



WARHERO



FANTASY



WARHERO



FANTASY

Introduzione

Warhero GDR è un sistema snello e leggero per giocare ambientazioni di genere fantasy. In questo manuale sono presenti tutte le regole necessarie per gestire le sessioni di gioco. Il suo approccio è orientato alla caratterizzazione e sull'interpretazione del personaggio, lasciando ampio spazio al master per portare avanti la storia proposta.

Creato e ideato da Tanzini Francesco
Immagini di Serraglini Michela e D'ambrosio Vanessa
Revisione testi Serraglini Francesca

IL GIOCO DI RUOLO

Cos'è un Gioco di Ruolo

Un gioco di ruolo è un gioco di narrazione cooperativa nel quale i giocatori assumono il ruolo di personaggi in un'ambientazione fittizia, decidendo liberamente quali azioni compiere e "recitando" come se fossero essi stessi il loro alter-ego. Durante le partite, il Master, colui che organizza e prepara l'avventura, descrive gli eventi che si presentano nel mondo del gioco ed i giocatori a turno descrivono quello che i loro personaggi fanno in risposta a quegli eventi. Diversamente dalla narrazione, però, le azioni dei giocatori e dei personaggi controllati dal Master (i PNG o i Mostri) non sono certe. La maggior parte delle azioni richiede dei tiri di dadi per determinarne il successo, ed alcune azioni possono risultare più difficili di altre. Ogni personaggio è più bravo in alcune cose, e ciò è rappresentato dai vari bonus che riceve ad abilità e capacità.

Materiale Necessario

Avrai bisogno di fogli di carta, matite, dadi e alcune copie delle schede che trovi a fine manuale. Varie volte durante il gioco, dovrai lanciare dei dadi per vedere se potrai eseguire delle azioni. Esistono diversi tipi di dadi, con 4, 6, 8 o più facce. Ti verrà chiesto di lanciare "xdy", che semplicemente si traduce in "x dadi da y facce" ("2d6" equivale a "due dadi a 6 facce", mentre "1d20" è "un dado a 20 facce").

Semplicità

Quando inizierai a giocare con Warhero, specialmente se hai giocato Giochi di ruolo prima, sicuramente ti sembrerà un regolamento semplice e che non rappresenta completamente e realisticamente tutte le sfumature che incontrerai durante il gioco. Ma mentre la complessità porta ad un maggiore realismo, questa significa anche un rallentamento del gioco per dover far sempre riferimento a regolamenti e tabelle. L'obiettivo di Warhero è di concentrarsi piuttosto sul gioco, sulla recitazione, tralasciando l'approccio eccessivamente realistico in favore della fluidità e della libertà di scelta.

STATISTICHE



Fisico (FIS)

Con questa statistica vengono rappresentate la forza e la resistenza fisica del personaggio, che influiscono sul danno inflitto con armi bianche e sulla capacità di resistere alle ferite ed alle magie che danneggiano il corpo del bersaglio.



Istinto (IST)

L'istinto è la capacità del personaggio di muoversi in combattimento, ed influisce sulla probabilità di colpire o di evitare un colpo. Determina anche la possibilità di evitare alcuni tipi di magia.



Mente (MEN)

Con il punteggio di mente vengono quantificate l'intelligenza, la saggezza e la propensione ad usare arti magiche del personaggio. Indica, inoltre, la capacità di resistere ad incantesimi mentali.

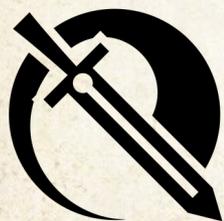
Durante la creazione del personaggio un giocatore ha un totale di 5 punti da distribuire nelle tre statistiche da un minimo di 0 a un massimo di 4.



Punti Ferita (PF): I punti ferita sono il numero di danni che un personaggio può sostenere prima di morire, evento che incorre quando i punti ferita scendono al di sotto di 0. L'ammontare è $30 + (\text{FIS} \times 10 \text{ se FIS ha un valore maggiore di } 0) + \text{Bonus}$.



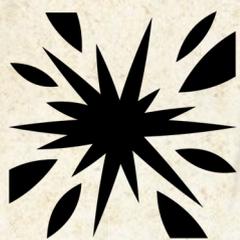
Difesa (DIF): Il valore di difesa rappresenta l'abilità del personaggio nell' evitare un colpo d'arma. Può essere colpito, infatti, solo se il punteggio di un attacco supera la sua difesa. DIF corrisponde a $12 + IST + Bonus$.



Tiro per colpire (TxC): Il tiro per colpire determina se un attacco eseguito durante un combattimento ha esito positivo, colpendo ed infliggendo danni, oppure no. Per avere successo, il punteggio di TxC di un attacco deve superare il punteggio di difesa dell'avversario. Il punteggio è calcolato per ogni singolo attacco, da $1d20 + IST + Bonus$.



Mana (PM): Indica la quantità di potere magico di cui il personaggio dispone giornalmente. Il suo valore è dato da $3 + MEN + Bonus$. Il punteggio di MAN si rigenera all'alba di ogni giorno.



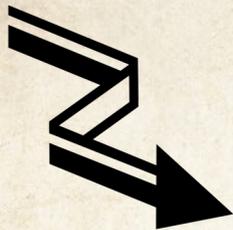
Danni: I danni inflitti da un'arma si calcolano lanciando il dado o la combinazione di dadi che l'arma prevede. Alcune classi possono fornire dadi aggiuntivi al danno con le armi. Tali dadi vanno a sommare il proprio punteggio a quello ottenuto con i dadi dell'arma. Se il bersaglio del colpo indossa un'armatura, il suo valore di riduzione viene sottratto dal danno dell'arma.



Linguaggi: Tutti i personaggi conoscono il linguaggio comune, ovvero il linguaggio umano, ed il linguaggio della propria razza. Un personaggio conosce un linguaggio extra a sua scelta per ogni 2 punti di MEN.

Di seguito vi è la lista dei vari linguaggi esistenti

Aboleth, Abissale, Aquan, Auran, Beholder, Celestiale, Comune, Dirza, Draconico, Drow, Druidico, Elfico, Ettin, Gigante, Gnoll, Gnomesco, Goblin, Halfling, Infernale, Ignan, KuoToa, Nanico, Orchesco, Sfinge, Silvano, Slaad, Sottocomune, Terran, Treant, Umber Hulk, Worg, Yuan-ti.



Iniziativa (INI): Il punteggio di iniziativa corrisponde al punteggio di IST e rappresenta la rapidità di reazione in combattimento, determinando l'ordine di azione. Il tiro di iniziativa si esegue lanciando $1d20 + INI + Bonus$.



Movimento (MOV): Il punteggio di movimento indica il numero di metri che il personaggio può percorrere in generale un personaggio si muove di base di 6 metri.



Classe di difficoltà (CD): Quando l'esito di un'azione è incerto, è necessario eseguire un tiro di $1d20 + [statistica] + bonus$, sulla statistica idonea alla situazione. L'azione ha successo se supera un punteggio fissato dal master, detto Classe di difficoltà.

Quando questo tiro si fa per alcuni incantesimi o per evitare dei danni o degli effetti viene anche detto tiro salvezza.

COMBATTIMENTO

Il combattimento si svolge nell'ordine determinato dai tiri di iniziativa di tutti i personaggi coinvolti. In caso di pareggio agisce prima chi ha il punteggio di INI più alto. Se sono uguali le azioni si svolgono contemporaneamente. Agendo, ogni personaggio spende il proprio turno. Quando tutti i personaggi hanno speso il proprio turno, è stato giocato un round di combattimento. Durante il proprio turno è possibile eseguire fino a due mosse (anche due volte la stessa, se non diversamente specificato) scelte tra le seguenti: Attacco, Movimento, Incantesimo o Azione.

Attacco: Un personaggio può tentare di colpire un bersaglio, con un'arma da mischia o con una a distanza. In entrambi i casi esegue un TxC. Non è possibile usare armi a distanza se si sta combattendo in mischia.

Movimento: Il personaggio può muoversi fino al massimo consentito dal proprio MOV.

Incantesimo: E' possibile scegliere questa azione una sola volta per turno, anche se l'incantesimo è lanciato attraverso un oggetto. Una volta scelto l'incantesimo, occorre verificare se è possibile lanciarlo e scalare poi il mana richiesto.

Azione: Tutto quello che non rientra nell'elenco precedente, come prelevare un oggetto dallo zaino, bere una pozione, usare un oggetto magico o accendere una torcia è considerata semplicemente un'azione.



Usare due armi: Se il personaggio utilizza due armi contemporaneamente per attaccare, Tira due volte il TxC, applicando una penalità di -2 punti ai tiri, ma l'azione è considerata unica. Brandendo due armi è possibile parare attacchi, con una probabilità pari al 5%.



Parare: E' possibile parare un colpo subito, dopo che il TxC ha avuto successo, solo se si impugnano uno scudo oppure due armi. L'azione ha una percentuale di parata associata ed il tiro da eseguire è 1d100. Se il punteggio è minore o uguale alla percentuale di parata, questa riesce e l'attacco non ha effetto, come se l'avversario avesse fallito il TxC. Non è possibile parare più di una volta per ogni turno.

Disarmare: Se un TxC ha avuto successo, è possibile decidere di non infliggere danni e tentare di disarmare l'avversario. Per entrambi i personaggi si esegue un tiro di 1d20 + IST + Bonus. Se il punteggio ottenuto dall'attaccante supera quello del difensore, questo perde una delle armi che impugnava. Per ogni 5 punti di vantaggio del tiro dell'attaccante rispetto a quello del difensore, l'arma cade a 2 metri extra di distanza.

Spingere a terra: Se un TxC ha avuto successo, è possibile decidere di non infliggere danni e tentare di spingere a terra l'avversario. Per entrambi i personaggi si esegue un tiro di 1d20 + FIS + Bonus. Se il punteggio ottenuto dall'attaccante supera quello del difensore, questo viene spinto a terra. Rialzarsi richiede un'azione di movimento e dà la possibilità di eseguire a un attacco di opportunità a tutti i personaggi adiacenti, ma non può essere usata per Disarmare o Buttare a terra.

Combattere da terra: Un personaggio che si trovi atterrato può continuare a combattere senza rialzarsi, ma subisce una penalità di -5 a tutti i TxC.

Combattere senz'armi: Combattere senza armi non implica penalità, il danno inflitto è pari al punteggio di FIS.

Immobilizzare: Se un TxC ha avuto successo, è possibile decidere di non infliggere danni e tentare di immobilizzare l'avversario. Per entrambi i personaggi si esegue un tiro di $1d20 + FIS + Bonus$. Il difensore può utilizzare IST al posto di FIS, quando è vantaggioso.

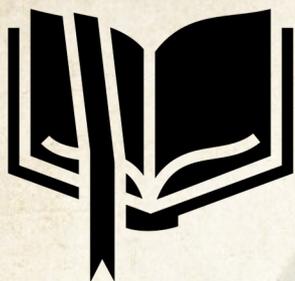
Se il punteggio ottenuto dall'attaccante supera quello del difensore, quest'ultimo viene immobilizzato. Liberarsi richiede un'azione di movimento, e si ripete l'intera prova di immobilizzare. Durante questa lotta non è possibile attaccare con le armi.



Ritardare l'azione: E' possibile scegliere di ritardare la propria azione fino al termine del round. Quando si decide di agire, il proprio punteggio di iniziativa viene modificato in un valore compreso tra l'iniziativa dell'ultimo personaggio che ha agito e quella del successivo, per il resto del combattimento.



Contromagia: Quando un avversario lancia un incantesimo un personaggio che conosca almeno una sfera di magia, abbia un punteggio di iniziativa inferiore a chi lancia l'incantesimo e abbia la possibilità di usare il mana per i suoi incantesimi, può tentare una contromagia. Entrambi i personaggi eseguono un tiro di $1d20 + MEN + bonus$. Se il personaggio che utilizza la contromagia ottiene un punteggio maggiore, l'incantesimo è annullato e non produce effetti. Il mana è comunque consumato, sia per chi ha tentato di lanciare l'incantesimo che per chi ha eseguito la contromagia. Per quest'ultimo i punti mana spesi sono $1 + \text{livello dell'incantesimo}$ annullato.



Conoscenza: Questo tipo di azione non è considerata una mossa ma è un attimo perso dal personaggio per vedere se gli torna a mente qualche informazione extra sulla situazione in cui si trova. Questa prova viene effettuata tirando 1d20 + MEN. La CD è decisa dal master al momento della domanda.

La domanda può essere di vari tipi da una conoscenza di storia di un posto, a una conoscenza geografica di un luogo a una conoscenza su un qualcosa di magico, non ci sono limiti alle domande che un personaggio si può porre.

Armi da lancio e Armi da tiro: Non è possibile usare questo tipo di armi, trovandosi in corpo a corpo con un avversario, a meno che non sia diversamente indicato

Colpi Stordenti: E' possibile scegliere di infliggere dei danni non letali con armi contundenti, questo genere di danni si calcolano come se fossero danni veri con le seguenti eccezioni:

- Se si hanno danni stordenti addosso quando si scende sotto lo 0 nei punti ferita si cade a terra storditi fino a quando l'ammontare dei danni stordenti non viene curato.
- I danni stordenti si guariscono da soli a un ritmo di 1 al minuto o tramite le cure come per i danni normali.

Difensiva: Si può usare tutte le mosse che si dispone nel turno per mettersi in difensiva, questo ci permette di guadagnare per l'intero round un bonus di +2 a Difesa, non è possibile effettuare altre mosse fino al tuo prossimo turno.

Controllo sulla morte: Un personaggio che arriva sotto a 0 punti ferita (senza colpi stordenti) cade ad terra, tutti gli incantesimi che aveva attivi addosso finiscono, ad ogni suo turno deve fare un tiro di 1d20 alla quale non è possibile aggiungere nessuna abilità, incantesimo, talento o oggetto magico può sommare solo il valore base di FIS che il personaggio possiede, se il risultato è 13+ il personaggio ottiene un successo, altrimenti un fallimento. Appena arriva a tre successi si stabilizza e smette di sanguinare ma non può agire fino a quando non viene curato, se ottiene prima tre fallimenti muore. Ogni colpo successivo ricevuto non infligge danno ma provoca un fallimento immediatamente, o 2 fallimenti se i danni sono maggiori di 30.

Carica: Un personaggio può usare tutte le sue mosse del turno, purchè siano almeno due, per fare una carica, questo gli permette di fare un movimento in linea retta verso un bersaglio e effettuare un attacco in mischia, per tutto il round il personaggio che fa uso della carica ottiene +3 al TxC e -2 alla difesa.



COLPI CRITICI OPPORTUNISTICI E TIRI

Colpi critici

Se in un TxC si ottiene il risultato di 20 con il dado il totale del danno inflitto viene moltiplicato X 2.

