato set di attrezzi (attrezzi da scasso) per scassinare la serratura.

Da **76-100**: il personaggio non ha più bisogno di un appropriato set di attrezzi per scassinare la serratura questo potrebbe comportare dei malus alla prova abilità.

Sonno leggero

Il personaggio ha imparato a svegliarsi in base ai rumori provenienti da intorno a lui ed a reagire in tempi minori. La prova abilità va fatta ogni azione che i rumori persistono ed una prova fallita, di norma, significa che il personaggio non si sveglia.

Da **0-45**: il personaggio si sveglia per rumori provenienti da un massimo di 6 metri di distanza ed è pronto a reagire dalla seconda azione successiva al risveglio.

Da **46-85**: il personaggio si sveglia per rumori provenienti da un massimo di 9 metri di distanza ed è pronto a reagire dalla seconda azione successiva al risveglio.

Da **86-100**: il personaggio si sveglia per rumori provenienti da un massimo di 12 metri di distanza ed è pronto a reagire dalla prima azione successiva.

Stimare valori

Il personaggio ha acquisito una certa esperienza nel valutare gioielli, monete, pietre preziose, oggetti d'arte e qualsiasi altra cosa abbia un valore di mercato. La prova abilità, fatta dal direttore di gioco, serve a vedere la precisione della stima effettuata.

Da **0-35**: il personaggio può stimare un oggetto con un'approssimazione di $\pm 50\%$.

Da **36-60**: il personaggio può stimare un oggetto con un'approssimazione di $\pm 30\%$.

Da **61-85**: il personaggio può stimare un oggetto con un'approssimazione di $\pm 20\%$.

Da **86-100**: il personaggio può stimare un oggetto con un'approssimazione di $\pm 5\%$.

Svuotare tasche

Con questa abilità si può tentare di rapinare una persona, infilandogli la mano dentro le tasche o dentro piccoli borselli e rubandogli il contenuto senza che il malcapitato se ne accorga. la prova abilità deve essere effettuata dal Direttore di gioco che ne deciderà anche le conseguenze.

Da **25-55**: il personaggio potrebbe cercare di derubare una creatura se questa si trova a meno di 30 cm da lui. La vittima si accorge del tentativo di furto riuscendo una prova di resistenza mentale modificata dalla Razionalità +25.

Da **56-70**: il personaggio potrebbe cercare di derubare una creatura se questa si trova a me-

no di 50 cm da lui. La vittima si accorge del tentativo di furto riuscendo una prova di resistenza mentale modificata dalla Razionalità +15.

Da **71-90**: il personaggio potrebbe cercare di derubare una creatura se questa si trova a meno di 50 cm da lui. La vittima si accorge del tentativo di furto riuscendo una prova di resistenza mentale modificata dalla Razionalità.

Da **91-100**: il personaggio potrebbe cercare di derubare una creatura se questa si trova a meno di 60 cm da lui. La vittima non si accorge di nulla a meno che non vi siano specifiche motivazioni.

Uso dei veleni

Si tratta di una forma limitata d'erboristeria e di conoscenza delle essenze, finalizzata alla creazione e all'uso dei veleni. La prova abilità, fatta dal Direttore di gioco, deve verificare l'esito delle ricerche, delle analisi e delle conseguenze di uno sbaglio o di una deduzione sbagliata da parte del personaggio.

Da **25-45**: il personaggio riconosce il 30% dei veleni, fino a categoria non comune, che analizza. Sa riconoscerne le caratteristiche, i danni che causa e un'eventuale antidoto. Non sa prepararli o estrarli da qualche animale o pianta.

Da **56-75**: il personaggio riconosce il 50% dei veleni, fino a categoria insolita, che analizza. Sa riconoscerne le caratteristiche, i danni che causa e un'eventuale antidoto. Sa preparare o estrarre veleni fino a categoria comune.

Da **76-85**: il personaggio riconosce il 80% dei veleni, fino a categoria rari, che analizza. Sa riconoscerne le caratteristiche, i danni che causa e un'eventuale antidoto. Sa preparare o estrarre veleni fino a categoria insoliti.

Da **86-95**: il personaggio riconosce il 80% dei veleni, fino a categoria rarissimi, che analizza. Sa riconoscerne le caratteristiche, i danni che causa e un'eventuale antidoto. Sa preparare o estrarre veleni fino a categoria rari.

Da **96-100**: il personaggio riconosce il 99% dei veleni, fino a categoria unici, che analizza. Sa riconoscerne le caratteristiche, i danni che causa e un'eventuale antidoto. Sa preparare o estrarre veleni fino a categoria unici.

Ventriloquio

Il personaggio è abile nel riuscire a parlare senza muovere le labbra e ad illudere gli altri che la voce provenga da altri luoghi. La voce si udirà al massimo a 3 metri di distanza dal punto che “parla”, e la prova abilità deve essere di norma effettuata dal Direttore di gioco che ne deciderà anche le conseguenze.

Da **25-45**: il personaggio potrebbe tentare di far “parlare” un oggetto a meno di 1 metro da lui. Le creature che ascoltano e vedono il personaggio capiscono subito l’inganno.

Da **46-60**: il personaggio potrebbe tentare di far “parlare” un oggetto a meno di 1,5 metri da lui. Le creature che ascoltano e vedono il personaggio capiscono subito l’inganno.

Da **61-75**: il personaggio potrebbe tentare di far “parlare” un oggetto a meno di 2 metri da lui. Le creature che ascoltano e vedono il personaggio possono effettuare una prova di resistenza mentale modificata dalla Razionalità +25.

Da **76-90**: il personaggio potrebbe tentare di far “parlare” un oggetto a meno di 2 metri da lui. Le creature che ascoltano e vedono il personaggio possono effettuare una prova di resistenza mentale modificata dalla Razionalità +10.

Da **90-100**: il personaggio potrebbe tentare di far “parlare” un oggetto a meno di 3 metri da lui. Le creature che ascoltano e vedono il personaggio possono effettuare una prova di resistenza mentale modificata dalla Razionalità.

IL COMBATTIMENTO

Il saper combattere è una dote fondamentale che ogni avventuriero deve avere se vuole sopravvivere nel suo difficile o pericoloso mestiere. Il combattimento racchiude sia l'uso delle armi e delle loro tecniche, sia il sapere affrontare situazioni, mostri e imprevisti senza essere sopraffatti dal panico o dalla paura. Quindi un buon combattente è anche colui che sa valutare le situazioni, sa valutare l'avversario che ha di fronte ed anche sa quando è ora di fuggire. Tutto questo rappresenta un bagaglio necessario che il personaggio deve acquisire in fretta se non vuole soccombere in un mondo così pericoloso.

Affinità al combattimento

Il sapere combattere è un'attività complessa che non improvvisa sul momento, ma che si impara piano piano con l'aumentare dell'esperienza. Il combattimento può avvenire in due forme con armi o senza armi, e per ognuno di essa c'è bisogno di una competenza specifica per riuscire al meglio nello scontro. Infatti può avvenire che un esperto guerriero risulti imbattibile in uno scontro armato ma assai vulnerabile in uno scontro senz'armi. Il grado di competenza, di abilità e di esperienza nel combattimento è dato dall'**Affinità al combattimento (AC)**, questa si divide in affinità al combattimento armato e affinità al combattimento non armato. Questi due valori si comportano allo stesso modo pur essendo completamente indipendenti tra di loro. Di seguito vengono descritte le loro funzioni e le loro applicazioni.

Affinità al combattimento armato (ACa): rappresenta quanto un personaggio sa combattere con una o più armi, più è alto il valore più il personaggio sarà considerato capace. L'affinità al combattimento armato è specifica per ogni arma, cioè vuol dire che ogni arma avrà il suo punteggio di AC armato, quindi un personaggio saprà usare la spada lunga meglio di una spada bastarda solamente avendo un punteggio di affinità al combattimento superiore nella prima arma piuttosto che nella seconda. Il fatto che ogni arma può aver un suo punteggio di AC armato non vuole dire che per usare un'arma il personaggio deve per forza avere un punteggio di affinità al com-

battimento. Se il personaggio si trova a dover usare un'arma che non possiede alcun punteggio di AC si usa il concetto di famiglia di armi, ossia l'affinità di utilizzo che c'è tra armi, simili (vedi capitolo Equipaggiamento). L'affinità al combattimento armato è considerata un'abilità fisica, ma segue le seguenti regole specifiche:

1. Il punteggio di affinità al combattimento armato non può superare i 250 punti,
2. Se si possiede un bonus all'AC armato grazie ad un alto punteggio d'Agilità, questo bonus, sarà calcolato per tutte le armi, ma non dovrà essere considerato, nella divisione, per quanto riguarda le famiglie di armi.

Esempio: Sigfrido ha un bonus di +3 all'AC per la sua Agilità, avrà quindi affinità di combattimento armato 3 in tutte le armi, in oltre è particolarmente abile con il bastone ad una mano, AC armato 45. In tutto, la sua affinità al combattimento armato, nel bastone, sarà 48 (3+45). Se si dovesse trovare a combattere con una clava, il suo punteggio di AC armato sarà: $(45/2 = 22+3) = 25$

Grazie ad un alto punteggio di affinità al combattimento armato si ottiene un bonus sulle ferite inflitte, questo perché il personaggio è diventato più efficace oltre che veloce. La tabella qui sotto indica il bonus alle ferite che si ottiene grazie al punteggio di AC armato. Questo bonus è applicabile solo con l'arma che possiede il punteggio di AC ed è cumulabile con altri eventuali bonus, quali quelli della forza oppure quelli di alcune professioni. Effetti che aumentano l'affinità al combattimento non devono essere considerati per questo bonus, ad esempio il +10 donato per il soprannumero, vedi paragrafo "Più contro uno".

Tabella 3-1: Bonus sulle ferite dell'AC armato

AC armato	Bonus alle ferite
0-30	-
31-60	+1
61-90	1d3
91-120	1d4
121-150	1d6
151-180	1d8
181-210	1d10
211-250	1d12

Esempio: quindi Sigfrido quando combatte con il bastone ad una mano procura 2d8 danni contundenti più 1 grazie ai 48 punti abilità che possiede.

Affinità al combattimento non armato (ACna):

non sempre si ha a disposizione un'arma quando serve e soprattutto quella in cui siamo più abili. In questi casi si è costretti a combattere senza e se non si conoscono i rudimenti di questo tipo di combattimento è assai difficile spuntarla. Capita a volte che a persone non piaccia usare armi, per vari motivi e che si trovino meglio a combattere senza di esse trovandosi a sviluppare un'abilità non indifferente in questo tipo di combattimento. Come con le armi, il punteggio di affinità al combattimento non armato, evidenzia l'abilità che il personaggio più il punteggio è alto più si saprà sfruttare meglio la potenza del suo corpo. L'Affinità al combattimento non armato è un'abilità fisica e segue le seguenti regole:

1. Il punteggio di affinità al combattimento non armato non può superare i 250 punti,
2. Grazie ad un alto punteggio di Agilità il personaggio guadagna un bonus all'affinità al combattimento non armato che va sommato alla creazione del personaggio.

In definitiva quando il personaggio si trova a dover combattere senza armi, ovvero con i soli pugni e calci, si utilizza l'affinità al combattimento non armato altrimenti si utilizzerà l'affinità al combattimento armato, per comodità si utilizzerà il termine affinità di combattimento ed AC intendendo quello armato.

L'Affinità al combattimento, come detto prima, rappresenta quanto il personaggio sa

combattere, ma il combattimento consta di due parti specifiche ed importanti: l'Attacco e la Difesa. L'attacco è il modo con cui, il personaggio, tenta di colpire l'avversario, se non si è capaci di colpire un nemico questo non lo si sconfiggerà mai. La difesa, invece, è la condizione con cui il personaggio evita gli attacchi dell'avversario, cosa fondamentale se si vuole uscire almeno indenni da uno scontro. Da questo si deduce che sia l'attacco che la difesa sono due condizioni importantissime per sopravvivere in un combattimento, quindi il personaggio deve sapere fare entrambe le manovre con efficacia. L'affinità al combattimento racchiude in se tutti e due questi valori, ossia il punteggio di AC che il personaggio possiede non è altro che la somma dei punteggi di Attacco e di Difesa.

✓ **Attacco**

Il punteggio di attacco consente di avere maggiori possibilità di colpire l'avversario in proporzione a quanto ci impegniamo in questa azione. Nel gioco questo è regolamentato così: ogni punto di affinità al combattimento speso nell'Attacco si ottiene un bonus di +1 sul tiro per superare la difesa dell'avversario, tale tiro prende il nome di **Tiro d'Attacco** o **Tiro per Colpire**. Il bonus è cumulativo, così, se il punteggio di Attacco è 30 il bonus sul tiro d'attacco è +30. **Il massimo punteggio che può essere assegnato all'Attacco è 100** quindi il rispettivo bonus sarà di massimo +100 ma, grazie ai modificatori, il punteggio di Attacco, e di conseguenza il bonus per colpire, può anche superare questo limite. Questo bonus è specifico per l'arma che si sta usando, basta assegnare ad essa dei punteggi di Attacco.

✓ **Difesa**

Difendersi è molto più facile che attaccare, la difesa è una dote naturale che ogni essere ha ma che, come ogni cosa, si può migliorare. L'affinità al combattimento racchiude in se tutto il miglioramento che il personaggio acquista con le sue esperienze, ma, non l'istinto di sopravvivenza che ognuno possiede sin dalla nascita. Questo fattore è dato assegnando un punteggio iniziale di **Difesa naturale di 50** ad ogni personaggio umano contro tutte le armi ed in ogni situazione salvo casi

specifici decisi dal direttore di gioco. **Il massimo punteggio che la Difesa può raggiungere è 200**, inclusi i 50 punti iniziali, ma con i modificatori il punteggio di Difesa può anche superare questo limite.

Esempio: Kain, affinità al combattimento 47 nella spada lunga, si trova a combattere contro un goblin, AC 35 nello spadino. Durante il primo scontro il nostro guerriero decide di assegnare 40 punti all'Attacco ed i restanti 7 alla Difesa che sommati ai 50 naturali, fa un totale di 57 punti di Difesa.

Ora immaginate un combattimento. Secondo voi è, dall'inizio alla fine, tutto uguale? Non di certo. Ci sono momenti più concitati, più cruenti dove uno dei due avversari tenta colpi più rischiosi mentre l'altro tenta di evitare i medesimi. Da qui risulta chiaro che, pur restando fissa l'abilità di base dei due avversari, questi la fruttano in maniera diversa secondo la situazione, uno si difenderà di più mentre l'altro attaccherà con più foga. L'affinità al combattimento permette questo in quanto ogni personaggio deciderà, in base a tale punteggio, come saranno, sul momento i valori di Attacco e di Difesa, cioè se il personaggio si vorrà concentrare più sul colpire l'avversario o sull'evitare i suoi colpi. Nel gioco questo si traduce in una scelta, da parte del giocatore, dei punteggi di Attacco e di Difesa, restando sempre nei limiti della propria affinità al combattimento, azione per azione. Ogni punteggio sarà valido fino a quando il personaggio lo riterrà opportuno, potrà cambiarli ad ogni azione ma non nel mezzo della stessa, quindi se un personaggio ha deciso i suoi punteggi effettuerà lo scontro, per quell'azione, con quei valori.

✓ **Migliorare la abilità di combattimento**

Alla stregua delle altre abilità, anche l'affinità al combattimento, si migliora con l'esercizio e l'uso, quindi più si combatte più si diventa forti nel farlo, ed ancora come per le abilità, anche per questa conta molto l'impegno che deve essere usato per uscire vincitori in uno scontro. L'impegno che i personaggi deve metterci è proporzionale alla bravura del suo avversario, alla situazione in cui si trova a combattere ecc. di conseguenza

più difficoltà trova il personaggio e più è forte il suo avversario più lo stesso personaggio, uscendo vittorioso, ne trarrà vantaggi. Viceversa se il personaggio, maestro di spada, sconfigge un suo allievo alle prime armi difficilmente potrà trarre esperienza da questo.

Nel gioco questo si traduce in un incremento dell'abilità utilizzata nello scontro (AC, ACna, Punti magia), pari alla differenza di Potenza (vedi paragrafo "Potenza") tra il personaggio ed il/i suo/i avversario/i diretto/i, in base al risultato ottenuto sulla Tabella delle potenze.

✓ **Potenza**

La Potenza indica quanto il personaggio è esperto nel combattimento. Il punteggio di potenza è formato dalla **Difesa naturale, dall'Affinità al combattimento usata nello scontro, dalla totalità dei punti magia usati e dal massimo danno che può infliggere con le armi che ha usato** nel medesimo scontro, il tutto diviso per 10 e arrotondato per difetto o per eccesso. Questo sarà il tuo punteggio di Potenza che ti accompagnerà per tutto lo scontro ma oltre a questo valore si dovrà tenere conto, come abbiamo visto prima, anche dei Punti Vitali che abbiamo all'inizio dello scontro.

Esempio: la potenza di Kain sarà: 50 Difesa Naturale + 48 AC nel bastone ad 1 mano + 16 (massimo danno che può infliggere il bastone = Potenza 11. A questo potrebbero essere aggiunti i Punti Magia utilizzati ma, non possedendone, non li potrà aggiungere.

Le abilità al combattimento entrano a comporre il punteggio di potenza se vengono utilizzate nello scontro, **anche solo per un'azione**. Una volta entrate nel conteggio non si potrà più, in nessun caso toglierle. Il personaggio può decidere di comporre il suo punteggio di potenza come meglio crede decidendo di usare un'arma invece di un'altra, se il combattimento risulti difficile o ancora combattere utilizzando solo le sue abilità magiche per migliorare. Queste scelte servono per dare la possibilità ai personaggi di poter migliorare la dove si sentono più deboli ed hanno desiderio di approfondire le conoscenze, infatti solo

nelle abilità al combattimento utilizzare si possono spendere i punti potenza guadagnati.

Esempio: Fuku, tornando dalla locanda incontra un bandito che vuole derubarlo. Da questo ne scaturisce uno scontro. Il nostro eroe combatte a mani nude, dove non è molto forte, contro il bandito e sconfiggendolo guadagna 2 punti potenza. Questi punti dovranno essere assegnati unicamente nell’Affinità al combattimento non armato.

Se si utilizzano più abilità di combattimento i punti potenza ottenuti dovranno essere divisi equamente, fin quanto possibile, tra tutte queste. Se ci dovessero essere delle disparità sarà il giocatore a decidere in merito. Se Fuku avesse usato anche un pugnale e lanciato una magia non avrebbe potuto assegnare i due punti ad una sola abilità ma doveva dare un punto ad una e l’altro ad un’altra, distribuiti come meglio crede. Se i punti guadagnati fossero stati tre, il buon Fuku, avrebbe dovuto assegnarne uno all’affinità al combattimento armato del pugnale, uno all’affinità al combattimento non armato ed uno ai suoi punti magia. Se il personaggio è abile in un qualche stile di combattimento può decidere di assegnare, i punti potenza guadagnati nell’affinità al combattimento armato, allo stile che ha utilizzato nello scontro, quindi se Fuku era abile nello stile di combattimento ad un’arma e nello scontro, avesse utilizzato solamente un’arma (indipendentemente dal tipo), allora avrebbe potuto assegnare il suo punto potenza invece, che all’AC del pugnale, allo stile di combattimento.

✓ **Tabella delle potenze**

La tabella delle potenze è uno speciale foglio dove devono essere annotati tutti gli scontri che i personaggi eseguono azione per azione ed in base al risultato ottenuto si determina la potenza contro la quale i personaggi combattono effettivamente. Per compilare correttamente la tabella bisogna indicare, per ogni personaggio ad ogni azione, la potenza degli avversari che combatte ossia scrivendo la potenza di tutti gli avversari che attacca, che lo attaccano oppure i punti magia usati per magie che lo hanno come bersaglio. Finita la battaglia bisogna sommare tutte le potenze

combattute dal singolo personaggio trovando la **Potenza combattuta totale** questa dovrà essere divisa per il numero di azioni di combattimento sostenute si determinerà così la **Potenza ibrida**. Alla potenza ibrida si dovrà sommare uno 0,5 (**Potenza di combattimento**) per ogni avversario combattuto e per ogni azione di combattimento (solo per le prime 10) sostenuta dal personaggio, ottenendo così la **Potenza effettiva**. Infine la differenza tra la potenza del personaggio e la potenza effettiva determina il **Miglioramento**, se la differenza è da -2 a 1 il personaggio otterrà 1 punto miglioramento altrimenti ne otterrà tanti quant’è la differenza.

Esempio: la tabella qui sotto è una tabella delle potenze relativa a due personaggi che hanno combattuto contro 3 avversari due di potenza 8 e uno di potenza 6, Fuku per 9 azioni mentre Omar per 8. Si noti che per le prime 3 azioni Fuku se le vista contro due avversari (8+6) dopo di che entrambi hanno combattuto per 4 azioni contro un singolo nemico ma all’ottava azione Omar ha dato una mano a Fuku attaccando il suo avversario dando la possibilità al suo amico di concludere lo scontro nell’azione successiva.

Azione	Fuku	Omar
1	8+6	8
2	8+6	8
3	8+6	8
4	8	8
5	8	8
6	8	8
7	8	8
8	8	8+8
9	8	
10		
PCom	90	70
PI	10	9
PCb	6	4
PE	16	13

Si può dire in oltre che la potenza combattuta totale da Fuku è stata 86, che dividendolo per il numero di azioni combattute (90/9) si ottiene che la potenza ibrida è 10. Sappiamo che Fuku ha combattuto per 9 azioni contro un avversario e tre contro un altro avversario quindi la potenza di combattimento sarà 6

($9 \times 0,5 + 3 \times 0,5$). Alla fine Fuku dovrà fare la differenza tra la sua Potenza e la Potenza effettiva che è di 16 punti.

Nella compilazione della tabella delle potenze bisogna tenere conto di alcune regole:

1. Se un personaggio non attacca, non viene attaccato o non è coinvolto in alcun effetto magico **NON** bisogna assegnare alcuna potenza in quell'azione e non deve essere conteggiata nella Potenza di combattimento.
2. Se il personaggio attacca a distanza e non è bersaglio di alcun attacco fisico si deve sottrarre 5 ai punti potenza della sua vittima.
3. La potenza di combattimento deve essere calcolata unicamente per le prime 10 azioni dove compare almeno una potenza combattuta.
4. se il personaggio è bersaglio di una magia bisogna segnare la potenza della magia (Punti magia/10) e non quella del mago.

Combattimento

Il combattimento è una serie di azioni complesse che i personaggi intraprendono o tentano di fare per cercare di sopraffare un avversario. Nel gioco il combattimento è stato diviso in azioni, in ogni azione il personaggio può eseguire tutte le manovre a lui concesse, successivamente anche il suo avversario farà lo stesso e così di seguito. Questo sistema di suddividere il tempo di combattimento in azioni, chiamati tempi d'azione (vedi capitolo "Tempo e movimento"), si è reso necessario per rendere semplice, dinamico ed efficace questo complesso meccanismo.

Prima di effettuare l'attacco bisogna calcolare alcune cose: i valori di Attacco e Difesa, chi attacca per primo, modificatori vari derivanti dalla situazione ed alla fine il tiro d'attacco vero e proprio.

✓ **Determinare l'Attacco e la Difesa**

Prima che inizi lo scontro bisogna sapere come il giocatore intende far sostenere lo scontro al suo personaggio. Come visto prima, lo scontro può variare azione per azione secondo il modo con cui viene diviso il punteggio di affinità di combattimento. Assegna-

re i valori di Attacco e di Difesa riflette un momento importante da non sottovalutare in quanto grazie a questi valori il personaggio può avere, più o meno, possibilità di vittoria. Prima di ogni azione, il giocatore deve comunicare al direttore di gioco i suoi rispettivi valori di Attacco e di Difesa, tali valori rimarranno tali fino all'inizio della sua azione successiva.

✓ **Il tiro velocità (TV)**

Una volta stabilito come si comporteranno i contendenti bisogna determinare chi attaccherà per primo. Questo elemento è fondamentale perché alcune volte chi attacca per primo acquista dei vantaggi notevoli sull'avversario. Per sapere chi sarà il più veloce bisogna confrontare il proprio **Tiro Velocità (TV)** con quello dell'avversario. Il tiro velocità si fa tirando 1d10, sottrarre ad esso gli eventuali bonus derivanti dall'Agilità, sommare la velocità dell'arma oppure dell'incantesimo ed i modificatori dettati dalla situazione. **Il punteggio più basso stabilirà il più veloce**, un punteggio pari significherà un attacco in contemporanea (vedi dopo). Il tiro velocità deve essere effettuato da tutti i soggetti interessati nella situazione ogni volta dopo che tutti abbiano esaurito il loro tempo d'azione. Il tiro velocità per le creature varia secondo la taglia delle stesse, la tabella qui sotto dà le indicazioni necessarie al direttore di gioco per gestire tali creature.

Tabella 3-2: Modificatore per le creature al TV

Taglia	Modificatore
Minuscola	-4
Piccola	-2
Media	0
Grande	+2
Gigante	+4
Enorme	+6

✓ **Modificatori**

La determinazione dei tiri di attacco e di velocità non dipendono esclusivamente dalla nostra abilità, bisogna sempre tenere conto dell'ambiente nel quale ci stiamo muovendo e le azioni che vogliamo intraprendere. I **Modificatori** sono i valori, espressi in bonus e minus, dell'ambiente e delle nostre azioni. I mo-

dificatori sono di due tipi di Combattimento e di velocità.

Modificatori di combattimento: sono tutti i vantaggi e svantaggi che i personaggi possono riscontrare, durante il combattimento, nell'agire in un determinato ambiente, ad esempio in acqua, oppure in una determinata posizione ad esempio più elevata rispetto al proprio avversario. Tutti i modificatori di combattimento possono essere applicati, secondo i casi, sia all'affinità di combattimento, che ai tiri d'attacco che alla difesa. Tali modificatori bisogna calcolarli prima di un qualsiasi attacco o difesa.

Modificatori di velocità: questi altri modificatori, la maggior parte è descritta nel capitolo 7 "Tempo e Movimento", si riferisce esclusivamente al tiro velocità che è direttamente collegato alle mosse che vogliamo intraprendere durante la nostra azione. Tutti i modificatori di velocità, relativi alle mosse che vogliamo intraprendere vengono sommati al tiro velocità, ma se non saremo così veloci vorrà dire che potremo effettuare le nostre mosse nell'azione successiva questo accade se il **risultato finale del tiro velocità è 25 o più**. In un'azione non si potranno mai fare più di 3 azioni.

Tabella 3-3: Modificatori al tiro d'attacco

Situazione	Modificatore
Attaccante in equilibrio precario	-20
Attaccante in posizione più elevata	+10
Attacco alle spalle	+30
Difensore invisibile*	-40
Difensore addormentato/stordito	colpito**
Difensore colto di sorpresa	+10
Difensore in equilibrio precario	+20

Tabella 3-4: Modificatori di velocità relativi al combattimento

Situazione	Modificatore
Accelerato	-2
Attacco con arma	Velocità dell'arma
Attacco con magia	Velocità della magia
In attesa	+1
In acqua (non galleggiamento)	+5
In posizione più elevata	-1
In piedi su terreno instabile	+2
Pergamene	Velocità della magia

Pronto a ricevere la carica	-2
Rallentato	+2
Sorpreso	TV fallito

* Vedi invisibilità nel paragrafo "invisibilità"

**L'avversario è colpito automaticamente, si assegnano le normali ferite dell'arma oppure si può uccidere senza tirare

✓ Tiro d'attacco

Ora che ogni cosa è stata stabilita, che ogni influenza è stata calcolata e che sappiamo chi attaccherà per primo, bisogna vedere se l'attacco del nostro personaggio ha successo oppure no. Il tiro d'attacco è molto semplice, bisogna soltanto tirare 1d100 e sommarci gli eventuali bonus dati dal punteggio di Attacco e quelli assegnati dai modificatori. Se il risultato ottenuto è superiore, non uguale, alla Difesa dell'avversario l'attacco ha sortito effetti. Tutti i modificatori che vanno applicati vanno sommati al tiro d'attacco, quindi, un +10 perché l'avversario è colpito di sorpresa dovrà essere sommato al tiro di dado. Il tiro d'attacco è effettuato ogni volta che si vuole attaccare un avversario sia che si usino armi sia che si usano le mani, calci od altro. Il tiro d'attacco va fatto per ogni attacco che il personaggio intende e può fare in un'azione, chi può effettuare due attacchi dovrà effettuare due tiri d'attacco, ognuno modificato secondo le necessità. Qui di seguito c'è una sequenza di combattimento che serve per chiarire la situazione.

Esempio: Kain che sta alle prese con un goblin, dopo aver deciso i suoi punteggi, decide di muoversi all'attacco. Kain avendo Agilità 80 possiede un -2 sul TV, tira ed ottiene 5 (7 di tiro -2), il goblin tira un 6, attacca prima Kain. Il nostro guerriero aveva assegnato 40 punti Attacco quindi ottiene un +40 al tiro d'attacco, stando combattendo in una posizione di equilibrio precario ottiene un modificatore negativo di -20 al tiro. Ora, Kain, tira il d100, ottiene 89, a questo bisogna aggiungere 40 e sottrarre 20, quindi, in totale il tiro d'attacco di Kain è 109. La Difesa del povero goblin è di appena 30 punti, e quindi l'attacco del guerriero ha colpito per bene la creatura.

✓ Le ferite

Ogni volta che il personaggio colpisce il suo avversario o viceversa, bisogna stabilire quanti danni a causato. In questo l'arma che si è usata per colpire svolge un ruolo fondamentale, infatti ogni arma causa danni diversi secondo la taglia, il tipo ecc. I danni che l'arma può causare sono descritti nel capitolo dell'Equipaggiamento al paragrafo delle armi, il danno è deciso dal lancio dei dadi al quale andrà sommato il bonus/malus della Forza, successivamente dovranno essere sottratti gli eventuali punti protezione dell'armatura. Altra cosa da considerare è come abbiamo colpito il nostro avversario, infatti un colpo di striscio non causerà grandi danni viceversa un colpo andato a segno in pieno petto sarà devastante. Per questo esiste l'**Intensità del colpo** ossia, tanto maggiore è la differenza tra il tiro d'attacco e la difesa dell'avversario, tanto l'intensità del colpo sarà maggiore. Maggiore intensità significa maggiori danni e viceversa, lo schema qui sotto vi indica che grado di intensità avete raggiunto:

Tabella 3-5: Intensità del colpo

Grado	Differenza*	Intensità del colpo**
1°	1-20	-1 dado di ferite o metà danno
2°	21-40	Danno normale
3°	40+	+1 dado di ferite o metà danno

*: si deve considerare la differenza tra la difesa colpita dall'attaccante e la difesa del difensore;

** : il dado tolto o aggiunto è quello usato dall'arma, se si usa una spada si toglierà 1d10. se l'arma ha un solo dado si sottrae o aggiunge metà del danno causato. Dopo il lancio dei dati si sommano o sottraggono tutti gli altri modificatori.

Esempio: Fuku, con la sua ascia a due mani, sta combattendo contro un orco che brandisce uno spadone. Alla sua azione d'attacco, Fuku, colpisce una difesa di 87 mentre il suo avversario possedeva una difesa di 45, quindi ottiene una intensità del colpo di grado tre. I danni causati dall'ascia di Fuku saranno 2d12+2 più un altro d12. Se l'orco avesse avuto una difesa di 70 i danni inferti saranno stati solo 1d12+2.

Notate bene che **il dado aggiuntivo va tirato prima di sommarci altri eventuali bonus** è come se quell'arma causasse un dado di danno in più rispetto a quello indicato nella sua descrizione.

✓ Spazio d'attacco

Lo spazio d'attacco indica entro quale distanza i colpi, dei personaggi e delle creature in generale, possono essere sferrati senza doversi spostare. Questo valore non è da sottovalutare in quanto, tutte gli attacchi portati al di fuori dello spazio d'attacco sono da considerarsi falliti automaticamente. A seconda dell'arma che si sta usando il raggio di azione del nostro attacco cambia. Il raggio di azione di un arma indica la possibilità di attaccare un avversario senza subire penalizzazioni al tiro velocità, i vari raggi di azione sono indicati per le singole armi. Questo significa che un personaggio che possiede una spada potrà attaccare, nella stessa azione, senza penalizzazioni al tiro velocità entro una distanza di 4 metri mentre un altro che possiede una alabarda potrà farlo entro 6 metri. **Nella stessa azione si potrà attaccare avversari che si trovano al massimo entro il raggio di azione dell'arma più 3 metri**, i malus da applicare al tiro velocità sono descritti al capitolo 7, Tempo e Movimento. Attaccare avversari oltre la portata dell'arma comporta la perdita dell'azione. Lo spazio di attacco è importante anche perché questo determina la possibilità di attaccare in diverse direzioni rispetto alla posizione che teniamo. Per semplificare le cose lo spazio di attacco è stato diviso in 4 zone: quella centrale occupata dal personaggio e quelle a lui adiacenti.

Tabella 3-6: Spazio d'attacco

1	1	1
1	(4) Personaggio	1
2	3	2

Ora si può dire che il personaggio per attaccare tutti gli avversari che si trovano nella:

Zona 1: non soffre di alcuno svantaggio;

Zona 2: ha un -1 al tiro velocità;

Zona 3: ha uno svantaggio di -3 al tiro velocità e -15 all'Ac.

Questo è il tipico schema di attacco influisce molto soprattutto quando ci si trova a dover combattere contro più avversari, (vedi paragrafo “Più contro uno”). Tale misura è valida solamente per i combattimento corpo a corpo con armi da mischia, per le armi lunghe come alabarde, lance e così via, lo spazio d’attacco sarà maggiore, mentre per le armi da lancio, come archi, balestre e fionde, lo spazio d’attacco sarà descritto nel paragrafo “Combattimento a distanza”.

✓ Più contro uno

Si sa che l’unione fa la forza ed è per questo motivo che il combattimento risulta enormemente a vantaggio per il gruppo più numeroso. Ovviamente il numero maggiore porta dei vantaggi che in termini di gioco si traducono così: **per ogni persona in più, oltre la prima, che attacca una creatura, finché rimane il vantaggio numerico, ogni creatura del gruppo più numeroso riceve un +5 all’affinità al combattimento sia armata che non.** Ma il numero superiore non è un vantaggio infinito, infatti, esiste un limite agli attacchi che una creatura può subire contemporaneamente, tale limite è dato dal fatto che gli attaccanti finirebbero per intralciarsi fra di loro perdendo di efficacia. Lo schema qui sotto indica il numero massimo di creature che possono attaccare uno stesso avversario in relazione alla loro taglia.

Tabella 3-7: Numero massimo di attaccanti

Taglia	Pic	Med	Gra	Gig	Enor
Piccola	5	6	7	9	13
Media	4	5	6	7	10
Grande	3	4	5	6	9
Gigante	2	3	4	5	7
Enorme	1	2	3	4	5

In spazi aperti o molto ampi si deve aggiungere 1 creatura a quelle indicate. Quindi il numero massimo di creature di taglia media che possono attaccare una creatura piccola è 4, mentre una sola ne basterebbe se fosse di taglia enorme.

✓ Attacchi multipli

Più un personaggio migliora la sua abilità nell’usare un’arma più, questo, diventa veloce e preciso nello sferrare attacchi e quindi ottie-

ne anche la capacità di poter scegliere come desidera gestire lo scontro secondo le sue esigenze. Da qui nasce l’esigenza di regolamentare anche questo aspetto che è normale nella realtà di chi si trova a fronteggiare molti combattimenti nella propria vita. Questo si traduce dando la possibilità ai personaggi di poter effettuare più attacchi, qualora ne abbiano la capacità e la voglia di farlo. Quindi, ogni volta che un personaggio assegna un punteggio all’Attacco che è pari e/o multiplo di **40 in un’arma piccola, 50 in una media e 70 in una grande**, può ottenere uno o più attacchi in più ogni azione. Il numero degli attacchi lo deciderà il giocatore quando meglio crede ma mai prima di aver deciso i punteggi di Attacco e Difesa. Effettuando più attacchi si otterrà bonus d’attacco solamente per i punti assegnati in più rispetto al minimo richiesto, in oltre bonus d’attacco dovrà essere ripartito equamente tra tutti gli attacchi che si decide di effettuare. Questo significa che se si assegnano 80 punti all’attacco, attaccando con un’arma piccola, si può scegliere tra le seguenti possibilità d’attacco:

- un solo attacco con un bonus di +40,
- due attacchi con un bonus di +10 su ognuno di essi,
- tre attacchi senza nessun bonus.

Attaccare più volte in una azione, quindi, significa impegnarsi soprattutto sulla velocità dell’attacco stesso a discapito a volte sia della precisione che della potenza e quindi, questa scelta, risulterà conveniente solo in determinate situazioni in quanto si possono recare sicuramente più danni ma sarà meno facile colpire il proprio avversario. Ogni attacco dovrà avere un proprio tiro d’attacco modificato secondo i normali modificatori del personaggio, se si ha un +5 all’attacco grazie ad una magia questo dovrà essere applicato ad ogni attacco del personaggio, viceversa un punteggio basso di forza limiterà i danni inferti di ogni suo colpo ecc. In sostanza è un altro vero e proprio attacco senza però effettuare un nuovo tiro velocità. Gli attacchi multipli vengono risolti nella stessa azione nella quale vengono dichiarati, quindi solo quando il personaggio ha eseguito i suoi attacchi si passerà all’azione seguente. Chi possiede più attacchi può decidere anche verso chi indirizzarli, in-

fatti ogni creatura può attaccare tutte i bersagli che si trovano davanti a lei entro un angolo di 45 gradi senza subire penalità. In ogni caso non si potranno mai effettuare nella stessa azione più di 6 attacchi con armi di taglia piccola, 5 con armi di taglia media, 4 con armi di taglia grande.

✓ **Sorpresa**

Si sa che cogliere di sorpresa il proprio avversario è un vantaggio enorme che spesso volge a proprio favore lo scontro, quindi sapere se un avversario o noi stessi siamo sorpresi dall'azione del nostro avversario è di fondamentale importanza. Sorprendere qualcuno significa colpirlo quando meno se lo aspetta, significa fare qualcosa che lo disorienti e ti metta in posizione di vantaggio e così via. Per vedere se una creatura è sorpresa o meno bisogna fare una **prova di resistenza mentale modificata dall'Istinto**, la prova è modificata secondo la situazione e/o lo stato d'attenzione della creatura. Se la prova fallisce, la creatura è sorpresa, quindi, non potrà fare nulla per un'intera azione, dopo di che si farà normalmente il tiro velocità. Qui sotto sono riportati i modificatori alla prova, dovuti, sia alla situazione in cui si trova il personaggio, sia alla sua attenzione. Questi valori devono essere applicati ogni volta che la situazione lo richiede, quindi, se un personaggio si trova rilassato a casa (-20) in una situazione di normale routine (-30), la sua prova avrà una penalità di -50!

Tabella 3-8: Sorpresa

Attenzione	
Rilassato	-20
Tranquillo	-10
Sospettoso	0
Cauto	+5
Estremamente cauto	+8
Situazione	
Insospettabile	-30
Insolita	-15
Probabile	0
Pericolosa	+8
Estremo pericolo	+12

Manovre di combattimento

Le manovre di combattimento sono speciali azioni che il personaggio e le creature possono effettuare per sconfiggere il loro avversario, queste mosse sono considerati attacchi normali quindi ogni personaggio può effettuarle nella maniera e nel numero che ritiene più opportuno. Tutti i modificatori che vengono applicati a queste forme di attacco e difesa sono da applicarsi solo nelle condizioni descritte oppure similari, sarà comunque il direttore di gioco a decidere in merito.

✓ **Affondo**

Azione che consiste nello scattare in avanti, in direzione dell'avversario, con l'arma avanti cercando di trafiggerlo o di colpirlo con maggiore potenza grazie allo scatto. Questa mossa gioca sul cogliere di sorpresa il nemico con il repentino cambio di velocità, ma nel farlo, ci si scopre molto dando, all'avversario, un vantaggio nel caso il nostro attacco non abbia avuto successo. Per effettuare con successo questa mossa si deve vincere il tiro velocità iniziale poi si potrà decidere se effettuarla o meno. L'affondo offre un bonus di +15 al tiro d'attacco ed un +10 alle ferite inflitte, ma da anche un malus di -30 alla propria Difesa naturale al successivo primo attacco dell'avversario se il nostro non è andato a segno. Si può effettuare un solo affondo ad azione, se si posseggono più attacchi purtroppo i successivi andranno perduti.

✓ **Attacchi con due armi**

Seguendo la regola che due armi sono meglio di una, si capisce che questa è una combinazione micidiale se usata da persone abili. Il personaggio che attacca con due armi deve seguire le regole:

1. Il personaggio, nell'azione d'attacco, guadagna un attacco in più ad azione. Sugli attacchi della prima arma avrà un malus di -15, mentre sull'attacco della seconda arma il malus sarà di -30. Se si ha la fortuna di essere ambidestro i malus diventeranno rispettivamente -12/-25.
2. La seconda arma deve essere più piccola della prima.
3. I punteggi di affinità al combattimento sono quelli posseduti dal personaggio,

nelle armi che usa, o dall'appartenenza alle famiglie di armi.

4. Se il punteggio di AC permette più attacchi questi potranno essere effettuati solamente con la prima arma ma il numero degli attacchi sarà ridotto di uno mentre quelli della seconda andranno perduti.

Esempio: Ulrik attacca con una spada lunga ed uno spadino, i suoi punteggi di AC sono di 50 nella spada e 40 nello spadino. Potrebbe fare due attacchi sia con la spada che con lo spadino ma attaccando con entrambe potrà effettuare solamente un attacco di spada (con 50 ha due attacchi ma togliendone uno ne rimane uno) con malus -15, ed un attacco, con malus -30 con lo spadino.

✓ **Atterrare con lo scudo (caricare)**

Questa manovra è molto utile poiché, se riesce, getta a terra l'avversario. Per prima cosa si deve avere uno scudo (con uno scudo da braccio e piccolo questa manovra NON può essere effettuata) ed avere 6 metri per la rincorsa. L'attaccante, deve effettuare un tiro d'attacco contro il suo avversario, senza modifiche dovute al punteggio di Attacco e una volta colpito, i due contendenti, dovranno effettuare un confronto di Forza. Se il confronto lo perde l'attaccante vuol dire che la sua mossa non ha sortito effetti, se la fallisce il difensore, cadrà a terra, se falliscono entrambi cadranno entrambi. Usando questa mossa l'attaccante perde gli attacchi con altre armi, si può cercare di caricare con lo scudo solo una volta ad azione. Ecco alcuni modificatori al tiro Forza:

Tabella 3-9: Atterrare con lo scudo

Motivo	Bonus
X ogni taglia di differenza	+15
Difensore sorpreso o non si aspetta l'attacco	+15
Il difensore ha quattro o più gambe	-10

✓ **Carica**

Quando un personaggio carica, deve correre al 50% in più. Per caricare bisogna avere dai 6 ai 12 metri di rincorsa. La creatura che carica, riceverà un +10 al danno con qualsiasi arma, o +15 con armi su asta. In aggiunta, chi carica, ha una penalità di -25 alla Difesa. Se

si carica una creatura in guardia, che brandisce un'arma lunga, si perde automaticamente il tiro velocità. Si può effettuare un solo attacco, gli altri andranno perduti.

✓ **Colpi mirati**

Questa particolare mossa serve quando ci si trova in una situazione tale che bisogna colpire un oggetto, un bersaglio o altro che è molto piccolo oppure è ben difeso oppure che si trova lontano. Il colpo mirato non si discosta da un attacco normale ma è sicuramente più difficile. Infatti per effettuare un colpo mirato bisogna fare un tiro d'attacco penalizzato da un minimo di -10 ad un massimo di -50 per i casi estremi seppur fattibili. A questo bisogna aggiungere che se un personaggio, **con un'arma da lancio, riesce a mirare per una azione intera il malus sarà diminuito di 5 punti**, si può mirare **fino ad un massimo di 3 azioni** quindi si avrà uno sconto di 15 punti. Il colpo mirato non permetterà di aumentare danni od effetti di colpi d'attacco, poiché in questo gioco non è stato adottato un sistema di localizzazione dei colpi.

✓ **Colpire alle spalle**

L'attacco alle spalle può avere due significati diversi a seconda della situazione: tentare di uccidere oppure causare il massimo danno possibile.

Tentare di uccidere silenziosamente: questo tipo di l'attacco alle spalle, viene provato con lo scopo di uccidere senza attirare eventuale attenzione di altri soggetti. Per effettuare con successo questa mossa bisognerà stabilire se il bersaglio dell'attacco si accorge o meno dell'arrivo del personaggio. Questo si determina con un confronto d'abilità in Muoversi in silenzio da parte dell'attaccante ed ascoltare da parte del bersaglio ogni 3 metri di avvicinamento entro un raggio di 10 metri dal bersaglio, le prove devono essere effettuate dal direttore di gioco in quanto il personaggio non saprà se la vittima si è accorta o meno della sua presenza e spetterà al direttore decidere le reazioni. Una prova fallita significa che il personaggio è stato scoperto ma, non vuol dire che, si capiscano le sue intenzioni pur potendole immaginare. Se l'attaccante è stato scoperto a meno di 3 metri di distanza può sferrare un attacco lanciandosi addosso al bersaglio

con l'arma, in questo caso se vince il tiro velocità l'attaccante ottiene un bonus di -3 al tiro d'attacco. Nel caso la vittima non si accorge della presenza del personaggio, questo potrà uccidere il suo bersaglio automaticamente senza problemi. Se ci dovessero essere altre persone nelle vicinanze si potrebbero effettuare altre prove per vedere se si accorgono di qualcosa, nel caso sarà il Direttore di gioco a decidere in merito.

Causare il massimo danno: quest'altro caso si può verificare quando il personaggio sa che dovrà essere scoperto, quindi, cercherà di causare più danni possibili alla vittima. Anche in questo caso si dovrà superare un confronto di abilità Muoversi in silenzio e ascoltare, effettuate dal direttore di gioco. Se, l'attaccante riesce ad avvicinarsi a meno di 4 metri dalla vittima, potrà effettuare il tiro velocità con un bonus di -3 e, se lo vince, otterrà un +15 al tiro d'attacco ed un +8 alle ferite che infliggerà, mentre la vittima soffrirà della perdita di tutta la sua affinità al combattimento per quell'azione.

✓ **Colpire con lo scudo**

Un personaggio che utilizza uno scudo può rinunciare alla sua protezione per usarlo per attaccare. Può capitare che già si possieda un'arma oppure che lo scudo sia la sola arma a disposizione. Se si attacca con un'arma e poi con lo scudo, si ottiene un attacco in più, ma, si ha anche una penalità di -5 al tiro d'attacco con la prima arma, e -10 con la seconda (lo scudo, perché normalmente si tiene con la mano non primaria). Se si ha il vantaggio di essere ambidestro le penalità diventano -3 e -6. Se si possiede solamente lo scudo come arma si può effettuare un solo attacco senza penalità. I danni causati dagli scudi sono:

Tabella 3-10: Danni degli scudi

Scudo	Danno	Con modifica*
Da braccio	1d4	1d6
Piccolo	1d6	1d8
Medio	1d8	1d10
Grande	1d8+1	1d12

* La modifica agli scudi consiste nell'aggiungere alla sua parte anteriore dalle tre alle sette punte di ferro.

✓ **Disarmare**

Di solito questa azione non viene usata a meno che l'avversario non sia palesemente inferiore, in quanto tale mossa è molto difficile da effettuare. Prima di tutto, si deve vedere la grandezza dell'arma usata da chi vuol disarmare e quella usata dalla vittima, dopo di che si effettua un normale attacco, ma, penalizzato dei vari malus secondo la tabella di seguito. Se si possiedono più attacchi si possono effettuare normalmente, anche per riprovare a disarmare. Se l'attacco riesce, non causerà alcun danno ma farà cadere, dalle mani l'arma all'avversario a 3 metri di distanza, la direzione è determinata dal Direttore di gioco.

Esempio: Jordan viene sfidato da un giovane bandito armato di una scimitarra (arma media). Dopo i primi scontri, il nostro sacerdote, si accorge che il ragazzo non è certamente alla sua altezza e decide di farglielo capire tentando di disarmarlo. La ACA di Jordan è 48 e la divide così: Attacco 45, Difesa 3, usa una spada lunga (arma media) come il suo avversario, quindi per disarmarlo deve effettuare un tiro d'attacco penalizzato di 70 punti. Tira un 98 punteggio di gran lunga superiore alla Difesa del suo inesperto avversario, che, visto la spettacolare mossa decide saggiamente di fuggire e salvarsi la vita.

Tabella 3-11: Disarmare

Arma difesa \ Arma attacco	Piccola	Media	Grande
Piccola	-70	-90	-120
Media	-60	-70	-100
Grande	-100	-60	-70

Disarmare avversari che usano armi a due mani è molto più difficile in quanto è necessario effettuare con successo due attacchi per disarmare, anche se con uno solo buono si fa perdere il successivo tiro velocità alla nostra vittima. Le armi naturali come gli artigli non possono essere disarmati.

✓ **Fuggire**

La fuga dal combattimento è un'azione che serve e può salvare la vita se saggiamente utilizzata. Fuggire dal combattimento consiste nel girarsi e correre via il più veloce possibile

fuori dal raggio di azione del nostro avversario. La fuga va dichiarata prima del tiro velocità e chi tenta di fuggire **aggiunge un +2 al TV e non riceve alcun bonus dovuto all'affinità al combattimento**. Una volta effettuato il tiro bisogna possono accadere tre eventi:

Vincere il TV: il personaggio riesce ad allontanarsi dal suo avversario di tanti metri quanto è la differenza tra le velocità. Se Tuvok ha velocità totale di 7 ed il suo avversario di 10, il nostro amico si è allontanato di 3 metri nella direzione libera che vuole.

Perdere il TV non essendo colpiti: il personaggio tira 1d10 e quelli sono i metri che è riuscito a distanziarsi dal suo avversario.

Perdere il TV essendo colpiti: non si può fuggire.

Contemporanea: come perdere il tiro velocità.

✓ **Invito**

Questa particolare mossa, consiste nello scoprire un bersaglio d'attacco a scopo di trarre in inganno l'avversario per poi colpirlo di sorpresa. Per effettuare questa mossa bisogna che il personaggio vinca il tiro velocità ed aspetti l'azione dell'avversario "sacrificando" dei punti difesa. Il sacrificio consiste nel ridurre il punteggio di Difesa, dopo che sono stati assegnati i valori di Attacco e Difesa, fino ad un massimo di 35 punti. L'attaccante dovrà fare una prova d'Intelletto penalizzata di tanti punti quanti sono stati quelli di Difesa sacrificati. Quindi se Gerald sacrifica 20 punti di Difesa, il goblin avrà -20 alla prova di Intelletto. La vittima fallendo la prova, attacca normalmente ed il punteggio di Difesa, del personaggio, sarà quello assegnato ad inizio azione senza, perciò, il sacrificio. In oltre, nell'azione successiva, la vittima dell'invito, perde automaticamente il tiro velocità e vede la sua difesa dimezzata, solo per il primo attacco. Riuscendo nella prova d'Intelletto ci si accorge della trappola e si ottiene un bonus pari al doppio dei punti di difesa sacrificati dal difensore, questo bonus si applicherà solo al suo primo attacco.

Esempio: Jordan sta combattendo contro un guerriero di non poca abilità. Visto che con attacchi semplici non ha molto successo deci-

de di fare una mossa d'invito. Deciso questo, sacrifica 25 punti della sua Difesa, quindi il suo avversario dovrà sostenere una prova d'Intelletto -25. Fallisce la prova quindi cade nell'invito di Jordan. Ora, il guerriero, crede che il suo avversario sia in difetto nel difendersi e perciò tira un colpo sicuro proprio nel punto scoperto, ma si accorgerà presto del suo errore. L'attacco del guerriero è 80, la Difesa di Jordan è 90. Tira un 24 quindi sbaglia l'attacco e Jordan approfittando della situazione, creata da lui, attaccherà all'azione successiva contro una difesa dimezzata. Se, il guerriero avesse superato la prova di Intelletto, si sarebbe accorto della trappola ed avrebbe attaccato con un bonus di +50.

Se si posseggono più attacchi, quando si tenta un invito, andranno perduti.

✓ **Schivare proiettili**

Anche se non è una vera mossa di combattimento questa azione può essere molto utile in molte situazioni ma è molto difficile eseguirla. Si possono schivare fino a due frecce provenienti dalla stessa direzione per non più di 2 azioni consecutive, se però la prima freccia colpisce, non si potrà neanche tentare di schivare la seconda. Per eseguire la schivata bisogna fare una prova d'Agilità -35 se la distanza è lontana, -45 se la distanza è media e -55 se è vicina.

✓ **Simultanea**

La simultaneità di un'azione può capitare ed è opportuno sapere alcune cose. Il fatto che due o più personaggi, creature o altro, si muovono contemporaneamente per lanciare il proprio attacco significa che i malus o i bonus derivanti dall'attacco, subiti in quella particolare azione verranno applicati non da subito ma dall'azione successiva. Ad esempio se un personaggio viene colpito e quelle ferite gli causano la morte questa sopraggiungerà solo dopo che ha portato a termine il suo attacco.

Tabella 3-12: Sopraffazione

Taglia	Pic	Med	Gra	Gig	Enor
Piccola	3	4	5	7	10
Media	2	3	4	5	8
Grande	1	2	3	4	6
Gigante	1	2	2	3	4
Enorme	1	1	1	2	3
Ambiente					
Aperto	+1 creatura al numero minimo				
Chiuso meno di 10x10 mt	-1 creatura al numero minimo, minimo sempre 1 creatura				
Chiuso più di 10x10 mt	Il minimo delle creature				

✓ Sopraffazione

La sopraffazione è una tecnica di combattimento assai utile, che sfrutta la maggioranza numerica per cercare di rendere innocuo il proprio avversario. Sopraffare un avversario significa impedirgli qualsiasi movimento sfruttando la forza ed il peso fisico di tutti gli attaccanti. Per sopraffare qualcuno bisogna prima di tutto essere in maggioranza numerica rispetto al proprio avversario, il numero minimo di attaccanti che servono per effettuare questo tipo di azione è quello indicato nella tabella sottostante modificato secondo la taglia delle creature e l'ambiente in cui ci si trova. Bisogna, poi, che tutti gli attaccanti effettuino la stessa mossa, se ad esempio, delle quattro creature necessarie a sopraffare l'avversario, una attacca normalmente, non è possibile effettuare la sopraffazione. È necessario dichiarare l'azione prima del tiro velocità e poi effettuare gli attacchi senza considerare nessun tipo di affinità al combattimento, il bonus dovuto al soprannumero è comunque da considerare. Ogni attacco andato a segno significa che un attaccante è riuscito ad afferrare il proprio avversario facendo di tutto per renderlo innocuo. Per liberarsi, chi viene sopraffatto, deve riuscire in una prova di Forza modificata con un -10 per ogni creatura che è riuscita a attaccarsi a lui. Se riesce si libera istantaneamente dalla presa dei suoi avversari altrimenti rimarrà in loro balia. Chi effettua l'attacco per la sopraffazione perde il bonus dovuto allo scudo.

Esempio: il nostro gruppo formato da quattro persone, incontra nella piazza centrale del villaggio, il bandito della loro ricerca e poiché lo devono catturare vivo, decidono di sopraffarlo. Dichiarano le loro intenzioni al direttore di gioco e iniziano gli attacchi. Tutti i personaggi ottengono un bonus di +15 per il soprannumero. Tutti vanno a segno sopraffacendo il loro avversario che tenta di liberarsi, per farlo deve fare una prova di Forza -40, che fallisce. Ora lo porteranno in città per riscuotere la sua taglia.

Posizioni nel combattimento

In un combattimento è facile che i soggetti si muovano, scattano in avanti dietro, corrono ecc. tutto per trovarsi in vantaggio contro il loro avversario, ma, a volte ci si trova a dover difendersi in condizioni un po' precarie o anche peggio. Qui di seguito sono riportate alcune posizioni in cui ci si può trovare durante uno scontro. Queste sono solo alcune situazioni, il direttore di gioco deve sempre tenere in considerazione come i combattenti si scontrano per rendere più realistico e bello il gioco.

✓ Posizione prona

Una creatura prona, sdraiata a pancia sotto, riceverà un bonus di +20 alla Difesa contro armi scagliate o da tiro, ma avrà una penalità di -20 alla Difesa naturale ed un'ulteriore -30 all'affinità al combattimento su tutte le altre azioni di combattimento. Mentre si è prona si potranno usare solo armi di taglia piccola o balestre. Il personaggio avrà +3 al tiro velocità con le armi e la frequenza di tiro delle balestre è dimezzata. Rialzarsi da una posizione prona implica la perdita di tutti gli attacchi tranne uno, se si possiede un solo attacco lo si perderà. L'attacco o qualsiasi altra azione, che dovrà essere entro $\frac{1}{4}$ del raggio di azione dell'arma, e si avrà una penalità di +5 la tiro velocità.

✓ Posizione rialzata

Se l'attaccante si trova su un terreno più alto, ma entro e non oltre i 100 centimetri, rispetto al difensore, ha un bonus di +10 al tiro d'attacco. Questo vale se la creatura si trova su un tavolo, su delle scale o, più in generale se la testa dell'avversario arriva circa all'anca

del personaggio sul rialzo. Questo non vale per i cavalieri, hanno già il loro bonus, né si applica a creature mastodontiche che attaccano esseri di dimensioni più piccole, neppure se la situazione è precaria come potrebbe essere un personaggio su di una trave di legno sospesa nel vuoto.

✓ **Posizione seduta o inginocchiata**

Le creature che sono inginocchiate o sedute sono un bersaglio leggermente più difficile per le armi a distanza e per questo tipo di attacchi la creatura riceve un bonus di +10 alla Difesa. Sono svantaggiate, invece, nel corpo a corpo, dove ha la difesa peggiorata di 10 punti e si ha un -15 all'affinità al combattimento, in oltre la creatura in ginocchio o seduta ha un +3 al tiro velocità. Creature in ginocchio possono usare tutte le armi corpo a corpo e le balestre, gli archi lunghi, compositi e no, non possono essere usati. Alzarsi da una posizione di seduto, implicherà una penalità di +2 al tiro velocità ed un -10 all'AC sulla prossima azione. Rialzarsi da una posizione di inginocchiato farà perdere metà degli attacchi totali se si possiede solo un attacco lo si manterrà.

Gli stili di combattimento

Oltre alla normale efficacia di un'arma questa potrà diventare assai più potente se in mano ad un personaggio se la usa con un uno stile adeguato. Gli stili di combattimento sono riferiti alle armi per il combattimento e sono: **arma ad una mano, arma con due mani, arma e scudo, due armi**. Per apprendere uno stile bisogna essere già adeguatamente capaci nell'arma tipica per quello stile, **almeno 100 punti di affinità al combattimento**. Ciò comporta che se si vuole apprendere lo stile di combattimento con un'arma ad una mano si potrà solo se si ha un punteggio di 100 AC in un'arma ad una mano come spade, spadini ecc. Se si possiede tale punteggio, ad esempio, nell'ascia a due mani si potrà imparare solamente lo stile di combattimento con armi a due mani. Per progredire nella conoscenza degli stili di combattimento e quindi apprendere i benefici bisogna spendere punti abilità acquisiti durante combattimenti dai punti potenza degli avversari, ogni stile può ricevere al massimo 40 punti abilità.

Arma ad una mano: si riesce a interpretare al meglio le esigenze e le caratteristiche dell'arma, si diventa un tutt'uno con la propria arma, come se fosse un prolungamento del proprio braccio. I vantaggi derivati da l'utilizzo di questo stile sono:

1. A grado 5 si ottiene un -1 ai tiri velocità.
2. A grado 10 si ottiene un +1 alle ferite inflitte.
3. Da grado 14 si ottiene un +1 ogni 2 punti abilità in più (14 darà un +1, 16 +2, 18 +3...)
4. A grado 20 si ottiene un -1 ai tiri velocità.
5. A grado 30 si ottiene un +1 alle ferite inflitte.
6. A grado 40 si può evitare un colpo da maestro subito da un avversario che usa la stessa tecnica, oppure si può effettuare un colpo da maestro, contro chi non conosce questo stile con un bonus di +10. Si può usare, o una o l'altra, una sola volta in un combattimento.

Esempio: Gerald usa lo stile del combattimento con arma ad una mano dove ha raggiunto grado 25. Quando si troverà a combattere in questa modalità avrà un bonus sull'Attacco di +7 punti. Se usasse lo scudo si dovrebbe calcolare solo il bonus dello scudo.

Arma a due mani: le armi a due mani, si sa, fanno più danni delle altre grazie al loro peso e dimensioni ma saper sfruttare al massimo le loro potenzialità non è facile e per questo è nato uno stile apposito per questo tipo di armi. I vantaggi derivanti dall'uso di questo metodo di combattimento sono:

1. Da grado 4 si ottiene un +1 alle ferite inflitte per ogni 4 punti abilità (4 darà un +1, 8 +2, 12 +3...)
2. A grado 15 si ottiene un + 5 alla Difesa.
3. A grado 20 si ottiene un -1 ai tiri velocità.
4. A grado 30 si ottiene un + 5 alla Difesa.
5. a grado 40 si può causare il massimo danno possibile con l'arma che si usa. Questo tipo di attacco deve essere dichiarato prima del tiro d'attacco, in oltre si perdono gli altri attacchi e se non possono fare soltanto 4 al giorno.

Tali bonus decadono immediatamente se si usa un'arma diversa di famiglia ristretta da quella che normalmente si usa.

Arma e scudo: è il tipico stile di combattimento che offre elevati livelli sia in attacco che in difesa. Le caratteristiche di questo stile sono la perfetta sintonia tra le due parti dello scontro che lo rendono temutissimo dai più. I vantaggi derivanti dall'uso di questo stile sono:

1. +1 alla Difesa ogni 2 punti d'abilità.
2. A grado 15 si ottiene un -1 ai tiri velocità.
3. A grado 25 il personaggio può decidere di impegnarsi soltanto nel difendersi, ottenendo un bonus di Difesa di +40. Effettuando questa mossa si perdono tutti gli attacchi, la possibilità di lanciare magie, ci si può muovere solo alla metà del movimento.
4. A grado 35 il personaggio guadagna un attacco in più che può effettuare con lo scudo. Questo attacco non ha penalità, si può effettuare sempre e non ha limitazioni derivanti dal punteggio di ACa.

Due armi: combattere con due armi è spettacolare ma assai difficile ma, se si riesce a capire i segreti di questo tipo di combattimento, si diventa veramente imbattibile. I vantaggi di usare questo stile sono:

1. A grado 10 i malus dovuti alla difficoltà di usare due armi si dimezzano.
2. A 20 punti abilità il malus scompare.
3. A 30 si ottiene un +1 ai tiri d'attacco, su ogni arma, ogni due punti abilità in più (30 darà un +1, 32 +2, 36 +3...).
4. A grado 40 il personaggio può effettuare tutti gli attacchi possibili con le due armi.

✓ **Apprendere e migliorare gli stili di combattimento**

Per apprendere uno stile di combattimento, i personaggi, devono trovare un maestro che li avvii in questa nuova strada (Vedi capitolo "Creazione del personaggio" paragrafo Migliorare le abilità). Alla creazione del personaggio si presuppone abbia avuto la possibilità è l'opportunità di frequentare le lezioni di scherma quindi potrà assegnare quanti punti vuole ai diversi stili. Per migliorare lo stile di combattimento bisogna assegnargli punti abilità guadagnati nelle battaglie, sarà il personaggio a decidere se assegnare e quanti

punti assegnare allo stile di combattimento seguendo solo due indicazioni:

1. Si possono assegnare punti abilità solo se questi possono essere assegnati all'affinità al combattimento armato.
2. Si può migliorare unicamente nello/gli stile/i utilizzato/i nello scontro.

Esempio: Tuvok che sconfiggendo, con la sua spada e la sua magia, un orco, ha guadagnato 3 punti abilità spendibili nell'affinità di combattimento nella spada e nei punti magia. Decide di dividerli così 2 punti all'AC ed uno ai punti magia. I due punti nell'AC decide di darli tutti allo stile di combattimento con arma ad una mano. Tuvok non avrebbe potuto dare ne tutti e tre i punti guadagnati allo stile di combattimento, ne avrebbe potuto assegnarli allo stile con due armi visto che non aveva combattuto così.

I colpi da maestro

In un combattimento le variabili che lo influenzano sono tantissime ma quella più comune e di grande importanza è senza dubbio l'abilità dei due avversari. Non si è mai certi della vittoria se non si conosce il valore dei due combattenti, ma si potrà essere certi che un maestro non avrà grossi problemi a dimostrarsi superiore nei confronti di uno sprovveduto bandito. Non sempre conviene risolvere con la morte dell'avversario lo scontro, ma si potrebbe soltanto intimidirlo per farlo fuggire oppure arrendersi e farlo collaborare. Per fare ciò bisogna in qualche modo dimostrare la propria superiorità in battaglia, un metodo efficace è quello di usare i cosiddetti Colpi da Maestro. Sono attacchi che hanno una efficacia enorme, sia sul piano fisico che psicologico, e sono sotto il pieno controllo di colui che li effettua e quindi sono il vero metro di misura della vera abilità del personaggio. Per eseguire un colpo da maestro il personaggio deve effettuare una prova contro la differenza tra la affinità al combattimento che sta utilizzando e quella del suo avversario. Se il risultato del tiro è inferiore al valore ottenuto il colpo da maestro è riuscito altrimenti no. Se il colpo va a segno il personaggio potrà decidere gli effetti del suo attacco tra la lista delle possibilità descritte nella tabella qui sotto. Se si

stenta un colpo da maestro si dovrà rinunciare ad altri eventuali attacchi.

Tabella 3-12: I Colpi da Maestro, armi contundenti

I Colpi da Maestro con armi contundenti

- +10 ferite, -10 alla prima prova successiva;
- +8 ferite, +2 al tiro velocità all'azione successiva;
- colpo al braccio, per le prossime 2 azioni -10 all'attacco;
- +4 ferite, colpo alla gamba, prova resistenza fisica modificata dalla costituzione, se fallita inginocchiarsi per un'azione;
- colpo alla testa, prova di resistenza fisica modificata dalla costituzione o rimanere stordito per 1d3 azioni. +15 alla prova se porta l'elmo;
- +6 ferite, colpo al costato, perdita del TV successivo, soglia di affaticamento -3;
- +8 ferite, gran botta tra collo e spalla, prova di resistenza contro dolore o combattere per le prossime 2d3 azioni con -10 ai tiri d'attacco;
- grande botta in fronte, +16 danni, prova resistenza fisica modificata dalla Costituzione se riesce svenimento per 1 turno, se lo fallisce di 20 o più punti sopravviene la morte in 1 turno.

Tabella 3-13: Colpi da Maestro, armi da taglio

I Colpi da maestro possibili con armi da taglio

- +2 ferite, ferita leggera e programmata;
- +4 ferite, colpo al braccio che tiene l'arma;
- +2 ferite, ferita alla gamba +2 al TV successivo;
- punti l'arma alla gola del tuo avversario;
- ferita al fianco, affaticamento +2;
- grande ferita alla mano che tiene l'arma, -10 ai tiri d'attacco per 1d4 azioni;
- ferita alla gamba, -15 alle prove di agilità;
- colpo d'incontro, +10 ferite, prova resistenza fisica modificata dalla Costituzione se fallisce morte in 1d10 azioni per dissanguamento, se riesce indifeso per 1 turno.

Tabella 3-14: Colpi da Maestro, armi da punta

I Colpi da maestro possibili con armi da punta

- lo infilzi leggermente al braccio che tiene l'arma, +6 ferite, -5 ai tiri d'attacco per l'intero scontro;
- lo infilzi profondamente al braccio che tiene l'arma, +10 alle ferite, -25 all'AC;
- lo infilzi leggermente al braccio che non tiene l'arma, +5 ferite;
- lo infilzi profondamente al braccio che non tiene l'arma, +15 alle ferite;
- Lo infilzi alla gamba, +6 ferite, movimento dimezzato;
- Lo infilzi al piede che lo trapassi e lo ancori al terreno, +15 ferite, movimento ridotto ad un terzo, +3 ai TV;
- Lo colpisci alla gola, prova resistenza fisica (senza modificatori), se fallisce la creatura muore dissanguata entro 2d5 azioni, se riesce stordito per 6 azioni.

Si tenga bene a mente che la vittima di tali colpi sa benissimo quello che è accaduto quindi è plausibile che scappi, si arrenda oppure continui a combattere sapendo che ha poche possibilità di farcela. Le creature non intelligenti subiscono gli effetti fisici del Colpo da maestro ma non quelli psicologici. È possibile effettuare i Colpi da maestro solo contro creature simili alla propria razza, che si conoscono i loro cicli biologici o che già si è incontrate in combattimento, **alle creature sconosciute (mai viste prima) non si possono effettuare tali colpi.**

Combattimento a distanza

Fin'ora abbiamo trattato solamente il combattimento corpo a corpo ma esiste anche un tipo di combattimento: quello a distanza fatto con armi da lancio quali archi, balestre e fionde. La tecnica dello scontro non cambia di molto rispetto a quello da mischia, ma bisogna tenere conto di alcune cose. L'affinità al combattimento posseduta nelle armi a distanza, non avendo una concreta influenza sulla difesa del personaggio, **si dovrà assegnare unicamente all'Attacco, per ogni 1 punto di affinità al combattimento assegnato all'Attacco si ottiene un +1 al tiro d'attacco.**

Per un combattimento di questo genere bisogna tenere conto di alcuni fattori quali la di-

stanza dell'avversario, l'eventuale sua copertura e quante frecce o dardi il personaggio può tirare in una azione. Per quanto riguarda la distanza, questa è stata divisa in tre: corta, media e lunga distanza. Per vedere quale è il raggio d'azione dell'arma, ossia entro quale distanza il bersaglio deve trovarsi perché sia colpibile, bisogna vedere le caratteristiche dell'arma stessa perché la lunghezza dell'arco, la qualità della balestra influiscono sulla gittata. Per gittata si intende la distanza che riesce a coprire la freccia od il dardo scagliato da un'arma da lancio. Nel gioco la variazione di distanza influisce sulla possibilità di colpire, in quanto più un bersaglio è lontano più sarà difficile colpirlo, viceversa più questo è vicino più sarà facile. La tabella qui sotto indica i modificatori da applicare ai tiri d'attacco secondo la distanza del bersaglio.