Colpi opportunistici

Durante un combattimento un personaggio che sta combattendo in corpo a corpo con un altro ottiene un'azione di attacco (se impugna almeno un'arma delle seguenti categorie: Corte, Lunghe, A due mani, Asta) se il suo avversario effettua:

- *Una mossa di movimento (uscendo dal corpo a corpo) seguita da una mossa o di attacco o di incantesimo.*
- *Una mossa azione (rimanendo in corpo a corpo).*
- *Una mossa di incantesimo (rimanendo in corpo a corpo o seguita da una mossa movimento).*

Esiti dei tiri

L'esito di una qualsiasi prova, tiro salvezza, TxC ecc.. ha sempre esito positivo nel caso in cui il risultato del tiro del dado è 20 e sempre negativo nel caso il risultato sia 1.



TALENTI



Un personaggio può apprendere durante il gioco dei talenti che sono delle conoscenze aggiuntive. Un talento sblocca una capacità al proprio personaggio, non tutti i talenti possono essere appresi da tutte le classi o razze ma vi sono dei prerequisiti, quando vi è una lista di razze o classi è necessario che il personaggio soddisfi quella richiesta. Un talento non può essere preso più di una volta se non diversamente specificato nel talento stesso.

Adattarsi alle temperature

Prerequisito: Tutte le razze tranne Umano

Beneficio: Si ignora gli effetti del caldo e del freddo estremo.

Assistente nella cura

Beneficio: Con il giusto bendaggio puoi far recuperare il doppio dei punti ferita che normalmente si recupererebbe riposando ed è possibile distribuire un totale di 10 punti ferita giornalieri sui tuoi alleati, in più ottieni un bonus di +5 su tutti i tiri di conoscenza riguardanti veleni o malattie.

Capacità extra

Prerequisito: una qualsiasi abilità del personaggio che abbia un numero di usi giornalieri limitati.

Beneficio: Si ottiene 1 uso extra al giorno della capacità scelta se essa può essere fatta una sola volta al giorno o 2 usi extra se l'abilità scelta si può fare più volte.

Speciale: E' possibile prendere questo talento più volte selezionando ogni volta una abilità diversa.

Competenza in un tipo di arma

Beneficio: Si aggiunge alla lista di armi utilizzabili la tipologia di arma scelta.

Competenza in un tipo di armatura

Beneficio: Si aggiunge alla lista di armature utilizzabili la tipologia di armatura scelta. Per scegliere le medie si deve conoscere le leggere, per scegliere le pesanti si deve conoscere le medie.

Competenza in un tipo di scudo

Beneficio: Si aggiunge alla lista di scudi utilizzabili la tipologia di scudo scelta. Per scegliere i pesanti si deve conoscere le leggere, per scegliere i torre si deve conoscere i pesanti.

Conoscenza migliorata

Beneficio: Si ottiene un +5 alle prove di conoscenza.

Contromagia migliorata

Prerequisito: Il personaggio deve essere in grado di poter fare la contromagia.

Beneficio: Si ottiene un bonus di +2 durante una prova di contromagia

Colpo poderoso

Beneficio: il personaggio aggiunge +1d6 ai danni.

Copiare pergamene

Beneficio: il personaggio può copiare una pergamena creandone una uguale al costo del regolamento, ogni copia richiede 10 minuti per livello..

Creare pozioni

Beneficio: il personaggio può creare qualsiasi pozione al costo del regolamento il tempo di creazione è di 10 minuti a pozione.

Creare Trappole

Prerequisito: Disinnescare trappole

Beneficio: Il personaggio è in grado di creare le trappole, se dispone del giusto materiale necessario per fabbricare, la trappola, non magica ha CD per trovarla pari a 16 e CD per disinnescarla pari a 16.

Critico migliorato

Beneficio: Il 19 di dado in un TxC è considerato come un 20 ai fini delle regole dei critici.

Critico potenziato

Prerequisito: Critico migliorato

Beneficio: il danno del critico viene triplicato (X3) invece che raddoppiato (X2).

Difesa extra

Beneficio: Si ottiene un +1 a difesa.

Speciale: E' possibile prendere questo talento fino a 3 volte.

Disarmare migliorato

Beneficio: Si ottiene un bonus di +5 durante una prova di disarmare

Disinnescare Trappole

Prerequisito: Scoprire trappole

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +5 al tiro per disinnescare trappole.

Eludere

Beneficio: Se si supera un tiro salvezza per dimezzare un incantesimo, si riduce di 5 il danno che si subisce.

Eludere migliorato

Prerequisito: Eludere

Beneficio: Se si supera un tiro salvezza per dimezzare un incantesimo questo è da considerarsi come un tiro salvezza per negare.

Evocazione migliorata

Prerequisito: Capacità di lanciare almeno un incantesimo di una delle sfere di evocazione o Forgiare Golem.

Beneficio: L'evocazione o il golem ottiene un +1 alle sue statistiche.

Evocazione Migliorata maggiore

Prerequisito: Evocazione migliorata

Beneficio: L'evocazione o il golem ottiene un ulteriore +1 alle sue statistiche.

Falsario

Beneficio: Il personaggio è in grado di riconoscere se un oggetto è un falso ed è in grado di creare 10*MEN monete false al giorno per farlo richiede 10 minuti di lavoro.

Forgiare

Beneficio: una volta al giorno con il materiale necessario si può creare un arma, armatura o scudo, non magico. Il costo del materiale è pari a metà del valore dell'oggetto che si vuole creare per difetto minimo 1Mo. E' necessario passare almeno 30 minuti nella fabbricazione dell'oggetto.

Fortuna degli eroi

Beneficio: 3 volte al giorno è possibile ritirare un qualsiasi tiro di dado a 20 facce prima di sapere l'esito della prova.

Linguaggio extra

Beneficio: si ottiene un linguaggio extra dalla lista dei linguaggi

Speciale: E' possibile prendere questo talento più volte selezionando un linguaggio diverso.

Mana Extra

Prerequisito: il personaggio deve usare il mana per lanciare i suoi incantesimi

Beneficio: il personaggio ottiene un bonus di +2 al suo mana giornaliero

Speciale: E' possibile prendere questo talento fino a 3 volte.

Movimento extra

Beneficio: Il movimento del personaggio aumenta di 3 metri.

Punti ferita extra

Beneficio: il personaggio ottiene un bonus di +10 ai suoi punti ferita

Speciale: E' possibile prendere questo talento fino a 5 volte.

Specializzato in un arma

Beneficio: si ottiene un +2 al TxC con l'arma scelta al momento che si seleziona questo talento.

Speciale: E' possibile prendere questo talento più volte ma su armi diverse.

Specializzato nel danno in un arma

Beneficio: si ottiene un +3 ai danni con l'arma scelta al momento che si seleziona questo talento.

Speciale: E' possibile prendere questo talento più volte ma su armi diverse.

Spingere Migliorato

Beneficio: Si ottiene un bonus di +5 durante una prova di spingere a terra

Incantesimi Ampliati

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi con l'utilizzo del mana

Beneficio: A tutti gli incantesimi che hanno un'area di effetto vengono raddoppiate le dimensioni.

Incantesimi Concentrati

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi con l'utilizzo del mana

Beneficio: A tutti gli incantesimi che danno diritto a un tiro salvezza viene aumentata la CD di +1

Incantesimi Immobili

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi con l'utilizzo del mana

Beneficio: L'incantesimo può essere lanciato anche se il personaggio è immobilizzato o non può muoversi.

Incantesimo Innato

Prerequisito: Non si deve possedere l'abilità Sfere conosciute.

Beneficio: Si può scegliere un incantesimo di livello 1 che si può lanciare 1 + MEN volte al giorno.

Incantesimi Massimizzati

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi con l'utilizzo del mana

Beneficio: il costo di mana di un incantesimo lanciato con l'ausilio di questo talento è incrementato di 2. A tutti gli incantesimi che usano dei dadi vengono massimizzati i risultati.

Incantesimi Potenziati

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi con l'utilizzo del mana.

Beneficio: A tutti gli incantesimi che usano dei dadi per infliggere o curare dei danni vengono aggiunti 2d4.

Incantesimi Selettivi

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi con l'utilizzo del mana

Beneficio: In tutti gli incantesimi che hanno un'area di effetto è possibile scegliere i bersagli all'interno dell'area che ne vengono o no influenzati.

Incantesimi Silenziosi

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi con l'utilizzo del mana

Beneficio: L'incantesimo può essere lanciato anche se non si può parlare.

Incantesimi Trasdimensionali

Prerequisito: 1 talento sugli incantesimi.

Beneficio: I danni provocati dagli incantesimi lanciati non vengono ridotti da eventuali armature.

Iniziativa Migliorata

Beneficio: Si ottiene un +2 alle prove di iniziativa.

Speciale: E' possibile prendere questo talento più volte.

Parata migliorata

Beneficio: Si ottiene un bonus di +5% al tiro percentuale di parata.

Pelle dura

Beneficio: Non si subisce i malus di esausto o affaticato.

Rituale

Beneficio: Si può scegliere un rituale dei ritualisti e si può fare 1 volta al giorno.

Speciale: E' possibile prendere questo talento più volte, ma si deve selezionare sempre un rituale diverso.

Scoprire Trappole

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +5 al tiro per cercare trappole.

Sfera aggiuntiva

Prerequisito: altri 2 talenti e l'abilità sfere conosciute.

Beneficio: Si ottiene la conoscenza degli incantesimi di livello I di una sfera

Sfera aggiuntiva migliorata

Prerequisito: sfera aggiuntiva

Beneficio: Si ottiene la conoscenza degli incantesimi di livello II della sfera aggiuntiva.

Sfera aggiuntiva superiore

Prerequisito: sfera aggiuntiva migliorata

Beneficio: Si ottiene la conoscenza degli incantesimi di livello III della sfera aggiuntiva.

Tiro salvezza migliorato

Beneficio: Ogni volta che si deve effettuare un tiro salvezza sulla statistica (FIS, IST, MEN) scelta al momento della selezione di questo talento, si ottiene un bonus di +2

Speciale: E' possibile prendere questo talento una volta per ogni statistica.

Ultima speranza

Benefici: Un personaggio può una volta al giorno ritirare un tiro salvezza appena fallito.

Speciale: E' possibile prendere questo talento più volte.



MAGIA



L'arte della magia si divide in sfere. I personaggi in grado di farne uso conoscono alcune di queste sfere, in funzione alla classe scelta. Ogni sfera è composta da un incantesimo di livello I, uno di livello II ed uno di livello III. Il livello corrisponde al numero di punti mana che sono spesi per il lancio di quell'incantesimo.

Gli effetti di incantesimi differenti si sommano, dove non diversamente specificato, ma non è possibile cumulare l'effetto dello stesso incantesimo o di un incantesimo con lo stesso nome, appartenente ad una diversa sfera. Il raggio di effetto di un incantesimo corrisponde a quanto il personaggio è in grado di vedere, se non diversamente specificato. La durata di un incantesimo se non descritto nell'incantesimo stesso termina a fine giornata. Per poter lanciare un incantesimo è sempre necessario potersi muovere e poter parlare.

E' possibile evitare completamente o in parte l'effetto di un incantesimo, quando la sua descrizione lo permette.

In tal caso è fissata una CD per il tiro e la caratteristica di riferimento.

- **Negare:** L'effetto dell'incantesimo è completamente evitato.
- **Dimezzare:** Il bersaglio dimezza i danni prodotti dall'incantesimo

Evocazioni: Le evocazioni hanno punti ferita pari a $10 + (10 \cdot \text{FIS})$ e una difesa pari a $12 + \text{IST}$, il tempo di lancio di questi incantesimi è di 4 mosse consecutive.

Ammaliamento

- **I Sonno** - la creatura si addormenta e non si sveglia finché non riceve un danno normale o stordente o trascorrono otto ore. CD 13, FIS, negare.
- **II Charme** – il bersaglio considera l'incantatore un alleato per l'intera giornata CD 15, MEN, negare.
- **III Comando** - Il bersaglio esegue un ordine impartito alla creatura che non sia un ordine suicida CD 16, MEN. Negare. Una volta eseguito il comando l'effetto svanisce o dopo che sia trascorso 3 giorni.

Bene

- **I Protezione dal male** - riduce i danni subiti da creature malvagie di 5 punti per il prossimo scontro.
- **II Punire il male** - infligge 6d6 danni a una creatura malvagia. CD 14, MEN, dimezzare.
- **III Castigo** - infligge 12d6 danni a una creatura malvagia CD 16, MEN, dimezzare.

Caos

- **I Protezione dalla legge** - riduce i danni subiti da creature legali di 5 punti per il prossimo scontro.
- **II Punire la legge** - infligge 6d6 danni a una creatura legale CD 14, MEN, dimezzare.
- **III Catastrofe** - infligge 12d6 danni a una creatura legale CD 16, MEN, dimezzare.

Conoscenze

- **I Individuazione del magico** - l'incantatore riesce a percepire in quell'istante se vi è intorno a lui nel raggio di 10 metri presenza di aure magiche. Capisce se vi sono effetti di incantesimi attivi o oggetti con proprietà magiche.
- **II Dissolvi magie** – questo incantesimo se lanciato su un bersaglio permette di togliergli un incantesimo attivo (generalmente si parte sempre dal più forte). Se lanciata su un area permette di togliere l'incantesimo dall'area, in ogni caso per riuscire in questo intento è necessario superare una prova su MEN con cd in base al livello dell'incantesimo.
Livello 1 CD 10
Livello 2 CD 14
Livello 3 CD 16
- **III Identificare** – lanciando questo incantesimo su un oggetto se ne capisce il funzionamento e le proprietà magiche ad esso associate.

Divinazione

- **I Individuazione dell'allineamento** - l'incantatore conosce l'allineamento del bersaglio.
- **II Scrutare** - l'incantatore può vedere e sentire tutto quello che si trova entro 10 metri da lui anche dietro a pareti solide per la durata di 1 minuto.
- **III Domanda divina** - può fare una domanda al master il quale può rispondere con un si o un no.

Elementale – Acqua

- **I Raggio di gelo** - l'incantatore deve effettuare un tiro per colpire a distanza entro 20 metri per infliggere 4d4 danni da freddo al bersaglio.
- **II Cono di freddo** - tutti i bersagli di fronte all'incantatore entro 10 metri subiscono 5d6 danni da freddo. CD 14, IST, dimezzare.
- **III Tempesta di ghiaccio** - tutte i bersagli in un area di raggio 6 metri subiscono 10d6 danni da freddo. CD 16, IST, dimezzare.

Elementale – Aria

- **I Scintilla** - l'incantatore deve effettuare un tiro per colpire a distanza entro 20 metri per infliggere 4d4 danni da scossa al bersaglio.
- **II Fulmine** - tutti i bersagli di fronte all'incantatore entro 10 metri subiscono 5d6 danni da scossa. CD 14, IST, dimezzare.
- **III Tempesta di fulmini** - tutti i bersagli in un area di raggio 6 metri subiscono 10d6 danni da scossa. CD 16, IST, dimezzare

Elementale – Fuoco

- **I Raggio rovente** - l'incantatore deve effettuare un tiro per colpire a distanza entro 20 metri per infliggere 4d4 danni da fuoco al bersaglio.
- **II Mani brucianti** - tutti i bersagli di fronte all'incantatore entro 10 metri subiscono 5d6 danni da fuoco CD 14, IST, dimezzare.
- **III Palla di Fuoco** - tutti i bersagli in un area di raggio 6 metri subiscono 10d6 danni da fuoco. CD 16, IST, dimezzare.