Tabella 3-15: Malus dovuto dalla distanza

Distanza	Malus
Corta	0
Media	-20
Lunga	-40

I modificatori rimangono finché rimane la condizione di distanza, ossia se un soggetto che prima stava a distanza media fugge e si porta a distanza lontana donerà un -40 all'attaccante. Importante, le armi da lancio non sono fatte per essere usate in un combattimento corpo a corpo, quindi, possono essere efficaci se l'avversario si porta ad una distanza non inferiore di 1,5 metri.

✓ Coperture

Se un personaggio si trova dentro il sottobosco di una foresta o dietro una piccola botte sarà più difficile colpirlo con armi da lancio. Tutto ciò che copre il bersaglio, pietre, porte muri ecc, è definito copertura, ogni volta che si tenta di colpire un soggetto dietro una copertura, l'attaccante avrà una penalità sui tiri d'attacco, sia con le armi scagliate/tiro che con le magie che prevedono di colpire a distanza un bersaglio. Il malus d'attacco dato dipende dal tipo di copertura che ci protegge ed in che misura ci protegge. Per il tipo di copertura si intende la composizione della stessa, perché una cosa è stare dietro un muro ed una cosa è stare dietro una staccionata. Per

questo la copertura è stata distinta in leggera e pesante: per leggera si intendono tutte quelle protezioni che posso essere passate da una freccia, posso essere una staccionata, un paravento di pelli di animali, una fine lastra di legno e così via. Per pesante tutte le protezioni che impediscono il passaggio almeno di una freccia, come un muro di pietre, rocce varie, porte pesanti di legno ecc. Influyente è anche quanto un soggetto è protetto poiché, meno bersaglio valido offre, più sarà difficile colpirlo. La percentuale di corpo coperto dalla protezione è stata divisa in quattro grandi gradi ma il direttore di gioco può modificare, tali parametri, come meglio crede. La tabella qui sotto, indica le percentuali di copertura ed i relativi malus d'attacco applicabili all'attaccante mentre tira ad un bersaglio dietro una copertura. Queste regole valgono solo se la barriera è tra l'attaccante e il difensore. Le coperture di norma non vengono prese in considerazione per quanto riguarda le magia ad area d'effetto, cioè quelle magie che agiscono su una, più o meno, vasta zona, come potrebbe essere una palla di fuoco. Il direttore di gioco potrebbe tenere in considerazione le coperture per quanto riguarda, ad esempio, i danni subiti.

Tabella 3-16: Copertura

Bersaglio coperto %	C. pesante	C. leggera
25%	-10	-5
50%	-20	-10
75%	-35	-15
90%	-50	-20

✓ Intensità di tiro

Con questo termine si indica la capacità che il personaggio ha nel tirare un numero maggiore di frecce o dardi per azione. In sostanza il procedimento avviene come per le armi da mischia, cioè un alto punteggio di Attacco determina un'intensità di tiro maggiore. Nello specifico per **gli archi corti, compositi o meno e fionde occorrono 40 punti** o multiplo di esso per scagliare una freccia o sasso in più ad azione, per **gli archi lunghi, compositi o meno, ne occorrono 50**, per le **balestre leggere, medie ne servono 70 di punti attacco**, per le **balestre pesanti 100**.

✓ Colpi a dispersione

Esistono materiali, come i liquidi, che se vengono lanciati su una superficie solida provocano degli schizzi che possono provocare danni anche alle creature vicine al bersaglio. I classici esempi sono gli oli infiammati, gli acidi ed alcuni tipi di veleni. Prima di tutto bisogna sapere che gli schizzi sono, per comodità, prodotti solo nel caso non sia stato colpito il bersaglio, oppure se il bersaglio era appunto un'area generica. Per regolare questa situazione bisogna che il personaggio indichi con precisione il suo obiettivo e poi tiri il proprio tiro d'attacco. Per colpire una creatura bisogna come al solito superare la sua difesa, **se per caso il tiro è sbagliato da 1 a 15 punti, il colpo cade poco lontano dal bersaglio provocando gli schizzi** che potrebbero ferire chiunque si trovi nelle vicinanze. Se il tiro d'attacco è sbagliato di 16 o più punti il colpo è andato talmente lontano da non generare alcun pericolo.

I colpi a dispersione possono essere lanciati in modo tale che cadendo possono provocare danni a più creature possibili, come ad esempio un olio infiammato al centro di un gruppo di zombie che si sta avvicinando. In tale caso si dichiara il punto preciso e si tenta un tiro d'attacco contro difesa 25 se si sbaglia significa che il lancio è stato troppo lungo ed impreciso. Di norma si calcola che il lancio entro i 6 metri è considerato a corta gittata, fino ai 12 metri di media gittata, fino a 20 metri lunga gittata. Per lanci di media gittata si applica un malus di -10 al tiro d'attacco, mentre per le lunghe gittate il malus è di -20. Una volta colpita l'area bersaglio, il liquido dannoso, si sparge in una nuvola di schizzi, tali schizzi andranno a colpire tutte le creature entro 60 centimetri causando i danni descritti nella tabella qui sotto.

Tabella 3-17: Colpi a dispersione

Colpo a dispersione	Bersaglio	Schizzi
Olio normale infiammato	2d6	1d6
Olio di fuoco infiammato	2d6+2	1d8
Acido, a contatto	2d8	1d6
Acido, sulle armature	5d4/3d4	2d4/1d4
Veleno*	Speciale	Speciale

* Solo alcuni tipi di veleni possono sortire effetti e solo se vengono a diretto contatto con la pelle del bersaglio, il direttore di gioco deciderà in merito.

✓ Tirare in una mischia

A volte capita la necessità di dover colpire un bersaglio, che sta combattendo in mischia, lasciando intatti gli altri combattenti, come nel caso di propri compagni. La mischia nella quale sono coinvolti, complica assai le cose per l'arciere, in quanto, i bruschi movimenti, la poca visibilità di bersagli validi e la paura di colpire un proprio compagno, rendono il tiro molto più difficile. In questi casi bisogna tenere presente che sbagliare un tiro potrebbe causare il ferimento di un compagno piuttosto che del nemico. Ogni volta che si tenta di colpire un bersaglio in mischia **si riceve un malus di -15 ai tiri d'attacco** e se tale tiro fallisce a causa del malus il direttore di gioco deciderà chi è stato colpito dalla freccia vagante, di norma è il bersaglio che si tentava di evitare. La taglia delle creature rende più facile il compito al tiratore, in quanto per ogni taglia superiore della creatura bersaglio, rispetto alla media dei combattenti in mischia, il malus d'attacco si riduce di 8 punti.

Combattimento senza armi

Il combattimento senza armi è la forma più comune di lotta, in quanto dalla notte dei tempi l'uomo si è sempre difeso con le proprie armi naturali, ossia i pugni e i calci e così hanno fatto le altre creature. Dalla prima lotta senz'armi ad oggi di tempo ne è passato e la tecnica si è evoluta a tal punto che combattere senza armi a volte è letale come se si usassero le più grandi ed affilate lame. Tutti sanno combattere senza armi, ma pochi lo sanno fare bene, sfruttando tutto il potenziale che il proprio corpo possiede. Come per le armi bisogna sapere combattere per combattere efficacemente, **l'Affinità al combattimento non armato (ACna)** indica la propria abilità in questo tipo di scontro. Nel combattimento senza armi tre sono le mosse che si possono usare i pugni, i calci e le proiezioni. Tutti sanno usare i pugni per colpire ma non tutti sanno tirare i calci in modo efficace e ancora meno sanno applicare le proiezioni. Ad ogni tipo di attacco, pugni calci e proiezioni, è stato as-

segnato un costo di difficoltà, costo che indica l'obiettivo difficoltà di esecuzione di questi tipi di azioni. I costi delle singole mosse sono indicati nella tabella qui sotto.

Tabella 3-18: Costo di difficoltà

Mossa	Costo di difficoltà
Pugno	1
Calcio	2
Proiezione	3

Il numero ed il tipo di attacchi che ogni personaggio può effettuare, in un'azione, dipende dalla sua abilità, ossia dal punteggio di affinità al combattimento non armato e dal costo di difficoltà dei singoli colpi. Ad un punteggio di ACna corrisponde un valore massimo di costo di difficoltà ed il tipo di mossa consentita, quindi, più il punteggio dell'abilità è alto più il personaggio potrà effettuare diversi tipi e numero di attacchi nella stessa azione. Nella tabella 3-19 sono indicati il costo massimo di difficoltà, relativo al punteggio di affinità al combattimento, che il personaggio potrà sostenere in un'azione ed il tipo di mosse a lui consentite. Il personaggio non può effettuare, con efficacia, mosse che non siano state apprese in base al punteggio di ACna, ma potrà combinare come meglio crede quelle già da lui eseguibili. Il punteggio di Attacco e la quantità di colpi devono essere decisi prima del tiro velocità, ed anche nel combattimento non armato si ottiene un +1 per ogni punto di ACna assegnato dal giocatore all'Attacco. Se si possono e si vogliono effettuare più attacchi in un'azione bisogna suddividere equamente il bonus d'attacco per il numero di colpi che si eseguono.

Esempio: Brooke possiede 46 di affinità al combattimento non armato, può sferrare calci e pugni fino ad un massimo di 3 punti difficoltà, quindi le combinazioni potranno essere fino a tre pugni, un pugno ed un calcio, un solo calcio. La nostra eroina assegna 40 punti all'attacco quindi se effettua tre pugni avrà un +13 sugli attacchi, se effettua due attacchi avrà un +20, infine, se effettua un solo attacco avrà un +40 al tiro per colpire.

Tabella 3-19: Massimo costo difficoltà

AC non armato	Costo di difficoltà
0-20	1, pugno
21-35	2
36-45	2, calcio
46-60	3
61-90	4
91-107	4
108-130	5, proiezione
131-150	5
151-180	6
181-230	7
231+	8

Tabella 3-20: Massimo costo difficoltà

AC senz'armi	Mossa	Danni
0-20	Pugno	1d6
	Calcio	-
	Proiezione	-
21-35	Pugno	1d8
	Calcio	-
	Proiezione	-
36-45	Pugno	1d8
	Calcio	1d10
	Proiezione	-
46-60	Pugno	1d8+1
	Calcio	1d12
	Proiezione	-
61-90	Pugno	1d10
	Calcio	1d12
	Proiezione	-
91-107	Pugno	1d10
	Calcio	1d12+1
	Proiezione	-
108-130	Pugno	1d10+1
	Calcio	2d8
	Proiezione	Blocca
131-150	Pugno	1d12
	Calcio	2d8
	Proiezione	Blocca 1d8 Danni
151-180	Pugno	1d12
	Calcio	2d8+1
	Proiezione	1d8 Blocca 2d6 Danni
181-230	Pugno	1d12+1
	Calcio	3d6+1
	Proiezione	1d10 Blocca 3d6 Danni
231+	Pugno	1d12+1
	Calcio	3d6+1
	Proiezione	1d12 Blocca 3d6+4 Danni

I danni causati dalle diverse mosse sono differenti sia secondo la tecnica usata sia dall'abilità del personaggio che la utilizza. Qui sotto vengono indicati i danni che causano i singoli colpi, ad esso deve essere aggiunto il bonus della forza.

Pugni: è la prima arma che possiede ogni creatura umanoide. Si impara ad usarli fin dalla nascita e con l'allenamento e l'esperienza diventano armi micidiali. Non ci sono limiti per quanto riguarda il numero di colpi che si possono portare basta averne la capacità. Limitazioni sopraggiungono se si tiene in mano oggetti più lunghi di 6 cm, alti 4 cm e pesanti più di 100 grammi (ingombro 2) in questo caso si potrà effettuare solamente la metà degli attacchi consentiti, arrotondati per difetto, ottenendo un +2 alle ferite inflitte. Se si portano oggetti che superino fino al doppio i valori sopra indicati sarà consentito un solo attacco ad azione ma si ottiene un +5 alle ferite inflitte. Lo scudo da braccio ed oggetti simili appesi al braccio, non comportano penalità.

Calci: sono potentissimi, causano i maggiori danni, ma purtroppo non è facile tirarli con efficacia. Di calci se ne possono tirare quanti la propria abilità ne consente, ma questo potrebbe essere limitato dalla superficie d'appoggio dove il personaggio si trova a dover combattere, in una situazione di precario equilibrio si potrebbe vedere ridotta la propria possibilità di tirare calci efficaci. Se un personaggio a i soli piedi immersi in un liquido potrà tirare un calcio in meno di quelli consentiti, uno potrà sempre farlo, se il personaggio è immerso almeno fino a metà gamba perde due calci consentiti se ne aveva di meno non potrà effettuarli. Il direttore di gioco deve decidere in merito alle singole situazioni.

Proiezioni: le proiezioni sono delle tecnica particolari che consentono di fruttare delle leve favorevoli a proprio vantaggio per bloccare o causare maggiori danni all'avversario. Solo esperti possono effettuare con successo delle proiezioni. Per effettuare una proiezione il personaggio deve avere le mani libere, pena la perdita dell'azione, scudi da braccio o simili non limitano le proiezioni. I vantaggi di una proiezione sono duplici, da un lato la possibilità di fare più danni di qualsiasi altro tipo di colpo, dall'altro da la possibilità di bloccare l'avversario, renderlo inoffensivo e continuare

a fargli danni. Il personaggio deve dichiarare prima del tiro d'attacco che tipo di proiezione vuol esistendo due tipi specifiche: **il Blocco ed il Danno**.

1. **Danno:** causando i danni l'avversario, oltre alle ferite riportate, soffre anche di un malus di +2 sul tiro velocità successivo.
2. **Blocco:** con il blocco il personaggio tiene immobile l'avversario, avendo la possibilità, se vuole, di causargli le ferite indicate in tabella, ad ogni propria azione senza bisogno del tiro d'attacco. L'avversario subisce tali danni finché si trova nella presa del personaggio, per liberarsi può tentare, nella propria azione, un confronto di forza -20 con il personaggio. Se lo vince si libererà senza conseguenze altrimenti rimarrà in quella presa per una altra azione. Il personaggio che blocca un avversario deve essere considerato bloccato pure lui, in quanto non può muoversi tranne che a 2 metri ad azione, non può fare altri attacchi o lanciare magie tranne quelle che sono soltanto vocali.

L'inconveniente più comune che si incontra combattendo senza armi è quello che se l'avversario indossa protezioni metalliche c'è il rischio che i colpi portati a bersaglio oltre a non procurare alcun danno, causino ferite a chi a condotto l'attacco. Per questo chi attacca non armato un avversario che indossa un'armatura metallica se **tira un punteggio da 1 a 10 con il tiro d'attacco subisce la metà dei danni che avrebbe inflitto con l'attacco** a causa dell'impatto. L'elmo svolge una protezione a livello della sola testa, quindi se il direttore di gioco lo ritiene opportuno potrebbe considerarlo anche nel combattimento senza armi. Non tutte le creature sono suscettibili ai danni inferti a mani nude come potrebbero essere le creature enormi e quelli magiche, il direttore di gioco dovrà decidere quali esseri potrebbero essere immuni o solo parzialmente colpiti.

Punti vitali e resistenze

Oltre alle abilità, i personaggi, per definirsi completi devono avere altre due caratteristiche fondamentali per iniziare a giocare. Tali caratteristiche sono i **Punti Vitali (PV)** e le **Resistenze (Rs)**. Il primo rappresenta il livel-

lo di salute del personaggio mentre l'altro valore è indicativo della naturale resistenza che il personaggio possiede nei confronti di agenti dannosi.

✓ **Punti Vitali (PV)**

Questo valore determina quanto un personaggio è in qualche modo attaccato alla vita, quanto il suo fisico può reggere alle ferite o maltrattamenti che il personaggio subisce nella sua carriera da avventuriero. Direttamente collegati alla Costituzione, i punti vitali, sono l'indice della salute del personaggio, più il valore è basso più è vicino alla morte, viceversa, più è vicino al massimo meno si rischia di passare all'aldilà. I punti vitali iniziali sono stabiliti in base alla Costituzione che il personaggio possiede alla creazione, infatti i **PV sono il 75% del punteggio di Costituzione**. Quindi se un personaggio alla creazione possiede 78 punti di Costituzione i suoi punti vitali saranno 59. Il valore dei punti vitali, può variare per numerose ragioni dalle ferite riportate in uno scontro alla caduta rovinosa da cavallo oltre che per effetti di sostanze tossiche come i veleni. Tutto ciò che implica una degenerazione fisica è da considerarsi come un fattore che fa scendere il livello di punti vitali. La perdita di punti vitali influenza l'attività di combattimento, di movimento del personaggio e l'esecuzione delle prove di abilità, lo schema qui di seguito indica le conseguenze che derivano da una cospicua perdita di punti vitali. Inoltre, ricordiamo che, il calare di tale valore modifica la vita comune del personaggio, anche se non è contemplato un regolamento specifico, un personaggio che ha meno della metà dei punti vitali totali è un personaggio estremamente malconcio e che necessita di cure, parla con fatica e solo di cose importanti, si ciba contro voglia ecc. sta al giocatore capire lo stato di salute del suo personaggio e farlo comportare di conseguenza.

Schema relativo alla perdita di Punti Vitali

1. Se i PV scendono di sotto al 50% del totale si riceve un -10 all'AC totale sulle armi e non, tutte le prove d'abilità fisiche subiscono un -10 .
2. Oltre l'85% del totale, il malus all'AC sarà di 25 punti e -20 all'Agilità, tutte le

prove d'abilità fisiche subiscono un -20 , quelle dell'Intelletto -10 .

Tali malus non sono cumulabili e sono validi per tutto il tempo che esiste la condizione per attuarli. Quindi se un personaggio ha ferite per il 50% del totale avrà i malus relativi e se subirà ulteriori danni abbastanza per portarlo al di sotto dell'85%, da quel momento si applicheranno i malus relativi alla nuova condizione. Se si guarisce i malus spariscono. La guarigione, magica o non, non potrà mai far superare il limite massimo dei punti vitali del personaggio salvo casi previsti dal direttore di gioco, ma che sconsiglio di effettuare. Il valore massimale dei punti vitali può subire variazioni in conseguenza al variare del punteggio di Costituzione. Ogni volta che il punteggio di Costituzione aumenta i punti vitali aumentano di 1 punto più il bonus di Costituzione. Quindi se Tuvok, Costituzione 56, porta tale punteggio a 57 i suoi punti vitali aumenteranno di tre punti. Le modifiche possono essere sia positive che negative.

✓ **Aumento dei punti vitali**

Si può affermare che tutte le peculiarità del personaggio possono aumentare col passare del tempo e delle esperienze ed i Punti Vitali non fanno eccezione. Essendo correlati direttamente alla Costituzione del personaggio, ogni volta che questa aumenta, aumentano di conseguenza i **Punti Vitali, di tanti punti quant'è il "bonus punti vitali"** (vedi capitolo "Creazione del personaggio" paragrafo "Costituzione"). In alcuni casi può anche capitare che i massimale dei Punti Vitali debba abbassarsi a causa di magie, di malattie o di cause eccezionali, in questi casi sarà il Direttore di gioco a decidere in merito.

✓ **Guarigione**

Capita molto spesso di perdere punti vitali e quando questi scendono sotto una determinata soglia può diventare molto pericoloso. Quindi il personaggio che vuole continuare le proprie avventure deve trovare il modo di guarire o curarsi le proprie ferite. Esistono due modi di risanare i punti vitali e sono con la guarigione naturale oppure con cure magiche. Queste ultime sono molto più efficaci delle prime ma purtroppo devo essere esegui-

te da esseri in grado e con la voglia di eseguire magie di cura cosa a volte sono assai difficile da reperire. La guarigione naturale avviene spontaneamente, già basta una buona notte di sonno per sentirsi meglio dopo una battaglia. Il personaggio recupera tanti punti vitali quanti ne sono indicati nella tabella secondo le diverse situazioni in cui il personaggio si trova.

Tabella 3-21: Guarigione naturale

Situazione	Punti vitali
Riposo* in casa	7 PV al giorno
Riposo fuori casa	5 PV al giorno
8 ore di sonno fuori	3 PV
8 ore di sonno in casa	4 PV

* Per riposo si intende eseguire qualsiasi attività, fisica o mentale, senza sforzo, combattere, camminare, ricercare, studiare non permettono il riposo.

✓ Resistenze (Rs)

Le resistenze sono una sorta di abilità innate che determinano la più o meno, tolleranza ad un determinato fattore dannoso, un esempio di tale fenomeno è dato da due persone, che, stando a contatto con un malato uno si ammala l'altra no. Le resistenze sono due quelle riferite al corpo ossia le Resistenze Fisiche e quelle riferite alla mente ossia le Resistenze Mentali.

Resistenze fisiche: si riferiscono a tutte le situazioni che viene richiesto di controllare la resistenza del corpo del personaggio ad un determinato stimolo negativo sia, ad esempio, veleno o la stessa fatica ad uno sforzo. Il fattore dannoso danneggia tutto il corpo ma ognuno di esso coinvolge maggiormente una capacità specifica, se un personaggio ha una costituzione più alta sarà più avvantaggiato nel resistere alle malattie, quindi in base alla capacità maggiormente coinvolta la prova resistenza verrà modificata. Tale modifica è pari a **+1 ogni tre punti della capacità** presa in considerazione. Ad esempio se Brooke ha Costituzione 87 avrà un modificatore di +29 alle resistenze fisiche che coinvolgono quella capacità.

Resistenze mentali: servono a vedere se il personaggio resiste a fattori dannosi che riguardano la mente, la psiche e tutto quello ad essa collegato. Gli incantesimi che agiscono

sulle paure, sulle illusioni, sui punti deboli mentali dalla vittima richiedono una prova resistenza. Nelle prove di resistenza mentali si prende in considerazione l'Intelletto del personaggio modificato dal suo punteggio di Razionalità o Istinto secondo quale parte viene maggiormente coinvolta dal fattore dannoso. L'Intelletto, come già detto, è formato da una percentuale di Razionalità ed Istinto, tale percentuale stabilisce il modificatore delle prove resistenze: **ogni 3 punti percentuale delle due parti dell'intelletto si ottiene un +1.** Quindi Rania che ha Intelletto 69 di cui il 60% di razionalità ed il restante 40% di istinto, se dovesse fare una prova resistenza mentale, contro una illusione, applicherebbe il +20 dovuto al suo 60% di razionalità.

Tabella 3-22: Fattori dannosi

Fattori dannosi	Capacità
Dolore	Costituzione
Freddo	Costituzione
Veleno	Costituzione
Fatica	Costituzione
Malattie	Costituzione
Fuoco	Forza*
Elettricità	Forza*
Acido	Forza*
Fuoco	Agilità**
Elettricità	Agilità**
Acido	Agilità**
Paura	Istinto
Possessione	Istinto
Illusioni	Razionalità
Controllo	Razionalità

* Il bonus della Forza deve essere applicato se il personaggio entra in contatto con il fattore dannoso.

** Il bonus della Agilità deve essere applicato se il personaggio tenta di evitare il contatto con il fattore dannoso.

✓ Effettuare prove resistenza

Le prove di resistenza avvengono ogni volta che il Direttore di gioco lo richiede e per superare la prova bisogna eguagliare o superare il Livello di Difficoltà della prova stessa. Per fare ciò si deve fare la **somma dell'Mcf o dell'Intelletto** (a seconda della prova se fisica o mentale), **il modificatore della capacità richiesta e 1d100.** Il livello di

difficoltà di una prova resistenza di media difficoltà in una situazione standard è di **100**. Le prove di resistenza spesso potranno essere richieste quando il personaggio tenta di resistere agli effetti di una magia in questo caso il livello di difficoltà sarà dato dalla creatura che avrà lanciato la magia. Nel capitolo “La magia” paragrafo “Punti magia” vengono dati i livelli di difficoltà che il personaggio deve superare per salvarsi dall’incantesimo.

EQUIPAGGIAMENTO

Ogni persona che viaggia deve per forza di cose, se vuole sopravvivere, portarsi con se alcuni oggetti che possono ritornargli utili nel viaggio, dal vestito di ricambio, alla pietra focaia per accendere il fuoco ma anche le stesse armi ed armature. In questo capitolo viene trattato tutto questo, quello che il personaggio può avere bisogno, che può acquistare o che può trovare nelle varie città e posti che visita.

✓ Il denaro

Prima di tutto bisogna sapere che in questo mondo ci sono vari tipi di moneta, ma quella ufficialmente riconosciuta è la corona d'oro (co) chiamata anche semplicemente moneta d'oro. Esistono altri tagli che facilitano gli scambi ed i commerci, e sono: la corona d'argento (ca) e quelle di rame (cr). La proporzione di queste, rispetto ad una moneta d'oro è indicata nella tabella sottostante, il peso e la dimensione sono identiche per i tre tipi, variano di solito le facce delle monete che riportano il simbolo della città dove vengono prodotte. Ogni moneta occupa 1/100 di ingombro e pesa circa 5 grammi.

Tabella 5-1: Monete

Moneta	Oro	Argento	Rame
Oro	1	10	100
Argento	0,1	1	10
Rame	0,01	0,1	1

Alla creazione del personaggio bisogna sapere quanto denaro si possiede per iniziare le proprie avventure. Di solito è il direttore di gioco a scegliere questo tipo di dato tenendo presente le condizioni in qui vive il personaggio, da quale famiglia discende, se il paese dove è cresciuto è ricco o povero e via dicendo. Comunque lo stesso direttore potrà regolarsi secondo la tabella 5-2 che indica con quanto denaro il personaggio mediamente parte.

Tabella 5-2: Denaro iniziale

Situazione	Oro
Povero	1d20 co
Normale	2d20
Benestante	3d12+15
Ricca	4d20+10

✓ L'ingombro (Ing)

Ora che sai con che cosa potrai pagare i tuoi acquisti devi tenere conto che le cose che compri dovrai metterle, depositarle, sistemarle da qualche parte. Nella migliore delle ipotesi tu hai una casa, il tuo bel magazzino dove tieni tutto quello che vuoi ma quando sarai in viaggio? Dove metterai le tue cose? Uno zaino oppure un sacco sono le cose migliori, primo perché sono comode da portare e poi perché le valigie non le hanno ancora inventate. Ma in uno zaino non può entrare tutto quello che si desidera perché lo zaino ha una sua capienza, oltre la quale non può andare. Per questo è stato messo il concetto di **In-gombro (Ing)** degli oggetti. L'ingombro come dice la parola, rappresenta quanto volume occupa, l'oggetto, sia questo nello zaino, sia in un armadio sia nella bisaccia di un cavallo. Ogni zaino ha una capacità di trasporto pari a 60 unità di ingombro, le dimensioni sono all'incirca di 1 mt di altezza per 60 cm di larghezza, i sacchi piccoli ne hanno 40, quelli grandi 80. Ogni oggetto della lista qui sotto è provvisto di un suo punteggio di ingombro, ogni volta che lo zaino raggiunge le sessanta unità è pieno. Il direttore di gioco può creare zaini più grandi o più piccoli.

✓ Acquisto e vendita

Qui di seguito c'è un elenco più o meno esauriente degli oggetti che i personaggi possono comprare o ricercare, gli oggetti sono indicati in ordine alfabetico e di ogni oggetto viene indicato il peso, l'ingombro ed il costo medio al quale è possibile trovarli. Ovviamente questi tre parametri possono variare sensibilmente secondo la qualità dell'oggetto, la sua rarità, la sua provenienza ecc. La reperibilità degli oggetti dipende molto dal luogo dove vengono cercati è chiaro che in una grande città o capitale sarà facile trovare di tutto ed anche di più come oggetti speciali o di qualità estremamente superiore, mentre in un piccolo villaggio ci saranno soltanto pochi oggetti tipici ed a costi maggiorati. Quindi per rendere più realistico il gioco, il direttore di gioco, deve tenere presente dove i personaggi si trovano ed il contesto economico del paese.

Non sempre però i personaggi devo acquistare oggetti, capita a volte il contrario, ossia che i personaggi hanno necessità di vendere gli oggetti che hanno trovato nel loro girovagare o che per necessità lo devono fare. Di solito i bottegai comprano oggetti che trattano nel loro negozio ad esempio un armaiolo comprerà spade e balestre, mentre se la stessa merce la offrite ad un sarto quello vi rifiuterà l'offerta. Di solito il prezzo di vendita è pari ad 1/3 di quello da listino, cioè se Ulrik vuole vendere una corazza di cuoio borchata ad un negoziante che tratta armature il prezzo a cui la venderà sarà di 22 corone d'oro. Questo prezzo è indicativo, anche questo varia secondo il posto, l'onestà del commerciante e la qualità dell'oggetto più questo sarà rovinato meno denaro si ricaverà dalla sua vendita.

✓ Pietre preziose

Le pietre preziose hanno sempre contribuito a sviluppare il commercio fin dalle sue forme primitive quali il baratto. Col passare del tempo queste pietre hanno aumentato di valore in proporzione alla loro reperibilità e bellezza fino ad assumere un posto degno nel mondo degli scambi come oggetto di compravendita. Qui di seguito sono riportate alcune delle pietre preziose più usate e famose, il loro valore di base e quello rispetto la dimensione e rispetto alla purezza. I prezzi proposti sono solo orientativi in quanto come per gli oggetti anche in questo settore conta molto l'esperienza del compratore o venditore, il luogo e le condizioni economiche dove avviene la trattazione. Il direttore di gioco è invitato a fare uso di pietre preziose ma sempre nell'ottica di non stravolgere il gioco, in quanto fare trovare una decina di diamanti enormi potrebbe fare perdere di vista il valore del denaro.

Tabella 5-3: Dimensione delle pietre preziose

1d100	Dimensione	Prezzo
1-30	Minuscola	¼
31-55	Molto Piccola	½
56-80	Piccola	1
81-95	Media	x 2
96-99	Media-Grande	x 3
100	Grande	x 5
-	Molto Grande	x 7
-	Enorme	x 10

Tabella 5-4: Purezza delle pietre preziose

1d100	Purezza	Prezzo
1-20	Opaca	-40%
21-50	Venata	-30%
51-80	Omrata	-20%
81-90	Limpida	/
91-99	Cristallina	+20%
100	Pura	+30%
-	Eccezionale	+40%
-	Perfetta	+50%

✓ Gioielli

Come per le pietre preziose anche i gioielli possono essere usati come moneta di scambio. A differenza delle pietre, per i gioielli, le cose che contano sono i materiali usati per la sua costruzione, il tipo di lavorazione, le sue dimensioni, ed eventuali accessori come pietre preziose. Le tabelle qui sotto indicano alcuni valori di riferimento che come al solito possono essere modificati dal direttore di gioco secondo le necessità.

Tabella 5-5: Pietre preziose

1D100	Nome	Colore	Valore base
01-25	Corallo bianco	Bianco, giallino	1 co
	Giada azzurra	Azzurro	1 co
	Corallo rosso	Rosso, arancio	2 co
	Giada rossa	Rosso	2 co
	Turchese	Azzurro	2 co
	Zircone	Incolore	2 co
	Granato giallo	Giallo	4 co
	Zircone verde	Verde	4 co
	Corallo nero	Nero, viola	5 co
26-50	Zircone giallo	Giallo	6 co
	Avorio	Bianco	7 co
	Quarzo rosa	Rosa	8 co
	Zircone blu	Blu	8 co
	Granato rosso	Rosso, rosa	10 co
	Lapislazzuli	Blu venato	10 co
	Topazio	Azzurro	10 co
	Zircone rosso	Rosso	10 co
	Ambra	Giallo, arancio	15 co
51-75	Topazio rosa	Rosa	20 co
	Acquamarina	Azzurro	30 co
	Granato verde	Verde	30 co
	Zaffiro impuro	Giallo, verde, viola	30 co
	Ametista	Viola	40 co
	Topazio	Giallo	40 co

76 - 90	Zaffiro rosa	Rosa	100 co
	Opale nobile	Bianco	160 co
	Opale nobile	Nero	200 co
	Perla bianca	Bianco	200 co
	Giada verde	Verde	400 co
	Perla nera	Nero	400 co
91-96	Smeraldo	Verde	700 co
	Zaffiro	Blu	800 co
	Rubino	Rosso	1.000 co
	Diamante	Incolore	3.000 co
97-99	Diamante scuro	Nero	10.000 co

Tabella 5-6: Materiali dei gioielli

Materiali	Prezzo
Materiali poveri (ferro, rame, cuoio, ecc)	1-5 co
Ottone, rame	3-10 co
Argento	6-20 co
Oro	25-100 co
Platino	30-200 co

Tabella 5-7: Grandezza dei gioielli

Grandezza	Prezzo
Piccolo (anelli, pendagli)	x 0,5 – 2
Medio (collana, bracciali)	x 2 – 4
Grande (corona, collana)	x 4 – 8

Se ai gioielli sono aggiunte anche pietre preziose il prezzo di queste va sommato al prezzo del gioiello stesso, quindi una collana d'oro con un rubino piccolo potrebbe costare circa 440 corone d'oro.

Lista degli oggetti

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
Abito lungo	0,6	5	4 co
Acciaio grezzo	1	-	7 co
Acido x metalli (1 dose)	0,3	1	50 co
Acqua santa (1 boccetta)	0,1	1	25 co
Aaglio	1	-	1 co
Ago per cucire	-	-	5 cr
Arco da pesca			
grande	-	-	5 ca
normale	-	-	1 ca
Ampolla			
(10 cl.)	-	½	2 ca
(25 cl.)	-	1	5 ca
(50 cl.)	0,1	2	1 co
Anfora			

(1 litro)	0,3	3	5 cr
(2 litri)	0,6	6	1 ca
(5 litri)	1,5	15	3 ca
(10 litri)	3	30	6 ca
(20 litri)	6	-	12 ca
Argento grezzo	1	-	9 co
Arpa	30	-	50 co
Astuccio per mappe			
in corno	0,3	2	5 co
in cuoio	0,2	1	5 ca
Attrezzi			
da liutaio	2,3	5	25 co
da scasso	0,5	6	10 co
Badile normale	2,5	7	2 co
piccolo	1,5	6	1 co
Barile			
(5 litri)	2	18	1 co
(10 litri)	3,5	36	2 co
(20 litri)	6,5	72	4 co
(30 litri)	8	108	6 co
(50 litri)	13,5	180	10 co
(100 litri)	25	360	20 co
(250 litri)	62		50 co
(500 litri)	125		100 co
(1000 litri)	250		200 co
Basto			
da cammello	6,8	-	7 co
da cavallo	6,8	-	7 co
da elefante	10	-	12 co
da mulo	6,8	-	7 co
da pony	6,0	-	6 co
Bastone alpino	1,5	7	2 co
Bastone telescopico 1,5m	0,5	10	2 co
Baule	10	15	7 co
Berretto di lana	0,1	1	3 ca
Bicchiere			
in argento	0,2	1	1 co
in ceramica	0,2	1	1 co
in legno	0,2	1	3 ca
in metallo	0,2	1	6 ca
in oro	0,2	1	30 co
in terracotta	0,2	1	1 ca
in vetro	0,2	1	4 ca
Bilancia da mercante	2,5	20	7 co
Birra			
chiara	1	-	2 ca
scura	1	-	3 ca
Bitume per navi	1	-	2 ca
Boccia di vetro (10 litri)	4	20	5 co
Borsa da cintura			
grande	0,5	-	5 ca

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
piccola	0,2	-	2 ca
Borsa del pron. socc.	0,8	1	5 co
Bottiglia (1 litro)			
in ceramica	0,5	2	2 co
in terracotta	0,5	2	8 ca
in vetro	0,4	2	15 ca
Braciere in bronzo	5	8	25 co
in ferro	5	8	30 co
in rame	1,4	-	3 co
Briglie e corso	2	-	5 co
Bronzo grezzo	1	-	4 co
Burro	1	-	4 ca
Calderone in bronzo	50	36	240 co
Calzamaglia	0,3	2	1 co
Camicia	0,3	2	2 co
Campana in argento	5	3	70 co
in bronzo	5	3	25 co
in rame	5	3	6 co
Campanella			
in argento	0,1	-	16 ca
in bronzo	0,1	-	5 ca
in rame	0,1	-	2 ca
Canapa (1 mq.)	0,4	2	5 cr
Candela (10 cm.)	0,1	1	1 ca
Cappello	0,1	1	5 ca
Carbone grezzo	1	-	1 ca
Carne fresca	1	-	2 co
secca	1	-	1 co
selvatica	1	-	3 co
Carretto a mano	40	6	20 co
Carro 2 ruote piccolo	-	-	40 co
2 ruote medio	-	-	60 co
2 ruote grande	-	-	80 co
4 ruote piccolo	-	-	100 co
4 ruote medio	-	-	130 co
4 ruote grande	-	-	160 co
Carta (1 foglio)	-	-	1 ca
Carte da gioco			
normali	0,1	1	2 co
truccate	0,1	1	10 co
Casa povera acquisto	-	-	1.000 co
affitto/mese	-	-	5 co
Casa media acquisto	-	-	2.000 co
affitto/mese	-	-	10 co
Casa ricca acquisto	-	-	4.000 co
affitto/mese	-	-	20 co
Casacca	0,7	2	2 co
Catena (1 mt)			
leggera	1,5	2	1 co
pesante	4,5	4	3 co
Catenella (1 mt)	0,5	1	5 ca

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
Cavallo			
da guerra leggero	-	-	150 co
da guerra medio	-	-	200 co
da guerra pesante	-	-	300 co
da sella	-	-	75 co
da tiro	-	-	50 co
Cembalo	0,4	2	5 co
Cera per sigilli (5)	0,1	0	2 ca
Ceramica grezza	1	-	2 ca
Cesello	0,1	1	5 ca
Cestino			
grande	0,5	4	1 co
piccolo	0,2	3	5 ca
Cesto			
grande	11,3	6	4 co
piccolo	4,5	5	2 co
Cetra	2	5	25 co
Chiodo			
Grande	0,1	1	1 ca
Piccolo	-	0	5 cr
da scalata	0,1	1	2 ca
Chitarra	1	6	30 co
Chitarrone	3,5	8	40 co
Cibo (1 giorno)			
buono	1	2	2 co
normale	1	2	1 co
povero	1	2	5 ca
Cintura	0,1	1	5 ca
Ciotola			
in ceramica	0,4	2	7 ca
in legno	0,3	2	4 ca
in metallo	0,4	2	7 ca
in terracotta	0,4	2	2 ca
Clarinetto	0,9	4	30 co
Clessidra (1 ora)	0,3	3	3 co
Coperta (2 mq)			
di lana	1,5	10	1 co
di pelliccia	1,5	13	10 co
Corda (1 mt)			
di canapa	0,6	1,5	3 ca
di seta	0,2	1	6 ca
funicella	0,1	½	1 ca
Cornamusa	3,6	12	20 co
Corno da caccia	0,9	3	2 co
Cristallo	0,1	1	3 co
Cristallo grezzo	1	-	3 ca
Cuoio (1 mq.)	1	2	5 ca
Dado da gioco			
in avorio	-	0	1 co
in legno	-	0	5 cr
in osso	-	0	1 ca

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
Erbe aromatiche	1	-	1 co
Falce	4	7	4 co
Falco addestrato	-	-	100 co
selvatico	-	-	10 co
Faretra per dardi	0,3	6	5 ca
per frecce	0,3	8	5 ca
Farina di grano	1	-	2 ca
di mais	1	-	5 ca
di segale	1	-	1 ca
Fascia busto	0,2	0	5 ca
polso in cuoio	0,1	0	3 ca
Ferro di cavallo	0,8	1	5 co
Ferro grezzo	1	-	5 co
Fiala (10 cl.)	-	0	2 ca
Filo per cucire (1 rotolo)	0,2	0	1 ca
Finimenti per carro	-	-	8 co
Fischietto			
in legno	-	1	5 ca
in metallo	-	1	8 ca
Flauto			
in argento	0,5	3	30 co
in legno	0,4	3	15 co
in ottone	0,5	3	20 co
Focaccia			
dolce	1	-	6 ca
salata	1	-	5 ca
Fodero			
coltello	0,1	3	5 ca
daga/spadino	0,2	6	1 co
spada	0,3	-	15 ca
spada a 2 mani	0,4	-	2 co
Forbice	0,2	1	1 co
Forca			
in legno	2,5	-	1 co
in metallo	3	-	2 co
Formaggio	1	-	4 ca
Forziere	10	5	10 co
Fosforo	0,1	-	10 co
Frutta esotica	1	-	1 co
insolita	1	-	5 ca
normale	1	-	1 ca
secca	1	-	2 ca
Funghi			
freschi	1	-	5 ca
secchi	1	-	4 ca
Gabbia per piccione	2	4	1 co
Gesso	0,1	0	1 ca
Giacca			
in pelle	1	5	3 co
in pelliccia	2,5	9	10 co
in seta	0,7	4	20 co

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
imbottita	2	7	6 co
Giogo			
per bue	-	-	3 co
per cavallo	-	-	3 co
Guanti normali	0,1	1	5 ca
di pelliccia	0,2	1	2 co
Idromele	1	-	2 ca
Incenso	0,1	1	10 co
Inchiostro (1 fiala)			
normale	-	0	1 co
pregiato	-	0	10 co
Insaccati	1	-	1 co
Lana (1 metro)	-	0	1 ca
Lanterna			
faretto	1,4	12	15 co
normale	0,9	10	10 co
per navi	22,7	-	50 co
Latte di capra	1	-	1 ca
di mucca	1	-	2 ca
Legno normale	1	-	5 cr
pregiato	1	-	5 ca
Libro (100 pag.)			
in cuoio	1,3	3	12 co
in legno	1,8	3	15 co
in metallo	2	3	20 co
Lima	0,3	1	1 co
Liquore	1	-	1 co
Liuto	2,5	10	35 co
Locanda normale	1 co		(notte 5 ca) (pasto 5 ca) (stalla 5 cr)
Locanda povera	6 ca		(notte 3 ca) (pasto 3 ca) (stalla 3 cr)
Locanda ricca	2 co		(notte 1 co) (pasto 1 co) (stalla 1 ca)
Lucchetto			
buono	0,5	1	8 co
eccellente	0,5	1	15 co
normale	,5	1	4 co
scadente	0,5	1	2 co
Maglia	0,4	2	1 co
Magnete	0,1	1	10 co
Mandolino	1,5	12	25 co
Mantello	0,6	6	1 co
Mantello in pelliccia	0,9	9	20 co
Mappa			
del continente	-	2	100 co
della regione	-	2	50 co
del reame	-	2	10 co

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
della zona	-	2	5 co
Martello			
in legno	0,5	3	5 ca
in metallo	0,7	3	1 co
Mercurio (1 fiala)	0,1	0	50 co
Mestolo	0,1	1	3 ca
Miele	1	-	5 ca
Mulo	-	-	30 co
Ocarina	0,1	1	5 co
Olio (25 cl.)			
di fuoco	0,3	1	20 co
di oliva	0,3	1	1 co
di semi	0,3	1	5 ca
per lanterna	0,3	1	1 co
Oro grezzo	1	3	90 co
Ospizio clericale	4 ca		(notte 2 ca) (pasto 2 ca) (stalla 2 cr)
Otre			
1 litro	0,2	1/3	5 ca
2 litri	0,3	2/6	8 ca
Ottone grezzo	1,0	-	1 co
Padella in metallo	0,5	4	1 co
Pane	1	-	2 ca
Pantaloni	0,7	3	1 co
Pelle conciata (1 mq.)	0,5	2	4 ca
grezza (1 mq.)	0,5	2	1 ca
Pelliccia (1 mq.)			
normale	0,5	4	1 co
pregiata	0,5	4	10 co
rara	0,5	4	100 co
Penna d'oca	-	0	1 cr
Pentola			
grande (10 l.)	1,2	5	3 co
Piccola (5 l.)	0,8	3	2 co
Pergamena (1 foglio)	-	0	5 cr
Pertica in legno (3 mt)	5	-	5 ca
Pesce			
fresco	1	-	1 co
salato	1	-	8 ca
Pesi per bilancia	5	4	5 co
Piccone	4	5	2 co
Piccozza	1,5	4	2 co
Piccione viaggiatore	0,5	-	10 co
Piede di porco	1,8	5	1 co
Pietra focaia	0,2	1	5 cr
Pietra per affilare	0,2	1	2 cr
Piolo in legno	0,1	1	5 cr
Piombo grezzo	1	-	2 co
Pipa			
in creta	0,1	0	7 ca

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
in legno	0,1	0	1 co
Pirite	0,1	-	10 co
Platino grezzo	1	-	450 co
Pony da sella	-	-	50 co
Porcellana grezza	1	-	4 ca
Profumo (1 fiala)			
normale	0,1	0	10 co
pregiato	0,1	0	25 co
Rame grezzo	1	-	9 ca
Ramponi	2	4	5 co
Rastrello in legno	2	7	1 co
Razioni di cibo			
Normale (7 gg.)	7	28	7 co
Speciali (10 gg.)	5	30	15 co
Remo			
da barca	3	-	1 co
da galea	10	-	5 co
Rete da pesca (1 mq.)	0,3	1	5 ca
Riso	1	-	4 ca
Ruota di carro	20	-	8 co
Sabbia			
normale	1	4	1 cr
colorata	1	4	5 ca
Sacche da sella			
grandi	3,6	-	5 co
piccole	2,3	-	3 co
Sacco			
grande	0,2	2	4 ca
piccolo	0,1	1	2 ca
Sagola	1,8	5	6 co
Sale	1	2	2 ca
Sandali	0,2	1	2 ca
Sapone	1	-	1 co
Scala (1 mt.)			
di corda	3	3	5 ca
di legno	1,5	-	2 ca
Scarpe			
normali	0,4	2	1 co
pesanti	0,8	3	2 co
Sci + bastone	5	10	30 co
Sciarpa	0,2	1	5 ca
Scrigno in ferro			
Grande	3	8	25 co
Piccolo	2	4	15 co
Secchio			
in legno	1,4	7	3 ca
in metallo	1,4	7	1 co
Sega	0,5	3	2 co
Sella			
da cammello	15,5	-	15 co
da cavallo	15,5	-	15 co

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
da elefante	20	-	25 co
da mulo	10	-	10 co
da pony	12,5	-	12 co
Seta (1 mq.)	-	-	1 co
Sidro (1 litro)	0,8	3	2 ca
Sigillo con iniziali	-	-	5 co
Simbolo sacro	0,1	-	-
Slitta			
grande	40	-	100 co
piccola	20	-	50 co
Sopravveste	0,2	1	5 ca
Spago (2 metri)	0,1	½	5 cr
Specchio			
in argento	0,3	1	10 co
in metallo	0,3	1	3 co
in vetro	0,3	1	6 co
Spezie esotiche	1	-	20 co
insolite	1	-	5 co
rare	1	-	10 co
Stagno grezzo	1	-	9 ca
Stivali			
da cavallo	1	4	2 co
normali	0,8	4	15 ca
Tabacco			
normale		-	1 co
pregiato	1	-	4 co
Tamburello	0,5	6	2 co
Tamburo	10	15	10 co
Tappeto (1 mq.)			
normale	1	4	1 co
raro	1	4	30 co
Tenda			
16 posti	64	25	60 co
8 posti	32	20	30 co
4 posti	16	14	15 co
2 posti	8	7	8 co
Terracotta grezza	1	-	1 ca
Tessuto (1 mq)			
normale	0,5	1	2 ca
pregiato	0,5	1	5 co
raro	0,5	1	10 co
Tè			
normale	1	-	5 co
pregiato	1	-	10 co
Toga	0,2	2	4 ca
Torcia	0,5	3	1 ca
Tromba	1	4	25 co
Tunica	0,4	3	8 ca
Turbante	0,3	2	5 ca
Uova	1	-	2 ca
Vela (1 mq.)	0,5	-	1 co

Oggetto	Peso	Ing.	Costo
Verdura	1	-	1 ca
Vestiti			
leggeri	1,5	3	4 co
mimetici	2,3	5	5 co
normali	2,3	5	5 co
pesanti	3,5	7	12 co
pregiati	-	-	co x2
Viaggio in nave			
al Km	-	-	1 ca
al giorno	-	-	5 ca
Vino			
normale	1	-	5 ca
pregiato	1	-	5 co
Viola	3,6	-	70 co
Violino	1,8	10	65 co
Zaino	0,9	2	1 co
Zolfo	0,1	-	5 co

Descrizione dell'equipaggiamento

Qui di seguito sono descritti gli oggetti che necessitano di un regolamento speciale per gestire le varie situazioni.

Acido: è utilissimo per distruggere oggetti, soprattutto di materiale organico e metalli. Di solito è venduto in fiale di vetro da 0,2 decilitri, questa quantità è sufficiente a corrodere in 12 azioni:

Tabella 5-8: Acido

Materiale	Corrode
Stoffa, canapa e materiali organici leggeri	24 cm
Cuoio e materiale organico pesante	18 cm
Metallo leggero	6 cm
Armature e altro metallo pesante	1d4 cm

Se usato come arma, una fiala di acido, causa se lanciata addosso ad armature metalliche 3d4 punti rottura che devono essere scalati al suo totale e soprattutto non potranno essere aggiustati, tranne che con la magia, a tutte le altre armature il danno sarà di 5d4 punti rottura. Se viene a contatto con la pelle di creature causa 2d8 punti vitali di danni. Per colpire un oggetto o una creatura bisogna effettuare un normale attacco, il bersaglio non deve essere più lontano di 5 metri.

Acqua santa: è uno strumento di benedizione per molti sacerdoti ed anche un'arma altrettanto efficace contro i non-morti. Se uno di questi viene colpito da una boccetta di acqua santa subisce 4d4 danni. Creare acqua santa è un procedimento che viene descritto dall'apposita abilità dei sacerdoti.

Basto: è una speciale sacco semi rigida per cavalcatore. La capacità del basto varia secondo l'animale per cui è stato fatto.

Tabella 5-9: Capacità del basto

Animale	Ingombro	Capacità
Cavallo, cammello, mulo	100	200 kg
Pony, grifoni	80	145 kg
Elefanti e cavalcatore grandi	150	300 kg

Borsa da cintura: è una piccola sacca che grazie ad un laccio si lega facilmente alla cintura del personaggio, è molto utile per metterci piccoli oggetti che servono sempre a portata di mano, come ingredienti per incantesimi, chiavi oppure soldi. Ogni borsa da cintura potrà contenere 2 o al massimo 3 punti ingombro e di solito su una cintura non se ne portano più di due contemporaneamente.

Borsa del pronto soccorso: contiene tutto il necessario, bende, alcune erbe mediche, per praticare un primo soccorso ad una persona ferita. Per procurare maggiori informazioni vedi il capitolo "Abilità" paragrafo "Pronto soccorso".

Candela: è fatta di cera bianca con uno stoppino che incendiandosi illumina un'area di 3 metri di raggio, le candele sono alte mediamente 30 cm e si consumano di 15 cm ad ora, ma possono essere trovata anche di diversa forma e colore.

Carte da gioco: sono le tipiche carte da gioco di quel tempo, il direttore di gioco deve decidere che tipi di giochi esistono e con quali carte si giocano, possono esistere giochi che usano le carte comuni oppure carte speciali. Le carte da gioco truccate sono state manipolate in modo da poter pilotare il gioco e quindi avere grandi possibilità di vincita. Le carte truccate possono essere truccate al massimo per due giochi, per altri giochi c'è bisogno di altre carte truccate. Quando si usano le carte truccate nel gioco per qui sono state truccate il personaggio a un bonus di +25 all'abilità *Barrare*. Ad un esame le carte risultano visibilmente contraffatte.

Case: le case sono un bene molto utile ma altrettanto raro da potersi permettere quindi si ricorre spesso all'affitto che di solito è rinnovato mese per mese, ma possono essere stipulati contratti nelle forme più varie. I prezzi che sono indicati si riferiscono ad una casa in una piccola città, di 50 metri quadrati circa su un livello. Per altre ubicazioni, come grande città oppure campagna, oppure per altre dimensioni si consiglia di adeguare i prezzi secondo la situazione.

Catena: di catene sono un attrezzo utile in moltissime circostanze. Le caratteristiche di una catena sono soprattutto la sua resistenza e la sua lunghezza. Le catene sono generalmente di ferro ma ce ne possono essere di tutti i materiali, per le catenelle, invece, che spesso sono decorative, i materiali più usati sono il bronzo e i ferri dolci. Per quanto riguarda quanto peso una catena riesce a sopportare prima di rompersi la tabella qui sotto ne indica i chilogrammi.

Se si usa una catena per legare una persona la prova di *Evasione* subisce un malus variabile da -10/-30.

Tabella 5-10: Resistenza delle catene

Catena	Resistenza
Catena leggera	400 kg
Catena pesante	800 kg
Catenella	10 kg

Bastone alpino: è un attrezzo con una punta di ferro sul fondo ed una piccola piccozza sull'estremità superiore, serve e facilita le scalate, se usato per questo scopo dona un bonus di +5 all'abilità *Alpinismo*.

Chiodi da scalata: ce ne sono di due tipi quelli piccoli e quelli grandi, la differenza sta nel peso che riescono a sopportare prima di rompersi.

Tabella 5-11: Chiodi da scalata

Chiodo	Resistenza
Grande	100 kg
Piccolo	50 kg

Corda: la corda è costituita da numerosi fili di seta o canapa intrecciati assieme moltissime volte in modo da aumentarne la resistenza e la lunghezza. Il prezzo della corda si riferisce ad un metro di essa se si vogliono più metri basta moltiplicare il prezzo per il numero di metri che occorrono. Per la resistenza della corda dipende dal materiale con cui è stata fatta. La tabella qui sotto ne indica le proprietà:

Tabella 5-12: Corda

Corda	Resistenza
Canapa	120 kg
Seta	90 kg
Funicella	50 kg

Faretra: è un contenitore semi rigido che contiene e facilitano l'estrazione di frecce e dardi, la loro dimensione è variabile secondo il tipo, comunque entrambi i modelli sono dotati di uno speciale aggancio al quale è possibile attaccare l'arco o la balestra. La faretra per le frecce, di qualsiasi tipo, può contenere al massimo 20 frecce, mentre, la faretra per i dardi delle balestre ne può contenere al massimo 25.

Inchiostro: viene ricavato da un misto di piante comuni con un procedimento semplice e si ottengono ottimi risultati. La qualità varia in proporzione alla sua resistenza al tempo ed agli agenti esterni, gli inchiostri i più pregiati, che arrivano a costare quasi dieci volte tanto, vengono usati per scrivere grandi magie, e sono praticamente eterni.

Lucchetti: secondo la loro qualità i lucchetti sono più o meno resistenti e quindi più difficili da aprire o forzare. Per forzare o scassinare un lucchetto bisogna effettuare una prova di forza che varia se è fatta a mani nude oppure con l'ausilio di una leva, per la prima soluzione o una prova di *Scassinare serrature* con malus variabili secondo la tabella qui sotto.

Tabella 5-13: Lucchetti

Qualità lucchetto	Prova di Forza	Con leva	Scassinare serrature
Pessima	-25	+20	+10
Scadente	-35	+10	0
Normale	Fallita	0	-20
Buona	Fallita	-10	Fallita
Pregiata	Fallita	-20	Fallita
Ottima	Fallita	-30	Fallita

Olio: si oli ne esistono diversi tipi, principalmente si dividono in combustibili e commestibili. I primi sono l'olio da lanterna e l'olio di fuoco. L'olio per lanterna è usato come dice il nome nelle lanterne, la sua durata, ogni ampolla è di 25 decilitri, è di 3 ore. L'olio di fuoco è uno speciale composto che per le sue

caratteristiche dura di più e produce più calore rispetto a quello per lanterne. L'olio di fuoco è di solito usato come combustibile nelle cerimonie religiose oppure per riscaldare il salotto di qualche ricco benestante, è raro usarlo nelle lanterne visto il suo costo e il nullo beneficio. Questi tipi di oli sono armi micidiali che se vengono tirati addosso alle creature prima e poi incendiate infliggono danni rilevanti. La tabella qui sotto indica i danni inflitti per ogni azione che il fuoco rimane acceso. Se il soggetto incendiato decide di spegnere il fuoco potrà farlo in un'azione per l'olio per lanterne e in due azioni se si è usato oli di fuoco.

Tabella 5-14: Danni dell'olio incendiato

Olio	Danni	Durata
Per lanterne	2d6 PV	4 azioni
Di fuoco	2d6+2 PV	6 azioni

Pietra focaia: sono in realtà due pietre che sbattendo l'una all'altra provocano delle scintille che accendono piccoli fili di fieno, erba o altro basti che sia secca. Per vedere se si riesce ad accendere un fuoco bisogna tirare 1d10 e secondo la situazione in cui si tenta di accendere il fuoco la prova sarà più o meno difficile. La tabella qui sotto indica le possibilità che si hanno nelle diverse condizioni:

Tabella 5-15: Accendere fuochi

Condizione	Riesce con
Normale	1-6
Umido	1-5
Poca pioggia*	1-4
Pioggia abbondante*	1-3
Acquazzone*	1

* se non si trovano arbusti asciutti è impossibile accender il fuoco, sarà il direttore di gioco a decidere se e quanta legna si troverà.

Ramponi: è uno speciale tipo di calzatura a tre punte che serve e aiuta lo scalare le pareti o l'alpinismo in generale ma molto meglio su tratti ghiacciati. Se usato in questo senso i ramponi dona un bonus di +10 all'abilità *Alpinismo*.

Razioni di cibo: sono il cibo che viene conservato con precisi metodi in modo da potersi mantenere a lungo, contengono di solito car-

ne, funghi, alcuni vegetali. Esistono due tipi di razioni di cibo quelle normali e quelle speciali che si differenziano per la loro durata di conservazione. Le razioni normali durano 20 giorni, quelle speciali durano 30 giorni senza rovinarsi. Acqua, umidità, calore eccessivo possono rendere inutilizzabili le razioni, sia normali che speciali.

Sacche da sella: sono delle speciali sacche che si attaccano alla sella delle cavalcature, una da una parte e una dall'altra fino ad un massimo di una per lato. Le sacche grandi contengono fino a 20 punti ingombro, mentre quelle piccole ne contengono fino a 12.

Sacco: è di tela resistente, di grande capacità contenitiva ma di difficile trasporto visto che è privo di tracolla o cose simili. L'ingombro indicato per i sacchi si riferisce ad un sacco vuoto piegato e messo nello zaino, quando è pieno occupa tanto spazio quanto è quello che contiene. I sacchi grandi possono contenere fino a 90 punti di ingombro mentre quelli piccoli fino a 40 punti ingombro.

Serrature: la qualità delle serrature indica quanto è difficile per i ladri scassarle e di conseguenza una serratura di ottima fattura costerà di più. I malus alle prove di *Scassinare serrature* sono:

Tabella 5-16: Serrature

Serratura	Bonus/malus
Pessima	+10
Scadente	0
Normale	-10
Buona	-20
Pregiata	-30
Ottima	-20

Spago: è formato con lo stesso principio delle corde ma essendo più fino è più duttile ma meno resistente, lo spago resiste fino ad una forza di 25 chilogrammi dopo di che si spezza.

Torcia: è grande pressappoco come una mazza ma è formata da trucioli di legno tenero e la sua estremità è imbevuta di olio combustibile e ricoperta da bende di tessuto. Se accesa brucia ed illumina un'area di 9 metri di rag-

gio. Se usata come arma si deve considerare come se fosse una mazza da cavaliere, i danni che procura sono di 1d6+1 punti vitali, se è accesa infliggerà anche 2d6 danni da fuoco, ci sarà la possibilità di incendiare materiali infiammabili.

Vestiti: sono di qualsiasi forma, colore e qualità, quelli particolari come mimetici o scuri offrono vantaggi in situazioni come il mimetizzarsi o nascondersi. Chi indossa vestiti mimetici guadagna un bonus di +10 alle prove di *Nascondersi*.

Zaino: lo zaino è fatto di tela e cuoio resistente capace di portare fino a 60 punti di ingombro, vuoto lo zaino ne occupa solo 2. Possono essere trovati anche zaini più piccoli ma si sconsiglia di più grossi perché renderebbero difficili i movimenti.

Armi

Arma piccola	Danno	Velocità	Peso	Tipo	Raggio di azione	Rottura	Prezzo
Ascia piccola	2d8	4	2,3	T	10/20/30	2	16 co
Balestra leggera	2d10	6 (5 se carica)	1,5	P	20/40/60	4	80 co
Boomerang	1d8	6	0,4	C	15/30/45	5	6 co
Cestus	+4	-	0,8	C	-	-	4 co
Daga	2d8	3	0,8	T	2	3	10 co
Dardo a mano	1d10	2	0,1	P	5/10/15	2	1 co
Falcetto	1d10	4	1,5	T	2	3	6 co
Pugnale	2d4	2	0,5	P/T	8/16/24	2	4 co
Pugnale da lancio	1d8	2	0,4	P	10/20/30	2	8 co
Spadino	2d8	4	1,5	P	3	2	20 co
Stiletto	1d10	2	0,5	P	2	2	6 co
Uncino normale	2d4+1	2	1	P	1	2	4 co

Arma media	Danno	Velocità	Peso	Tipo	Raggio di azione	Rottura	Prezzo
Arco corto	vedi frecce	7	1	P	20/40/60	5	60 co
Arco corto composito	vedi frecce	6	1	P	30/60/90	5	90 co
Ascia da battaglia	2d10+1	7	5	T	4	3	30 co
Balestra media	3d10	7 (5 se caricata)	3,5	P	60/120/180	4	140 co
Bastone ad una mano	2d8	4	1,5	C	3	3	4 ca
Cerbottana	2d3 (dardo) 0 (ago)	5/7	0,5/1	P	6/12/18 4/8/12	5	2/4 co
Clava	1d12+1	5	4	C	3	2	2 ca
Clava irsuta	2d8+1	5	4	C	3	2	1 co
Fionda	Sasso/proietto	6	-	C	20/40/60	-	1 co
Giavelotto	3d6	4	1	P	18/36/54	4	2 co
Lancia corta	3d6 2d10	7 6	2,5	P	10/20/30	4	8 co
Martello da guerra	2d8	4	3	C	10/20/30	2	10 co
Mazza da cavaliere	2d8+1	6	3	C	3	3	12 co
Mazza da fante	3d6+1	7	4,5	C	3	3	16 co
Mazzafrusto da cavaliere	3d6	6	2,5	C	4	3	16 co
Mazzafrusto da fante	1d12+1	7	7	C	4	3	20 co
Morgenstern	1d20	7	6	C	4	2	20 co
Piccozza da minatore	1d12+2	8	3,5	P	3	3	6 co
Piccozza da guerra	1d20	6	3	P	3	3	8 co
Rete	-	10	var.	--	var.	-	var.
Sagola	2d8	6	2	P	var.	3	12 co
Sciabola	2d8+1	5	2	T	3	3	24 co
Scimitarra	2d10	5	3	T	3	4	30 co

Spada bastarda	1d20 2d12	8 6	4,5	T	4	3	50 co
Spada lunga	2d10	5	2	T	4	4	30 co
Spadone	1d12+2	6	3	T	4	3	40 co

Arma grande	Danno	Velocità	Peso	Tipo	Raggio di azione	Rottura	Prezzo
Alabarda	2d12	9	7	P/S	6	3	20 co
Arpione	1d12+1 2d8	8 7	3	P	10/20/30	2	40 co
Arco lungo	vedi frecce	8	1.5	P	40/80/120	5	100 co
Arco lungo composito	vedi frecce	7	1,5	P	50/100/150	5	150 co
Ascia a due mani	2d12+2	10	8	T	4	2	90 co
Balestra pesante	2d20	10 (5 se carica)	7	P	80/160/240	4	200 co
Bastone a due mani	3d6	6	3,5	C	5	3	4 co
Falcione	1d20	8	3,5	T	5	4	10 co
Forca	2d8+2	7	3,5	P	5	4	10 co
Guisarma	1d20	8	4	T	4	4	10 co
Lancia da cavaliere da torneo	1d8	7	4,5	P	6	7	8 co
Lancia da cav. leggera	3d6	6	2,5	P	6	5	12 co
Lancia da cav. media	3d6+1	7	4,5	P	6	4	20 co
Lancia da cav. pesante	2d12	8	7	P	6	3	30 co
Lancia lunga	1d20 2d10+2	9 8	3,5	P	15/30/45	4	12 co
Maglio (2 mani)	2d12	10	8	C	4	2	16 co
Partigiana	3d6	9	4	P	5	4	12 co
Roncone	1d20	10	5,5	T	5	4	10 co
Spada a due mani	2d12+1	10	7	T	5	4	100 co

✓ Classificazione delle armi

Le armi sono gli oggetti con cui molti avventurieri si troveranno a convivere per molto tempo della loro, speriamo, lunga vita. Di armi ne esistono centinaia di tipi, basti pensare che si potrebbe considerare arma un qualsiasi oggetto che può arrecare danno, perciò anche una sedia, un vaso o addirittura una coperta possono essere armi in caso di necessità. Le armi possono essere classificate secondo il **Tipo**:

Contundente: ossia quelle armi che provocano danni da botta all'avversario, in questa categoria rientrano armi come le mazze, le clave e i bastoni.

Taglio: le armi da taglio, sono armi che feriscono l'avversario con dei tagli molto profon-

di, generalmente sono armi con delle lame molto taglienti ma sprovviste di punte acuminate, in questa categoria rientrano le spade, le falci ecc.

Punta: quelle da punta sono, come dice il nome, armi che hanno una punta molto acuminata e tra queste la più conosciuta è sicuramente il fioretto, ma ci sono anche i pugnali, i giavellotti ecc.

Oltre questa prima classificazione, le armi, sono classificate anche secondo la loro dimensione di fatto esistono armi piccole, medie e grandi. Ognuna delle dimensioni ha dei vantaggi e degli svantaggi un'arma grande recherà molto più danni ma è sicuramente meno veloce di una piccola e così via.

✓ Famiglie di armi

La divisione delle armi è stata fatta anche secondo un criterio di famiglia o gruppo, ossia alle affinità di utilizzo che si incontrano nell'utilizzo delle armi simili. Una spada lunga ed una bastarda, sebbene di dimensioni diverse, saranno maneggiate in maniera simile, cosa che non si può notare se si maneggiano un bastone e una lancia. Alle famiglie appartengono armi del tutto simili, differenti solo per poca altezza o peso ma dall'utilizzo quasi del tutto uguale. Chi usa armi non aventi affinità di combattimento ma che appartengono alla stessa famiglia ristretta dell'arma avente un punteggio di AC, queste, ottengono la **metà del punteggio di affinità di combattimento** dell'arma avente punteggio. Se il personaggio ha più di un'arma (della stessa famiglia) con un punteggio di AC si prenderà in considerazione l'arma con il punteggio più alto. Di seguito è riportata la lista delle armi e delle rispettive famiglie.

Archi	Asce e piccozze
Arco corto	Ascia a due mani
Arco corto comp.	Ascia da battaglia
Arco lungo	Ascia piccola
Arco lungo comp.	Piccozza da minatore
	Piccozza da guerra
Armi lunghe	Balestre
Alabarda	Balestra leggera
Falcione	Balestra media
Forca	Balestra pesante
Guisarma	
Partigiana	
Roncone	
Lance ed arpioni	Bastoni e clave
Arpione	Bastone ad una mano
Giavellotto	Bastone a due mani
Lancia corta	Clava
Lancia lunga	Clava irsuta
Partigiana	
Mazze e mazzafrusti	Lance da cavaliere
Maglio	Leggera
Martello da guerra	Media
Mazza da cavaliere	Pesante

Mazza da fante	Da torneo
Mazzafrusto da caval.	
Mazzafrusto da fante	
Morgenstern	
Pugnali	Spade a lama corta
Pugnale	Daga
Pugnale da lancio	Spadino
Stiletto	
Altre armi	Spade a lama lunga
Boomerang	Sciabola
Cerbottana	Scimitarra
Cestus	Spada lunga
Dardo a mano	Spada a due mani
Fionda	Spada bastarda
Rete	Spadone
Sagola	
Uncino normale	

Descrizione delle armi

Le armi sono state descritte per famiglia di appartenenza e per ognuna di essa è indicato oltre una breve descrizione anche le caratteristiche fondamentali che sono tipiche di quell'arma. Le voci sono:

Danno: indica i danni che l'arma infligge con un colpo andata a segno.

Velocità: rappresenta quanto l'arma è maneggevole, quanto la stessa è facile da usare. Un alto punteggio di velocità indica che l'arma è pesante, ingombrante poco maneggevole. Il punteggio di velocità deve sommarsi al tiro velocità del personaggio.

Peso: indica il peso dell'arma espresso in chilogrammi.

Tipo: le armi si differenziano in primis dal tipo di danni che procurano. Le armi possono essere di tipo Contundente (C), da Taglio (T) o da Punta (P).

Taglia: indica la taglia dell'arma che può essere piccola (P), media (M) o grande (G).

Raggio d'azione: indica i metri entro i quali il personaggio può attaccare senza subire penalità al tiro velocità. Per le armi da lancio indica la distanza entro cui l'arma è efficace. Le tre misure sono espresse in metri e indicano le distanze di corta, media e lunga gittata.

Rottura: in alcune occasioni può capitare che l'arma in un suo uso improprio si possa spezzarsi, questo punteggio indica la probabilità che questo accada tirando 1d10. Il direttore di gioco deciderà quando controllare la rottura dell'arma. In combattimento non deve essere considerato, può esserlo, invece, se una spada viene usata contro un albero o un lucchetto. Ad ogni colpo bisogna controllare la rottura dell'arma.

Prezzo: indica il costo medio dell'arma di media fattura. Il prezzo può variare secondo la qualità, la provenienza e la fattura dell'arma.