Elementale – Terra

- **I Fiotto acido** - l'incantatore deve effettuare un tiro per colpire a distanza entro 20 metri per infliggere 4d4 danni da acido al bersaglio.
- **II Bomba al vetriolo** - tutti i bersagli di fronte all'incantatore entro 10 metri subiscono 5d6 danni da acido. CD 14, IST, dimezzare.
- **III Nube tossica** - tutti i bersagli in un'area di raggio 6 metri subiscono 10d6 danni da acido. CD 16, IST, dimezzare.

Equilibrio

- **I Protezione dall'equilibrio** - riduce i danni subiti da creature neutre di 5 punti per il prossimo scontro.
- **II Punire l'equilibrio** - infligge 6d6 danni a una creatura neutra CD 14, MEN, dimezzare.
- **III Rettaggio** - infligge 12d6 danni a una creatura neutra CD 16, MEN, dimezzare.

Evocazione – Animale

- **I Evoca aquila** - creatura volante, artiglio o becco 1d4 danni, FIS 1, IST 3, MEN 1.
- **II Evoca lupo** - morso 2d4, artiglio 1d6, FIS 3 IST 4 MEN 0.
- **III Evoca Orso** - artiglio 2d6, morso 1d10, FIS 6 IST 1 MEN 0

Le creature evocate scompaiono quando muoiono o all'alba del giorno seguente e non è possibile evocare più di una creatura alla volta.

Evocazione - Non Morte

- **I Evoca scheletro** - artiglio 1d4 o danni dell'arma, FIS 2, IST 2, MEN 0.
- **II Evoca zombi** - schianto 1d6 o danni dell'arma, FIS 4, IST 0, MEN 0.
- **III Evoca spettro** - tocco 1d4 più riduzione di 1 punto di FIS per 24 ore (CD 16, FIS, negare), FIS 0, IST 5, MEN 2.

Le creature evocate scompaiono quando muoiono o all'alba del giorno seguente e non è possibile evocare più di una creatura alla volta, gli scheletri e gli zombi sono competenti in tutti i tipi di armi e armature e scudi.

Forza

- **I Dardo incantato** - il bersaglio subisce 2d4+4 danni.
- **II Armatura magica** - il bersaglio guadagna un bonus di 4 punti a difesa per il prossimo scontro.
- **III Globo di forza** - tutte le creature in un'area di raggio 6 metri subiscono 8d6 danni da forza. CD 18, IST, negare.

Guarigione

- **I Cura ferite** - cura il bersaglio di 2d10 + 10.
- **II Rimuovi status** - Rimuove tutti gli status negativi al bersaglio come il veleno, malattie, sonno o la perdita di caratteristiche, chi usa questo incantesimo deve essere a conoscenza di cosa vuole rimuovere.
- **III Resurrezione** – Può riportare in vita un cadavere di un alleato conosciuto in vita. Questa operazione non può essere fatta durante un combattimento. Il personaggio torna in vita con i PM che aveva alla morte e 10 PF, il costo di mana dell'incantesimo aumenta di 1 per ogni giorno trascorso dalla morte del bersaglio. Il bersaglio ha un malus di -2 in tutte le statistiche, non rimovibili, fino al giorno successivo.

Guerra

- **I Precisione** - il bersaglio ottiene un bonus di 3 punti al tiro per colpire nel combattimento fino alla fine dello scontro.
- **II Forza** - Il bersaglio ottiene un bonus di 3 punti a FIS fino alla fine dello scontro.
- **III Titano** - il bersaglio ottiene un bonus di 5 punti a FIS cumulabile con l'incantesimo Forza fino alla fine dello scontro.

Illusione

- **I Immagine Speculare** - crea 1d4 copie del bersaglio che appaiono intorno a lui. Ogni volta che si tenta di colpire il bersaglio si verifica casualmente se viene colpito il bersaglio o una delle copie. Le copie durano 6 round o fino a quando non vengono colpite.
- **II Immagine illusoria** - crea un'illusione di qualsiasi dimensione, difficile da riconoscere (CD 18, MEN), che può muoversi, riprodurre suoni e parlare attraverso la voce dell'incantatore, l'illusione svanisce dopo 15 minuti o dopo essere stata colpita.
- **III Sfocatura** - il bersaglio ottiene una probabilità del 50% di essere mancato, per il prossimo scontro.

Legge

- **I Protezione dal caos** - riduce i danni subiti da creature caotiche di 5 punti per il prossimo scontro.
- **II Punire il caos** - infligge 6d6 danni ad una creatura caotica. CD 14, MEN, dimezzare.
- **III Dettame** - infligge 12d6 danni ad una creatura caotica. CD 16, MEN, dimezzare.

Linguaggi

- **I Parlare con i morti** - il morto può rispondere a 5 domande fatte dall'incantatore con un sì o un no. Se esso dispone di una testa.
- **II Comprensione dei linguaggi** - Il bersaglio capisce qualsiasi lingua per 1 ora.
- **III Parlare linguaggi** - Il bersaglio può parlare una qualsiasi lingua per 5 minuti.

Male

- **I Protezione dal bene** - riduce i danni subiti da creature buone di 5 punti per il prossimo scontro
- **II Punire il bene** - infligge 6d6 danni a una creatura buona. CD 14, MEN, dimezzare.
- **III Sofferenza** - infligge 12d6 danni a una creatura buona. CD 16, MEN, dimezzare

Morte

- **I Risucchio** - l'incantatore deve effettuare un tiro per colpire a distanza entro 20 metri e se ha successo , il bersaglio perde 1 punto di FIS, per 24 ore.
- **II Prosciugare** - tutti i bersagli, tranne l'incantatore, entro 10 metri da lui subiscono 4d4 danni.
- **III Dito di morte** - il bersaglio subisce 100 danni, CD 14 FIS per negare questo effetto e subire solo 3d6 danni.

Negromanzia

- **I Risucchia vita** - il bersaglio subisce 2d4 danni e l'incantatore si cura di altrettanti danni.
- **II Vita Falsa** - un bersaglio ottiene fino alla fine del prossimo scontro 2d10 + 10 PF extra.
- **III Resurrezione veloce** - Il bersaglio può tornare in vita ma perde permanentemente 1 punto di FIS. I PF e PM sono al massimo. Non è possibile resuscitare un personaggio con -3 a FIS. E' possibile riportare in vita solo persone morte nella stessa giornata del lancio dell'incantesimo. Chi usa l'incantesimo subisce un -1 a tutte le statistiche, non rimovibili, fino al giorno seguente.

Oscurità

- **I Maglio oscuro** - Con un tiro per colpire a distanza vengono inflitti 5d4+5 danni.
- **II Oscurità magica** - un area di 6 metri viene oscurata e non è possibile illuminarla in alcun modo. L'incantesimo neutralizza luce magica. L'effetto persiste per 5 minuti.
- **III Manto celato** - il personaggio diventa invisibile fino a che non effettua azioni ostili, o trascorre 1 ora di tempo con questo incantesimo attivo.

Protezione

- **I Scudo magico** - il bersaglio ottiene un bonus di 2 punti a difesa per il prossimo scontro.
- **II Salvezza** - il bersaglio ottiene un bonus di +5 punti al risultato del prossimo tiro salvezza che effettua
- **III Pelle di pietra** - il personaggio ottiene 40 punti ferita extra che permangono fin quando non subisce un numero di danni sufficiente a riportarlo ai suoi punti ferita originali o meno. Fino ad allora non può ricevere incantesimi che restituiscano PF.

Rune

- **I Segno negatorio** - Permette di celare il proprio allineamento negando anche eventuali incantesimi che lo rivelino.
- **II Segno di protezione** - il bersaglio può ignorare i danni inflitti dal primo colpo ricevuto sia esso un colpo di arma o di un incantesimo e il segno di protezione scompare
- **III Segno esplosivo** - una volta lanciato questo incantesimo, si crea un disegno nel punto scelto. Chiunque tocchi il segno, subisce 4d8 danni magici. E' possibile tracciarlo su un punto già in contatto con un personaggio, che subisce i danni immediatamente in questo caso è possibile fare un tiro salvezza CD 16 IST per dimezzare.

Tempo

- **I luce magica** - crea luce intorno al bersaglio per 1 ora.
- **II Tempo atmosferico** - permettere di cambiare il tempo atmosferico da pioggia, a sole, a tempesta, a neve, in un raggio di 300 metri dall'incantatore, per 1 ora.
- **III Velocità** - il bersaglio può effettuare una terza mossa nel proprio turno fino alla fine dello scontro.

Trasmutazione

- **I Alterazione** - Può cambiare la razza di un personaggio in un'altra, sempre umanoide per 1 ora. Questo non ne modifica le statistiche.
- **II Ingrandire/Ridurre** - può aumentare la taglia del bersaglio alleato fornendogli così un bonus di +4 punti ai danni ed una penalità di -2 a difesa o diminuire la taglia fornendogli una penalità di -4 ai danni ed un bonus di +2 alla difesa, per la durata di 1 ora.
- **III Trasformazione** - chi usa l'incantesimo si trasforma in un guerriero e può usare qualsiasi arma o scudo per lo scontro, ma perde la capacità di lanciare incantesimi. Guadagna un bonus di 4+ punti a FIS e IST . Può interrompere questo effetto quando vuole, l'effetto termina automaticamente dopo che sia trascorso 1 ora dal lancio dell'incantesimo

Vegetale

- **I Viticci** - il bersaglio rimane bloccato sul posto per 3 round ma può comunque attaccare o lanciare incantesimi. CD 14, IST, negare.
- **II Spore velenose** - i bersagli entro 12 metri dall'incantatore subiscono 4d8. CD 16, IST, dimezzare.
- **III Terremoto** - tutti i bersagli di fronte all'incantatore entro 12 metri subiscono 5d8 danni e cadono a terra. CD 18 IST, evitare di cadere per terra.

Viaggio

- **I Levitazione** - permette di alzarsi dal terreno e andare solo in alto o in basso ignorando la forza di gravità, per 5 minuti
- **II Volare** - permette al bersaglio di volare per un ora alla normale velocità di movimento.
- **III Teletrasporto** - permette all'incantatore di andare in un qualsiasi posto di sua conoscenza. L'incantesimo costa un punto mana in più per ogni personaggio che si desidera portare con se. Se un personaggio non vuol essere trasportato, CD 12, IST, negare. Per far sì che un posto sia di sua conoscenza è necessario studiare il preciso luogo per almeno 1 ora.

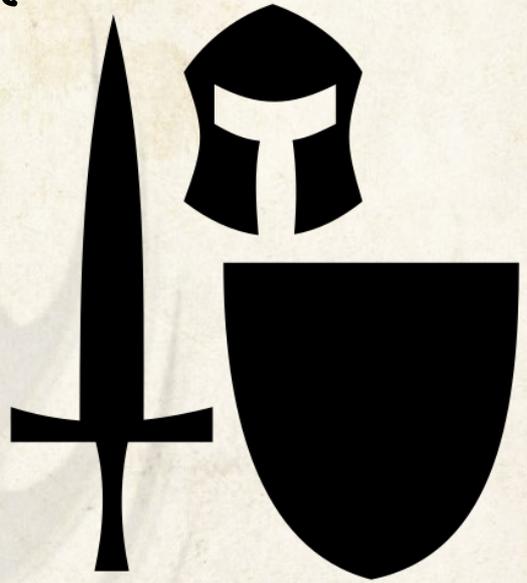
Visione

- **I Scurovisione** - il bersaglio vede nel buio nel raggio di 10 metri per 1 ora
- **II Vedere invisibile** - il bersaglio vede le creature invisibili per 5 minuti
- **III Epurare invisibilità** - in un'area di raggio 20 metri si annulla tutti gli effetti di invisibilità

ARMI - ARMATURE E SCUDI

Le armi si dividono nelle seguenti categorie:

- **Corte:** sono armi utilizzate a una mano e infliggono 1d6 danni
- **Lunghe:** sono armi utilizzate a una mano che infliggono 1d8 danni.
- **A due mani:** sono armi utilizzate a due mani che infliggono 3d6 danni.
- **Da tiro:** sono armi utilizzate a due mani che infliggono 2d6 danni.
- **Da lancio:** sono armi utilizzate a una mano che infliggono 1d8 danni.
- **In asta:** sono armi utilizzate a due o una mano che infliggono 1d8 o 1d6 danni.



Le armi da corpo a corpo aggiungono il punteggio di FIS del personaggio al danno. *Se le armi sono a due mani, il valore da sommare è FIS x 1,5, per difetto.*

Le armature si dividono in:

- **Armature leggere:** le armature leggere forniscono una riduzione del danno di 2 punti.
- **Armature medie:** le armature medie forniscono una riduzione del danno di 4 punti.
- **Armature pesanti:** le armature pesanti forniscono una riduzione del danno di 6 punti.

Si subisce minimo sempre 1 danno anche se la riduzione dell'armatura è maggiore al danno subito.

Gli scudi si dividono in

- **Scudi leggeri:** si ha una possibilità di parata del 10%
- **Scudi pesanti:** si ha una possibilità di parata del 25%
- **Scudi torre:** si ha una possibilità di parata del 40%

Si può usare lo scudo per parare non più di una volta per turno.

ALLINEAMENTI



E' possibile scegliere tra cinque allineamenti morali, che definiscono l'orientamento delle azioni del personaggio. Gli allineamenti sono:

Legge, Bene, Neutralità, Male, Caos.

La legge e il caos sono gli allineamenti più estremi, mentre il bene ed il male si pongono a metà tra essi e la neutralità.

Legale: il personaggio è tradizionalista e ligio alle regole che riconosce. Crede in una società rigida e ordinata e si oppone al propagarsi di anarchia e illegalità.

Buono: il personaggio è altruista e non sa far a meno di interessarsi del prossimo. Crede nella responsabilità e nel perdono, e cerca la via pacifica. Cerca di lenire la sofferenza e si oppone alla crudeltà.

Neutrale: Il personaggio detesta gli eccessi di qualsiasi tipo ed è interessato principalmente al proprio tornaconto personale.

Malvagio: Il personaggio ama causare sofferenza. E' spietato e imprevedibile e neppure gli alleati possono fidarsi di lui. E' facilmente suscettibile e reagisce violentemente.

Caotico: Il personaggio osteggia la stabilità e crede nel cambiamento ad ogni costo, nella distruzione e nel rinnovamento. E' impermeabile a qualsiasi regola e si sente obbligato ad infrangerla ed a ribellarsi ad essa.