Archi

Armi da lancio di taglia media o grande, usati sempre a due mani che lanciano frecce a grandi distanze. Ne esistono di normali corti e lunghi mentre possono essere costruiti archi appositi per persone di grande forza chiamati archi compositi (corti e lunghi). Questi tipi danno un bonus al danno inflitto pari al bonus Forza del personaggio.

Materiali

Gli archi sono in legno e raramente in metallo; gli archi compositi sono fatti di diversi tipi di legno e supporti meccanici che li rendono più efficaci.

Frecce

Con tutti gli archi si possono usare frecce da caccia o da guerra. Le frecce sono in genere di legno con piumaggio naturale e con punta in ferro o acciaio, ma capita di imbattersi in frecce fatte in alti materiali, di seguito sono riportate le principali

- Da caccia 2d6 PV 0,1 Kg
- Da guerra 2d8 PV 0,1 Kg

Frecce da caccia	Costo	% di recupero
Acciaio	5 mr	40%
Argento	1 ma	30%
Bronzo	4 mr	35%
Ferro	4 mr	40%
Legno	1 mr	5%
Ossso	2 mr	10%
Frecce da guerra		
Acciaio	1 ma	40%
Argento	2 ma	30%
Bronzo	8 mr	35%
Ferro	8 mr	45%

Asce e piccozze

Armi con lama metallica da taglio e manico in legno grosso, molto diffuse ed utilizzate per il combattimento corpo a corpo e per il lavoro nei boschi. Possono essere lanciate solo le asce piccole.

Materiali:

Se non altrimenti specificato, si considera che le lame delle asce e delle piccozze da guerra siano fatte in acciaio.

Ascia a due mani

Grande ascia generalmente ad un taglio, dal lungo e robusto manico e dalla lama ampia.

Ascia da battaglia

L'ascia da battaglia, o scure, è usata anche per il taglio degli alberi, nelle sue varianti più tipiche per il lavoro nei boschi. È dotata di uno o due tagli (bipenne) e non può essere lanciata.

Ascia piccola

Detta anche accetta, è un arnese spesso usato nei lavori boschivi e per spaccare la legna. Può essere facilmente lanciata in quanto è bilanciata nel peso. Può avere uno o due tagli (bipenne). Quando l'arma è usata nei lanci essa beneficia dei bonus al danno provocato dovuti alla Forza.

Piccozza da minatore

Tipico arnese usato dai minatori per spaccare la roccia, la piccozza da minatore è in ferro grezzo ma può essere usata anche per difendersi. Si tratta però di un arnese scomodo e che comunque deve essere impugnato a due mani per combattere.

Piccozza da guerra

Arma usata soprattutto da nani, è una piccozza appuntita dal manico leggero e dalla punta in acciaio. Viene usata ad una mano anche da creature di taglia P in quanto può avere il manico corto. Il retro della testa può essere a taglio orizzontale oppure a martello.

Armi lunghe

In questa categoria vi sono tutte le armi ad asta lunghe circa 2,5-3 metri, armi a due mani da corpo a corpo, non lanciabili. Sulla parte superiore di solito viene posizionato un oggetto appuntito o tagliente, di varia forma che ne dà il nome.

Se usate per difendersi da una carica a cavallo o di fanteria, quando colpiscono infliggono danni doppi, ma devono prima essere ben puntellate a terra.

Materiali:

Se non altrimenti specificato, si considera che le aste siano di legno robusto e le punte di acciaio. Le punte possono però essere di altri metalli:

Materiale	Peso	Costo	Malus
Argento	100%	250%	25% che si rompa ad ogni attacco riuscito
Bronzo	100%	60%	30% che si rompa ad ogni attacco riuscito
Legno	50%	30%	45% che si rompa, -3 PV ai danni, -5 all'attacco

Alabarda

Grossa lama d'ascia montata su un'asta di 2,5 metri, che si restringe in alto a formare la punta di una lancia; sul retro un uncino che serve per disarcionare i cavalieri.

Falcione

Derivato dalla falce e dal falchetto, consiste in una lama curva verso l'interno montata su un'asta di 1,8-2,5 metri. È più comoda da usare da taglio che di punta, data l'esiguità della lama: in genere si usa una lama di falce montata su un'asta.

Forca

Guisarma

Partigiana

Simile alla lancia, dalla base della lama divergono due uncini laterali, utili per disarmare e parare.

Roncone

È una mannaia montata su asta, facile da costruire e da imparare. Tipica da contadini.

Balestre

Armi da lancio di taglia piccola, media o grande, usate con una o due mani. Se usate, in casi estremi, come manganelli, esse infliggono 1d5 (leggera), 2d4 (media) o 1d10 (grande) punti vitali di danno, ma sui tiri d'attacco soffrono di -25 a causa della loro forma. Ogni volta che colpiscono c'è il 30% che si rompo-

no rendendole inutilizzabili. La velocità rimane inalterata.

Materiali:

la struttura è di legno rinforzato, mentre il meccanismo è di metallo con una corda di canapa trattata. I dardi sono in genere di legno con piumaggio naturale e con punta in ferro, assai raro l'utilizzo di altri materiali e non in argento salvo per casi particolari.

Dardi:

Ogni tipo di balestra utilizza i propri dardi, costruiti della misura giusta:

- dardo leggero: 1 ma 0,1 Kg
- dardo medio: 15 mr 0,1 Kg
- dardo pesante: 2 ma 0,2 Kg

Una volta lanciato, il dardo ha il 30% di possibilità di essere recuperato intero.

per i dardi d'argento il costo è di:

- dardo leggero: 3 ma 0,1 Kg
- dardo medio: 5 ma 0,1 Kg
- dardo pesante: 6 ma 0,2 Kg

Una volta lanciato, il dardo ha il 10% di possibilità di essere recuperato intero.

Balestra leggera

La balestra leggera è un'arma piccola e utilizzata solo per scontri a distanza ravvicinata. È usata generalmente ad una mano grazie alla sua leggerezza.

Balestra media

La balestra media è un'arma formidabile e di lunga gittata, usata a due mani. Se si tenta di usarla con una sola mano si ha una penalità di -25 all'Attacco.

Balestra pesante

È l'arma da lancio portabile più potente e di maggiore gittata. Può essere usata solo con due mani e si carica con una piccola puleggia a manovella, data la rigidità del meccanismo. Questo causa la perdita dell'azione successiva dopo l'attacco.

Bastoni e clave

Sono le armi più antiche insieme alle pietre, armi solamente da corpo a corpo che non possono essere lanciate con effetto dannoso. Un qualsiasi ramo o simile può essere paragonato ad una clava mentre i bastoni da combatti-

mento sono trattati per tale scopo, con rinforzi vari.

Bastone da combattimento ad una/due mani

I bastoni sono normalmente di legno di taglia M o L, rinforzati con corda strettamente avvolta, con bande di metallo o cuoio. Sono quindi più resistenti dei normali rami.

Clava

La clava è un pesante e tozzo ramo, in genere non lavorato. Si tratta di un'arma primitiva robusta come i bastoni da guerra data la sua durezza.

Clava irsuta

Si tratta di una clava rozzamente elaborata in cui vengono innestati pezzi di ossidiana o di altra pietra acuminate, raramente di metallo.

Lance ed arpioni

Le lance sono armi di antica origine, generalmente composte da un'asta più o meno lunga in legno ed una punta acuminata di diversa forma. Le lance e gli arpioni possono essere usati sia per il combattimento corpo a corpo sia come armi da lancio. I giavellotti possono essere solo lanciati e sono inutili nel corpo a corpo. Quando l'arma è usata nei lanci essa beneficia dei bonus alle ferite dovuti alla Forza.

Materiali:

Se non altrimenti specificato, si considera che le lame delle asce e delle piccozze da guerra siano fatte in acciaio.

Arpione

L'arpione è un'arma di una certa lunghezza (200-220 cm) che la rende poco pratica nel corpo a corpo e ne impone l'uso a due mani (creature di taglia L o più lo possono usare anche ad una mano). Nei lanci, invece, si scaglia con una sola mano. La punta dell'arpione è seghettata e lacera i tessuti della vittima quando si tenta di estrarlo.

In corpo a corpo: quando l'arpione colpisce, negli attacchi successivi contro lo stesso nemico si ottiene un bonus di +5 all'attacco e +2 PV, infilzando ancora di più l'arma nel corpo della vittima. Il bonus cessa dopo un attacco fallito o con l'allontanamento della vittima dal combattimento.

Nei lanci: la vittima può tentare di estrarre l'arma dal proprio corpo con un tiro resistenza contro dolore, impiegando un'azione, altrimenti subisce ogni azione successiva 1 PV.

Giavellotto

Si tratta di un'asta flessibile di circa 150-180 cm, con punta acuminata in metallo o altro materiale, usata solo per essere lanciata ed inutilizzabile nel corpo a corpo. La sua particolare struttura e flessibilità ne incrementano la gittata rispetto alla lancia.

Lancia corta

La lancia normale, detta anche "lancia corta" (circa 150 cm), è un'arma molto comune e viene usata per la sua versatilità sia in combattimento ravvicinato sia nei lanci. I danni che infligge sono variabili in base all'uso che se ne fa. Nei lanci, essendo scagliata con una mano, infligge meno danni rispetto in corpo a corpo se usata con due mani anziché una.

Lancia lunga

È più facilmente usata come arma da lancio, essendo scomoda per il corpo a corpo data la sua lunghezza (200-220 cm). L'uso ad una sola mano è ristretto ai lanci, mentre nel corpo a corpo deve essere usata con due mani (creature di taglia G o più la usano ad una mano anche in corpo a corpo). Per il resto funziona come una lancia normale.

Lance da cavaliere

Armi speciali lunghe usate solo nel combattimento da cavallo micidiali se in carica. Non possono essere usate altrimenti. Tutte le lance da cavaliere sono in legno con guaina a cono di cuoio pesante sull'impugnatura, punta di legno appuntito e rinforzato con metallo, in genere bronzo. La lancia da cavaliere è usata solo con cavalli da guerra ed ogni tipo deve essere proporzionato al cavallo usato. Se una lancia di taglia maggiore è usata con un cavallo di taglia minore essa funziona come una lancia della stessa taglia del cavallo. Generalmente la lancia è usata durante una carica a cavallo (vedi Combattimento "Carica a cavallo")

Mazze e mazzafrusti

Armi da corpo a corpo con manico di media lunghezza e provviste di punte acuminate all'estremità. Le mazze hanno un corpo unico

e rigido, mentre i mazzafrusti hanno una corda o catena che divide l'impugnatura dal corpo contundente.

Materiali:

Se non altrimenti specificato, si considera che le mazze ed i mazzafrusti siano fatti in legno grosso appositamente lavorato ed irrobustito con metallo.

Maglio

Mazza particolarmente grande e pesante, usata a due mani anche per il suo ingombro. Ha un manico grosso in legno rinforzato ed una testa rigida di pietra o metallo.

Martello da guerra

Simile al maglio ma più piccolo e maneggevole, il martello da guerra viene preferito per la sua velocità, anche se l'efficacia dei colpi è inferiore a quella delle altre mazze. È l'unica arma della categoria che può essere lanciata, vista la sua forma bilanciata. Nei lanci si ottiene il bonus alle ferite dovuto alla Forza.

Mazza da cavaliere

Più piccola della mazza da fante, la mazza da cavaliere è particolarmente maneggevole se usata nei combattimenti da cavallo. Il cavaliere in sella ottiene un bonus di +5 al tiro d'attacco usando questa mazza. È costruita in legno rinforzato con testa rigida in metallo, a lamelle o a palla. Il manico è piuttosto corto.

Mazza da fante

Arma in legno grosso e rinforzato, dal manico lungo ed equilibrato, con testa rigida in metallo. Il corpo contundente è generalmente a palla o a lamelle. La minore maneggevolezza rispetto alla mazza da cavaliere è compensata dal maggiore peso e quindi dalla più violenta dannosità.

Mazzafrusto da cavaliere

Simile al mazzafrusto da fante, quest'arma è più maneggevole da cavallo e consente al cavaliere in sella un bonus di +5 ai tiri d'attacco quando usata.

Ha un'asta in legno grosso, un'appendice in corda o catenella ed una testa mobile a forma di palla, talvolta borchiata.

Mazzafrusto da fante

Arma micidiale formata da un corto manico in legno grosso, catenella e testa contundente in metallo con aggiunte di punte. È meno maneggevole del mazzafrusto da cavaliere ma più severo nei danni.

Morgenstern

La "stella del mattino" è un'arma da fante simile alla mazza ma dal manico più lungo. La testa è meno tozza ed è ricoperta di punte metalliche acuminata. Per il resto è paragonabile ad una mazza da fante normale.

Spade a lama corta

Sono delle armi di piccole dimensioni, utilizzabili da qualunque creatura, sono veloci e molto versatili nel loro utilizzo, utili in spazi ristretti quali dungeons o cunicoli. Spesso utilizzate per attacchi rapidi e furtivi.

Materiali

Di solito poco lavorate e fatte di acciaio anche se si sono trovati esempi di diversa fattura.

Spadino

Arma intermedia fra la daga e la spada lunga risulta leggera, con lama dritta, lo spadino è più simile ad un'arma da punta che da taglio, benché abbia due fili di taglio. Il suo uso è frequente come arma veloce d'affondo, la guardia è semplice come nella spada lunga.

Daga

Detta anche pugnale lungo, la daga è un'arma corta molto maneggevole e veloce, ottima sostituita del pugnale ma non lanciabile. È a lama larga dritta, a due tagli con guardia piccola e semplice, che non concede bonus alle parate.

Spade a lama lunga

Le spade sono le classiche armi, sono di varie grandezze e sono utilizzate per il combattimento corpo a corpo. Le spade non possono essere lanciate.

Materiali:

Se non altrimenti specificato, si considera che le spade siano fatte in acciaio. Possono però essere di altri materiali, in genere usate nei paesi di livello tecnologico basso o per particolari motivi.

Materiale	Peso	Costo	Malus
Argento	100%	250%	25% che si rompa ad ogni attacco riuscito
Bronzo	100%	60%	30% che si rompa ad ogni attacco riuscito
Legno	50%	30%	45% che si rompa, -3 PV ai danni inflitti, -5 all'Attacco

Alla spada può essere aggiunta, in fase di creazione dell'arma, una seghettatura sulla lama, con denti affilati che conferiscono all'arma un bonus di +1 ai punti vitali. Il costo dell'arma è moltiplicato per 2.

Sciabola

Tipo di spada leggera e leggermente ricurva, ad un solo filo di taglio, si solito sull'elsa si trova un paramano detto a cesto.

Scimitarra

Arma di tipo orientaleggiante, è una spada pesante ricurva a lama larga, ad un taglio. L'impugnatura è protetta da una rozza guardia simile a quella della normale spada.

Spada lunga

È la tipica spada medievale, a croce con lama dritta a due tagli. La parte centrale della lama è leggermente scavata, al fine di rendere l'arma più leggera. La guardia è semplice o decorata, ma non ha particolari capacità difensive.

Spada a due mani

È un'arma micidiale, simile alla spada lunga ma alta quasi come un uomo e molto pesante. Deve essere impugnata a due mani da creature di taglia M o G, ad una mano sola da creature di taglia Gig o E. Non può essere usata da creature di taglia P. La lama ha due fili di taglio, dritta, con scanalatura centrale simile alla spada lunga, che le consente una maggiore leggerezza. La guardia è semplice e nel primo quarto di lama verso l'elsa è dotata di due punte orizzontali che escono lateralmente dal metallo, conferendole una buona capacità di parata.

Spada bastarda

Si tratta di un'arma intermedia fra la spada lunga e la spada a due mani, con lama dritta e a due tagli, elsa particolarmente lunga che consente allo spadaccino di impugnarla con

una o due mani senza problemi. Gli effetti sui danni e la velocità dell'arma variano a seconda del tipo di impugnatura in combattimento. Se usata da creature di taglia P deve essere impugnata solo a due mani.

Spadone

Lo spadone è un'arma dalla lama dritta ma con uno solo filo di taglio, un po' più corta della spada lunga e più pesante. L'elsa è protetta da una guardia ad anello. Si tratta di un'arma brutta destinata ai soldati, più adatta al combattimento uomo-uomo che agli avventurieri di professione.

Pugnali

Nella classe dei pugnali si trovano sia i pugnali da combattimento che gli stilette ed i coltelli, lanciabili e non. Sono tutte armi molto corte, veloci e facilmente nascondibili nei vestiti. Quando l'arma è usata nei lanci essa beneficia dei bonus sulle ferite dovuti alla Forza.

Materiali:

Se non altrimenti specificato, si considera i pugnali siano fatti in acciaio. Possono però essere di altri materiali, in genere usati nei paesi di livello tecnologico basso o per particolari motivi.

Materiale	Peso	Costo	Malus
Argento	100%	250%	25% che si rompa ad ogni attacco riuscito
Bronzo	100%	60%	30% che si rompa ad ogni attacco riuscito
Legno	50%	30%	45% che si rompa, -3 PV ai danni inflitti, -5 all'Attacco
Oso	50%	50%	55% di rompersi, -1 ai PV, -1 all'Attacco

Al pugnale può essere aggiunto, in fase di creazione dell'arma, una seghettatura sulla lama, con denti affilati che conferiscono all'arma un bonus di +1 ai punti vitali. Il costo dell'arma è moltiplicato per 2.

Pugnale

La più comune delle armi corte, lama piccola a doppio filo di taglio, ottimo per la sua velocità e occultabilità è l'arma preferita dagli assassini e ladri.

Pugnale da lancio

Simile al normale pugnale, il pugnale da lancio è costruito con una speciale bilanciatura che gli conferisce un bonus di +5 ai tiri d'attacco quando lanciato. Di converso, è penalizzato di -5 ai tiri d'attacco se usato in corpo a corpo. Non può essere seghettato.

Stiletto

È un sottilissimo pugnale poco bilanciato (infatti non può essere lanciato), ma efficacissimo contro le armature in quanto si insinua fra le pieghe e le cuciture delle stesse con estrema facilità.

Altre armi

Rientrano in questa categoria le particolari armi non altrove classificabili. Quando l'arma è usata nei lanci essa beneficia dei bonus della forza per le ferite

Fionda

Formata da una benderella di cuoio con una piccola sacca nella quale riporre il sasso o il proietto. Sfrutta la forza centrifuga creata dalla forte rotazione, arma poco precisa ma di discreta potenza. Di solito le fionde normali (utilizzabili da creature da P a G) possono lanciare sassi fino a taglia media, fionde grandi (utilizzabili da creature da taglia G a Gig) possono lanciare sassi fino a taglia enorme.

Quando l'arma è usata nei lanci essa beneficia dei bonus sulle ferite dovuti alla Forza.

Materiali:

Se non altrimenti specificato, si considera che le fionde siano di cuoio. Altri materiali sono estremamente rari.

Proietti:

La fionda può lanciare sia sassi normali che proietti:

- Proietto: 1d6+1 PV 5 mr 0,2 Kg.
- Sasso: vedi sotto.

Una volta lanciata, la pietra ha il 60% di possibilità di essere ritrovata.

Sasso

Costo	---	
Peso	0,2	taglia P
	0,5	taglia M
	1,0	taglia G
	3,0	taglia E
	5,0	taglia Gig
Danni	1d6	taglia P
	2d4	taglia M
	2d8	taglia G
	2d12	taglia E
	2d20	taglia Gig
Taglia	-	
Tipo	C	
Velocità	variabile	
Colpi/round	2	
Gittata	10/20/30 metri	

Il sasso è la normale pietra che viene scagliata con una mano, con velocità variabile in base alla taglia della creatura che la lancia e con peso e danni in proporzione. Il sasso è efficace solo se lanciato, mentre se viene usato in corpo a corpo causa solamente 1d3 PV da botta.

Boomerang

Arma da lancio fatta di un particolare legno curvato, capace di ritornare al lanciatore se non colpisce il bersaglio. Per recuperare il boomerang al volo il lanciatore deve riuscire un tiro Agilità quando l'arma ritorna, altrimenti il boomerang finisce a terra a 2d6 metri dal lanciatore.

Cestus

Si tratta di un pesante guanto in ferro o acciaio con punte metalliche sulle nocche, da indossare sulla mano destra o su entrambe le mani. Dà un certo vigore al picchiare e la sua velocità è variabile in funzione della taglia di chi lo indossa. Il tiro d'attacco è sul picchiare. Quando si determina il risultato della mossa di pugno l'effetto è amplificato dal guanto metallico, che dà un bonus di +4 alle ferite

Cerbottana

La cerbottana è una lunga canna di bambù o materiale legnoso simile da cui si soffiano aghi o dardi, spesso avvelenati.

La sua lunghezza può essere di 1,5-2 metri (taglia M, peso 0,5 Kg., velocità 5) con una gittata di 15/30/45 metri, oppure di 2,5-3 metri (anche componibile, costo x 2) con gittata

di 20/40/60 metri. La cerbottana può sputare aghi o dardi. I primi sono sottili schegge di legno appositamente bilanciate; non sono molto dannose ma hanno una precisione maggiore (+3 ai tiri per colpire). I dardi sono invece particolari proiettili in creta o argilla cotta muniti di barbigli che li rendono più micidiali. Aghi e dardi sono da considerarsi persi una volta lanciati. Gli aghi possono essere inzuppati in un qualsiasi tipo di veleno che agisce su iniezione. Per gli eventuali danni aggiuntivi vedere i tipi di veleno usati.

Dardo a mano

Si tratta di uno speciale dardo costruito per essere lanciato con una mano, spesso in serie di tre o più a round. È un'arma da usare solo nei lanci ed il tiro per colpire beneficia dei bonus dati dalla Forza.

Falcetto

Spesso usato come attrezzo da lavoro, è l'arma preferita dai druidi perché simbolicamente sacra e adatta al taglio delle piante rituali.

Rete

Danni	0 + speciale
Velocità	10
Peso	1,5 (ing. 4 - taglia P)
	3,5 (ing. 9 - taglia M)
	7 (ing. 20 - taglia G)
	24 (ing. 72 - taglia E)
Taglia	M (uso a due mani)
Tipo	--
Rottura	-
Gittata	variabile
Costo	3 co (lato 1,5 m. - taglia P)
	8 co (lato 2,5 m. - taglia M)
	18 co (lato 4 m. - taglia G)
	60 co (lato 8 m. - taglia E)

La rete da combattimento è una rete quadrangolare o rotonda appesantita alle estremità e dotata di una corda al centro per essere manovrata. Un'estremità della corda è in mano all'attaccante, che tira la rete all'avversario per intrappolarlo. La distanza di lancio (corta ed unica) è pari alla lunghezza della corda, equivalente al lato della rete. Il tiro per colpire è fatto per intrappolare la vittima e non tiene conto della sua armatura; valgono, i bonus magici e la metà del bonus dovuto allo scudo.

Se il tiro per colpire fallisce la rete è aperta e difficile da riutilizzare a meno che l'attaccante non impieghi un intero round a risistemarla. Una volta colpita la vittima, occorre un confronto di Forza attaccante/vittima alla fine di ogni round affinché questa non si liberi dalla rete. La vittima nella rete non può attaccare nessuno al di fuori della rete, se non con -20 ai tiri per colpire; la sua difesa è ridotta di 15 punti finché intrappolata. Dall'interno della rete non si possono manovrare armi che richiedono due mani (tranne le balestre), la maggior parte delle magie falliscono (+20 al Pf).

L'attaccante può, ad ogni round, effettuare un nuovo tiro per colpire per intrappolare ancora di più la vittima riducendo, se questo riesce, l'effettiva Forza della vittima di 20 punti. Una volta ridotta a zero punti la Forza della vittima, questa è bloccata del tutto. Se la vittima riesce un confronto di Forza si libera dalla rete e ne esce entro la fine del round. Per strappare la rete dall'interno occorre infliggerle 10 PV con un solo colpo di arma da taglio (tipo P), ricordando però di avere -20 ai tiri per colpire.

Sagola

Arnese in acciaio utilizzato soprattutto come gancio da lanciare legato ad una corda, utilizzato nelle scalate di muri; può essere utilizzato anche come arma corpo a corpo. La sagola viene fatta roteare con una mano e poi lanciata, tenendo la corda con l'altra mano mentre si srotola.

Il raggio dell'arma, in centimetri, è:

- in alto: For x 4
- in diagonale: Fo. x 5
- in lungo: Fo. x 6

Per lanciare la sagola si fa il normale tiro per colpire. La Difesa naturale dei bersagli, per determinare se la sagola si attacca in modo corretto, è la seguente:

- ramo: 20
- barca, carro o asta orizzontale: 15
- nave, asta diagonale o verticale: 30
- finestra aperta: 35
- finestra chiusa, parapetto: 40

- tetto piatto: 50
- tetto spiovente, sporgenza rocciosa: 45

Per sganciare dal basso la sagola occorre riuscire un tiro per colpire contro difesa di 55 punti, penalizzato eventualmente sulla base della distanza della sagola (gittata media o lunga). Se la distanza della sagola è maggiore della sua gittata lunga la penalità al tiro per colpire è di -40.

Uncino normale

La forma dell'uncino lo fa penetrare con lacerazioni nel corpo della vittima: quando l'uncino colpisce, negli attacchi successivi contro lo stesso nemico si ottiene un bonus di +5 al tiro per colpire e +1 ai danni, infilzando ancora di più l'arma nel corpo della vittima. Il bonus cessa dopo un attacco fallito o con l'allontanamento della vittima dal combattimento. L'uncino da polso viene montato su un supporto di cuoio e legato stretto al moncherino del polso.

Armature e scudi

Tabella 5-17: Armature

Armatura	Costo	Peso	Prv. Fis.	Ps	AC	Pr	(Resist) Vp	Pr	(Resist) Vp	Pr	(Resist) Vp
Imbottita	35 co	4,5	-	-	-	30	(1) 1d6	18	(1) 1d2	9	1
Cuoio leggera	50 co	6,8	-	-	-5	40	(2) 1d8	24	(2) 1d4	12	(2) 1
Cuoio borchata	65 co	11,3	-	-3	-10	50	(2) 1d10	30	(2) 1d6	15	(2) 1d2
Cuoio pesante	90 co	13,6	-2	-6	-15	60	(2) 2d6	36	(2) 1d8	18	(2) 1d4
Scaglie	90 co	18,1	-4	-9	-20	70	(3) 2d6+2	42	(3) 2d6	21	(3) 1d6
Brigantina	100 co	15,9	-6	-12	-25	80	(3) 2d8	48	(3) 2d6	24	(3) 1d8
Maglia leggera	75 co	13,6	-8	-15	-30	90	(3) 2d8+2	54	(3) 2d6+2	27	(3) 1d10
Maglia pesante	120 co	18,1	-10	-18	-35	100	(4) 2d10	60	(4) 2d8	30	(4) 2d6
Bande orizzontali	200 co	15,9	-12	-21	-40	110	(4) 2d10+2	37	(4) 2d8+2	19	(4) 2d6+2
Stecche	150 co	18,1	-14	-24	-45	120	(5) 2d12	34	(5) 2d10	14	(4) 2d8
Piastre di bronzo	400 co	20,4	-16	-27	-50	130	(5) 3d8+2	39	(5) 5d4+2	16	(5) 4d4+2
Piastre leggera	600 co	22,7	-18	-30	-55	140	(4) 7d4	43	(4) 3d8	21	(4) 5d4
Piastre pesante	800 co	27,2	-20	-33	-60	150	(6) 3d10	45	(6) 2d12+2	24	(6) 2d10+2
Piastre completa	1.000 co	31,7	-22	-36	-65	160	(6) 4d8	50	(6) 3d10	28	(6) 7d4

Tabella 5-18: Scudi

Scudo	Costo	Peso	Prove fisiche	Ps	Difesa
Da braccio	1 co	1,4	-	-	+4
Piccolo	3 co	2,3	-	-3	+6
Medio	7 co	4,5	-3	-8	+8
Grande	15 co	6,8	-5	-12	+12
Torre	20 co	10	*	*	+30

*Lo scudo torre è un particolare scudo da terra che viene infisso nel terreno per proteggere l'intera figura del combattente soprattutto dalle frecce o dalle cariche dei cavalieri. Portarlo in giro è faticoso, usarlo nel combattimento corpo a corpo è impossibile date le sue dimensioni.

Tabella 5-19: Elmi

Elmo	Costo	Peso	Pr	Sentire	Vedere
Copricapo	3 mo	0,9	3	-	-
Coif	10 mo	0,9	5	-5	-
Elmo viso libero	10 mo	2,3	7	-10	-5
Elmo viso chiuso	15 mo	3	10	-20	-15
Elmo grande	20 mo	4,5	15	-25	-20

Queste tabelle indicano le varie protezioni che esistono in questo gioco, per protezione si intende armatura, scudo o elmo che sia. Le protezioni come suggerisce il nome servono per proteggere il corpo dalle botte di un combattimento ma anche la testa dalle cadute da cavallo, come potrebbe fare un elmo. Ovviamente le protezioni offrono, è vero, minore rischio di ferirsi ma sono molto ingombranti, impacciano i movimenti quindi le armature e scudi devono essere scelti in base alle esigenze personali perché è impensabile che un ladro tenti di svuotare le tasche ad un mercante se è coperto dalla testa

ai piedi da una corazza di piastre completa! Le tabelle sono composte, oltre che dai nomi delle varie armature, scudi ed elmi, anche dalle caratteristiche proprie della protezione stessa. Ogni voce è specifica per quel determinato tipo di oggetto e solo se previsto da direttore di gioco questi valori possono essere cambiati.

AC: questo è il malus che si deve applicare sia all'affinità armato che non per tutto il tempo che si indossa l'armatura. Una volta tolta o cambiato tipo di armatura il malus dovrà essere riveduto per la nuova condizione.

Prove fisiche: questo elemento è molto importante, infatti, rappresenta il malus che deve essere applicato alle prove di abilità fisiche del personaggio, finché indossa quel tipo di armatura o porta quel determinato tipo di scudo. Le prove delle abilità vengono influenzate in quanto la protezione ostacola i movimenti quindi ne altererà al possibilità di riuscita. Ad esempio se Fuku, indossa un corpetto di cuoio pesante e tenta di muoversi silenziosamente dovrà sostenere una prova abilità con un malus di -2, se aveva anche uno scudo medio il malus sarebbe stato di -7.

Costo: indica il costo al quale è possibile comprare tale merce. Tale valore può subire variazioni secondo la zona, la reperibilità dell'oggetto e la sua dimensione che ovviamente varia a seconda che la protezione sia per un nano o un casak. Sta al direttore di gioco stabilire volta per volta il valore appropriato.

Difesa: è un valore applicato agli scudi che ne indica l'efficacia di protezione dello scudo stesso. Questo valore si deve aggiungere al punteggio di Difesa del personaggio, finché usa lo scudo. Se lo scudo non è usato il bonus non è applicato. La protezione dello scudo non è calcolata ad un personaggio colpito alle spalle o colto di sorpresa.

Ps (Probabilità di successo): è il malus che deve essere calcolato quando si tenta di lanciare una magia. Tale valore deve essere sottratto alla probabilità di successo delle magie, quindi se una magia ha una probabilità di successo di 60 ed il personaggio indossa una corazza di maglia leggera, la probabilità di successo della magia per il personaggio sarà di 55.

Pr (Punti rottura): questo valore indica i punti rottura, ossia, la quantità di danni che l'armatura deve subire prima di rompersi e diventare inutilizzabile. L'efficacia di una armatura è proporzionale al suo stato di usura, poiché un'armatura nuova e perfetta sarà sicuramente più efficiente di una già consumata in numerose battaglie. Questo viene rappresentato dai punti rottura, quindi più questi sono bassi più la protezione è valida e viceversa. Ogni volta che i punti rottura arrivano ad un valore uguale o inferiore a quello riportato nella tabella

relativo all'armatura indossata, questa offrirà una protezione diversa (vedi dopo). Ai punti rottura devono essere sottratti i punti protezione assorbiti dall'armatura stessa rappresentati unicamente dal tiro dei dadi, quindi, se l'armatura ha protetto il personaggio di 9 PV solo questi dovranno essere sottratti al numero di punti rottura dell'armatura stessa.

Vp (Valore protezione): il valore protezione di un'armatura indica quanti danni riesce ad assorbire quindi quanto protegge fisicamente il personaggio. Questo valore è costituito da due elementi la Resistenza dell'armatura e dal valore di protezione propriamente detto. La resistenza dell'armatura indica la capacità di resistere della stessa, entro i limiti indicati tra parentesi, ai danni senza che questi vengano detratti dai suoi punti rottura. Quindi su 12 danni i primi 3, se si tratta di una maglia leggera, vengono assorbiti dall'armatura senza essere sottratti ai punti rottura. Il valore di protezione invece indica quanti danni l'armatura protegge stavolta a suo discapito al personaggio. **La somma delle due componenti** è la reale protezione che l'armatura offre al suo proprietario. Se tirando 2d8 si ottiene 7, la nostra maglia leggera ha subito 7 punti rottura ma il nostro personaggio ha subito 10 danni in meno. Il valore protezione è strettamente collegato al buono stato dell'armatura, quindi, una corazza nuova proteggerà meglio di una logora dello stesso tipo. Per questo, ogni volta, che si raggiunge un punteggio uguale o inferiore di punti rottura indicati dalla tabella delle armature, il valore protezione cambierà in funzione di ciò. Questo cambiamento dovrà essere applicato non appena si verificano le condizioni, anche nel corso di un combattimento.

Danni all'equipaggiamento

Gli oggetti degli avventurieri sono messi a dura prova durante i viaggi, i combattimenti le avventure dei loro possessori, quindi può capitare, non tanto raramente, che gli oggetti si rompano anche se sono messi nello zaino. Capita a volte anche la necessità di dover rompere un oggetto come ad esempio dover tagliare una corda, per questo gli oggetti

hanno un loro punteggio di difesa, di punti rottura, di durezza e di resistenza.

Difesa degli oggetti: rappresenta la difficoltà nel colpire l'oggetto tenendo conto della situazione in cui si agisce, la grandezza dell'oggetto e il tipo di oggetto. Ad esempio colpire un barile sarà più facile che colpire una corda durante una fuga. La tabella seguente indica nelle tre situazioni tipo, tranquillità, normale e di pericolo, la difesa tipo che può avere un oggetto rispetto alle sue dimensioni.

Tabella 5-20: Difesa degli oggetti

Situazione	Grandezza	Difesa
Tranquillità	Piccolo	5-10
	Medio	0-8
	Grande	0-5
Normalità*	Piccolo	10-50
	Medio	5-30
	Grande	0-15
Pericolo	Piccolo	35-100
	Medio	25-60
	Grande	10-40

* situazione di normalità si considera un momento dell'avventura nel quale il personaggio non è soggetto ad ansia e pericolo, ma che nemmeno si trova completamente rilassato.

Punti rottura: indicano quanti danni l'oggetto può subire prima che si rompa. Una volta che i punti rottura arrivano a 0 l'oggetto è da considerarsi inutilizzabili e raramente lo si potrà aggiustare. La tabella qui sotto indica i punti rottura tipo dei materiali.