Gli opposti per le sfere di magia sono:

Legale [Legge] < > Caotico [Caos]

Buono [Bene] < > Malvagio [Male]

Neutrale [Equilibrio] < > Neutrale [Equilibrio]

RAZZE

Il giocatore può scegliere di fare una delle seguenti razze, riportando i scheda le modifiche alle statistiche che la razza comporta.

Le statistiche, dopo le modifiche razziali, possono scendere sotto lo 0 o salire sopra il 4.

Umano: +1 a una caratteristica a scelta

Elfo: +2 MEN, -1 FIS

Nano: +2 FIS, -1 IST

Halfling: +2 IST, -1 FIS

Gnomo: +1 IST, +1 MEN, -1 FIS

Mezz'orco: +3 FIS, -1 MEN, -1 IST

Mezz'elfo: +1 a una caratteristica a scelta

Mezzo nano: +1 FIS

Mezzo angelo: +1 MEN, +1 IST, -1 FIS

Mezzo diavolo: +1 MEN, +1 IST, -1 FIS

Ogre: +4 FIS, -2 MEN, -1 IST

Goblin: +1 IST.

Elfo scuro: +2 IST, -1MEN

Elfo Selvaggio: +1 IST, +1MEN, -1FIS

Formian: +1 FIS

Dragonide: +2 a una caratteristica a scelta, -1 a una caratteristica a scelta

Dirza: +1 a una caratteristica a scelta

CLASSI

Il personaggio una volta scelto la propria razza deve scegliere in cosa si è applicato nella sua vita, questa scelta viene fatta selezionando una delle seguenti classi, in esse viene indicato oltre a poteri e abilità specifiche della classe anche le armi, armature e scudi che il personaggio sarà in grado di utilizzare.

Alchimista

Un esperto nel creare pozioni di ogni genere

Armi: Corte, Da tiro, Da lancio

Armature: Leggere

Scudi: Leggeri

Bomba Esplosiva: Un alchimista può creare $3 + \text{FIS}$ bombe al giorno, che scoppiano al termine del turno in cui sono create e possono essere lanciate fino a 12 metri di distanza. Causano $5d6$ danni al bersaglio e possono essere parate. Creare e lanciare la bomba è considerata una mossa di attacco.

Pozione del Vigore: Un alchimista può creare $3 + \text{IST}$ Pozioni del Vigore al giorno. Se bevuta entro il round in cui è stata creata, aumenta la difesa di 4 punti per il prossimo scontro. La stessa pozione non cumula i suoi effetti. Creare e bere la pozione è considerata una mossa di azione.

Pozione di Cura: Un alchimista può creare $3 + \text{MEN}$ Pozioni di Cura al giorno. Se bevuta nel round in cui viene creata, cura $5d6$ punti ferita. Creare e bere la pozione è considerata una mossa di azione.

Mutogeno: Un alchimista può creare 1 volta al giorno un mutogeno che se bevuto entro pochi minuti dalla creazione permette di scambiare due valori fra FIS, IST e MEN per l'intera giornata.

Mescere pozioni: un alchimista ha il talento creare pozioni ma spendendo la metà del prezzo indicato. Fare una pozione richiede 10 minuti di tempo

Barbaro

Il barbaro è un temibile combattente corpo a corpo, che si potenzia al momento della battaglia.

Armi: Corte, Lunghe, A due mani, Da tiro, Da lancio, In asta.

Armature: Leggere.

Scudi: Leggeri.



Costituzione: un barbaro ottiene un bonus di 30 punti ferita al momento della creazione.

Danno Maggiorato: un barbaro ha il talento colpo poderoso.

Ira: un barbaro può entrare in ira 3 + IST volte al giorno, ottenendo bonus di 4 punti di FIS, fino alla fine dello scontro.

Furia: un barbaro può decidere, MEN volte al giorno, anche dopo aver effettuato il TxC, di infliggere il doppio del danno di un attacco al bersaglio.

Passo Veloce: un barbaro ottiene un bonus di +3 metri nel suo movimento.

Fendente: un barbaro considera il 19 di dado come un 20, possiede il talento critico migliorato.

Bardo

Il bardo è un esperto di musica e di magia, arti che sa fondere insieme.

Armi: Corte, Lunghe, Da tiro, Da lancio, In asta.

Armature: Leggere.

Scudi: Leggeri.

Conoscenze: un bardo ottiene un bonus di +5 quando effettua una azione di conoscenza.

Canti bardici: un bardo può utilizzare 5 + IST volte al giorno il proprio canto, per dare 3 punti bonus ad un qualsiasi lancio di dado, entro la fine del round. Usare il canto è una azione.

Ispirare Grandezza: un bardo può FIS volte al giorno fornire a un alleato che non sia se stesso un bonus di +2 a FIS fino alla fine dello scontro.

Ispirare Competenza: un bardo può MEN volte al giorno fornire a un bersaglio una competenza in un arma, armatura (per scegliere le medie si deve già conoscere le leggere, per scegliere le pesanti si deve già conoscere le medie) o scudi (per scegliere i pesanti si deve conoscere le leggere, per scegliere i torre si deve conoscere i pesanti) per il prossimo scontro.

Musica lirica: un bardo può consumare i suoi utilizzi di canti bardici al posto del mana per lanciare incantesimi.

Sfere conosciute: *Ammaliamento, Conoscenze, Divinazione, Illusione, Linguaggi, Protezione, Rune, Tempo, Trasmutazione, Viaggio.*

Chierico

Sacerdote devoto alle arti divine

Armi: Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

Armature: Leggere, Medie, Pesanti.

Scudi: Leggeri, Pesanti, Torre

Scacciare: Un cacciatore di morti può tentare MEN volte al giorno, di scacciare uno o più non morti. Se i bersagli sono più di uno per scacciarli tutti deve superare un TxC sul bersaglio più forte (può usare MEN al posto FIS nel tiro). Se lo supera di più di 5 punti il i non morti vengono invece distrutti. Usare scacciare è un'azione.

Dominio: in base al proprio allineamento un chierico può usare l'incantesimo di livello I a volontà di una determinata sfera come da schema:

Legale-Legge | Buono-Bene | Neutrale-Equilibrio | Malvagio-Male | Caotico-Caos

Sfere conosciute: *Ammalimento, Bene, Conoscenze, Caos, Divinazione, Equilibrio, Forza, Guarigione, Guerra, Legge, Linguaggi, Male, Morte, Negromanzia, Oscurità, Protezione*
Non può lanciare incantesimi di una sfera opposta all'allineamento scelto.

Vera fede: un chierico fintanto che ha almeno un punto mana ottiene un bonus di +3 punti in difesa.

Preghiera: Un chierico può una volta al giorno pregare per recuperare un numero di punti mana pari a 1 per ogni ora di preghiera, fino a un massimo di 3. Non è possibile selezionare questa abilità con il talento Capacità extra.

Druido

Sacerdote devoto alla natura che tramuta in animale.

Armi: Corte, Lunghe, Da tiro, Da Lancio, In Asta

Armature: Leggere, Medie, Pesanti

Scudi: Leggeri, Pesanti,

Non può far uso di armature o scudi di ferro o acciaio.

Compagno animale: un druido può tentare, una volta al giorno di controllare un animale e usarlo come suo compagno. Non può avere più di un compagno per volta. Per riuscire ad averlo, l'animale deve fallire un tiro su MEN, CD 15. L'animale resta con il druido fino a quando non viene congedato, muore o non viene scelto un nuovo compagno.

Mutare forma: un druido può spendere un azione per tramutarsi in una delle seguenti forme.

- *Lupo:* +3 IST, morso 2d4, artiglio 1d6.
- *Foca:* nessun prova di nuotare, coda 1d6.
- *Aquila:* vola come movimento, artiglio o becco 1d4.
- *Orso:* +3 FIS, artiglio 2d6, morso 1d10.

la trasformazione fa acquistare al druido i bonus alle statistiche e gli attacchi della nuova forma, ma non gli consente di lanciare incantesimi o parlare. Usare entrambi i tipi di attacco provoca gli stessi malus di usare due armi. L'equipaggiamento si fonde con il manto dell'animale finchè mantiene la forma.

Il druido non è più in grado di parlare le sue lingue conosciute ma può comunque comprenderle.

Sfere conosciute: *Divinazione, Elementale - Acqua, Elementale - Aria, Elementale - Fuoco, Elementale - Terra, Evocazione - Animale, Linguaggi, Guerra, Protezione, Tempo, Vegetale, Visione.*

Cacciare: Un druido è in grado con un tiro su IST di andare a caccia e quel risultato diviso 5 è il numero di razioni che riesce a procurare in quel giorno, questo tiro è possibile farlo una sola volta al giorno.

Evocatore

l'evocatore è un mago specializzato nell'evocare creature che combattono al suo fianco.

Armi: Corte, Lunghe, Da tiro, Da Lancio, In Asta

Armature: Leggere, Medie

Scudi: Leggeri, Pesanti

Evocazione: Un evocatore in fase di creazione ottiene un bonus di 5 punti mana per i suoi incantesimi.

Controllare: Un evocatore aumenta a 2 il numero di creature contemporanee evocate che può controllare.

Famiglio: un evocatore porta sempre con se un famiglio, un piccolo animaletto che può essere un rospo, un gufo, un falco, un serpente un animaletto a scelta del giocatore che fornisce un Bonus di +1 a una delle sue statistiche FIS, IST o MEN in maniera permanente a scelta del giocatore, è possibile una volta al giorno cambiare il proprio famiglio e cambiare anche la statistica che ottiene il bonus.

Potere dell'evocatore: un evocatore può 1+IST volte al giorno dare a una sua creatura evocata uno dei seguenti poteri: *Assaltare*, *Percezione cieca (10 metri)*, *Scurovisione*, *Stritolare (3d6)*, *Travolgere(2d10)*, *Volare(12 metri)* questi poteri sono descritti in fondo al manuale, il potere dura fino alla fine del prossimo scontro, questo potere usa una mossa di movimento.

Sfere conosciute: *Evocazione - Animale*, *Evocazione - Non Morte*, *Protezione*, *Vegetale*, *Viaggio*.

Fattuchiere

Incantatore e praticante di fatture.

Armi: Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

Armature: Leggere.

Famiglio: un fattuchiere porta sempre con se un famiglio, un piccolo animaletto che può essere un rospo, un gufo, un falco, un serpente un animaletto a scelta del giocatore che fornisce un Bonus di +1 a una delle sue statistiche FIS, IST o MEN in maniera permanente a scelta del giocatore, è possibile una volta al giorno cambiare il proprio famiglio e cambiare anche la statistica che ottiene il bonus.

Fatture: un fattuchiere è in grado di effettuare 5 + IST fatture al giorno, fare una fattura è considerata una mossa di movimento

- *Fattura di fortuna* – il prossimi tiri di d20 che il bersaglio deve fare per il suo prossimo turno lo fa con 2 dadi e prende il risultato maggiore. CD 15 su MEN per negare.
- *Fattura di sfortuna* – il prossimi tiri di d20 che il bersaglio deve fare per il suo prossimo turno lo fa con 2 dadi e prende il risultato minore. CD 15 su MEN per negare.
- *Fattura del camuffamento* – il fattuchiere o un suo alleato possono cambiare aspetto in un altro umanoide fino al giorno seguente, le statistiche rimangono invariate.
- *Fattura del rospo* – il bersaglio si trasforma in un rospo per per il suo prossimo turno, può fare solo mosse di movimento in quel turno, CD 15 su FIS per negare.

Sfere conosciute: *Ammaliamento, Conoscenze, Divinazione, Illusione, Protezione, Trasmutazione, Visione*

Guaritore

Sacerdote che pratica le arti divine, in particolare quelle curative.

Armi: Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta

Armature: Leggere, Medie, Pesanti

Scudi: Leggeri, Pesanti, Torre

Imposizione delle mani (Luce): un guaritore può toccare un compagno con entrambe le mani e guarire un totale di punti ferita pari a $30 + 10 \times \text{MEN}$ al giorno, divisibili come meglio crede.

Protezione benevola (Luce): un guaritore ha sempre un bonus di 3 punti a qualsiasi tiro salvezza che deve effettuare.

Esplosione curativa (Luce): un guaritore può $1 + \text{MEN}$ volte al giorno esplodere di energia positiva curando tutti i bersagli entro 10 metri da lui di $5d6$.

Mana Aggiuntivo (Ombra): Un guaritore ottiene un bonus di 10 punti mana per i suoi incantesimi. (solo una volta per giorno anche se si cambia status più volte)

Sfere conosciute (Luce): Bene, Guarigione, Protezione

Sfere conosciute (Ombra): Male, Morte, Negromanzia, Oscurità, Protezione.

Luce\Ombra: All'alba lo status del guaritore diventa sempre Luce e $1 + \text{IST}$ volte al giorno un guaritore può cambiare il suo status da Luce a Ombra e viceversa. Può usare solo le abilità dello status in cui si trova.

Guerriero

Il guerriero è un combattente specializzato



Armi: Corte, Lunghe, A Due Mani, Da tiro, Da Lancio, In Asta.

Armature: Leggere, Medie, Pesanti.

Scudi: Leggeri, Pesanti, Torre.

Specializzazione: un guerriero deve scegliere un'arma nella quale otterrà sempre un bonus di +5 punti al tiro per colpire.

Armatura: le armature indossate dal guerriero aumentano di +2 punti il valore di riduzione del danno.

Danno maggiorato: un guerriero infligge sempre 1d4 danni extra con armi da corpo a corpo.

Specializzato in guerra: La difesa del guerriero ottiene un bonus di +2

Addestrato: Un guerriero ottiene un malus di -1 invece di -2 se usa 2 armi.

Tattico: Un guerriero può una volta per round fare un movimento di 1 metro. Non utilizza nessuna mossa per fare questo spostamento.

Talento extra: Un guerriero può in fase di creazione del personaggio scegliere un talento.

Ladro

il ladro è un combattente esperto nel colpire alle spalle con sotterfugio.

Armi: Corte, Lunghe, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

Armature: Leggere, Medie.

Scudi: Leggeri.

Alle spalle: un ladro è molto esperto nel colpire alle spalle. Se colpisce un bersaglio alle spalle, da invisibile o da nascosto o se si trova a combattere insieme ad un alleato in corpo a corpo, infligge un danno extra pari a IST x 3.

Furtivo: un ladro può, fuori da un combattimento, cercare di nascondersi con una percentuale del 80% e in combattimento con una percentuale del 40%. Per nascondersi è necessario avere un riparo o qualcosa che nasconda la propria figura. Questa mossa si considera un movimento.

Trappole: Un ladro ha il talento Scoprire Trappole e Disinnescare trappole.

Tattico: Un ladro non prende nessun malus nell'utilizzare due armi.

Evadere: un ladro ottiene sempre un bonus di +5 a tutte le prove richieste per liberarsi da corde o manette.

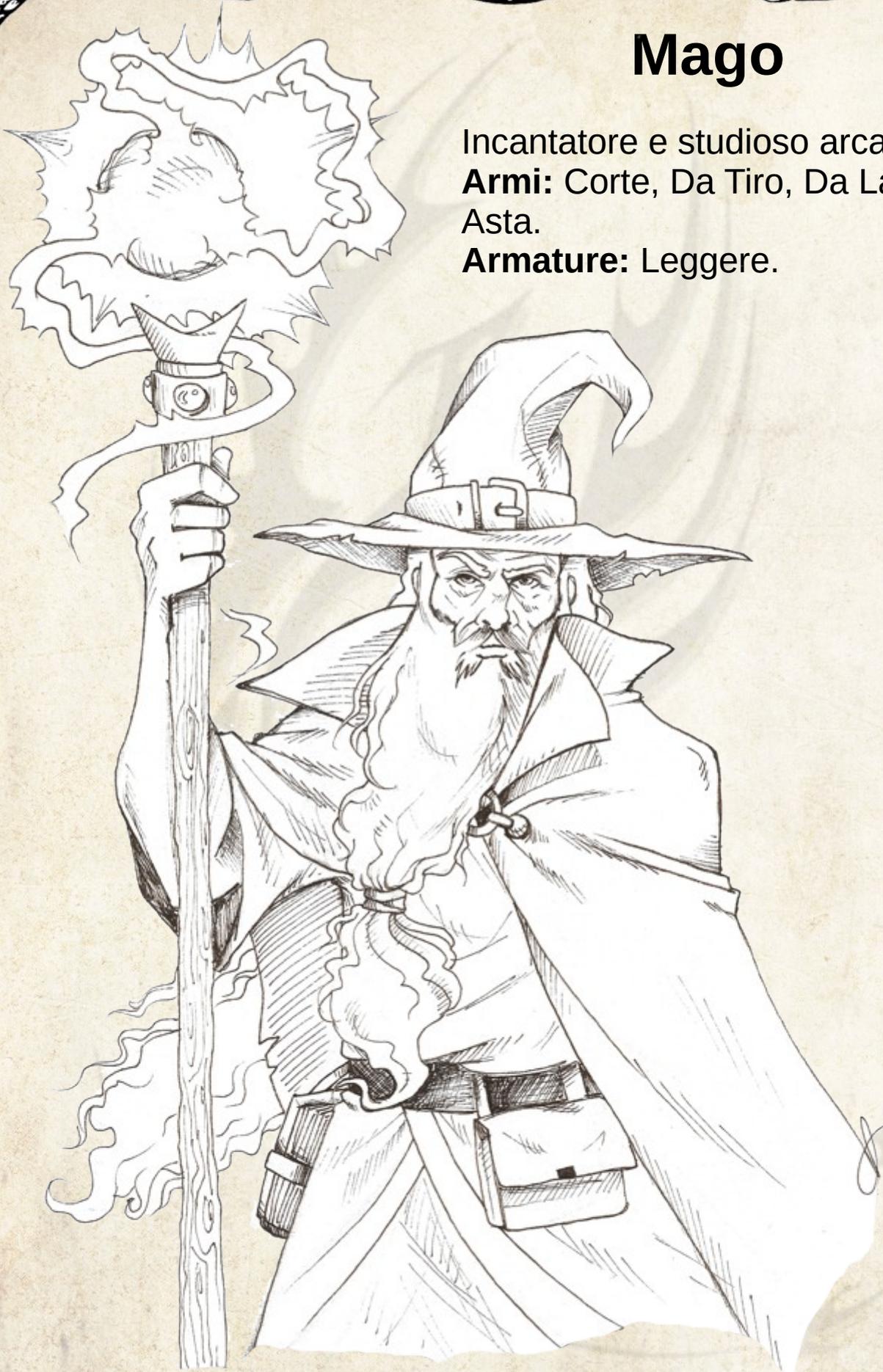
Raggirare: un ladro ottiene sempre un bonus di +5 a tutte le prove richieste per raggirare con le parole una persona.

Mago

Incantatore e studioso arcano

Armi: Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

Armature: Leggere.



Scrivere pergamene: un mago può, una volta al giorno, spendere normalmente il suo mana come se stesse lanciando un incantesimo per, invece, scriverlo su una pergamena, può scrivere su pergamena anche incantesimi di altri se sono loro a spendere il mana per lanciare l'incantesimo il tempo per scrivere una pergamena è di 10 minuti per livello della pergamena creata.

Contromagia migliorata: Un mago spende tanti punti mana quanti il livello dell'incantesimo neutralizzato durante una mossa di contromagia.

Conoscenze: un mago ottiene un bonus di +2 quando effettua una azione di conoscenza.

Concentrarsi: Un mago può una volta al giorno concentrarsi per recuperare un numero di punti mana pari a 1 per ogni ora di concentrazione, fino a un massimo di 3. Non è possibile selezionare questa abilità con il talento Capacità extra.

Sfere conosciute: *Ammaliamento, Conoscenze, Elementale - Acqua, Elementale - Aria, Elementale - Fuoco, Elementale - Terra, Evocazione - Animale, Evocazione - Non Morte, Forza, Guerra, Illusione, Linguaggi, Morte, Negromanzia, Oscurità, Protezione, Rune, Tempo, Trasmutazione, Viaggio, Visione*

Monaco

Combattente a mani nude

Armi: In Asta.

Prestanza fisica: un monaco ottiene un +10 ai suoi punti ferita.

Combattente agile: Un monaco è molto agile e saggio aggiunge il suo valore di MEN al tiro di iniziativa

Pugni di ferro: un monaco infligge con i suoi pugni 1d6 danni proprio come se stesse impugnando un arma corta.

Raffica di colpi: come attacco un monaco può decidere di effettuare una raffica di colpi che consiste nel tirare 3 volte il tiro per colpire. Può fare questa mossa solo se è privo oggetti in mano.

Colpo stordente: 3 + MEN volte al giorno un monaco può effettuare come attacco un colpo che fa perdere al bersaglio se esso non supera un tiro su FIS CD 16 una mossa del prossimo round.

Passo felino: MEN volte al giorno un monaco può fare uno scatto come movimento pari 18 metri.

Integrità del corpo: un monaco pregando per 5 minuti, può MEN volte al giorno curarsi di 2d6 funti ferita.

Velocità evasiva: un monaco aggiunge il suo valore di MEN alla difesa.

Danno della mente: un monaco aggiunge il suo valore di MEN al danno.

Negromante

Evocatore e controllore delle creature non morte.

Armi: Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta

Armature: Leggere, Medie

Scudi: Leggeri

Intimorire: Un negromante può tentare $3 + \text{MEN}$ volte al giorno di intimorire un non morto se supera un tiro per colpire sul bersaglio (può usare MEN al posto FIS nel tiro). Se supera di più di 5 punti il tiro, il non morto viene invece controllato completamente dal negromante fino alla sua distruzione. Non è possibile controllare un numero di non morti superiore al proprio valore di MEN (le evocazioni non rientrano in questo conteggio). Intimorire è considerata una azione.

Servitore: Un negromante può lanciare a suo piacimento l'incantesimo di livello I della sfera di Evocazione – Non morti.

Potere del Sangue: Un negromante può una volta al giorno perdere a sua scelta un qualsiasi numero di punti ferita che non lo portino a meno di 10 e recuperare un punto mana per ogni dieci punti ferita persi, questi punti ferita così persi non potranno essere guariti fino al giorno seguente.

Sfere conosciute: *Caos, Evocazione - Non Morte, Guarigione, Linguaggi, Male, Morte, Negromanzia, Oscurità, Protezione, Visione.*

Paladino

Combattente devoto alle arti divine.

Armi: Corte, Lunghe, A due mani, Da tiro, Da lancio, In asta

Armature: Leggere, Medie, Pesanti

Scudi: Leggeri, Pesanti

Scacciare: Un paladino può tentare MEN volte al giorno di scacciare un non morto se supera un tiro per colpire sul bersaglio (deve usare MEN al posto FIS nel tiro). Se supera di più di 5 punti, il non morto viene invece distrutto.

Imposizione delle mani: un paladino può toccare un compagno o se stesso con entrambe le mani e guarire un totale di punti ferita pari a $5 \times \text{MEN}$ al giorno divisibili, come meglio crede.

Grazia divina: un paladino, ogni volta che deve tentare un tiro salvezza derivato da incantesimi, somma MEN a quel tiro.

Individuazione del male/caos: un paladino riesce a sentire intorno a se se c'è una creatura di allineamento malvagio o caotico, questo potere è sempre attivo.

Punire il male/caos: MEN volte al giorno, un paladino può scegliere di sommare il suo valore di MEN al danno e al tiro per colpire, se la creatura colpita è malvagia o caotica, usare questo potere non usa mosse.

Donare punizione: MEN volte al giorno, un paladino può scegliere di sommare il suo valore di MEN al danno e al tiro per colpire di un suo alleato, se questo attacca una creatura malvagia o caotica.

Restrizione allineamento: Un paladino non può essere di allineamento malvagio o caotico.

Ranger

Combattente esperto della natura

Armi: Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

Armature: Leggere, Medie

Scudi: Leggeri, Pesanti



Tattico: Un ranger non prende nessun malus nell'utilizzare due armi.

Compagno animale: un ranger può tentare, una volta al giorno di controllare un animale e usarlo come suo compagno. Non può avere più di un compagno per volta. Per riuscire ad averlo, l'animale deve fallire un tiro su MEN, CD 15. L'animale resta con il ranger fino a quando non viene congedato, muore o non viene scelto un nuovo compagno.

Tiro Preciso: Un ranger può usare le armi da lancio e da tiro anche quando si trova in corpo a corpo.

Cecchino: con un arma da tiro, un ranger ottiene un bonus di +3 punti al TxC.

Nemico Prescelto: Un ranger deve scegliere un tipo di mostro in accordo con il master alla quale aggiunge un bonus 2d6 danni.

Conoscenza delle zone: un ranger deve selezionare una delle seguenti zone nelle quali si sente a suo agio:

- *Foresta*
- *pianura/collina*
- *montagna*
- *palude*
- *urbano*
- *grotte*

In esse infligge 2d6 danni extra con le armi.

Cacciare: Un ranger è in grado con un tiro su IST di andare a caccia e quel risultato diviso 5 è il numero di razioni che riesce a procurare in quel giorno, questo tiro è possibile farlo una sola volta al giorno.

Ritualista

il ritualista è un combattente specializzato nell'arte dei rituali affiancandosi a una divinità

Armi: Corte, Lunghe, Da tiro, Da Lancio, In Asta.

Armature: Leggere, Medie, Pesanti.

Scudi: Leggeri, Pesanti.

Ogni rituale fatto dal ritualista richiede 4 mosse consecutive e dura per il prossimo scontro o come da descrizione del rituale. Non è possibile avere attivo più di un rituale con lo stesso nome contemporaneamente.

Rituali di combattimento: Un ritualista può 3 + FIS rituali di combattimento al giorno fra i seguenti rituali:

- *Rituale di attacco* – Il bersaglio ottiene un +1 al TxC e ai danni con le armi.
- *Rituale della padronanza* – Un bersaglio ottiene una competenza per l'intera giornata in una tipologia di arma, armatura o scudo.
- *Rituale di potenza magica* – Il bersaglio ottiene un +1 alla CD del prossimo incantesimo che lancia

Rituali di supporto: Un ritualista può 3 + IST rituali di supporto al giorno fra i seguenti rituali:

- *Rituale del volo* – Da la possibilità al bersaglio di volare per 2 ore.
- *Rituale di Protezione* – Il bersaglio ottiene un +1 alla difesa.
- *Rituale di guarigione* – Cura il bersaglio di 5d10 punti ferita.
- *Rituale di adattamento planare* – Il bersaglio si sente a proprio agio in qualsiasi piano di esistenza per 8 ore.

Rituali di utilità: Un ritualista può 3 + MEN rituali di supporto al giorno fra i seguenti rituali:

- *Rituale del cibo* - Crea del cibo per 4 persone.
- *Rituale della nuova vita* - Il ritualista può provare un tiro percentuale con una probabilità del 50% di riuscire a riprodurre l'effetto dell'incantesimo di livello III della sfera di guarigione.
- *Rituale di localizzazione* – Permette di conoscere la direzione nella quale un oggetto, non specifico, che il ritualista conosce, si trova.
- *Rituale del sangue* - Il ritualista, con una goccia di sangue, ottiene le risposte alle seguenti domande:
 - Chi sei? (Il nome con il quale la creatura è comunemente conosciuta)
 - Cosa sei? (Genere, razza, professione/ruolo)
 - Come è stato versato il tuo sangue? (Breve descrizione degli eventi che hanno causato le sue ferite, al meglio delle conoscenze della vittima)
 - Quando è stato versato il tuo sangue?
- *Rituale di rimuovi maledizione* – Il ritualista sceglie il bersaglio su cui viene fatto questo rituale per estirpargli le maledizioni che ha contratto.

Rito di creazione magica: Un Ritualista può una volta al giorno creare un oggetto magico che sia diverso da un arma , un armatura o uno scudo , pagandolo la metà del prezzo che costerebbe, questa procedura di creazione richiede 8 ore di rituale, ininterrotte.

Rito di potenziamento magico: un ritualista può aumentare il potere di un oggetto già magico calcolandone il costo finale dell'oggetto e sottraendo il prezzo dell'oggetto attuale, il prezzo di differenza è il costo in componenti magici che serve per potenziare questo oggetto. Questo rituale può essere fatto al posto di quello di creazione magica e richiede lo stesso tempo.

Stregone

Esperto incantatore arcano

Armi: Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

Armature: Leggere.

Stregoneria: In fase di creazione, uno stregone ottiene un bonus di 20 punti mana.

Vera stregoneria: uno stregone può lanciare un qualsiasi incantesimo che non sia nelle sua lista di sfere conosciute, il costo di mana per quell'incantesimo è dieci volte quello che servirebbe e per usare questi incantesimi.

Talento Magico: Uno stregone in fase di creazione deve scegliere un talento che abbia come requisito l'utilizzo del mana.

Sfere conosciute: *Elementale - Acqua, Elementale - Aria, Elementale - Fuoco, Elementale - Terra, Bene, Caos, Equilibrio, Male, Legge*

Non può lanciare incantesimi di una sfera opposta all'allineamento scelto.

Tecnofabbro

Forgiatore di oggetti magici.

Armi: Corte, Lunghe, Da Tiro, Da Lancio.

Armature: Leggere, Medie

Scudi: Leggeri, Pesanti.

Forgiare: un tecnofabbro può una volta al giorno aggiungere a un oggetto che potrebbe creare, 1 carica di un incantesimo qualsiasi a sua scelta. Questo procedimento richiede almeno un ora di lavorazione e a seconda del livello dell'incantesimo la probabilità di successo nella creazione dell'oggetto è la seguente:

I livello: 90% | II livello: 60% | III livello: 30%

Non è possibile mettere più di una carica in questo modo su lo stesso oggetto.