Tabella 5-21: Punti rottura degli oggetti

Materiale principale	Punti rottura
Carta e simili	2
Corda	2-5
Cuoio	4-8
Legno sottile	6-13
Legno spesso	8-20
Metallo	10-30
Osso, avorio	5-15
Pietra	12-50
Stoffa	1-3
Vasellame	1-5
Vetro	1-2

Durezza: gli oggetti per i loro materiali possono essere estremamente fragili come il vetro, viceversa, di grande durezza come il ferro o il piombo. La durezza degli oggetti indica quanti danni, l'oggetto stesso, riesce a sopportare senza scalfirsi minimamente. Un baule di ferro dovrà subire colpi di una certa potenza per sortire effetti, invece, la stessa potenza basterebbe a mandare in frantumi uno specchio. Questo significa che ogni attacco diretto agli oggetti deve causare minimo un danno superiore alla durezza dell'oggetto altrimenti non sortirà effetti, ad esempio Frederik tenta di spaccare un lucchetto di ferro con il suo bastone, il lucchetto essendo di ferro ha durezza 7, al primo colpo infligge 8 punti danno quindi il lucchetto ne subirà soltanto uno (8 danni - 7 durezza = 1). Qui sotto sono indicate le durezze tipo degli oggetti in funzione dei loro materiali, il materiale principale indica che se un oggetto è formato da più materiali si considera solo quello predominante.

Tabella 5-22: Durezza degli oggetti

Materiale principale	Durezza
Carta e simili	0
Corda	1
Cuoio	2
Legno sottile	3
Legno spesso	5
Metallo	7
Osso, avorio	3
Pietra	8
Stoffa	2
Vasellame	2
Vetro	1

La magia

Nel mondo fantasy di Pietre & Metallo dove coesistono diverse realtà alcune anche fantastiche esiste anche la magia. La magia intesa come il sapere elaborare simboli, alfabeti, richiamare forze superiori che manifestandosi ci danno la possibilità di lanciare i cosiddetti incantesimi. Per magia si intende qualsiasi evento soprannaturale che avviene grazie alla combinazione di uno o tutti le componenti fondamentali della magia ossia la componente Somatica, Vocale e Materiale. A seconda del tipo di magia che andiamo a lanciare dovremmo sapere e/o avere uno o tutti e tre le componenti perché l'incantesimo abbia inizio. La magia è una cosa assai complessa che racchiude in se la forza degli elementi, sfrutta la potenza di arcani simboli magici, richiama forze da altri piani di esistenza quindi è tanto potente quanto di difficile utilizzo. Esiste un solo tipo di magia ma essa fa riferimento ad un sistema di forze superiori che regola l'intero esistere dell'universo: i cosiddetti Elementi. Gli elementi finora conosciuti e scoperti sono sei, ma c'è chi sostiene che potrebbero essere infiniti, e sono Acqua, Aria, Buio, Fuoco, Luce, Terra. I sei elementi permettono di trarre da loro parte della loro stessa potenza grazie alla magia ed è quindi grazie al loro sfruttamento che questa si manifesta. Gli elementi sono in costante evoluzione, cambiamento, ma soprattutto equilibrio tra loro ma capita in alcune zone che momentaneamente un elemento prevalga sugli altri sei e che si vedano subito le conseguenze con effetti visibili e devastanti come i tornado, i terremoti ecc... Quindi sapere da che elemento la nostra magia trae la sua forza è fondamentale in quanto molto spesso le magie simili in questo senso si influenzano a vicenda risultando molto più potenti. Oltre agli elementi sono state riconosciute sei scuole di magia, scuole che racchiudono tutti gli incantesimi che hanno la stessa tipologia d'azione. All'inizio questa era solo una classificazione magica dei vari effetti degli incantesimi ma col passare del tempo, con l'aumentare del numero delle magie, con le nuove scoperte magiche si è arrivato a creare una vera e propria distinzione magica tra le varie scuole che hanno preso strade

indipendenti, creando delle vere e proprie specializzazioni. Le sei scuole sono:

Alterazione: le sue magie hanno come obiettivo la manipolazione della realtà alterandone quindi i rapporti con ciò che la circonda. Di questa scuola fanno parte magie che aumentano i danni da combattimento, che trasformano l'aspetto delle creature.

Divinazione: le magie della scuola divinatoria hanno come caratteristica tutto ciò che ha a che fare con il sapere, il venire a conoscenza di fatti, informazioni o altro di un luogo, oggetto, avvenimento, magia ecc... Di questa scuola fanno parte magie come Chiarovisione, Chiarovegenza, Conoscenza dell'indole.

Evocazione: il potere di questa scuola è quello di permettere di evocare esseri che rispondono alle nostre esigenze a secondo delle loro caratteristiche, caratteristiche che possono essere combattive, di abilità ecc (ulteriori informazioni vedi paragrafo Approfondimento).

Invocazione: questa scuola permette di evocare le forze dalle manifestazioni naturali che non siano creature. Con questo potere il mago trae una forza che può sfruttare come meglio crede. Di questa scuola fanno parte magie come Contromagia, Disintegrazione, Fulmine.

Necromanzia: tutto ciò che a che fare con il ciclo della vita e della morte riguarda la scuola della necromanzia. Di questa scuola fanno parte tutte le magie che curano, che distruggono, uccidono resuscitano creature come Balsamo curaferte, Cenere alla cenere, Da spade a spighe.

Protezione: di questa scuola fanno parte le magie che hanno come obiettivo il proteggere, il preservare l'evitare danni o altro. Grazie alla sua azione gli obiettivi delle sue magie possono essere protetti praticamente da qualsiasi cosa basta conoscere gli incantesimi giusti. Di questa scuola appartengono magie come tutti i Circoli di protezione.

Tabella 6-1: Gli elementi

Elemento
Acqua
Aria
Buio
Fuoco
Luce
Terra

Tabella 6-2: Scuole di magia

Scuola
Alterazione
Divinazione
Evocazione
Invocazione
Negromanzia
Protezione

La magia dei maghi

Maghi non ci si nasce, ci si diventa. Dopo anni e anni di studio intenso, di prove mentali non indifferenti, dopo centinaia di ore spese a leggere ed a provare e riprovare le magie più facili allora a questo punto ci si può definire maghi. Questo percorso non è breve ci vogliono in media dai 10 ai 15 anni di studio per imparare a leggere gli alfabeti magici, le rune a saper distinguere i vari Elementi e quindi trovare la magia nelle cose che ci circondano. Il mago per diventare tale deve frequentare una scuola di magia o in alternativa deve essere seguito da un mago di alta esperienza capace di seguire ed indirizzare il giovane apprendista sulla via giusta per l'apprendimento di tale materia. Una volta completato il suo corso di studi, il mago riceve, o meglio, porta via con se, il suo oggetto di magia, i suoi libri magici, dove sono scritti tutte le magie che ha appreso alla scuola e la promessa che se un giorno tornerà alla scuola, sarà il benvenuto.

✓ **L'oggetto di magia**

Il libro magico è l'icona per identificare il mago o anche l'usufruttore di magia, colui che usa la magia, gli incantesimi e così via. Ma prendendo come esempio i più famosi maghi, primo fra tutti Merlino, avete mai notato che quando eseguiva le magie, non usava mai il libro magico? Ma piuttosto faceva ampi gesti con il loro bastone, con le mani, lanciava

polveri in aria, danzava ma mai leggevano dal loro libro, tranne quando dovevano preparare le pozioni magiche o apprendere nuove magie o ancora fare una complicata ricerca. Il motivo è semplice e quanto mai preso poco in considerazione. Pensate su quanti libri Merlino ha studiato, ha ricercato, trovato e appreso i suoi incantesimi, ed ora pensate se ogni volta che deve farne uno deve per forza consultare la sua biblioteca, per poi non parlare se deve viaggiare. Allora la sapienza il mago, sì, la trovata sui libri ma una volta appresa, non se la scorderà mai è per questo motivo che i libri magici non sono così necessari al mago per lanciare le magie. Necessario e fondamentale è, piuttosto, l'**Oggetto di magia**, che racchiude il vero potere del mago. L'oggetto di magia è il catalizzatore dei poteri arcani che il mago sfrutta per eseguire le sue magie, è la chiave di lettura delle sue formule magiche e così via. L'oggetto di magia può essere qualsiasi cosa, dal più comune bastone, all'anello, al medaglione, una bacchetta, verga o altro oggetto che possa in qualche modo rappresentare il mago che lo usa. Il legame che nasce tra il mago ed il proprio oggetto di magia inizia quando si iscrive alla scuola di magia, o inizia a prendere le lezioni da qualcuno. In quel momento, poco alla volta, con l'uso, la pratica, gli sbagli, l'oggetto di magia si carica, si modifica, si forma ad immagine di chi lo usa. Il binomio mago-oggetto di magia è l'unica forma con la quale il mago può esercitare a pieno i suoi poteri, con il suo oggetto si sente a suo agio e senza si sentirebbe perduto. L'oggetto di magia è unico. Non è possibile avere una copia oppure un sostituto, i falsi anche se perfetti saranno subito smascherati non appena il mago si trova almeno a 3 metri di distanza. L'oggetto emana vibrazioni magiche che il mago, solo il padrone e nessun altro, può sentire entro un raggio massimo di 10 metri, ciò non vuol dire che riesce a vederlo, saprà solo la direzione in cui si trova.

La perdita dell'oggetto di magia è un trauma per il mago, il suo umore sarà nero, sarà depresso e la sua voglia di fare verrà meno. Ma la cosa più grave la subirà la sua capacità di lanciare magie, infatti, appena perso i punti magia del mago caleranno dell'80%, questa perdita è solo sostanziale, in pratica i Punti Magia massimali del mago saranno

sempre quelli, ma ne potrà utilizzare solo il venti per cento. Tutti i bonus sulla probabilità di successo dovuti all'Intelletto, ai punti magia massimali ed altri elementi saranno azzerati, ogni magia che il mago proverà a lanciare sarà penalizzata di 20 punti, in oltre il mago non potrà lanciare magie con probabilità di successo inferiore a 40. Questi disagi permangono fino a quando il mago non ritrovi il suo oggetto di magia oppure non se ne fabbrichi un altro. Fabbricare un nuovo oggetto di magia non è facile, prima di tutto deve essere uguale al primo, almeno nella sostanza, un mago che ha sempre usato un bastone non potrà costruirsi un anello. Una volta trovato il sostituto, il mago deve andare a passare un periodo meditativo e di studio presso il luogo che è stato più significativo per l'avvio alle arti magiche, il tempo dipende da quanto tempo il mago è stato in contatto con il suo oggetto di magia, per ogni giorno passato con il suo oggetto il mago deve passare almeno 1/3 di giorno in ritiro. Il tempo minimo è sempre di un mese. Una volta esaurito il tempo necessario il mago torna ad essere quello che era tutti i malus dovuti alla perdita dell'oggetto di magia scompaiono ed il mago può tornare alle sue ricerche.

✓ Iniziare

La magia è un'arte complessa che per apprendere c'è bisogno di studio, dedizione, sacrificio e quindi non tutti possono essere in grado di seguire questo tipo di cammino. Chi volesse farlo deve sapere che bisogna possedere alcuni requisiti minimi che permettano di iniziare a praticare la magia. Ogni personaggio che vuole iniziare a lanciare magia deve avere almeno un punteggio di **Intelletto almeno di 50 punti ed un valore di 25 punti nell'abilità Leggere e scrivere**. Solo quando si posseggono tali requisiti è possibile iniziare a guadagnare Punti magia.

✓ Punti magia (Pm)

Rappresentano il grado di abilità che un personaggio ha nell'uso della magia, più il punteggio è alto più il mago si può definire esperto. Avere un punteggio alto di Punti magia significa che il personaggio riesce a padroneggiare la magia sempre meglio, i suoi movimenti sono sempre più precisi e veloci,

le sue parole sono nitide e chiare, la sua sicurezza gli fa sbagliare il meno possibile e gli permette di tentare magie più impegnative, difficili e quindi potenti. Nel gioco questo si traduce aumentando la probabilità di successo (vedi Lanciare gli incantesimi), secondo i punteggi dati dalla tabella sottostante. I punti magia sono un punteggio dinamico che varia ogni volta che si lancia un incantesimo ed ogni volta che il personaggio ha la possibilità di riposarsi e quindi di recuperare le energie magiche che ha speso, **il massimo punteggio che il personaggio ha raggiunto viene chiamato Punti magia massimali (Pm massimali)** molto importante in quanto su questo valore verranno calcolati:

Bonus sulla probabilità di fallimento: in base al valore di punti magia massimale che si è raggiunto si avrà un bonus su tutte le magie che il personaggio conosce ed effettua.

Numero di magie: vedi paragrafo successivo.

Tiri resistenza: rappresenta il livello di difficoltà che il/i bersaglio/i della magia devono superare se vogliono evitare o limitarne gli effetti. Più il massimale dei punti magia è alto più sarà difficile resistere alle sue magie.

Tabella 6-4: Numero di magie ad azione

Pm	N° magie	Resistenza	Malus	
1-70	1	80	1° magia	0
71-100	3/2	120	1° magia	0
			2° magia	-50
101-130	2	150	1° magia	0
			2° magia	-40
131-160	2	180	1° magia	0
			2° magia	-20
161-210	2	200	1° magia	0
			2° magia	0

✓ Lanciare le magie

Il lancio delle magie è l'azione con la quale vengono scatenate le forze magiche che si richiamano. Il lancio deve seguire delle regole ben precise altrimenti si rischia di far risultare molto più potenti o viceversa, meno potenti, le magie che andiamo ad eseguire. Lo schema di seguito segna tutte le tappe necessarie.

1. Decidere quale magia effettuare e gli eventuali potenziamenti che si vogliono applicare.

2. Effettuare il tiro velocità (influenzato dalla velocità della magia) tenendo conto dei vari modificatori (tabella 6.6).
3. Tirare 1d100 per la **Probabilità di fallimento**. Questo valore è la probabilità base che il mago ha di fallire nel suo tentativo. Più la probabilità di fallimento è bassa più la magia è facile, viceversa se la magia è difficile la probabilità sarà alta. La probabilità di fallimento è influenzata dal punteggio di Intelletto, dai punti magia massimali e da vari modificatori di circostanza. Nota bene che nessuna magia potrà mai superare il **5 percento di probabilità di fallimento**, anche se i vari bonus dovessero diminuirli oltre. Oltre ai modificatori fissi come l'Intelletto e i punti magia possono intervenire anche altri tipi di modificatori come l'impossibilità di eseguire movimenti oppure la difficoltà di concentrazione e così via. Nella tabella 6-3 ci sono alcuni dei modificatori più comuni ma altri possono essere applicati a discrezione del direttore di gioco.
4. Sottrarre i punti magia dell'incantesimo.
5. Aumento dei punti incremento dei punti magia se guadagnati.

✓ **Aumentare i Punti magia**

I punti magia massimali possono aumentare nel corso delle avventure sempre in base al loro utilizzo ma con alcune piccole eccezioni rispetto alle abilità e l'affinità al combattimento. I punti magia aumentano con i **Punti incremento**, che sono pari **al 5% dei punti magia di base** dell'incantesimo lanciato con successo. Se esempio si lancia una magia di costo in punti magia di 10 i punti incremento guadagnati saranno 0,5. Il solo limite a questo incremento è che la magia deve riuscire (superare la probabilità di fallimento) indipendentemente dal suo effetto, quindi se il personaggio non supera la probabilità di fallimento non potrà aumentare i punti magia. Molto spesso il 5% dei punti magia utilizzati nel lancio di una magia non corrisponde ad un numero intero, per questo ogni volta che la somma totale dei **Punti incremento** dei punti magia è 10 si aumenterà direttamente di un punto i punti magia massimali.

Tabella 6-3: Bonus probabilità di successo/Punti progresso

Punti magia massimali fino a..	Bonus sui Pf
50	-5
65	-8
80	-10
95	-12
110	-15
130	-16
150	-18
170	-20
190	-22
210	-24
235	-25
260	-27
285	-28
310	-30
335	-32

✓ **Costo delle magie**

Lanciare le magie comporta la perdita temporanea di punti magia, questa perdita rappresenta il costo speso dal mago, in energia, nell'eseguire la magia. Ogni volta che viene lanciata una magia vengono tolti tanti punti magia quanti ne richiede la magia stessa se questa è riuscita, altrimenti se è il lancio è fallito si sottrae solo la metà di punti magia previsti. Il costo di una magia si determina dopo il tiro velocità ed è formato dal costo base più i costi di potenziamento. Quest'ultimi servono ad incrementare la potenza della magia, ma sono facoltativi, ciò vuol dire che se un personaggio vuole aumentare gli effetti della sua magia potrà farlo altrimenti sottrarrà unicamente il costo base. Il costo base della magia comprende tutti i dati riportati nelle caratteristiche della magia e nella sua descrizione mentre i costi di potenziamento verranno indicati solo nel caso la magia si possa effettivamente potenziare ed i limiti di tale aumento sono descritti singolarmente magia per magia.

Esempio: Rania tenta di effettuare la magia Benedizione, costo base 23 e lo vuole fare ai suoi cinque compagni. Per effettuare la magia su più persone servono un punto magia in più per ogni due bersagli in più oltre il primo. Quindi il costo totale di quella magia sarà 25 (23+1+1).

Tale costo, come dichiarato prima, va sottratto al totale dei punti magia solo se la magia riesce, se non riesce si deve sottrarre solo la metà del costo totale arrotondato per difetto. Se ad esempio un personaggio tenta di lanciare la magia Benedizione a cinque creature (costo totale 25 punti magia) ma fallisce il tiro, dovrà sottrarre soltanto 12 punti magia dal suo totale. Il personaggio ha la possibilità di continuare a fare magie anche quando i suoi punti magia sono arrivati a zero. Questo è possibile solo se sacrifica i suoi punti vitali: **cinque punti vitali corrispondono a un punto magia.** L'utilizzo dei punti vitali può essere usato anche per raggiungere la quota di punti magia necessari a fare una magia. Ad esempio se i punti magia del mago fossero stati solamente 20 avrebbe dovuto spendere anche 25 punti vitali. Non c'è limite all'utilizzo di punti vitali, il mago può anche morire mentre effettua la sua ultima magia.

Tabella 6-6: Modificatori per il lancio delle magie

Cieco	+25*
Difficoltà dei movimenti	da+5
a+25	
In acqua profonda (non gallegg.)	+25
In corsa	vedi Corsa
In fuga	+25
In piedi su terreno instabile	+10
In sospensione	da+5 a+25**
In volo	+10
Mago colto di sorpresa	+10
Mancanza di una componente	fallito
Parzialmente cieco	+15*
Sordo	+10

*Se l'incantesimo richiede la vista per essere eseguito l'incantesimo fallisce automaticamente.

**Solo se non vi è la mancanza di una componente.

✓ Recuperare i punti magia

Un personaggio che ha speso punti magia può recuperarli abbastanza facilmente. Dopo ogni ora in cui il personaggio non spende ulteriori punti magia riprende tanti punti magia quanti ne sono indicati nella tabella 6-4. Il personaggio non potrà in nessun caso recuperare più punti magia di quelli perduti. Il ritmo

di recupero del personaggio dipende da quanto sforzo fisico effettua durante le ore in questione. Il personaggio recupera la maggior parte di punti quando dorme invece mentre il leggere, camminare o cavalcare diminuiscono la velocità di recupero. **Il recupero in ogni ora in cui si è effettuata un'attività fisica sufficientemente elevata è zero**, anche se quest'ultima dura solamente per pochi minuti. Il ritmo di recupero è indicato in ore e turni di gioco.

Tabella 6-7: Recupero punti magia

Attività fisica	Pm recuperati
Camminare, andare a cavallo*	3 / ora (1 ogni 2 turni)
Sforzo pesante**	Nessuno
Sedere, riposare, leggere	6 / ora (1 / turno)
Dormire	12 / ora (2 / turno)

* Il personaggio deve andare al suo movimento base. A cavallo non può andare oltre il movimento base dell'animale.

** "Sforzo pesante" include combattimento, corsa, scavare, camminare con molto ingombro, arrampicarsi, scalare, esplorare un dungeon, nuotare, cavalcare a più della metà della velocità, lanciare magie con probabilità di successo più basso di 45 e tutte le altre attività che il direttore di gioco vuole includere.

✓ Descrizione delle voci delle magie

Una magia viene descritta, nei manuali, mediante voci che ne indicano tutti i punti fondamentali, come funziona, cosa e quanto influenza, quali effetti produce ecc. Qui di seguito c'è la descrizione delle singole voci che troverete a spiegazione delle singole magie. Ogni magia segue le regole generali indicate qui sotto ma può accadere che a volte ci sia qualche eccezione, questa verrà descritta caso per caso.

Nome della magia: indica il nome con il quale viene identificato uno specifico incantesimo. A volte possono essere confuse magie simili se non si è pratici o informati. Altre volte possono essere dati nomi diversi ad una stessa magia, questo accade soprattutto tra popolazioni estremamente lontane o tra specie diverse.

Raggio: il raggio d'azione della magia indica a quanta distanza, dal mago, la magia può essere lanciata. Il raggio è fondamentale per stabilire da quale punto inizia l'area d'effetto della magia. Il raggio può essere:

1. **“Zero, 0”:** cioè la magia può essere fatta solo su chi lancia la magia, gli effetti indiretti possono avere effetti anche su terze persone ad esempio un'Armatura di morte ha effetto diretto sul personaggio ma indiretto su chi lo tocca.
2. **“Tocco”:** significa che il personaggio per attivare la magia deve per forza toccare il soggetto o l'oggetto contro cui è diretta. Questo significa che se non è possibile procurare un contatto non è possibile lanciare la magia. Il direttore di gioco può decidere con quale parte del corpo sia necessario toccare, oppure impedire o meno il lancio della magia se non avviene il contatto entro un breve tempo ecc. Il consiglio è che la magia può essere preparata dal mago ma se non ha il contatto entro un'azione la magia si perde causando la perdita dell'intera somma di punti magia.
3. **“X centimetri/metri/chilometri”:** è la distanza espressa in centimetri, metri oppure chilometri della portata della magia, a volte questa caratteristica può essere potenziata modificandone il valore.

Area d'effetto: indica qual è l'area dentro la quale la magia produce i suoi effetti. Anche questa voce è di fondamentale importanza perché molto spesso è in base a questo valore che si stabilisce l'utilità delle magie, in quanto, tutta l'area esterna a quella d'effetto non subisce alcuna conseguenza salvo eccezioni stabilite magia per magia. L'area d'effetto può avere varie indicazioni che ne focalizzano i bersagli validi che possono essere:

1. **“X centimetri/metri/chilometri”:** indica i centimetri/metri entro i quali sono attivi gli effetti della magia dal punto in cui la magia stessa viene lanciata.
2. **“Una o più creature, evocate o non”:** se viene indicata una creatura senza altre specificazioni, ogni essere può essere bersaglio della magia creature normali, magiche, evocate, il mago stesso ecc, altrimenti i bersagli validi sono solo quelli specificati. Se per la magia, è prevista come area

d'effetto una creatura, la creatura sarà sempre e solo una, sia che abbia la stazza enorme oppure minuscola.

3. **“Uno o più oggetti o altro”:** solamente oggetti inanimati ed inorganici possono essere bersagli di magie.

Velocità di lancio: più una magia è impegnativa e potente più questa potrà essere di difficile esecuzione cosa molto importante se ci si trova in uno scontro. Tale fattore influenza la velocità di azione del personaggio aumentando il suo tiro velocità. I casi possono essere:

1. **“Velocità di lancio compresa tra 1 e 9”:** questo valore deve essere sommato al tiro velocità del personaggio.
2. **“1 o più azioni”:** il mago comincia ad effettuare la magia nella sua azione ma la termina all'inizio della successiva. Ad esempio se occorre una azione per lanciare una magia, alla prima azione il mago fa la magia, all'inizio della prossima, la seconda, questa comincerà ad sortire effetti. Di norma quando si finisce di eseguire un incantesimo questo inizia a produrre effetti, ma se diversamente indicato valgono le indicazioni dei singole magie.

Durata: indica quanto dura la magia, per quanto gli effetti dalla magia perdurano. La durata può essere di due tipi:

1. **“Istantanea”:** sono tutte magie che si risolvono alla fine dell'azione in cui vengono lanciate.
2. **“X azioni, turni, minuti ecc..”:** la durata è indicata in numero di azioni, turni o giorni.

Le magie si esauriscono completamente alla fine dell'ultima azione indicata. Non sono considerati, nella durata, gli effetti che possono derivare in via indiretta ad esempio una catena dissolta da una magia di acido rimarrà in questa condizione permanentemente, ma una creatura paralizzata riprenderà a muoversi alla fine della magia. Il mago potrà porre fine in qualsiasi momento le sue magie a patto che sia vicino al bersaglio e che la magia non indichi l'impossibilità di annullarla.

Resistenza: indica il tipo di tiro resistenza che il soggetto della magia ha a sua disposizione o

meno per evitare gli effetti della magia. La resistenza può indicare:

1. **“Annulla”**: vuol dire che una prova resistenza riuscita annulla completamente gli effetti.
2. **“Dimezza”**: indica che gli eventuali danni causati vengono dimezzati ed arrotondati per difetto.
3. **“Nessuna”**: indica che non c'è possibilità di fare una prova resistenza.

Altre indicazioni verranno descritte nei singoli incantesimi.

Componenti: per dare colore e realtà a questo gioco di ruolo sono state inserite le componenti delle magie. Sono tre le componenti:

1. **“Materiale”**: la componente materiale indica il materiale che si richiede per effettuare la magia. Per ogni magia sono stati indicati i materiali necessari.
2. **“Somatiche”**: la componente somatica è più generica e per ciò di più difficile gestione, tale componente richiede che il mago sia libero di effettuare tutti i movimenti necessari affinché la magia riesca. Tali movimenti possono essere un semplice gesto delle mani oppure una vera e propria danza arcana. Sarà il direttore di gioco insieme o meno al giocatore a decidere in merito ai movimenti specifici delle magie.
3. **“Verbale”**: questa componente indica che per fare una magia c'è bisogno che il mago debba poter parlare (non pensare), liberamente o almeno nella sua lingua madre. Se non c'è questa possibilità, ad esempio al mago gli è stata amputata la lingua oppure una magia di silenzio lo circonda, impedisce la realizzazione di magia che richiedono tale componente.

La mancanza di uno o più componenti può fare fallire o alterare la magia sarà sempre il direttore di gioco a decidere in merito.

Punti magia: indicano il costo base che il mago deve spendere per effettuare tale magia. In questo valore sono esclusi gli eventuali costi di potenziamento, tali costi devono essere aggiunti al costo base.

Probabilità di fallimento: è il valore che indica la possibilità che il personaggio ha di sbagliare la magia, privo di eventuali modificatori che ne alterino il valore.

✓ Approfondimento

Una ulteriore spiegazione meritano le magie di tipo Evocazione in quanto evocando creature che combatteranno a fianco del personaggio, hanno bisogno di alcune regole particolari per essere gestite al meglio senza creare situazioni anomale. Le evocazioni seguono le seguenti regole generali:

1. Le Evocazioni **sono magie/incantesimi fino alla successiva azione all'apparizione**. Sono quindi soggette a incantesimi che colpiscono magie fino alla successiva azione.
2. Le Evocazioni appaiono un numero di azioni pari a quanto è riportato nel tempo di lancio della magia stessa.
3. Le Evocazioni **diventano Creature evocate all'inizio dell'azione successiva all'apparizione** della creatura.
4. Le **creature evocate non sono incantesimi o magie**.
5. Tutte le creature evocate possono iniziare ad attaccare il loro bersaglio dall'azione successiva a quella di apparizione, salvo distanza dell'obiettivo o diversamente indicato.
6. Le creature appaiono nel primo spazio terrestre (tavoli, cassapanche, sopralci sono spazi validi se sufficientemente grandi) utile disponibile, seguendo le indicazioni del giocatore. Se non c'è spazio nel raggio d'azione, la magia, è da considerarsi distrutta.
7. Le creature evocate non possono spingere e/o spostare esseri od oggetti già presenti nell'area salvo diversamente indicato.
8. Se le creature evocate oltrepassano il loro raggio d'azione si distruggono.
9. Le creature non hanno indole, intelligenza o istinto di sopravvivenza.
10. Se l'evocatore viene ucciso le sue magie di evocazione finiscono, salvo diversamente indicato.

Le Evocazioni possono fare apparire varie creature, molto differenti tra loro, e per questo che si possono suddividere in:

Tipo di creatura: indica se la creatura evocata è un essere vivente oppure un non morto.

Razza: indica di che razza è la creatura evocata ed è indicata dalla prima parola del nome della creatura (non il nome della magia). Ad esempio se viene evocato un Gargoyle di granito, la razza della creatura evocata sarà Gargoyle.

Le creature rappresentano un'alternativa forte allo scontro armato, soprattutto se il personaggio non è molto abile nel combattimento, in quanto di fatto queste creature combattono solamente. Le creature non possono svolgere alcun altro gesto tranne il combattere, lo smettere di combattere, il seguire in mago fin dove il raggio d'azione permette.

Nel combattimento le creature seguono le seguenti regole:

1. Attaccano sempre e solo il loro bersaglio. Se non possono riuscirci attendono fino a quando non riescono. Nel caso di fuga o interposizione di altre creature anche ostile, la creatura evocata seguirà il suo bersaglio al massimo della sua velocità.
2. Se il bersaglio sparisce, viene ucciso, scappa la creatura evocata si ferma in attesa di un nuovo bersaglio.
3. Le creature seguono le regole generali del combattimento ma hanno punteggi predefiniti e non possono cambiare nulla, salvo diversamente indicato.
4. I valori di combattimento si applicano esclusivamente contro il bersaglio. Se la creatura evocata viene attaccata da altri, il suo punteggio di Difesa è 10.
5. Le creature evocate non soffrono né di stanchezza, né dei malus per le ferite. Se arrivano a 0 punti vitali la magia finisce.
6. Le creature non possono cambiare arma, modalità d'attacco, fare schemi o tattiche di battaglia. Non possono ricevere, portare, raccogliere oggetti.
7. Le creature evocate non sono soggette ai colpi da maestro e non possono farne di loro.

Ogni altra azione elementare o che richiede verifica delle abilità non la esegue ma semplicemente si ferma ed attende. I comandi, possono essere dati sia oralmente che mentalmente e non c'è alcun bisogno che il mago conosca la lingua della creatura. La creatura

non capisce ciò che il mago gli ordina, quindi la eseguirà sempre indipendentemente dal pericolo al quale va in contro. Se ad esempio il mago gli ordina di attaccare un drago rosso che sta venendo contro voi la creatura lo farà. Ancora, se il personaggio, gli ordina di camminare verso il burrone per vedere se è finto oppure no, la creatura lo farà.

✓ **Potenziamento delle magie**

Più volte si è parlato della possibilità di potenziare le magie, tale potenziamento implica un costo aggiuntivo di punti magia ed un aumento di una o più caratteristiche della magia stessa. Le voci soggette al potenziamento vengono indicate nella descrizione dei singoli incantesimi, com'è anche indicato il costo ed i termini del potenziamento. Potenziare le magie è una scelta del personaggio, quindi, dipende unicamente dalla volontà del giocatore e dalla disponibilità di punti magia, libera è anche la scelta delle voci, infatti si potrà aumentare anche solo una o più delle caratteristiche della magia invece che tutte. **Non si potrà aumentare la potenza delle magie dove non viene espressamente indicato.** Ogni magia porta scritto in che modo è possibile aumentare una sua caratteristica, qui sotto sono riportati i due esempi che si possono incontrare:

“6 azioni + 1 x 2 Pm“: significa che la voce potrà essere aumentata di 1 metro per ogni 2 punti magia spesi in più oltre il costo base. Se ad esempio della magia descriveva “Durata: 6 azioni + 1 x 2 Pm “ vorrà dire che la magia durerà come minimo 6 azioni ma se il mago spende 4 punti magia in più la magia durerà 8 azioni.

“2 mt x 30 Pm massimali“: significa ad esempio che la magia ha un Raggio di 2 metri per ogni 30 Pm massimali che il mago possiede. Quindi se il mago avesse 100 punti magia massimali il raggio della sua magia sarà di 6 metri.

Il potenziamento potrà avvenire solamente durante il lancio della magia, salvo diversamente indicato, dovrà essere dichiarato anche dopo il lancio del tiro velocità, ma sempre prima del tiro per la probabilità di successo.

Le magie

Abitatore del buio.....	82
Abominio	82
Allarme.....	83
Alterare se stesso.....	83
Anticipo.....	83
Arma fragile	84
Arma intermittente	84
Armatura	84
Armatura di ragnatela.....	84
Attacco diabolico	85
Aura di virtù.....	85
Aura oscura	85
Benedizione.....	85
Blocca porta	85
Bloccapersona	86
Bozzolo di tela	86
Buio.....	86
Cane da guardia.....	86
Catena di plasma	87
Catene di seta	87
Cavaliere nero	87
Cerchio di fuoco.....	87
Chiarovegenza.....	88
Chiarudenza	88
Coccatrice.....	88
Colosso sangue di fuoco	88
Controlla creatura.....	89
Convalescenza.....	89
Creare acqua.....	89
Distrazione	89
Elmo di ragnatela	89
Esplosione dispendiosa	90
Emicrania	90
Fonte di vita	90
Freddo glaciale.....	90
Freddo solido	90
Fulmine	91
Fulmine esplosivo	91
Furia	91
Gabbia.....	91
Gargoyle di granito	91
Geco rosso.....	92
Goblin bombardiere	92
Goblin kamikaze	92
Groviglio di rovi.....	92
Immunità futura.....	93
Individuare il veleno	93
Infervorare.....	93
Inversione del danno	93
Legame malefico.....	93
Magia avvelenata	94

Magia spinata	94
Melma invincibile	94
Oppressore di Callos	94
Pesantezza	94
Piegare il ferro.....	95
Potenza del gigante	95
Punizione.....	95
Ragno	95
Ragno d'argento	95
Risucchiare l'essenza.....	96
Sangue del martire	96
Sbuffo di vento.....	96
Sciame di ragni	96
Scudo di ragnatela.....	97
Senso di ragno.....	97
Soppianto	97
Sovraccarico.....	97
Tana dei ragni.....	97
Tempesta di parole	98
Unicorno benevolo	98
Veleno	98
Violenza gratuita.....	98
Zampe di ragno	98
Magie composite.....	99
Protezione del dio Arak.....	99

<i>Abitatore del buio</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni	Buio	Nessuna	VM	14	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
L'Abitatore del buio, creatura vivente, possiede i seguenti punteggi: Mcf +6/Int 0/PV 34/Attacco +12/Difesa 45/N° attacchi 1/Ferite 1d12/PP 0/Taglia P. L'Abitatore del buio se colpisce una creatura e tira un 11-12 al tiro per i danni aggiunge a tali danni un altro 2d4. Componente: una manciata di fuliggine.					

<i>Abominio</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni	Buio	Nessuna	VSM	14	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
L'Abominio, creatura non morta, ha i seguenti punteggi: Mcf +7/Int 0/PV 30/Attacco +10/Difesa 30/N° attacchi 1/Ferite 1d10/PP 0/Taglia M. Se l'Abominio ferisce una creatura evocata, di tipo diverso da un non-morto, alla fine della magia distruggi tutte le creature ferite. Componenti: una goccia di veleno che agisce se iniettato nella vittima (valore minimo 30 co).					