Forgiatura: un tecnofabbro può, al posto di forgiare, creare un arma magica in modo permanente fornendogli un bonus +1, +2 o +3 al TxC o al Danno come se fossero livelli di incantesimi per stabilirne la difficoltà, questa procedura richiede 2 ore ininterrotte di lavoro e può essere fatta al posto dell'abilità forgiare, in caso di successo è necessario consumare metà del prezzo da manuale per avere quel tipo di oggetto.

Creazione minore: una volta al giorno un fabbro con il materiale necessario può creare un arma, armatura o scudo, non magico. Il costo del materiale è pari a un terzo del valore dell'oggetto che si vuole creare per difetto minimo 1Mo.

Forgiare Golem: un tecnofabbro può creare golem e controllarne uno per volta.

- *Golem di speranza:* Fis: 1 Ist:0 Men:0 Prezzo: 0 Mo
- *Golem di vetro:* Fis: 1 Ist:1 Men:0 Prezzo: 500 Mo
- *Golem di carne:* Fis: 3 Ist:1 Men:0 Prezzo: 1500 Mo
- *Golem di argilla:* Fis: 5 Ist:2 Men:0 Prezzo: 3500 Mo
- *Golem di pietra:* Fis: 8 Ist:1 Men:0 Prezzo: 6500 Mo
- *Golem di ferro:* Fis: 10 Ist:3 Men:0 Prezzo: 12500 Mo
- *Golem di adamantio:* Fis: 14 Ist:4 Men:0 Prezzo: 25000 Mo

Tutti i golem sono immuni alla magia nessun incantesimo è in grado di fargli danno o potenziarlo.

I golem possono impugnare armi, e sono competenti in tutti i tipi di arma e scudi ma non nelle armature.

Ogni Golem ha tanti punti ferita pari a $10 + (FIS*10)$ e un valore di classe armatura pari a $15 + IST$.

Forgiare un golem richiede 2 ore ininterrotte di lavoro e può essere fatto al posto dell'abilità forgiare, se il golem viene distrutto o muore il materiale recuperato può fornire metà del valore necessario per riforgiarlo.

EQUIPAGGIAMENTO

Il sistema monetario si basa su una sola moneta chiamata moneta d'oro (MO) la tabella sotto riporta un esempio degli equipaggiamenti classici.

Corte

- Martello leggero - 4
- Mazza leggera - 4
- Spada corta - 5
- Pugnale - 2

Lunghe

- Stocco - 15
- Ascia da battaglia - 16
- Spada Lunga - 12
- Mazza pesante - 10
- Morningstar - 12
- Piccone - 12
- Scimitarra - 10
- Spada Bastarda - 18
- Ascia nanica - 18
- Martello - 16

A Due Mani

- Ascia Grande - 45
- Spadone - 42
- Martello pesante - 38
- Spada Bastarda - 18

Da Tiro

- Balestra - 45
- Arco - 32
- Arco Elfico - 48

Da Lancio

- Fionda - 3
- Cerbottana - 1
- Accetta - 3
- Pugnale da lancio - 2

In Asta

- Alabarda - 18
- Bastone - 2
- Bastone ferrato - 5
- Bastone da mago - 12
- Tridente - 20
- Lancia da Cavaliere - 30

Munizioni

- 20 Frecce - 2
- 20 quadrelli - 2
- 20 aghi/sasso - 2

Armature Leggere

- Imbottita - 19
- Cuoio - 20
- Cuoio Borchiato - 25
- Pelle - 25

Armature medie

- Giaco di maglia - 140
- Corazza di scaglie - 130
- Cotta di maglia - 150
- Corazza a strisce - 170
- Corazza a bande - 670
- Mezza armatura - 700

Armature pesanti

- Piastre pesanti - 680
- Armatura nanica - 750

Scudi leggeri

- Buckler - 12
- Scudo di Legno - 14
- Scudo di Ferro - 25

Scudi medi

- Scudo grande legno - 38
- Scudo grande ferro - 40

Scudi torre

- Scudo torre legno - 70
- Scudo torre metallo - 75

Trasporti

- Barca a Remi - 50
- Barcone - 3.000
- Carretto - 15
- Carro - 75
- Carrozza - 250
- Nave a Vela - 10.000
- Nave - 1.200
- Remo - 1
- Slitta - 15

Vestiti

- Abito da Artigiano - 1
- Abito da Contadino - 1
- Abito da Cortigiano - 30
- Abito da Esploratore - 10
- Abito da Intrattenitore - 3
- Abito da Monaco - 5
- Abito da Nobile - 75
- Abito da Viaggiatore - 1
- Abito Invernale - 8
- Abito Reale - 200
- Pelliccia - 12
- Veste da Chierico - 2

Oggettistica Varia

- Acciarino e Pietra Focaia - 1
- Aghi da Cucito - 1
- Ami da Pesca - 1
- Ampolla (vuota) - 1
- Anello con Sigillo - 3
- Anello porta Veleno - 5
- Ariete Portatile - 10
- Barile (vuoto) - 2
- Boccale di Ceramica - 1
- Bocchetta o Fiala - 1
- Borsa da Cintura (vuota) - 1
- Bottiglia di Vetro - 2
- Brocca di Ceramica - 1
- Bussola - 10
- Campanella - 1
- 10 Candele - 1
- Cannocchiale - 750
- Caraffa di Ceramica - 1
- Carrucola e Paranco - 3
- Carta (foglio) - 2
- Cassa (vuota) - 2
- Catena (3 m) - 15
- Ceralacca - 1
- Cesto (vuoto) - 1
- Chiodo da Roccia - 1
- Clessidra (1 minuto) - 15
- Clessidra (1 ora) - 25
- Clessidra (6 secondi) - 10
- Coperta - 1
- Coperta Invernale - 2
- Corda di Canapa (15 m) - 1
- Corda di Seta (15 m) - 10
- Cote per Affilare - 1
- Custodia per Mappe o Pergamene 1
- Forziere piccolo - 2
- Forziere medio - 5
- Forziere grande - 10
- Forziere enorme - 30
- Gessetti - 1
- Giaciglio - 2
- Inchiostro (bocchetta da 30 g) - 3
- Lampada Comune - 1

- Lanterna Schermabile - 7
- Lavagna - 2
- Lente d'Ingrandimento - 100
- Legna da Ardere (per giorno) - 1
- Manette - 12
- Olio (ampolla da 0,5 l) - 2
- Orologio ad Acqua - 800
- Otre - 1
- Pala o Badile - 2
- Pennino - 1
- Pentola di Ferro - 1
- Periscopio - 20
- Pergamena (Foglio) - 1
- Piede di Porco - 4
- Rampino - 1
- Razioni da Viaggio (al giorno) - 1
- Rete da Pesca (2,25 m) - 4
- Sacco (vuoto) - 1
- Sapone (per 0,5 kg) - 1
- Scala a Pioli (3 m) - 3
- Secchio (vuoto) - 1
- Serratura o Lucchetto Semplice (cd 10) - 10
- Media (cd 13) - 40
- Difficile (cd 17) - 80
- Complessa (cd 21) - 150
- Sestante - 500
- Specchio Piccolo di Metallo - 35
- Tenda piccola - 10
- Tenda media - 15
- Tenda grande - 35
- Tenda enorme (padiglione) - 100
- 5 Torce - 1
- Zaino - 2

Animali e equipaggiamento

- Gabbia, Piccola - 2
- Gabbia, Media - 10
- Gabbia, Grande - 30
- Gabbia, Enorme - 80
- Morso e Briglie - 2
- Nutrimento (al giorno) - 1
- Sacche da Sella - 3

- Sella da Carico - 5
- Sella da Galoppo - 10
- Asino o Mulo - 8
- Cane da Galoppo - 150
- Cane da Guardia - 25
- Cavallo Leggero - 75
- Cavallo Pesante - 200
- Pony - 30

Equipaggiamento per classi

Il seguente equipaggiamento non è obbligatorio per usare le abilità dei propri personaggi ma sicuramente aumenta il livello di interpretazione del gioco stesso.

- Arnesi da Scasso - 30
- Attrezzi da Alchimista - 30
- Attrezzi da Cartografo - 10
- Bilancia da Mercante - 2
- Borsa Componenti Incantesimi - 5
- Borsa del Guaritore - 50
- Calderone - 2
- Incudine - 5
- Laboratorio da Alchimista - 200
- Laboratorio da Alchimista Portatile - 75
- Libro degli Incantesimi (vuoto) - 15
- Libro degli Incantesimi da Viaggio (vuoto) - 10
- Libro per Rituali - 10
- Mazza da Cartomante - 1
- Simbolo Sacro d'Argento - 25
- Simbolo Sacro di Legno - 1
- Simbolo Sacrilego d'Argento - 25
- Simbolo Sacrilego di Legno - 1
- Strumento Musicale - 5

SPECIFICHE E PUNTI ESPERIENZA

GITTATE E AREE DI ARMI E INCANTESIMI

Nel regolamento non sono mai indicate delle distanze precise, ne per gli incantesimi ne per le armi, in quanto è possibile gestire il tutto indicando come "A Vista" il raggio.

Per aggiungere stabilità alle distanze di seguito sono indicate le distanze che possono essere usate per incantesimi e armi.

- Armi da lancio – massimo 10 metri
- Armi da tiro – massimo 60 metri
- Incantesimi di livello I – massimo 20 metri
- Incantesimi di livello II – massimo 40 metri
- Incantesimi di livello III – massimo 60 metri

In tutti gli incantesimi che indicano di fronte all'incantatore si intende tutti i bersagli in un cono di 90° lungo 10 metri con angolo di partenza l'incantatore

Un personaggio che si trovi a meno di 1 metro da un altro personaggio si considera in corpo a corpo.

Per adiacente si intende essere in corpo a corpo.

Se non diversamente indicato usare una abilità di un personaggio usa una mossa azione

INCANTESIMI, TEMPI E SPECIFICHE

Qualsiasi incantesimo attivo svanisce alla fine della giornata, se non diversamente indicato negli incantesimi.

- Gli incantesimi o effetti con la dicitura "**per il prossimo scontro**", sono tutti effetti che possono essere usati in qualsiasi momento e rimangono attivi fino alla fine del giorno o fino a quando non si effettua un combattimento alla fine della quale terminano.
- Gli incantesimi o effetti con la dicitura "**fino alla fine dello scontro**" sono effetti che terminano se non vi sono scontri in corso e quindi si devono utilizzare solo durante il combattimento e finisco al termine dello scontro.

AVANZAMENTO DI LIVELLO

Un personaggio parte di livello 1 ogni volta che affronta delle prove, dei mostri o finisce delle avventure guadagna punti esperienza detti (PX) che permettono al personaggio di ampliare le sue conoscenze e migliorare i propri valori. Ogni volta che si supera uno scontro o si riesce in una fase dell'avventura si ottiene 1 o più PX.

Ad ogni livello un personaggio può aumentare come indicato nella tabella. I punti ferita aumentano come indicato nella colonna PF, si ottiene un bonus al TxC con qualsiasi arma come indicato nella colonna TxC, si ottiene un talento ogni volta che c'è una X nella colonna talenti, si ottiene un bonus di 1 punto da sommare in una delle 3 statistiche basi FIS,IST o MEN ogni volta che c'è una X nella colonna statistiche, il danno base provocato con qualsiasi arma aumenta come indicato nella colonna danni

Livello	PF	TxC	Talento	Statistiche	Danni	PX
2	+2	+0			+1	5
3	+2	+1	X		+0	11
4	+2	+0		X	+0	18
5	+3	+0	X		+0	26
6	+3	+1			+1	35
7	+3	+0	X		+0	45
8	+3	+0		X	+0	56
9	+4	+1	X		+0	68
10	+5	+0	X		+1	81

OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici sono di diverse tipologie come spiegato di seguito:

Utilizzi: Sono oggetti che si ricaricano ogni giorno. Permettono di riprodurre l'effetto di un incantesimo o di un'abilità speciale.

Livello Incantesimo	N° Volte al giorno	Prezzo
1	1	5,000
	2	9,500
	3	16,000
2	1	12,000
	2	22,000
	3	40,000
3	1	24,000
	2	42,000
	3	75,000

Ogni volta che si vuole aggiungere più di un incantesimo il prezzo aumenta di 1000 per ogni incantesimo che c'è oltre al primo.

Se deve riprodurre una abilità, è possibile riprodurre le abilità che hanno un numero di utilizzi giornalieri e il costo è $((n.volte^2) \times 15.000) + 150.000$. Altrimenti non è possibile ricreare con gli oggetti tale abilità.

Pergamene: Le pergamene sono incantesimi scritti su carta. Tutte le classi che hanno l'abilità Sfere conosciute possono lanciare incantesimi contenuti in pergamene senza bisogno di eseguire tiri. Le altre classi devono eseguire un tiro 1d20 + MEN + bonus con CD 15.

Livello Incantesimo	Prezzo
1	100
2	400
3	900
4	1600
5	2500

Permanenti: Hanno poteri costantemente attivi, che offrono bonus quali danni extra per le armi in combattimento, riduzioni extra per le armature o bonus alle statistiche. Non si sommano gli effetti di più oggetti che danno gli stessi bonus ma si considera il maggiore.

Bonus	Valore	Prezzo	Bonus	Valore	Prezzo
Potenziam ento alle Statistiche	1	4.000	Bonus aggiuntivo al mana	1	300
	2	12.000		2	1.200
	3	28.000		3	2.600
	4	64.000		4	5.400
	5	135.000		5	12.500
Potenziam ento del Danno o del TxC	1	500		6	26.000
	2	3.000		7	52.000
	3	7.500		8	105.000
	4	12.500		9	210.000
	5	28.000		10	500.000
Bonus all'armatura di riduzione	1	1.000	Bonus ai punti ferita	5	500
	2	5.000		10	2.000
	3	22.000		15	4.500
	4	48.000		20	9.500
	5	96.000		25	20.000
Bonus % di parata su scudo	5%	1.000		30	40.000
	10%	3.500		35	80.000
	15%	9.000		40	160.000
	20%	18.000		45	320.000
	25%	32.000		50	600.000
*Effetti permanenti di incantesimi che hanno come bersaglio l'incantatore o i suoi alleati posso essere resi permanenti, a discrezione del master.			Incantesimi resi permanent (in base al livello) *	1	52.000
				2	145.000
				3	260.000
				4	500.000
				5	1.000.000

Un oggetto magico che fornisce punti mana si attiva nel momento in cui quel personaggio recupera i propri punti mana all'alba del giorno dopo. Un oggetto che fornisce punti mana non si riattiva fino al successivo giorno di recupero di punti mana.

Un oggetto magico che fornisce Punti ferita addizionali, si attiva all'alba di ogni giorno fornendo a chi lo indossa in quel momento il suo bonus di punti ferita.

Un oggetto magico che fornisce punti alle statistiche, si attiva all'alba di ogni giorno fornendo a chi lo indossa in quel momento il suo bonus alla statistica.