<i>Allarme</i>	Invocazione	15 mt	1 azione	3 mq x 2 Pm (max 50 mq)	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
30 minuti x 20 Pm massimali	Aria	Nessuna	VSM	16	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Quando viene lanciata questa magia, il mago fa sì che l'area selezionata reagisca alla presenza di ogni creatura più grande di un topo normale o qualsiasi cosa più grossa di circa 30 cm cubici in volume o più pesante di 1,5 kg circa. L'area d'effetto può essere un portale, una sezione di pavimento o terreno, una rampa di scale, etc. Non appena una qualsiasi creatura entra nell'area protetta, la tocca o ne viene in contatto in altra maniera senza pronunciare la parola d'ordine stabilita del mago, inizia uno scampanello che può essere udito chiaramente entro un raggio di 18 mt (il raggio va ridotto di 3 mt per ogni porta interposta e di 6 mt per ogni muro). Il suono dura per 3 azioni e poi cessa. Creature eteree o gassose non fanno scattare l'allarme ma quelle volanti, levitanti, invisibili sì. Il mago può far cessare l'allarme con una singola parola. Componente: una piccola campanella e un pezzo di filo d'argento molto sottile che non va perduto.</p>					

<i>Alterare se stesso</i>	Alterazione	0	7	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
12 azioni + 2 azioni x 3 Pm	Terra	Nessuna	VS	23	60
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Formulando questa magia, il mago può alterare la propria forma fisica, per apparire più alto o più basso più magro o più grasso, umano o umanoide o qualsiasi altra creatura bipede generalmente di forma umana. Il corpo del mago può subire un'alterazione fisica limitata fino al 30%. Se la forma selezionata ha le ali, il mago può effettivamente volare, ma ad 1/3 della velocità della vera creatura di quel tipo. Se la forma ha le branchie, il mago può respirare sott'acqua finché dura la magia. Il mago non guadagna gli attacchi multipli o i danni speciali permessi alla forma assunta. Tutti i dati, come l'AC, la Difesa naturale, i poteri del mago non cambiano, la magia non conferisce abilità speciali, forme d'attacco o di difesa. Una volta che viene scelta la nuova forma, questa rimane per la durata della magia. Il mago può ritornare nella sua forma quando lo desidera, facendo così finire immediatamente la magia. Un mago che viene ucciso ritorna automaticamente nella propria forma normale.</p>					

<i>Anticipo</i>	Divinazione	0	1 azione	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
2 azioni + 1 x 3 pm	Aria	Nessuna	VSM	16	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Il mago riesce ad intuire le mosse d'attacco del suo avversario un attimo prima che questo effettui la sua azione. Il mago guadagna un +4 sul tiro velocità contro i suoi avversari ed un +30 alla Difesa. Componente: un ventaglio.</p>					

<i>Arma fragile</i>	Alterazione	10 mt	6	1 arma + 1 x 3 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6	Terra	Annulla	VS	23	60
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
L'arma bersaglio, non magica, dopo il primo attacco andato a segno si distrugge in mille pezzi rendendola inutilizzabile. Per evitare questo effetto bisogna effettuare con successo un tiro rottura +3.					

<i>Arma intermittente</i>	Alterazione	5 mt	7	1 arma	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni + 2 x 2 Pm	Terra	Dimezza	VS	12	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
L'arma bersaglio diventa, ad intervalli di un'azione a partire dalla prima, inefficace per ogni colpo andato a segno. In quell'azione l'arma non causa alcun danno compresi quelli dovuti alla forza del personaggio e da eventuali altri bonus sia magici che non. Per dimezzare il tempo di durata della magia gli effetti il personaggio deve superare con successo un tiro rottura dell'arma.					

<i>Armatura</i>	Protezione	0	4	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
12 azioni + 3 azioni x 20 Pm massimali	Luce	Nessuna	V	5	40
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Quando il mago lancia Armatura viene circondato da una luce azzurrina che lo protegge dagli attacchi fisici (armi normali, proiettili, corpo a corpo ecc) ma non dalla magia e le sue forme (fuoco magico, creatura magica, arma magica ecc) diretti contro di lui. La magia protegge 3 punti danno più 1 ogni 2 punti magia spesi in più (max 10 punti danno in totale). Se si posseggono altri tipi di protezioni, queste non devono essere considerati fin quando è attiva Armatura. Armatura non può essere combinata con altre magie di protezione.					

<i>Armatura di ragnatela</i>	Protezione	0	6	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Terra	Nessuna	VSM	9	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
L'Armatura di ragnatela sostituisce la propria armatura con una di ragnatela, questo nuovo oggetto dona un bonus di Difesa di +20 ed un bonus ai punti protezione di +3. Se si possiede contemporaneamente anche lo Scudo di ragnatela e l'Elmo di ragnatela verrà generato l'incantesimo Protezione del dio Arak (vedi descrizione della magia). Componente: un elmo.					

<i>Attacco diabolico</i>	Alterazione	10 mt	5	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Buio	Nessuna	V	9	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio guadagna +10 all'Attacco e +3 ai danni inflitti.					

<i>Aura di virtù</i>	Protezione	0	6	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni + 1 x 1 Pm	Luce	Nessuna	VS	10	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago si circonda di un'aura lucente e ad ogni attacco fisico subito potrà decidere di perdere 6 punti vitali, se lo fa prima del tiro per i danni, previene tutto il danno che gli sarebbe inflitto per colpo.					

<i>Aura oscura</i>	Necromanzia	6 mt	5	1 creatura + 1 x 3 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni	Buio	Dimezza	VS	13	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Tutte le creature, fatta eccezione di quelle non-morte, che vengono a contatto con il bersaglio di Aura oscura soffrono di un -6 più 2 per ogni 4 punti magia spesi in più (max -12) alle ferite causate per ogni attacco fisico andato a segno. Per dimezzare questo malus bisogna superare con successo una prova resistenza mentale modificata dalla razionalità.					

<i>Benedizione</i>	Alterazione	6 mt	6	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Luce	Nessuna	VS	10	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago benedice la creatura bersaglio che guadagna +1 all'Attacco e +2 alla Difesa per ogni punto magia speso in più dal mago. Benedizione ha effetto solo su creature viventi, evocate e non, quindi creature non-morte, magiche ecc.. non si possono benedire.					

<i>Blocca porta</i>	Invocazione	Tocco	3	una porta o portone	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
1 turno	Terra	Nessuna	V	5	40
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Questa magia sbarra magicamente una porta od un cancello sia di legno, metallo o pietra. La chiusura magica tiene il portale con forza, proprio come se fosse ben chiuso e serrato. Tutte le creature con un massimale di punti magia superiore al mago, quando ha lanciato questa magia si accorgeranno immediatamente che è stato chiuso magicamente, anche se non per forza con questa di magia. I portali tenuti chiusi in questo modo possono essere rotti o abbattuti.					

<i>Bloccapersona</i>	Alterazione	10 mt	8	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
2 azioni + 1 x 2 pm	Terra	Annulla	VS	13	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>La magia immobilizza 1 creatura umana, semiumana o umanoidi 2 azioni + un'altra per ogni due punti magia spesi in più. Interessa qualsiasi bipede umano, semiumano o umanoide: brownie, coboldi, driadi, elfi, folletti, gnoll, gnomi, goblin, halfling, hobgoblin, mezzelfi, mezzorchetti, nani, nixie, orchetti, spiritelli, trogloditi, uomini-lucertola ed altri. Le dimensioni non devono superare quelle di un uomo: un maestro di spada umano rientra nella categoria, un orco no. Se il bersaglio supera un tiro resistenza fisico modificato dalla forza annulla gli effetti della magia. I non morti ne sono immuni. Le creature bloccate non possono muoversi o parlare, ma capiscono tutto quello che succede intorno a loro e possono sfruttare le abilità che non richiedono movimenti di sorta. Il blocco non impedisce un peggioramento delle condizioni causato da ferite, malattie o veleno. Il sacerdote che effettua la magia può farla smettere con una parola quando vuole.</p>					

<i>Bozzolo di tela</i>	Alterazione	15 mt	1 azione	1 creatura + 1 x 5 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Terra	Annulla	VSM	22	60
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Il mago crea un bozzolo di ragnatela magica che circonda ed imprigiona la vittima la quale non può più muoversi e vedere all'esterno, a meno che non si riesca in una prova resistenza fisica modificata dalla forza. Il bozzolo protegge la vittima da tutti gli attacchi fisici esterni e le magie non possono avere come bersaglio la vittima fino a quando è nel bozzolo. Il bozzolo è sensibile alla magia ed al fuoco normale che lo riesce ad incendiare causando alla vittima 5d6 punti danno da fuoco. Componente: tela di ragno.</p>					

<i>Buio</i>	Invocazione	5 mt	6	3 mt di raggio	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
1 turno + 3 azioni x 20 Pm massimali	Buio	Nessuna	VSM	9	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Questa magia causa una totale ed impenetrabile oscurità nell'area d'effetto, dove sia le luci normali che quelle magiche non funzionano a meno che non venga usata l'incantesimo Luce. In questo caso la magia Buio viene annullata e viceversa. Componenti: un pezzo di pelliccia di pipistrello ed una goccia di pece.</p>					

<i>Cane da guardia</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
5 azioni	Luce	Nessuna	VSM	14	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Il mago evoca un grosso Cane da guardia, creatura vivente, con le seguenti caratteristiche Mcf +3/Int 0/PV 25/Attacco +8/Difesa 35/N° attacchi 1/Ferite 2d4/PP 0/Taglia P. Finché il Cane da guardia è attivo, se il mago lo sacrifica, può prevenire tutti i danni che gli verrebbero inflitti in questa azione. Componente: un pezzo di catena di ferro.</p>					

<i>Catena di plasma</i>	Invocazione	10 mt	5	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Fuoco	Annulla	VS	4	40
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Catena di plasma infligge 10 (le protezioni non valgono) danni alla creatura bersaglio. Questa se spende 3 punti magia può copiare Catene di plasma.					

<i>Catene di seta</i>	Alterazione	5 mt	5	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Terra	Annulla	V	8	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio nella sua azione successiva non infliggerà danni per ogni suo attacco fisico effettuato. La creatura può annullare l'effetto se riesce una prova resistenza fisica modificato dalla Forza.					

<i>Cavaliere nero</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 1 x 1 Pm	Buio	Nessuna	VSM	16	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il Cavaliere nero, creatura non morto, è un'entità spettrale, ha una tunica nera lacerata che lo avvolge quasi completamente. Porta una armatura quasi completamente distrutta e combatte con una spada lunga. I suoi punteggi sono: Mcf +10/Int 0/PV 50/Attacco +10/Difesa 40/N° attacchi 1/Ferite 1d12+2/PP 1d8/Taglia M. Il Cavaliere nero dura 3 azioni più un'altra per ogni punto magia speso in più (max +4 azioni). Componenti: una presa di ossa in polvere mischiate con della limatura di ferro.					

<i>Cerchio di fuoco</i>	Invocazione	0	9	2 mt x 3 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni	Fuoco	Dimezza	VSM	18	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago crea una lingua di fiamme normali, alte 2 metri, che circonda l'area d'effetto, chi è all'interno del cerchio non subisce alcun danno, mentre qualsiasi creatura che, all'esterno, si trovi a meno di 2 metri dalle fiamme subisce 4d8, più 1 per ogni 2 punti magia spesi in più, punti vitali (le protezioni valgono) dimezzabili con un tiro resistenza modificato dalla costituzione. Il cerchio di fuoco permane per tutta la durata della magia ma è soggetto all'ambiente ed agli agenti atmosferici quindi una pioggerellina o un vento moderato diminuirà di un'azione la durata, una pioggia abbondante dimezzerà la durata, un acquazzone lo farà durare una sola azione. Un forte vento potrà sparpagliare le fiamme, se succede le creature possono subire danni a fino a 5 metri di distanza. Componente: dello zolfo ed un bracciale d'argento.					

<i>Chiarovegenza</i>	Divinazione	Speciale	6	6 mt di raggio	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni x 1 Pm (max 1 turno)	Acqua	Nessuna	VSM	15	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Questa magia permette al mago di vedere tutto il visibile in un luogo a lui conosciuto e familiare, quindi il raggio d'azione non è importante. La visibilità è un fattore determinante, dato che la magia non dà il dono di vedere al buio o qualsiasi altro potere per questo se l'area è oscurata magicamente, il buio è l'unica cosa che il mago riuscirà a vedere, se l'oscurità è naturale il mago può vedere limitatamente (vedi capitolo "Tempo e Movimento"). Lastre di piombo o protezioni magiche bloccano la magia pur essendo rilevate dal mago. La magia crea un sensore invisibile che può essere annullato. Componente: un pizzico di polvere di occhi di pipistrello.</p>					

<i>Chiarudenza</i>	Divinazione	Speciale	6	6 mt di raggio	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni x 1 Pm (max 1 turno)	Aria	Nessuna	VSM	15	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Il mago concentrarsi su un luogo, a lui conosciuto e familiare, ed udire, nella sua mente, qualsiasi rumore nel raggio di 6 metri da esso. Solo i suoni normalmente udibili possono essere percepiti con questa magia. Lastre di piombo, o protezioni magiche bloccano la magia, e il mago percepisce queste barriere. L'incantesimo crea un sensore invisibile che può essere cancellato magicamente. Componente: un piccolo corno del valore di almeno 60 co. che non va perduto.</p>					

<i>Coccatrice</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 2 x 2 Pm	Terra	Nessuna	VSM	27	65
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>La Coccatrice, creatura vivente, è un uccello che vola mentre combatte, ha le seguenti caratteristiche Mcf +6/Int 0/PV 30/Attacco +10/Difesa 60/N° attacchi 1/Ferite 2d5/PP 0/Taglia M. La sua pericolosità è quella che ogni volta che colpisce e fa danno distrugge le creature evocate alla fine dell'azione. Se la protezione della creatura assorbe tutto il danno la distruzione non avviene. Componenti: del veleno ad iniezione ed una piuma d'uccello, queste cose si distruggono.</p>					

<i>Colosso sangue di fuoco</i>	Evocazione	12 mt	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 1 x 1 Pm	Fuoco	Nessuna	VSM	22	60
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>Colosso dal sangue di fuoco, creatura vivente, ha le seguenti caratteristiche Mcf +12/Int 0/PV 40/Attacco +12/Difesa 45/N° attacchi 1/Ferite 1d12+1/PP 2/Taglia Gig. Il mago se sacrifica il Colosso dal sangue di fuoco causerà 3d10 punti vitali di danno alla creatura bersaglio entro il raggio d'azione (le protezioni non valgono). Componente: liquido infiammabile e un piccolo rubino, vanno perduti.</p>					

<i>Controlla creatura</i>	Alterazione	10 mt	7	Una creatura evocata	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni + 1 x 2 Pm	Acqua	Annulla	VS	11	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago prende il controllo della creatura evocata. La creatura si comporterà come se fosse stata evocata da chi ha lanciato Controlla creatura e perdurerà fino all'esaurimento della magia originale. Il controllo perdura per 4 azioni più un'altra azione per ogni due punti magia spesi in più, al termine la creatura torna di proprietà di chi l'ha evocata. Se la creatura scompare prima per la fine della sua durata, Controlla creatura finirà.					

<i>Convalescenza</i>	Protezione	0	1 azione	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
10 azioni + 2 x 2 Pm	Luce	Nessuna	VSM	12	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago se arriva a possedere 10 o meno punti vitali ne guadagna 15 e vince il suo prossimo tiro velocità, ponendo fine a Convalescenza. Componente: delle bende e dell'acqua potabile.					

<i>Creare acqua</i>	Invocazione	Tocco	1 azione	1 litro d'acqua x 3 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Permanente	Acqua	Nessuna	VM	11	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago crea 1 litro d'acqua per ogni 3 punti magia spesi in più. L'acqua è pulita e potabile, come l'acqua piovana. Può essere eliminata con Disincantare entro un'azione da quando è stata formata, altrimenti la magia svanisce e rimane della normale acqua, che si può usare, versare o far evaporare, eccetera. Componente: una goccia d'acqua.					

<i>Distrazione</i>	Protezione	6 mt	4	1 creatura + 1 x 2 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Aria	Annulla	V	12	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio perde il prossimo tiro velocità se non riesce in una prova resistenza mentale modificata dall'Istinto.					

<i>Elmo di ragnatela</i>	Protezione	0	6	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Terra	Nessuna	VSM	7	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
L'Elmo di ragnatela sostituisce il proprio elmo con uno di ragnatela, questo nuovo oggetto dona la capacità di vedere al buio oltre ad un bonus di Difesa di +5. Se si possiede contemporaneamente anche lo Scudo di ragnatela e l'Armatura di ragnatela verrà generato l'incantesimo Protezione del dio Arak (vedi descrizione della magia). Componente: un elmo.					

<i>Esplosione dispendiosa</i>	Necromanzia	10 mt	9	6 mt di raggio	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Fuoco	Dimezza	VSM	8	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Esplosione dispendiosa infligge 2d10 danni più un altro d10 per ogni creatura evocata che il mago sacrifica, a tutte le creature nell'area d'effetto (le protezioni non valgono). Componente: una pietra focaia che va perduta.					

<i>Emicrania</i>	Necromanzia	12 mt	5	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
1 azioni +1 x 3 Pm	Buio	Nessuna	VS	38	70
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago punta il dito contro la vittima che comincerà a sentire un fortissimo dolore alla testa. La vittima subisce 3d6 punti danno (le protezioni non valgono). Per tutta la durata della magia la vittima ha un +30 alle probabilità di fallimento delle magie ed un -20 all'Attacco. Un tiro resistenza mentale modificato dalla razionalità evita gli effetti di Emicrania.					

<i>Fonte di vita</i>	Invocazione	Tocco	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Terra	Nessuna	VSM	13	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago pone le mani sulle ferite della creatura bersaglio e questa guadagna 1 punto vita per ogni 2 punti magia spesi. Componenti: delle bende da legarsi alle mani (non vanno perdute).					

<i>Freddo glaciale</i>	Alterazione	6 mt	5	1 creatura evocata	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni + 1 x 1 Pm	Acqua	Nessuna	VS	13	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura evocata bersaglio raddoppia il suo bonus di difesa e le ferite che infligge ad ogni colpo, ma se subisce anche solo un danno (contano solo i punti vitali sottratti) la creatura si distrugge immediatamente.					

<i>Freddo solido</i>	Alterazione	10 mt	6	Una creatura evocata	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 1 x 2 Pm	Acqua	Annulla	VSM	7	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Quando la creatura evocata bersaglio colpisce con un attacco fisico viene distrutta a fine azione. Componente: un po' di acqua.					

<i>Fulmine</i>	Invocazione	15 mt	8	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Fuoco	Dimezza	VSM	10	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il Fulmine infligge 5d4 punti danno più un altro 1d4 per ogni 3 punti magia spesi in più dal mago. La creatura colpita può dimezzare il danno subito superando un tiro resistenza fisica modificato dalla Agilità. Componenti: una bacchetta di ferro che non si consuma con la magia.					

<i>Fulmine esplosivo</i>	Invocazione	15 mt	5	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Fuoco	Annula	VS	8	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il fulmine esplosivo infligge 5 danni più 1 per ogni un punto magia speso in più (max +12). Riuscendo in un tiro resistenza fisico modificato dalla costituzione si evitano i danni.					

<i>Furia</i>	Alterazione	12 mt	5	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Terra	Nessuna	VS	13	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio raddoppia il bonus d'Attacco da lui assegnato e le ferite inflitte per ogni attacco effettuato in questa azione.					

<i>Gabbia</i>	Invocazione	10 mt	1 azione	1 creatura + 1 x 4 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Aria	Dimezza	VSM	10	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago invoca una gabbia che circonda la vittima impedendogli di uscire per tutta la durata della magia, anche se può dimezzarne la durata riuscendo in una prova resistenza fisica modificata dalla forza. La gabbia, un cubo invisibile con spigolo di tre metri, colpisce solamente la vittima chiunque altra creatura può entrare ed uscire senza problemi. Componente: una barra di metallo pesante che va perduta.					

<i>Gargoyle di granito</i>	Evocazione	15 mt	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 + 1 per 2 Pm	Terra	Nessuna	VSM	22	60
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago evoca un Gargoyle di granito con le seguenti caratteristiche Mfc 37/Int 0/PV 45/Attacco +25/Difesa 50/N° attacchi 1/Ferite 2d8/PP 0/Taglia M. Componente: un pezzo di granito.					

<i>Geco rosso</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Fuoco	Nessuna	VSM	28	65
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Quando viene lanciato Geco rosso il mago ha la possibilità di lanciare un'altra magia nella stessa azione con probabilità di fallimento pari o inferiore a 45. Il Geco rosso ha le seguenti caratteristiche: Mfc 6/Int 0/PV 10/Attacco 0/Difesa 20/N° attacchi 1/Ferite 1d4/PP 0/Taglia M. Componente: un rubino rosso.					

<i>Goblin bombardiere</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni	Fuoco	Nessuna	VSM	11	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago evoca un Goblin bombardiere, creatura vivente, con le seguenti caratteristiche Mfc 8/Int 5/PV 15/Attacco 0/Difesa 35/N° attacchi 1/Ferite 1d6/PP 0/Taglia P. Se si sacrifica Goblin bombardiere la vittima bersaglio subisce 2d6 punti danno (le protezioni valgono) più altri 1d6 per ogni altro goblin sacrificato, la vittima potrà annullare gli effetti se supera con successo un tiro resistenza fisica modificato dall'agilità. Componente: denti di goblin.					

<i>Goblin kamikaze</i>	Evocazione	12 mt	1 azione	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni	Fuoco	Dimezza	VSM	18	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago evoca un Goblin kamikaze, creatura vivente, con le seguenti caratteristiche Mfc 10/Int 5/PV 20/Attacco +5/Difesa 50/N° attacchi 1/Ferite 2d6/PP 1/Taglia M. Il goblin kamikaze invece di attaccare può lanciare una fiammata che causa tanti danni quanti punti vitali sacrifica ad una creatura bersaglio (le protezioni valgono). La vittima può dimezzare il danno riuscendo in un tiro resistenza fisica modificato dall'agilità. Componente: un pò di zolfo ed un ciuffo di capelli di goblin.					

<i>Groviglio di rovi</i>	Invocazione	6 mt	7	Una creatura + 1 x 3 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni + 2 Pm	Terra	Dimezza	VSM	19	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago invoca un groviglio di rovi che circondano la creatura bersaglio limitandogli movimenti e causandogli 2d6 danni ad ogni azione più altri 2d6 se in quell'azione effettua attacchi fisici o magici e per ognuno di essi. Ogni azione la creatura ha diritto ad un tiro resistenza fisica modificata dalla Costituzione che se riesce dimezzerà il danno subito. In oltre i suoi movimenti sono dimezzati come la sua velocità. A questa magia sono immuni le creature incorporee. Componente: un ramo di rovo.					

<i>Immunità futura</i>	Protezione	0	7	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
2 azioni + 1 x 2 Pm	Luce	Nessuna	VSM	11	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago che subisce danni da un attacco fisico diventa immune a tutti i futuri attacchi fisici della creatura che lo ha ferito, per tutta la durata della magia. Per avere l'immunità bisogna che i danni devono essere subiti durante la durata della magia. Componente: del sangue del mago.					

<i>Individuare il veleno</i>	Divinazione	Tocco	1 azione	Un oggetto	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Acqua	Nessuna	VM	7	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago è in grado di determinare se un oggetto è velenoso o avvelenato. Può controllare un oggetto o un volume equivalente di 20 dm cubici. C'è una probabilità del 5% per ogni 30 punti magia massimali del mago di intuire il tipo di veleno. Componente: una striscia di pergamena, che annerisce in presenza di veleni.					

<i>Infervorare</i>	Invocazione	6 mt	5	6 mt di raggio	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Fuoco	Annulla	VSM	7	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Tutte le creature che in questa azione hanno subito danni ne ricevono altri 1d10 più un altro punto danno ogni punto magia speso in più (max + 10). Gli effetti si annullano riuscendo un tiro resistenza fisica modificata dalla Costituzione. Componente: un fazzoletto rosso.					

<i>Inversione del danno</i>	Protezione	0	4	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Luce	Nessuna	VS	18	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Tutto il danno che viene inflitto, dal primo attacco fisico che si subisce, invece di sottrarlo viene sommato ai punti vitali del mago. Non si può mai andare oltre il massimo di punti vitali. Per ogni 8 punti magia spesi in più si può estendere l'effetto ad un altro attacco sempre e solo nella stessa azione.					

<i>Legame malefico</i>	Invocazione	10 mt	6	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 1 x 2 Pm	Buio	Annulla	VS	15	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura che ha evocato la creatura evocata bersaglio subisce metà dei danni che questa creatura riceve da qualsiasi fonte, a meno che non riesce un tiro resistenza fisico modificato dalla Costituzione per ogni colpo ricevuto. Il mago riceve esclusivamente danni fisici (non valgono protezioni né fisiche né magiche), non riceve gli effetti di magia.					

<i>Magia avvelenata</i>	Alterazione	10 mt	8	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni + 1 x 2 Pm	Acqua	Annulla	VM	12	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio ogni volta che lancia una magia, con successo, subisce 6 danni non rigenerabili.					

<i>Magia spinata</i>	Alterazione	0	5	1,5 mt di raggio x 3 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
5 azioni	Fuoco	Nessuna	VSM	15	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Tutte le creature, nell'area d'effetto che lanciano una magia, subiscono 1 punto danno più un altro danno per ogni punto magia speso in più dal mago. Questi danni non sono rigenerabili. Componente: un ramo di una pianta con spine che va perduta a fine incantesimo.					

<i>Melma invincibile</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni	Terra	Nessuna	VSM	30	65
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La Melma invincibile, creatura vivente, ha con le seguenti caratteristiche: Mfc 0/Int 0/PV 50/Attacco +30/Difesa 80/N° attacchi 1/Ferite 2d12/PP 0/Taglia M. La Melma invincibile non può essere bersaglio di magie o abilità. Componente: uno zaffiro di almeno 30 c.o. che va perduto.					

<i>Oppressore di Callos</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
5 azioni + 1 x 4 Pm	Aria	Nessuna	VSM	25	60
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago evoca un Oppressore di Callos, creatura vivente, con le seguenti caratteristiche: Mfc 10/Int 0/PV 25/Attacco +12/Difesa 50/N° attacchi 1/Ferite 2d8/PP 2/Taglia M. quando il mago lo evoca deve decidere un tipo di arma alla quale l'Oppressore di Callos sarà immune per tutta la durata della magia. Componente: una presa di limatura di ferro.					

<i>Pesantezza</i>	Alterazione	6 mt	6	1 creatura + 1 x 3 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Terra	Annulla	VS	14	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio sente che quello che indossa diventa incredibilmente pesante tanto da limitarli i movimenti. Se non riesce in una prova fisica modificata dalla Forza il bersaglio di Pesantezza soffrirà della perdita della metà del movimento, un -20 all'AC ed alla Difesa naturale.					

<i>Piegare il ferro</i>	Alterazione	10 mt	5	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 1 x 2 Pm	Terra	Dimezza	VS	14	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio non può effettuare attacchi fisici a meno che non sacrifichi 4 punti vitali più altri 2 per 2 punti magia spesi in più (le protezioni non valgono). La vittima ha diritto ad un tiro resistenza fisico modificato dalla costituzione per dimezzare i danni, ogni volta che decide di attaccare.					

<i>Potenza del gigante</i>	Alterazione	Tocco	7	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 2 x 2 Pm	Fuoco	Nessuna	VS	8	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio guadagna +4 alle ferite inflitte e +5 alla Difesa per tre azioni più altre due per ogni 2 punti magia spesi in più (max +6 azioni).					

<i>Punizione</i>	Necromanzia	10 mt	9	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Buio	Annula	VS	12	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La creatura bersaglio subisce tanti danni quanti ne ha causati nell'ultima azione diviso 5. Devono essere considerati unicamente i danni fisici (da combattimento corpo a corpo o a distanza) che il bersaglio ha inflitto ad un'altra creatura. Per ogni 6 punti magia spesi in più dal mago il divisore diminuisce di 1 punto. Con un tiro resistenza fisica modificata dalla Costituzione annulla gli effetti.					

<i>Ragno</i>	Evocazione	12 mt	1 azione	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni	Terra	Nessuna	VSM	12	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago evoca un Ragno, creatura vivente, con le seguenti caratteristiche: Mfc 10/Int 5/PV 25/Attacco +15/Difesa 40/N° attacchi 1/Ferite 2d4/PP 1/Taglia P. Componente: un piccolo ragno (anche morto) che andrà perduto.					

<i>Ragno d'argento</i>	Evocazione	10 mt	1 azione	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
2 azioni + 1 x 2 pm	Terra	Nessuna	VSM	27	65
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago evoca un Ragno d'argento, creatura vivente, con le seguenti caratteristiche: Mfc 15/Int 5/PV 60/Attacco +35/Difesa 60/N° attacchi 2/Ferite 1d12+2/PP 1/Taglia M. Componente: un ragno vivo.					

<i>Risucchiare l'essenza</i>	Necromanzia	10 mt	7	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 1 x 3 Pm	Acqua	Speciale	VS	19	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago infligge 4 punti vitali più 1 per ogni 2 punti magia spesi in più di danno alla creatura bersaglio. Tutti i danni che la creatura subisce vengono guadagnati dal mago che li aggiunge direttamente ai suoi punti vitali (non può mai superare il suo massimo). Ad ogni azione, per tutta la durata della magia, la vittima deve fare una prova resistenza fisica modificata dalla Costituzione se riesce non perde nulla ed il mago non guadagna nulla.					

<i>Sangue del martire</i>	Necromanzia	10 mt	5	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Luce	Nessuna	VS	8	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago dirige tutto il danno che gli verrà inflitto in questa azione da una qualsiasi fonte non magica ad una creatura evocata da lui. Se il mago non possiede creature da lui evocate Sangue del martire non ha effetto.					

<i>Sbuffo di vento</i>	Invocazione	0	5	5 mt + 1 x 1 Pm	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
Istantanea	Aria	Annulla	VS	15	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago crea una fortissima folata di vento che partendo da lui si espande in tutte le direzioni. Il vento è forte a tal punto da spegnere torce, piccoli incendi, dissipare deboli nebbie, le creature che volano devono superare un tiro resistenza fisica modificato dalla costituzione altrimenti cadono a terra, quelle impiegate in combattimento se non riescono nello stesso tiro, subiscono la perdita del tiro velocità successivo.					

<i>Sciame di ragni</i>	Invocazione	15 mt	8	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
2 azioni + 1 x 3 pm	Buio	Annulla	VSM	34	70
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
La vittima si ritrova ricoperta da piccoli ragni che gli corrono per tutto il corpo subendo un -20 all'Attacco e -50 alla Difesa. Gli effetti di Sciame di ragni possono essere evitati se si supera un tiro resistenza mentale modificato dalla razionalità. Componente: una manciata di insetti morti.					

<i>Scudo di ragnatela</i>	Protezione	0	5	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
6 azioni	Terra	Nessuna	VSM	6	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Lo Scudo di ragnatela sostituisce il proprio scudo con uno di ragnatela, questo nuovo oggetto dona un bonus di Difesa di +10. Se si possiede contemporaneamente anche l'Elmo di ragnatela e l'Armatura di ragnatela verrà generato l'incantesimo Protezione del dio Arak (vedi descrizione della magia). Componente: uno scudo.					

<i>Senso di ragno</i>	Divinazione	0	8	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
5 azioni	Luce	Nessuna	VSM	18	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago acquisisce la capacità dei ragni di intuire le azioni della vittima questo gli conferisce un +10 all'Attacco ed un +25 alla Difesa più un altro +5/+10 per ogni altro ragno evocato dal mago. Componente: della cera e del miele.					

<i>Soppianto</i>	Invocazione	0	1 azione	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
2 azioni + 1 x 2 Pm	Buio	Nessuna	VSM	15	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Ogni volta che viene distrutta una creatura da te evocata Soppianto evoca un'Anima che la sostituirà. L'Anima ha le seguenti caratteristiche Mfc 5/Int 0/PV 30/Attacco 0/Difesa 30/N° attacchi 1/Ferite 2d4/PP 0/Taglia M. Componente: una manciata di polvere.					

<i>Sovraccarico</i>	Invocazione	10 mt	1 azione	Una creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni + 1 x 2 Pm	Acqua	Annulla	VSM	14	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Ogni volta che una creatura esegue magie di Evocazione, quel giocatore deve pagare come costo aggiuntivo, il costo base della magia stessa diviso 3, altrimenti l'incantesimo viene neutralizzato. Il bersaglio evita gli effetti di Sovraccarico se riesce in un tiro resistenza mentale modificato dalla razionalità Componente: un bastoncino di cristallo di almeno 30 co che va spezzato, quindi perduto, nell'esecuzione.					

<i>Tana dei ragni</i>	Alterazione	6 mt	8	9 mt di raggio	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 1 x 2 Pm	Terra	Nessuna	VSM	14	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Tutte le creature evocate della razza Ragno ricevono +10 all'Attacco e + 30 alla Difesa. Componente: del mattone sbriciolato.					

<i>Tempesta di parole</i>	Necromanzia	0	8	6 mt di raggio	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni + 1 x Pm	Aria	Nessuna	VSM	11	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Ogni volta che il mago lancia una magia tutte le creature nell'area d'effetto subiscono 1d8 punti vitali di danno mentale. Componente: una piccolo corno d'oro.					

<i>Unicorno benevolo</i>	Evocazione	5 mt	1 azione	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
4 azioni + 1 x 3 Pm	Luce	Nessuna	VSM	18	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago evoca un Unicorno, creatura vivente, con le seguenti caratteristiche: Mfc 30/Int 0/PV 10/Attacco 0/Difesa 30/N° attacchi 1/Ferite 1d6/PP 1/Taglia M. Fino a quando l'Unicorno benevolo è attivo il mago riduce a 3 punti vitali tutte le ferite che gli vengono inflitte da attacchi fisici. Se l'Unicorno benevolo è inattivo o viene distrutto il suo potere decade. Componente: della polvere d'oro (min 10 co) che va perduta.					

<i>Veleno</i>	Invocazione	Tocco	5	1 creatura	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
1 azione + 1 x 2 Pm	Terra	Dimezza	VSM	9	45
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Il mago toccando la vittima lo avvelena magicamente causandogli 1d8 più 1 per ogni 30 punti magia massimali del mago, punti vitali di danno (le protezioni non valgono) ad ogni azione. I danni possono essere dimezzati se si riesce in una prova di resistenza fisica modificata dalla costituzione. Componente: del veleno (va perduto e non causa effetti).					

<i>Violenza gratuita</i>	Alterazione	0	2 azioni	6 mt di raggio	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 2 x 2 Pm	Fuoco	Nessuna	VSM	15	50
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Tutte le creature nell'area d'effetto per ogni attacco fisico andato a segno infliggeranno il doppio del danno. Componente: due foglie di rabarbaro.					

<i>Zampe di ragno</i>	Alterazione	0	6	Il mago	
	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
3 azioni + 1 x 4 Pm	Buio	Nessuna	VS	20	55
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
Al mago appaiono altre due braccia che potrà utilizzarle come se fossero le sue, avrà quindi un attacco in più ad azione senza subire malus (potrà effettuare un massimo di 4 attacchi ad azione, ma il terzo ed il quarto avrà i malus normali).					