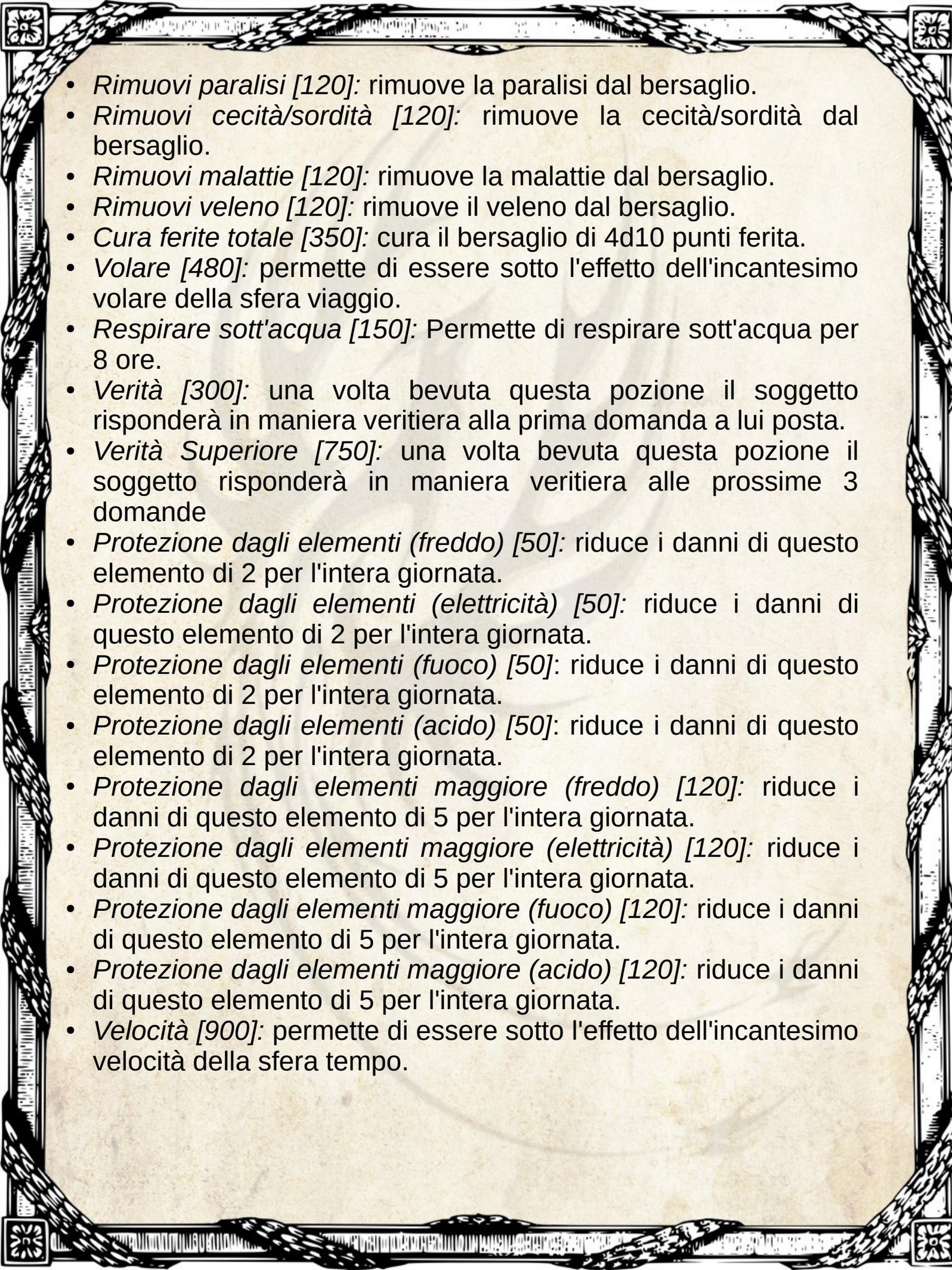
In qualsiasi momento se un qualsiasi oggetto di quelli sopra citati viene rimosso si perde immediatamente il bonus fornito.

Pozioni: Le pozioni hanno poteri particolari che si attivano quando vengono bevute. Fra parentesi il loro prezzo

- *Saltare [50]:* offre un bonus di +3 alle prove di saltare durante l'intera giornata
- *Movimenti del ragno [150]:* offre la possibilità di arrampicarsi in qualsiasi superficie per 10 round.
- *Cura ferite [25]:* cura il bersaglio di 2d6 punti ferita.
- *Nuotare [50]:* offre un bonus di +3 alle prove di nuotare durante l'intera giornata
- *Parlare con gli animali [100]:* permette di parlare con gli animali per 10 minuti.
- *Scurovisione [450]:* permette di vedere al buio per l'intera giornata
- *Ritarda veleno [20]:* ritarda di 1 giorno gli effetti di eventuali veleni in circolazione
- *Cura ferite maggiori [75]:* cura il bersaglio di 5d6 punti ferita.
- *Levitazione [80]:* permette di essere sotto l'effetto dell'incantesimo levitazione della sfera viaggio.
- *Aiuto [20]:* si ottiene un bonus di +2 al prossimo TxC.
- *Invisibilità [300]:* si diventa invisibili per 10 round o fino a che non si effettua una azione ostile.
- *Comprendere Linguaggi [350]:* permette di comprendere qualsiasi linguaggio per l'intera giornata
- *Linguaggi [700]:* permette di parlare e comprendere qualsiasi linguaggio per l'intera giornata

A Cariche: Sono oggetti che ogni volta che vengono utilizzati si scaricano e non sono più utilizzabili.

Livello Incantesimo	N° Volte al giorno	Prezzo
1	1	1.000
	3	2.200
	5	4.500
	7	7.000
	10	9.000
2	1	2.000
	3	4.500
	5	9.000
	7	13.500
	10	18.000
3	1	5.000
	3	12.000
	5	20.000
	7	32.000
	10	45.000

- 
- *Rimuovi paralisi [120]*: rimuove la paralisi dal bersaglio.
 - *Rimuovi cecità/sordità [120]*: rimuove la cecità/sordità dal bersaglio.
 - *Rimuovi malattie [120]*: rimuove la malattie dal bersaglio.
 - *Rimuovi veleno [120]*: rimuove il veleno dal bersaglio.
 - *Cura ferite totale [350]*: cura il bersaglio di 4d10 punti ferita.
 - *Volare [480]*: permette di essere sotto l'effetto dell'incantesimo volare della sfera viaggio.
 - *Respirare sott'acqua [150]*: Permette di respirare sott'acqua per 8 ore.
 - *Verità [300]*: una volta bevuta questa pozione il soggetto risponderà in maniera veritiera alla prima domanda a lui posta.
 - *Verità Superiore [750]*: una volta bevuta questa pozione il soggetto risponderà in maniera veritiera alle prossime 3 domande
 - *Protezione dagli elementi (freddo) [50]*: riduce i danni di questo elemento di 2 per l'intera giornata.
 - *Protezione dagli elementi (elettricità) [50]*: riduce i danni di questo elemento di 2 per l'intera giornata.
 - *Protezione dagli elementi (fuoco) [50]*: riduce i danni di questo elemento di 2 per l'intera giornata.
 - *Protezione dagli elementi (acido) [50]*: riduce i danni di questo elemento di 2 per l'intera giornata.
 - *Protezione dagli elementi maggiore (freddo) [120]*: riduce i danni di questo elemento di 5 per l'intera giornata.
 - *Protezione dagli elementi maggiore (elettricità) [120]*: riduce i danni di questo elemento di 5 per l'intera giornata.
 - *Protezione dagli elementi maggiore (fuoco) [120]*: riduce i danni di questo elemento di 5 per l'intera giornata.
 - *Protezione dagli elementi maggiore (acido) [120]*: riduce i danni di questo elemento di 5 per l'intera giornata.
 - *Velocità [900]*: permette di essere sotto l'effetto dell'incantesimo velocità della sfera tempo.

Artefatti: gli artefatti sono oggetti magici molto potenti spesso creati da una specifica divinità. Gli artefatti non hanno un prezzo. Esistono anche gli artefatti minori, che non hanno nulla a che vedere con le divinità, sono creati da coloro che hanno scoperto il modo magico per farlo, di base nessuna classe è in grado di crearli, però sono abbastanza comuni da trovarsi in commercio.

- *Biglia del fuoco:* Una biglia che se buttata a terra e pronunciata la parola magica si trasforma in un fuoco da campo, con la stessa parola si ritrasforma in una biglia - 450
- *Borsa conservante:* Una borsa che contiene 30 slot per oggetti invece degli slot standard per una borsa - 12.000
- *Faretra conservante:* Permettere di inserirci un numero illimitato di frecce o dardi - 8000
- *Tenda pratica:* Una tenda che con una parola di comando si restringe ed entra in uno slot, o si apre e può contenere fino a 4 persone - 1500
- *Torcia Inestinguibile:* Una torcia che non si consuma mai e non brucia se si tocca - 110
- *Zaino Conservante:* Uno zaino che contiene 90 slot per oggetti invece degli slot standard per uno zaino - 48.000

Ogni personaggio può avere addosso massimo uno zaino, una cintura e 3 borse, le 3 borse occupano uno slot o nella cintura o nello zaino ed è possibile aggiungere una faretra a questi slot. Non puoi portare più di un anello per dito

Quando un personaggio inizia la sua avventura, parte con gli abiti da viaggiatore, zaino, cintura, 3 borse e 5d6 Monete per ogni livello di armatura che può indossare il personaggio: 5d6 se leggere, 10d6 se medie o 15d6 se pesanti.

EFFETTI ED EVENTI

GUARIGIONE

Ci sono molti modi per recuperare i Punti Ferita. Questo valore, tuttavia, non può mai essere superiore al valore iniziale

- **Guarigione Naturale**

I personaggi guariscono naturalmente recuperando il loro valore di FIS per ogni giorno di riposo, se possono permettersi un giorno intero di riposo a letto (non devono fare nulla per un giorno intero) allora recuperano 5 volte il loro valore di FIS. Si considera che il personaggio abbia cibo, acqua e sonno in maniera adeguata altrimenti la guarigione non si applica.

- **Guarigione Magica**

Incantesimi di guarigione, pozioni magiche e oggetti magici possono accelerare notevolmente il processo di guarigione.

CALDO E FREDDO ETREMO

Se non indossi una protezione adeguata effettua un tiro salvezza su FIS una volta ogni 10 minuti (CD 12, +1 per ogni tiro precedente), subendo 1d6 danni ad ogni tiro fallito.

RESURREZIONE

L'unico modo in cui un personaggio morto può tornare alla vita è con un incantesimo appropriato (o un simile potere divino). Vedere la descrizione di questi incantesimi per informazioni più specifiche.

AFFATICAMENTO

Questa regola aggiunge delle conseguenze al subire danni letali (causati da ferite o dal lancio di incantesimi) o a effettuare delle prove molto difficili per il proprio corpo.

- *Affaticato* - non può eseguire due mosse di movimento di fila e subisce una penalità di -1 a FIS e IST.
- *Esausto* - come affaticato ma la sua velocità di movimento è dimezzata e il valore di penalità è di -2 a FIS e IST.

Gli status di affaticamento se non diversamente specificato durano un giorno.

INGOMBRO

Per semplificare la gestione dell'inventario, i personaggi possono trasportare dodici elementi in aggiunta all'armatura indossata, all'arma primaria, ed eventualmente allo scudo impugnato, fino a sei oggetti di piccole dimensioni possono essere facilmente appesi alla cintura o alla tracolla, ma tutto il resto deve poter entrare nello zaino. Piccole quantità di oggetti (10 fiale, 20 frecce, 50 gemme, 1000 pezzi d'oro) contano come un singolo elemento. Il Game Master può decidere che gli oggetti pesanti o di grandi dimensioni possano contare come 2 o 3 oggetti semplici (deve prendere in considerazione le dimensioni di un normale zaino).

Personaggi pesantemente carichi possono subire una penalità a IST secondo quanto deciso dal GM.

Per ricapitolare

- 12 slot per gli oggetti nello zaino
- 6 slot di piccoli oggetti da appendere alla cintura o tracolla
- 4 slot per le borsine da cintura

I contenitori come una borsa da cintura, portamappe ecc... occupano 1 slot ma a loro volta permettono di portare del materiale al loro interno.

CADUTA

Cadere è una cosa molto pericolosa. Una creatura in caduta subisce 1d6 danni per ogni 3 metri di altezza, dimezzato se si supera un tiro salvezza su IST, dove la CD è uguale $10 + \text{l'altezza della caduta misurata in metri}$. Se la caduta è superiore ai 20 metri ogni metro in più si subisce un danno a FIS.

CORRERE

E' possibile quando non siamo in combattimento correre usando le proprie mosse questo significa andare a una velocità pari a 4 volte il proprio movimento a round, dopo un numero di minuti pari a $5 + \text{FIS}$ se non si interrompe la corsa e ci si riposa per 10 minuti si entra nello stato di affaticato, e non si riesce più a correre.

TRAPPOLE - VELENI E MALATTIE

TRAPPOLE

Le descrizioni delle varie trappole includono le Informazioni del danno che viene causato con il relativo tiro salvezza, fra parentesi quadre [] la classe difficoltà per individuare la trappola e fra parentesi tonde () la difficoltà per disinnescarla, questi sotto sono solo alcuni esempi di trappole.

- Freccia Base : Attacco +3 2d6 [14] (14).
- Fossa Camuffata : 1d6 ogni 3 metri di profondità tiro salvezza CD 14 IST per negare gli effetti [15] (12).
- Dardo Velenoso : Attacco +3 1d6+veleno [16] (16)
- Rete Grande : Attacco +3 Salvataggio CD 14 IST per negare o rimanere impigliati nella rete per 3 round [12] (16)
- Blocco Cadente : Attacco +3 6d6 [17] (17)
- Punte da Muro Avvelenate: Attacco +1 1+veleno [15] (18)

VELENI

Esistono molti tipi di veleno, alcuni dei quali mortali. Un personaggio osi può avvelenare a causa di un'arma avvelenata, di una creatura o pianta velenosa , oppure consumando cibo o bevande infette. Vedi la descrizione di ciascuno di essi per ulteriori dettagli. Oltre ai veleni creabili dall'assassino, esistono in natura molti altri tipi di veleni descritti nell'apposita sezione.

I seguenti veleni non sono creati artificialmente ma sono reperibili in natura, è possibile raccattarli e metterne in provetta una dose.

Il tiro salvezza è da effettuarsi su FIS.

Il danno è espresso come X / Y, dove X è il danno iniziale subito se la prova fallisce, Y il danno secondario se un secondo salvataggio, lanciato dopo un minuto, fallisce anch'esso. Durante il secondo tiro salvezza un personaggio può farsi aiutare da un alleato per ottenere un bonus di +2 al tiro.

Un asterisco (*) indica che la perdita è permanente.

La lista presenta anche il costo per una dose di veleno.

- *Arsenico*: ingestione, CD 13, -1 FIS / -1 FIS, 120 mo.
- *Bile di Drago*: contatto, CD 22, -2 FIS, 1,500 mo.
- *Blu Whinnis*: lesioni, CD 14, -1 FIS, 120 mo.
- *Essenza d'Ombra*: lesioni, CD 17, -1 FIS* / -1 FIS, 250 mo.
- *Estratto di Loto Nero*: contatto, CD 20, -2 FIS / -1 FIS, 4,500 mo.
- *Fumi di Othur bruciato*: inalazione, CD 18, -1 FIS* / -2 FIS, 2.100 mo.
- *Fungo a Strisce*: ingestione, CD 11, -1 MEN / -1 MEN, 180 mo.
- *Lamadimorte*: lesioni, CD 20, -1 FIS / -2 FIS, 1.800 mo.
- *Muschio Velenoso*: ingestione, CD 14, -1 MEN / -2 MEN, 125 mo.
- *Nebbie di Pazzia*: inalazione, CD 15, -1 MEN / -2 MEN, 1.500 mo.
- *Nitharit*: Contatto, CD 13, / -1 FIS, 650 mo.
- *Olio di Sangueverde*: lesioni, CD 13, -1 FIS / -1 FIS, 100 mo.
- *Olio di Taggit*: ingerita, CD 15, / perdita di conoscenza per 3 round, 90 mo.
- *Pasta di radice di Malys*: contatto, CD 16, -1 IST / -2 IST, 500mo.
- *Polvere di Lich*: ingestione, CD 17, -1 FIS / -1 FIS, 250 mo.
- *Polvere di Predatore Oscuro*: ingestione, CD 18, -1 FIS / -1 FIS -1 IST, 300 mo.
- *Polvere di Ungol*: inalazione, CD 15, -1 FIS -1 MEN -1 IST / , 1,000 mo.
- *Radice di Sangue*: lesioni, CD 12, / -1 FIS -1 MEN, 100 mo.
- *Radice di Terinav*: contatto, CD 16, -1 IST / -2 IST, 750 mo.
- *Ragno Mostruoso (minuscolo)*: lesioni, CD 10, / -1 FIS, 85 mo.
- *Ragno Mostruoso (piccolo)*: lesioni, CD 10, -1 FIS / -1 FIS, 125 mo.
- *Ragno Mostruoso (grande)*: lesioni, CD 13, -1 FIS / -1 FIS, 250 mo.

- *Scorpione Mostruoso (enorme)*: lesioni, CD 18, -1 FIS / -1 FIS, 400 mo.
- *Serpente (vipera media)*: lesioni, CD 11, -1 FIS / , 120 mo.
- *Serpente (vipera grande)*: lesioni, CD 11, -1 FIS / , 120 mo.
- *Serpente (vipera enorme)*: lesioni, CD 14, -1 FIS / , 250 mo.
- *Succo di cervello di Vermeiena*: contatto, CD 13, Paralisi per 3 round / , 200 mo.
- *Veleno di Millepiedi Piccolo*: lesioni, CD 11, -1 IST / -1 IST, 90 mo.
- *Veleno di Verme Porpora*: lesioni, CD 22, -1 FIS / -2 FIS, 700 mo.
- *Veleno di Vespa Gigante*: lesioni, CD 18, -1 IST / -1 IST, 210 mo.
- *Veleno di Vipera Nera*: lesioni, CD 11, -1 FIS / -1 FIS, 120 mo.
- *Veleno soporifero*: lesioni, CD 13, perdita di coscienza per 3 round / , 75 mo.
- *Viverna*: lesioni, CD 17, -2 FIS / -2 FIS, 3.000 mo.

MALATTIE

Un Tiro su MEN positivo permette di diagnosticare e curare una malattia (il Game Master può decidere che tuttavia ciò non sia possibile) facendola recedere alla sua forma più lieve e di minore durata. Ovviamente è necessario disporre di attrezzi necessari per la guarigione. Le malattie hanno sintomi diversi e si diffondono con varie modalità. Alcune malattie tipiche sono riassunte di seguito. CD indica la classe difficoltà del tiro salvezza su FIS necessario per prevenire l'infezione. Incubazione indica il tempo prima che il danno abbia inizio e Danni elenca i danni alle caratteristiche che il personaggio subirà dopo l'incubazione e ogni giorno a seguire.

- *Infermità Accecante*; Si diffonde in acque contaminate. Ingestione. CD 16, 1d3 giorni, -1 FIS, se subisce più di 2 danni a FIS deve fare un altro salvataggio o rimane accecato permanentemente.
- *Febbre da Gallina*: febbre alta, disorientamento, frequenti attacchi di risate incontrollabili. Inalazione, CD 16, 1 giorno, -2 MEN.
- *Febbre Demoniacca*: Ferimento. CD18, 1 giorno, -1 FIS. -1FIS se fallisce un secondo tiro salvezza su Tempra.

- *Brividi Diabolici*: La diffondono alcuni demoni. Ferimento CD 14, 1d4 giorni, -1 FIS. Richiede 3 tiri salvezza per guarire.
- *Febbre Lurida*: La diffondono ratti e otyugh. Può essere contratta anche da ferimento in ambiente malsano. CD15, 1d3 giorni, -1 FIS e -1 IST.
- *Fuoco Mentale*; Sembra che il cervello stia bruciando. Provoca stupore. Inalazione, CD 12, 1 giorno, -1 MEN.
- *Peste Bubbonica*: Ferimento o inalazione. CD 17, 1 giorno, -1 FIS e -1MEN e il bersaglio è affaticato.
- *Lebbra*: Contatto, inalazione, ferimento. CD 18 per evitarne gli effetti, 2d4 settimane, -3 MEN.
- *Malattia Rossa*: La pelle si arrossa, si gonfia, ed è calda al tocco. Ferimento, CD 15, 1d3 giorni, -1 FIS.
- *Tremarella*: Provoca spasmi involontari, tremori, e fitte. Contatto, CD 13, 1 giorno, -1 IST.
- *Devastazione Vischiosa*: La vittima si trasforma in poltiglia infettiva dall'interno Contatto, CD 14, 1 giorno, -2 FIS. -1FIS permanente se fallisce un secondo tiro salvezza su FIS.

MOSTRUARIO

Un universo fantasy è abitato non solo da animali comuni o esotici, ma anche da un incredibile numero di diverse creature e mostri. Quello che segue è una lista di possibili poteri che alcune creature possono possedere, oltre a quelli che può avere ogni classe descritta in questo manuale. Il Game Master può decidere di utilizzarle così come sono, modificarle o usarle come guida per crearne di nuove.

Assaltare

Quando una creatura con questa abilità muove e attacca usa una sola mossa per farlo e non due.

Aura

Chiunque nel raggio di 20 metri deve riuscire in un salvataggio su FIS CD 14 o subire Xd6 danni di qualche genere in base alla creatura.

Classe

La creatura è di una classe a scelta fra quelle disponibili dei giocatori.

Etereo

Le creature eteree sono invisibili, impercettibili, inconsistenti e inodori. La maggior parte degli attacchi magici non ha alcun effetto su di loro. Una creatura eterea può vedere e sentire in un raggio di 30 metri, anche se gli oggetti materiali possono comunque bloccare la vista e il suono. Le cose, però, le appaiono grigie, indistinte e spettrali. Gli incantesimi di danno della sfera di forza hanno effetto su queste creature. Le creature eteree si muovono in qualsiasi direzione e non vengono bloccate dagli oggetti materiali.

Guarigione Rapida

La creatura riguadagna punti ferita all'inizio di ogni turno, ma non permette a una creatura di far ricrescere o di riattaccare parti del corpo staccate. Guarigione rapida non ripristina i punti ferita persi da fame, sete, o soffocamento.

Incorporeo

Alcune creature (spettri, fantasmi...) sono inconsistenti, possono essere danneggiati solo da altri esseri incorporei, da armi magiche o da magie, effetti simili ad incantesimi o effetti soprannaturali, e non possono manipolare oggetti o esercitare una forza fisica su oggetti. Tuttavia hanno una presenza tangibile che talvolta, contro una creatura corporea, sembra una sorta attacco fisico.

Se colpita da magia o armi magiche, una creatura incorporea ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, tranne per la sfera di forza. Gli attacchi fisici di creature incorporee ignorano l'armatura materiale, anche se magica, a meno che non sia fatta di forza. Quindi non viene applicata la sua riduzione del danno.

Le creature incorporee non lasciano orme, non hanno profumo, e non fanno rumore a meno che non si manifestino, e anche allora fanno rumore solo intenzionalmente.

Ingoia Intero

Se una creatura con questo attacco speciale inizia il suo turno con un avversario tenuto in bocca cioè in lotta, può tentare una nuova prova di lottare. Se ci riesce, inghiotte la sua preda e l'avversario subisce danni morso. Una creatura ingoiata muore dopo 5 round se la creatura che lo ha inghiottito non viene uccisa.

Percezione Cieca

Consente alla creatura di notare cose che non può vedere, ma senza la precisione della Vista Cieca. La creatura di solito non ha bisogno di fare prove di Individuazione o Ascolto per notare ed individuare le creature nel raggio d'azione della sua capacità di Percezione Cieca.

Riduzione del Danno

Consente ad una creatura di ignorare un ammontare predefinito di danni da alcuni tipi di fonte di danno specificate nella riduzione stessa, per esempio ridurre il danno di 5 se non è da una fonte di fuoco, sarà scritto così 5/fuoco.

Rigenerazione

Recupera dalle ferite in modo rapido e fa ricrescere o riattaccare parti del corpo mozzate. Se è inconscia, quando la creatura arriva a 0 PF, può essere uccisa solo con un danno appropriato, altrimenti l'abilità continua ad avere effetto.

Scurovisione

Può vedere al buio fino a 60 metri. La Scurovisione è esclusivamente in bianco e nero, ma per il resto è come la normale vista.

Senza Cervello

La creatura è incapace di compiere qualsiasi ragionamento ed è spinta dal solo istinto. +20 ai Tiri salvezza su MEN. Non può compiere attacchi di opportunità.

Soffio

Una creatura espelle qualcosa dalla sua bocca. La maggior parte delle creature con armi da soffio sono limitate ad un numero di utilizzi al giorno o da una lunghezza minima di tempo che deve trascorrere tra un uso e l'altro.

Utilizzare un soffio è considerata una mossa azione, ma non si può fare più di una volta per turno. Nessun tiro per colpire è necessario. Il soffio riempie l'area indicata.

Stritolare

Una creatura con questo attacco speciale può schiacciare l'avversario, infliggendo danni contundenti, dopo aver fatto una prova riuscita di lottare. L'ammontare del danno è dato nella descrizione della creatura.

Travolgere

Una creatura con Travolgere può usare le sue 2 mosse per fare un movimento e calpestare qualsiasi avversario più piccolo di lui infliggendo danni. Gli avversari travolti possono tentare un attacco di opportunità o tentare un Tiro salvezza su IST per subire la metà dei danni. Una creatura con Travolgere può infliggere danni da travolgimento ad un bersaglio una volta per turno, non importa quante volte il suo movimento passa sopra alla creatura bersaglio.

Vista Cieca

Vista Cieca è l'abilità di usare un senso non visivo per poter operare efficientemente senza la vista, rendendo l'invisibilità e il camuffamento irrilevante alla creatura con questa abilità.

Volare

Una creatura con questa abilità può cessare o riprendere il volo come mossa di movimento. Se l'abilità è soprannaturale, diventa inefficace in un campo anti magia finché questo rimane attivo. Può terminare il movimento in un quadrato già occupato.

WARRIGERO

Competenze e Capacità



Elmo / Corona

Maskera

Mantello

Armatura

Vestito

Amuleto

Foretra

Arma Primaria

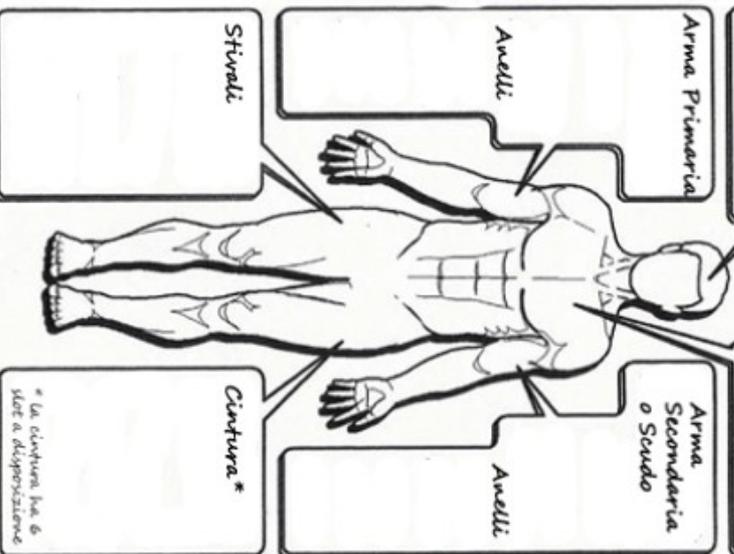
Arma Secondaria o Scudo

Anelli

Anelli

Stivali

Cintura*



* La cintura ha 6 slot a disposizione

Mente



Istinto



Fisico



Sesso

Età

Allineamento



Immagine

Classe

Livello

Razza

PX

Bonus e malus di Razza

Punti ferita max

Punti ferita



Punti mana max

Punti mana



Difesa
Riduzione



Arma

TxC

Danno

Arma

TxC

Danno

Arma

TxC

Danno

Iniziativa



Malus uso di due armi



Movimento



Probabilità di parata



Linguaggi



Talenti



Sfere Conosciute

Note

Equipaggiamento Zaino

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____
- 8) _____
- 9) _____
- 10) _____
- 11) _____
- 12) _____

Equipaggiamento Cintura

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____

Equipaggiamento Borsa

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

Equipaggiamento Borsa

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

Equipaggiamento Borsa

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

Creatura:

Fisico



Istinto



Mente



Competenze e Capacità



Punti ferita max
Punti ferita



Arma



TxC
Danno

Arma



TxC
Danno

Arma



TxC
Danno

Iniziativa



Malus uso
di due armi



Movimento



Probabilità
di parata



Linguaggi



Talenti



Creatura:

Fisico



Istinto



Mente



Competenze e Capacità



Punti ferita max
Punti ferita



Arma



TxC
Danno

Arma



TxC
Danno

Arma



TxC
Danno

Iniziativa



Malus uso
di due armi



Movimento



Probabilità
di parata



Linguaggi



Talenti



WARHERO

WARHERO

WARHERO

FANTASY

UN SISTEMA SNELLO E LEGGERO PER
GIOCARRE AMBIENTAZIONI DI GENERE
FANTASY. IN QUESTO MANUALE SONO
PRESENTI TUTTE LE REGOLE
NECESSARIE PER GESTIRE LE SESSIONI
DI GIOCO. IL SUO APPROCCIO
ORIENTATO ALLA CARATTERIZZAZIONE
E SULL'INTERPRETAZIONE DEL
PERSONAGGIO. LASCIANDO AMPIO
SPAZIO AL MASTER PER PORTARE
AVANTI LA STORIA PROPOSTA.