Magie composite

<i>Protezione del dio</i>	Protezione	0	-	Il mago	
<i>Arak</i>	Tipologia	Raggio	Velocità	Area d'effetto	
-	Terra	Nessuna	M	-	-
Durata	Elemento	Resistenza	Componenti	Punti magia	Probabilità di fallimento
Descrizione					
<p>La Protezione del dio Arak non può essere lanciata. La Protezione del dio Arak compare non appena si lancia l'ultimo delle tre incantesimi della ragnatela: l'Armatura, l'Elmo, lo Scudo e perdura fino a quando sono attivi contemporaneamente tutti e tre gli incantesimi. La Protezione del dio Arak trasforma di tre oggetti di ragnatela in una sorta di armatura completa che avvolge completamente il mago creando una specie di mummia di ragnatela. Il mago non ottiene più gli effetti dei singoli incantesimi ma ottiene un +50 alla Difesa ed un bonus di protezione di +5 su tutti gli attacchi fisici, in oltre ogni volta che il mago viene ferito, l'arma che ha causato i danni rimane invischiata nella ragnatela e solo una prova di forza della creatura riuscita potrà staccare l'arma dalla tela altrimenti rimarrà attaccata (si potrà tentare l'azione successiva se si riesce ad afferrarla). Componente: l'Armatura di ragnatela, l'Elmo di ragnatela, lo Scudo di ragnatela.</p>					

AZIONI E MOVIMENTO

Ora che abbiamo visto come creare il nostro personaggio, abbiamo capito come combattere e difenderci ora dobbiamo capire due concetti comuni ma fondamentali il Tempo ed il Movimento.

Il tempo

Il tempo a Pietre e Metallo comprende sia il trascorrere delle stagioni ma in maggior misura il tempo trascorso tra un'azione ed un'altra del personaggio. Quest'ultimo viene diviso in due categorie: il **Tempo d'azione** ed il **Tempo di movimento**. Questa suddivisione è dettata dalla necessità di rendere più pratico lo svolgimento delle gioco. Prima di vedere nel dettaglio le due categorie è bene sapere che il tempo è stato suddiviso, oltre la normale divisione secondi, minuti, ore, ecc in altre due unità: l'Azione ed il Turno.

L'Azione: è pari a circa 5 secondi ed è l'unità di tempo che viene applicata, di norma, alle situazioni di combattimento ed al lancio di magie. In questo lasso di tempo si possono effettuare solo alcune mosse, movimenti, azioni fisiche e non, alcune di queste, le più tipiche sono elencate nel paragrafo "Tempo d'azione".

Il Turno: altra unità di misura che indica il lasso di tempo di circa 5 minuti, è di solito assegnata alle magia per indicare effetti più duraturi, per i piccoli spostamenti dei personaggi, in combattimento nelle pause o nelle attese.

✓ **Tempo d'azione**

Con il tempo di azione si calcolano le situazioni difficili, come i combattimenti, questo è fondamentale per rendere omogeneo e realistico lo scontro. Il combattimento viene suddiviso in azioni che si succedono secondo l'ordine dettato dal tiro velocità, più un soggetto è veloce, prima potrà eseguire la sua mossa rispetto agli altri. In ogni tempo d'azione un personaggio può eseguire più mosse fino a che il suo tiro velocità glielo consente. Questo significa che secondo l'azione che si vorrà intraprendere il personaggio risulterà più o meno lento (influenzando negativamente il suo tiro velocità e più

impreciso (dando malus all'AC), **ogni volta che nell'azione il personaggio ottiene un punteggio di velocità totale di 20 o più perderà l'intera sua azione** alla preparazione delle sue mosse, e quindi le risolverà nella prossima. Il totale della velocità si calcola tirando il tiro velocità e sommandoci tutti i modificatori di velocità che il personaggio possiede.

Esempio: Tuvok in uno scontro, avendo una torcia in mano oltre che la sua spada, vuole lanciarla in un angolo della stanza cosicché vada ad illuminare i nemici nascosti nell'ombra ed attaccare il suo avversario. Il tiro velocità di Tuvok sarà: 6 (1d10) + 5 della spada + 3 lanciare vicino = 14. Questo significa che il nostro amico potrà eseguire tali movimenti nella sua azioni senza avere alcun malus al suo attacco. Ma se avesse dovuto lanciare ad una distanza media il suo valore di affinità al combattimento sarebbe diminuito di 10 punti.

Le azioni, svolte nel combattimento, che si intraprendono oltre la prima hanno quasi sempre dei risvolti negativi sull'affinità al combattimento del personaggio. Nella tabella 7-1 vengono riportate le azioni suddivise in facili, medie, complesse, i modificatori relativi alla velocità e all'affinità al combattimento. **Si può effettuare una sola azione complessa alla volta perdendo sempre l'azione ed il malus da applicare è la perdita di tutta l'Affinità nel combattimento, del bonus dello scudo e eventuali altri malus seconda la situazione.**

Tabella 7-1: Azioni consentite e modificatore al TV in un Tempo d'azione

Azioni facili	Modificatore TV	Malus Ac	Note
Aprire una porta	+3	/	Se questa è aperta e alle spalle del pg ed egli ha una mano libera
Attaccare con l'arma impugnata	Velocità dell'arma	/	Vedi tabella delle armi
Attaccare un avversario a +1 metri	+3	/	Fa riferimento il raggio d'azione dell'arma
Fuga	+2	/	Il personaggio tenta di fuggire in una direzione libera
Gettarsi a terra	+3	/	In una delle tre direzioni frontali non si può attaccare
Lanciare una magia	Velocità della magia		A salvo diversamente indicato dalla magia stessa
Lanciare un oggetto (vedi Lanciare) <ul style="list-style-type: none"> • Vicino • Medio 	+3 +4	/ -10	L'oggetto si presume in mano Massimo For/20 metri Massimo For/10 metri
Lasciare un oggetto	/	/	L'oggetto cade a terra (max 1 mt di distanza)
Parlare (max 5 parole)	+2	/	Non è un incantesimo
Vedere in giro	+2/+4	/	Riesce a reperire informazioni generiche sull'ambiente
Azioni medie	Modificatore TV	Malus	Note
Aiutare a rialzarsi/liberarsi	+5/+11	-20/ -40	Il personaggio aiutato ha un -2 al suo TV
Attaccare un avversario a +2 metri	+4	-15	Fa riferimento il raggio d'azione dell'arma
Attaccare un avversario a +3 metri	+5	-20	Fa riferimento il raggio d'azione dell'arma
Bere una boccetta (max 1 di Ingombro) che si tiene in mano	+6	-25	Se occorre estrarla, si calcoli anche il modificatore relativo
Attivare o usare un oggetto magico	+3/+7	-15/ -30	Se necessaria una procedura particolare il modificatore aumenta di conseguenza
Effettuare un'azione fisica media	+5/+11	-10/ -50	Saltare, salire, scendere da un tavolo, ecc.
Estrarre <ul style="list-style-type: none"> • un oggetto • un'arma a due mani • un'arma a una mano • lo scudo 	+3/+5 +4 +3 +3/+4/+5/+6	-15 -25 -20 -10/ -25	Un'ampolla, un sacchetto ecc. Se il fodero è in possesso del pg "" Si riferiscono alle diverse grandezze
Girarsi di 90°	+3	-15	
Lanciare un oggetto lontano	+5	-25	Massimo For/5 metri
Leggere attentam una scritta (max 15 par)	+8	-30	Lo scritto deve essere in una lingua conosciuta

Leggere una scritta (max 15 parole)	+5	-20	Lo scritto deve essere in una lingua conosciuta
Liberarsi da un ostacolo leggero	+6	-25	Una coperta, una piccola rete, delle piante ecc
Liberarsi da un ostacolo medio	+11	-40	Una rete media, una corda legata male ecc
Raccogliere un oggetto (1 mt di distanza)	+5	-25	Purché sia di dimensione picc. o med. (max 3 Kg)
Rialzarsi I	+3	-10	Se il personaggio è in ginocchio
Rialzarsi II	+5	-20	Se il personaggio riceve 20+ PV con un solo colpo
Rialzarsi III	+6	-30	Se il personaggio è in posizione prona
Riporre un'arma a due mani	+7	-30	Riporre l'arma nel fodero o nel suo alloggiamento
Riporre un'arma a una mano	+5	-20	Riporre l'arma nel fodero o nel suo alloggiamento
Scendere da cavallo	+5	-15	
Azioni complesse	Perdita azione	Malus	Note
Effettuare un'azione fisica	/	/	Spingere, aprire, cercare oggetti, ecc.
Estrarre un oggetto <ul style="list-style-type: none"> • dal proprio zaino • da un altro zaino 	/	/	Se oggettivamente più difficile si può perdere più azioni
Fare un nodo	/	/	Una o più azioni a seconda della situazione
Rialzarsi IV	/	/	Se il personaggio riceve 35+ PV con un solo colpo
Liberarsi da un ostacolo pesante	/	/	Solo se è possibile liberarsi. Può richiedere anche più azioni

Il movimento

Il movimento nel gioco rappresenta la capacità degli esseri di camminare, correre, coprire le distanze. Il movimento si divide in movimento da azione o da viaggio. Il primo è proprio dei brevi lassi di tempo come potrebbe essere uno scatto oppure un inseguimento. Il movimento da viaggio viene usato per gestire i grandi spostamenti, le marce e così via.

✓ Il movimento d'azione

Rappresenta la distanza che un essere può coprire in breve tempo, una o poche più azioni. In questa categoria rientrano vari tipi di movimento:

Movimento base: indica quanti metri un essere riesce a percorrere in un'azione camminando ad un passo non blando ma nemmeno troppo sostenuto, permette di eseguire tutte le azioni consentite al personaggio senza limitazioni. Tale movimento è libero da vincoli, o-

stacoli o altro che ne alterino lo svolgimento. Il movimento base di un uomo è pari a 10 mt quindi in un normale tempo d'azione. Questo valore è soggetto a tutti i modificatori che modificano il movimento come potrebbero essere il peso, gli ostacoli, impedimenti vari.

Jogging: non è una vera corsa, in quanto non necessita di prove resistenza ma la sua durata è limitata dalla costituzione della creatura. Infatti il jogging può durare al massimo un numero di minuti pari al punteggio della Costituzione, dopodiché si dovrà camminare normalmente almeno per quattro ore. Per un uomo il passo a jogging è pari a 20 metri per azione. In generale eseguire azioni, mentre si fa jogging, procura un malus alle prove abilità, capacità, resistenza, alle affinità al combattimento di -10.

Corsa: in corsa un uomo percorre 30 metri ad azione. Dopo la prima azione di corsa, il personaggio dovrà sostenere una prova di resi-

stenza fisica modificata dalla costituzione ad azione con livello di difficoltà standard di 100, le prove hanno un malus cumulabile di -3, la prima prova, la seconda avrà -6, la terza -9, la quarta -12 e così via fino alla prima prova sbagliata oppure quando si è corso per un numero di azioni pari al punteggio di costituzione. Una volta interrotta la corsa bisogna recuperare le forze per almeno due azioni. In generale eseguire azioni in corsa è impossibile, in alternativa, alle prove abilità, capacità, resistenza, alle affinità al combattimento è da applicare un malus di -20.

Corsa al 50%: il personaggio corre alla metà del suo massimo, un uomo percorre 45 metri quando corre alla metà del suo massimo. La corsa al 50% funziona come quella normale solo che i malus sulle prove sono di -5 e le azioni di recupero delle forze devono essere pari alla metà delle azioni di corsa al 50% sostenute. Le azioni massime di corsa al 50% sono pari al punteggio di Costituzione/2. In generale eseguire azioni in corsa al 50% è impossibile, in alternativa, alle prove abilità, capacità, resistenza, alle affinità al combattimento è da applicare un malus di -30.

Corsa al massimo: funziona come le precedenti corse ma stavolta il personaggio corre all'impazzata, al suo massimo, coprendo fino a 60 metri ad azione. I malus cumulativi sono di -8 e si deve recuperare tante azioni quanto ne avete corse. Le azioni di corsa al massimo consentite sono pari al punteggio di Costituzione/4. Eseguire azioni in corsa al massimo è impossibile.

Recuperare dalle fatiche: significa non effettuare alcuna azione faticosa come un'altra corsa o il combattere. Se dovesse essere necessario dover tentare di nuovo una corsa tutti i malus subiscono un aggiuntivo -1 mentre il combattimento è penalizzato di 5 punti sui tiro d'attacco e sulla difesa naturale.

✓ Durata della corsa

Il punteggio di Media delle capacità fisiche indica anche il Punteggio di Resistenza alla corsa (PRcorsa) del personaggio. Ogni volta che il personaggio si muove ad una velocità superiore a quella del suo movimento base, bisogna sottrarre al Punteggio di Resistenza alla corsa, il valore indicato per ogni tipo di movimento. Quando il Punteggio

di Resistenza del personaggio arriva a 0 bisogna fermarsi.

Tabella 7-2: Resistenza alla corsa

Tipo di corsa	Resistenza alla corsa
Movimento base	-
Jogging	-1 ogni 12 azioni
Corsa	-1 ogni azione
Corsa 50%	-2 ogni azione
Corsa 100%	-4 ogni azione

La difficoltà della corsa sta non tanto nell'iniziare quanto nel mantenere la corsa a certi livelli, le difficoltà crescenti nelle varie prove alle varie intensità di corsa evidenziano proprio la difficoltà in termini di sforzo, fatica ed impegno a cui il personaggio è sottoposto durante la corsa. Quando si decide di correre, per la prima azione si deve solamente dichiarare a che velocità ci si vuole muovere che sia corsa semplice, alla metà o al massimo. Dalla seconda azione si dovrà controllare a quale velocità, il nostro fisico ci consente di andare. La velocità massima alla quale possiamo continuare a correre è data in base alla prova di resistenza fisica codificata dalla Costituzione. Questo significa che a seconda della prova riuscita si può correre ad una velocità più o meno elevata, l'ultima parola spetta sempre al giocatore, infatti potrà decidere di andare ad una velocità anche inferiore di quella consentita. Se in una azione non è consentito andare ad una velocità superiore è possibile, riuscendo la prova, andarci nell'azione successiva. Una prova che non consente di correre a nessuna velocità obbligherà il personaggio a recuperare le fatiche.

Esempio: Tobias decide di inseguire il borseggiatore che gli ha rubato la sacca con i soldi la prima azione decide di correre al massimo, il ladro pure. La seconda azione, Tobias, sostiene la prova di resistenza, tira 86, più 21 della Mcf, più 14 grazie alla sua Costituzione in tutto 125. A questo va sottratto -8 per il tipo di corsa, alla fine sia Tobias che il suo bersaglio possono continuare a correre al loro massimo. Terza azione il nostro personaggio, ottiene un totale di 102 che non gli permette di correre al massimo in quanto il malus applicato è di -16, ma al 50% può continuare

per un'altra azione. Per fortuna il ladro non ce la fa più e si arrende.

La taglia delle creature è un altro fattore fondamentale per quanto riguarda il movimento, in quanto una creatura grande coprirà una distanza maggiore rispetto ad una piccola. La tabella qui sotto indica la distanza coperta dalle creature di diversa taglia, in un'azione nelle varie modalità di movimento

Tabella 7-3: Movimento

Taglia	Mov. base	Jogging	Corsa	50%	100%
Minuscola	3	7	12	18	25
Piccola	6	15	25	35	50
Media	10	20	30	45	60
Grande	12	26	36	53	70
Gigante	15	35	50	70	90
Enorme	20	40	60	85	100

✓ Il carico

Non tutte le creature camminano e corrono alla stessa velocità e soprattutto se ostacolate dal peso di un'armatura e di altri oggetti trasportati. Il carico trasportato del personaggio gioca un ruolo fondamentale per quanto riguarda il movimento. Nel capitolo della creazione del personaggio nella tabella della forza è indicato il peso che il personaggio può portare senza limitazioni nel movimento grazie alla sua forza, ora viene descritto quali malus il personaggio subisce nei movimenti se supera il peso indicato se il personaggio trasporta il triplo del suo massimo peso trasportabile non riuscirà più a muoversi.

Tabella 7-3: Malus sul movimento dovuti al carico

Peso in più	Malus alle Prv fisiche	% di mov.	Malus all'Agilità
10	-5	90%	-3
11-30	-15	75%	-8
31-40	-20	50%	-12
41-50	-30	25%	-20
51-	-35	10%	-30
Ogni 10 in più	-10	10%	-10

IL MONDO E LE RAZZE

Le razze

A Pietre & Metallo “Regole dell’Impero” le razze che abitano questa parte di mondo sono molteplici, una fauna di esseri che spazia dai più evoluti come uomini, elfi, nani e casak alle più primitive come i trogloditi. Il giocatore che inizia a giocare a questo gioco potrà decidere a quale razza appartiene il suo personaggio, razza che lo proietta negli usi e costumi del suo popolo. Le razze disponibili alla scelta del giocatore sono quattro: gli uomini, gli elfi, i casak e i nani. Impersonare una o l’altra razza offre grandi spunti per caratterizzare meglio e univocamente il proprio personaggio, ogni razza ha delle proprie regole, proprie abilità innate, ha delle proprie pecche che rendono più divertente il gioco. Qui di seguito verranno descritte le razze una ad una con le loro caratteristiche principali.

✓ **Umani**

Gli umani discendono probabilmente dagli elfi, e sono una delle razze di questo mondo, non la più sviluppata e nemmeno la più numerosa, ma viene presa come modello di confronto per le altre razze che popolano questo continente. Di statura che supera i 1,60 metri fino ad un massimo di circa 1,90 e con un peso che si aggira in torno ai 60 chilogrammi gli umani non sono tanto significativi per la loro fisicità, quanto per il loro naturale impegno e tenacia nell’affrontare le situazioni. Di natura intraprendente, amano il confronto, la sfida, ma non si può dire che abbiano una grande tradizione guerresca, pur essendo i più grandi combattenti della storia, di razza soprattutto umana. Nelle arti magiche, di più difficile comprensione per loro, sono giunti ad avere un livello da fare invidia agli elfi stessi. Insomma gli umani non sono identificabili come eccelsi in nessun campo, ma hanno le potenzialità di diventare assolutamente imbattibili in quelli che gli interessano. Gli uomini sono una razza assai duttile, amichevole e feroce allo stesso tempo, gli piace divertirsi, amano poco il lavoro ma se

serve, sono instancabili. Hanno la capacità di adattarsi a qualsiasi tipo di clima, quindi sono sparsi in tutto il continente, dalle più fredde vette ai più torridi deserti. Essere umani apporta i seguenti vantaggi e svantaggi:

Vantaggi: possono diventare eccellenti maestri in qualsiasi arte esistente, maghi, uomini di fede, combattenti ecc. Hanno una particolare attitudine alla scoperta che li rende una razza temutissima sotto ogni aspetto.

Svantaggi: la loro poca longevità li rende una razza inferiore rispetto alle alte, infatti un uomo comincia ad invecchiare a circa 25 anni e finisce la sua esistenza poco prima del secolo di vita, solo rarissimi casi hanno superato, seppur di poco questa soglia.

✓ **Elfi**

Sugli elfi sono nate moltissime leggende attribuendogli le più mistiche discendenze, i più soprannaturali poteri e le maggiori amicizie con gli esseri superiori buoni o malvagi che siano. Nulla di più fantasioso è stato messo in giro su questa razza, ma come tutte le leggende qualcosa di vero, seppur stravolto nel passare dei secoli c’è. Gli elfi hanno delle origini sconosciute non perché una sconosciuta divinità un giorno messe nel continente il primo Elfo, ma bensì, essendo forse la più antica, e forse la prima razza intelligente della storia dalla quale discesero le attuali altre razze, come uomini, nani, casak. Mancando studi approfonditi sulla storia dell’evoluzione, si è creato uno strano alone di fascino e mistero ma che nulla a che fare con le fantasiose leggende che esistono. Alti mediamente 1,50 metri e di peso di circa 40 chilogrammi, gli elfi, hanno una corporatura esile, dai lineamenti delicati e dalle movenze gentili, hanno le caratteristiche orecchie leggermente appuntite. Gli elfi sono la razza più longeva che si conosca, forse i troll, del regno del Caos, li superano ma mancano documentazioni in merito, la loro vita media si aggira intorno trecento anni, si narra di qualche fortunato elfo vissuto fino ai 354 anni. Leggenda vuole, che il primo Elfo, vive ancora tra i boschi nel cuore del

continente con un piccolo gruppo di elfi scelti. L'età adulta, gli elfi, la raggiungono intorno ai 50-60 anni ed iniziano ad invecchiare intorno ai 180 anni. Il motivo della loro longevità si ritrova in molteplici cause le più conosciute ed influenti sono che gli elfi vivono soltanto in zone temperate, senza forti escursioni termiche tra le stagioni, non in zone umide, ma nemmeno secche, quindi in un clima ideale, questo perché sono assai sensibili e cagionevoli di salute se messi in altri ambienti. Hanno una costituzione esile che se da un lato li rende vulnerabili alle malattie dall'altro hanno un metabolismo bassissimo che gli permette di limitare il logoramento del tempo, hanno in più una cultura fisica invidiabile che li mantiene costantemente in forma. L'avventura non gli dispiace ma l'affrontano nel modo più pianificato possibile, tentando di non lasciare nulla al caso, visto che odiano essere colti di sorpresa ed affrontare situazioni del tutto oscure. Non sono affatto dei vigliacchi, si dice che l'amicizia di un elfo duri per sempre e viceversa anche l'odio, rendendoli avversari temibilissimi. La loro cultura, votata più sulla scoperta, soprattutto arcana, li rende un popolo meno propenso alle arti belliche, anche se ricordo che hanno una cultura fisica non seconda a nessuno, mentre sono attirati da tutto ciò che è magico o a che fare con la magia. Essere elfo porta le seguenti modifiche:

Vantaggi: gli elfi possono raggiungere il punteggio di 110 in Agilità. Ottengono un +5 alle prove delle seguenti abilità: Cavalcare terrestre, Costruire archi e frecce, Cacciare, Gestualità istintiva, Mirare, Sedurre. Inoltre gli elfi hanno una innata abilità con l'uso dell'arco, con tutti gli archi partono con un'Affinità al combattimento armato di 15.

Svantaggi: gli elfi possono raggiungere solo gli 80 punti in Costituzione. Hanno un malus di -10 alle prove delle seguenti abilità: Alpinismo, Bere, Contrattare, Guidare barche, Guidare carri, Imitare voci, Mangiare. In oltre in queste abilità, gli elfi non possono avere più di 90 punti. Pur essendo di taglia media gli elfi hanno, in proporzione, un basso punteggio di forza che gli permette di maneggiare con difficoltà tutte le armi grandi,

tranne archi lunghi e compositi. Hanno un malus sui tiri d'attacco, quando usano queste armi di -5. Soffrono di un malus di -10 ai tiri resistenza fisici modificati dalla Costituzione a causa della loro cagionevolezza.

✓ **Nani**

Le origini dei nani sono alquanto oscure la leggenda si mischia con la realtà in molti punti, dando l'impressione di un popolo sospeso nel tempo. Si narra di Torak, il sommo dio nano che forgiando la più potente arma che mai esista forgiò un nano, si dice che fu un continuo ed immondo incesto tra umani ed elfi che durante l'evoluzione diede vita ai primi nani ma quale che sia la verità i nani oramai sono una realtà formidabile nel panorama delle razze. I nani hanno una statura tipica che si aggira tra 1,20-1,50 metri, pesano tra i 40 e 60 chilogrammi ma raramente sono in soprappeso, sfruttano la loro grande e robusta costituzione, hanno una forza eccezionale in proporzione al resto del corpo, ma proprio per la loro conformazione fisica risultano più goffi e meno agili di altri esseri. Hanno una vita più lunga degli umani e dei casak che si aggira intorno ai 200 anni nei casi più rari, mentre per essere pronti per intraprendere i viaggi devono avere generalmente compiuto 40 anni, età con la quale si intende lasciata la giovane età ed essere entrato nell'età adulta. Di carattere scontroso e molto chiassosi, soprattutto nei momenti di festa, sono leali e letali combattenti, hanno un forte senso del gruppo e raramente si incontra un avventuriero solitario di razza nanesca. Hanno una spiccata attitudine con tutto ciò che è manuale come la costruzioni di oggetti, armi ed armature, edilizia di tutti i generi con risultati strabilianti. Le migliori armi ed armatura in assoluto sono quelle di fattura nanesca ma sono assai rare e costose. Minatori provetti, si sono sviluppati soprattutto in zone montane o collinari dove hanno costruito grandi città di bellezza incomparabile, non disdegnano comunque le zone costiere dove eccellono nella costruzioni di navi soprattutto da guerra. La loro cultura non li va essere secondi a nessuna in tutti i campi, soprattutto nelle arti belliche. La magia ne rispettano la potenza,

risulta poco sviluppata anche se non mancano abilissimi maghi nani.

Vantaggi: i nani ottengono la possibilità di arrivare ad un punteggio di 110 in Costituzione, ottengono un bonus di +5 alle prove delle seguenti abilità: Alpinismo, Combattimento al buio, Combattimento ristretto, Costruire armature, Costruire armi, Costruire trappole, Fabbro ferraio, Rimuovere trappole, Riparare oggetti, Stimare valori. Ottengono un bonus di +10 all’Affinità al combattimento armato nell’utilizzo di ogni tipo di balestra e ascia.

Svantaggi: i nani possono raggiungere al massimo il punteggio di 80 nell’Agilità a causa della loro tipica forma fisica. In oltre hanno anche un malus di -10 alle prove delle seguenti abilità: Acrobazia, Camminare sulle corde, Corteggiare, Gestualità istintiva, Muoversi in silenzio, Seduzione. In oltre in queste abilità, i nani, non possono avere più di 80 punti. Quando utilizzano gli archi, di qualsiasi genere, e ogni tipo di arma lunga, esclusa l’ascia a due mani, i nani soffrono di una penalità di -5 ai tiri d’attacco.

✓ **Casak**

I casak ufficialmente sono una razza che trae le sue origini sia dagli uomini che dai nani, che nel corso dell’evoluzione ha modificato la sua natura fino a diventare un popolo a se stante, con nulla da invidiare alle altre razze più vecchie. Più grandi di un uomo, i casak, hanno una forza eccezionale che li rende i più forti tra gli esseri intelligenti, una costituzione invidiabile ma peccano in agilità. L’altezza media si aggira tra i 1,90-2,10 metri ma non è raro incontrare casak alti anche 2,30 metri, d’aspetto imponente e massiccio, simile a quello dei nani, i casak, hanno un peso medio che si aggira intorno ai 168 chilogrammi. A causa della loro stazza, i casak, sono considerate creature di taglia grande. La loro vita media si aggira intorno a i 140 anni, diventano adulti a 30 anni ed invecchiano intorno ai 65-70. Dagli umani hanno preso la particolare adattabilità che gli permette di vivere praticamente ovunque pur prediligendo i luoghi freddi, i monti innevati mentre non si trovano a loro agio sulle coste. La loro

cultura, principalmente guerresca, ha offerto la possibilità di organizzare l’esercito che, secoli addietro, è riuscito a portare la Luce nell’Impero. Questa cultura non è andata persa, essendo in battaglia, i casak, formidabili, ma ad essa si è affiancata anche una particolare attenzione alle arti magiche, soprattutto votate alla battaglia, che rendono ancora più completa questa splendida razza.

Vantaggi: i casak anno al possibilità di arrivare a 110 punti di Forza, in oltre hanno un bonus di +5 alle prove delle seguenti abilità: Arrampicarsi, Bere, Cacciare, Lanciare, Intimidire, Addestrare gli animali. I casak hanno la possibilità di poter usare armi che normalmente sono usate a due mani, con una sola mano se hanno un punteggio di Forza di 86 o più.

Svantaggi: a causa della loro stazza possono raggiungere al massimo i 90 punti d’Agilità. Soffrono di un malus di -10 alle prove delle seguenti abilità: Acrobazia, Anatomia, Camminare sulle corde, Muoversi in silenzio, Nascondersi, Scassinare serrature, Seguire tracce urbane, Svuotare tasche. Hanno un malus di -5 ai tiri d’attacco se usano armi di dimensione piccola.

Il mondo

Ora che abbiamo parlato di come funziona il mondo dove si svolge Pietre & Metallo, bisogna parlare del mondo di Pietre & Metallo. Il mondo conosciuto, compre circa il 60% del pianeta, il restante è costituito da terre principalmente a nord in quanto il Grande Oceano è ancora poco esplorato visto la sua grandezza, non di meno però esistono ancora, porzioni di terra nel continente che sono inesplorate. Oltre alla geografia, anche la storia del Continente è alquanto turbolenta visto che si sono susseguite numerose guerre e cambi di potere.

✓ **La geografia**

Il Continente è una grandissima porzione di terra emersa che copre, da est ad ovest, quasi tutto il pianeta, non è stato mai “misurato” ma si dice che si potrebbe cambiar stagione a percorrerlo tutto. Del Continente fanno parte tutti i territori, civilizzati o meno dove si sono

svolte le più significative vicende dell'intero pianeta. La morfologia è alquanto varia e comprende tutte le possibili tipologie di terreno, dalle più inospitali lande dei Grandi Deserti dove è praticamente assente la civiltà, alle più popolate terre dell'Impero anche se la più popolosa porzione di Continente è quella definita Terre Oscure o del Caos. Numerose isole costellano il vasto continente alcune, molto grosse sono divenute stati a parte, altre sono inesplorate altre ancora non se ne conosce l'esistenza.

✓ **L'Impero**

L'Impero, così chiamato dopo l'ultimo Buio

✓ **La storia**

La storia del Continente è tanto contorta quanto è vasto il suo territorio. Ormai sono passati millenni e millenni da quando le razze hanno trovato una loro civiltà ma purtroppo per le numerose guerre mondiali che si sono succedute lo scenario è spesso cambiato radicalmente. Fin dalla notte dei tempi le varie razze evolute si sono contese l'intero territorio del continente. Divisi in due nette fazioni, che oggi sono chiamate Impero e Caos, i due schieramenti sono da sempre in lotta tra loro in lotte che si susseguono a tempi di lunga tregua per poi riprendere con un impeto sempre crescente.

L'Impero: è la parte costituita, principalmente da Umani, Elfi, Casak, Nani e oggi si trova nella parte Nord-Est del Continente,

Tabelle delle Potenze

Azione/pg					Altro
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
PCom					
PIbrida					
PdiCom					
PEffett					

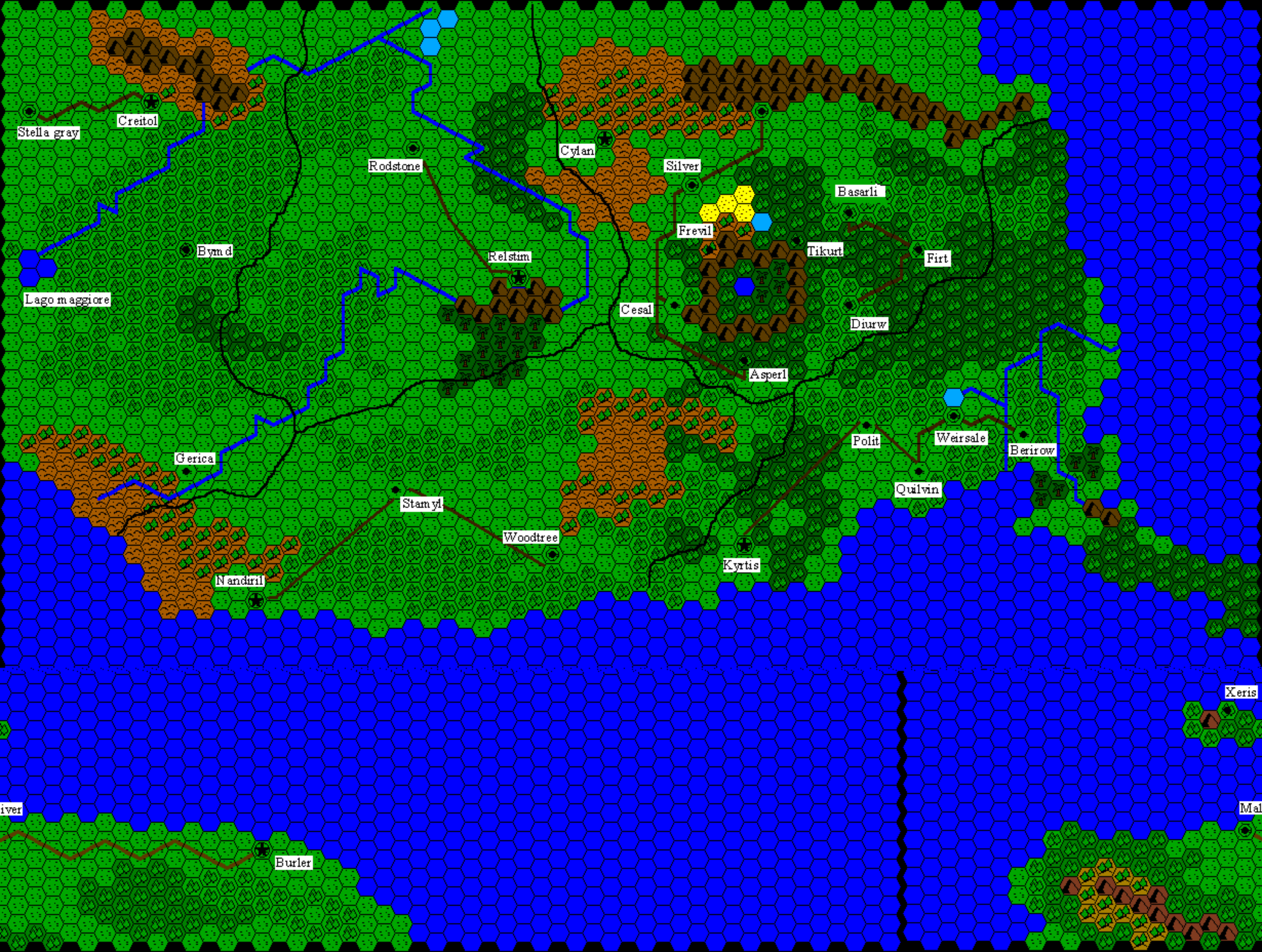
Azione/pg					Altro
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
PCom					
PIbrida					
PdiCom					
PEffett					

Azione/pg					Altro
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
PCom					
PIbrida					
PdiCom					
PEffett					

Azione/pg					Altro
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
PCom					
PIbrida					
PdiCom					
PEffett					

Azione/pg					Altro
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
PCom					
PIbrida					
PdiCom					
PEffett					

Azione/pg					Altro
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
PCom					
PIbrida					
PdiCom					
PEffett					



Stella gray

Creitol

Lago maggiore

Bym d

Gerica

Nandril

Burler

Rodstone

Stam yl

Relstim

Woodtree

Cylan

Cesal

Silver

Frevil

Kyrtis

Asperl

Basarli

Tikurt

Diarw

Polit

Quilvin

Firt

Weirsale

Berirow

Xeris

Mal