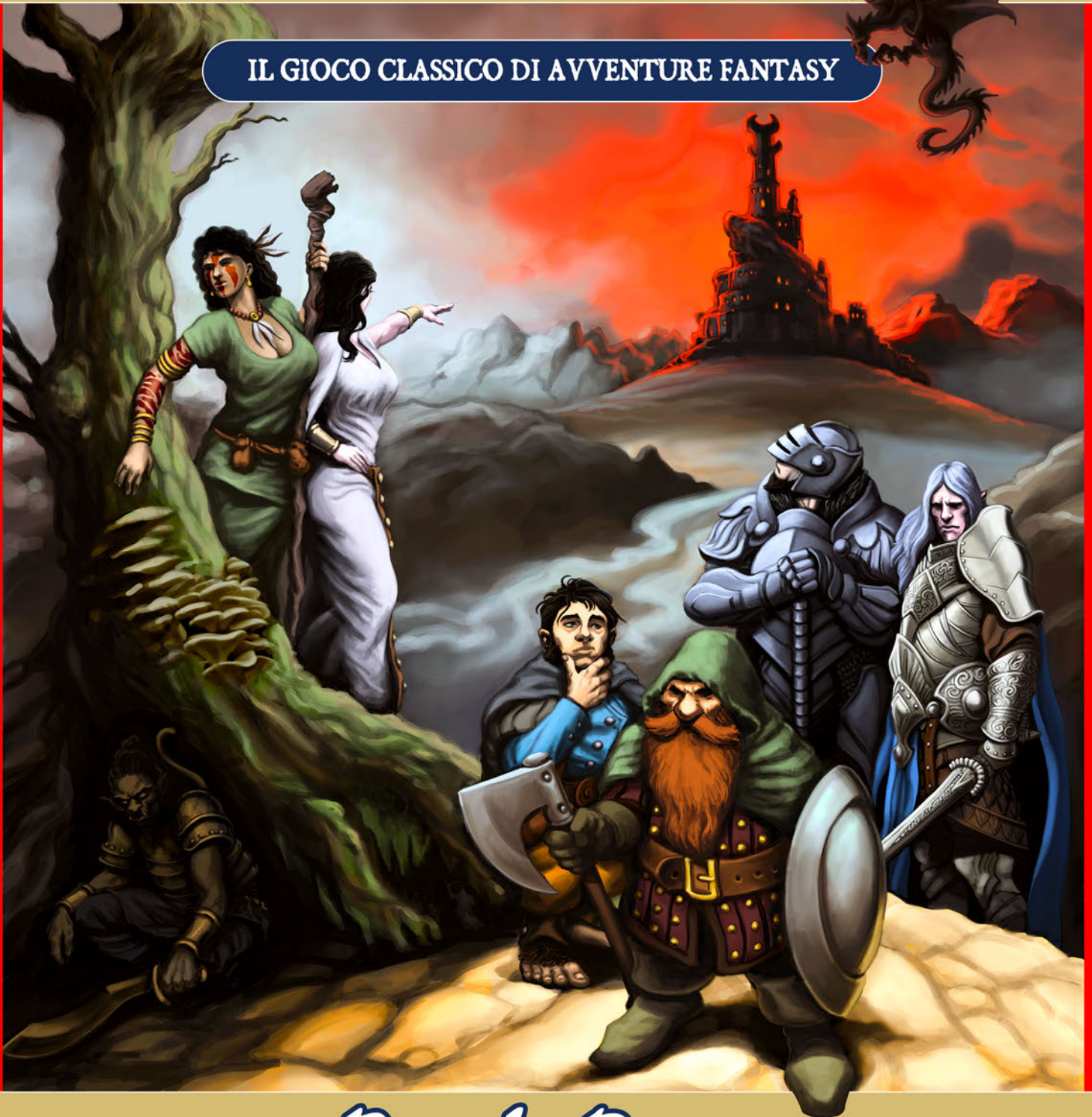


AGAINST THE Darkmaster

IL GIOCO CLASSICO DI AVVENTURE FANTASY



• Regole Base •

AGAINST THE Darkmaster

IL GIOCO CLASSICO DI AVVENTURE FANTASY

◦ Regole Base ◦

Il presente lavoro è rilasciato sotto licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0
Unported.



Per prendere visione della licenza, visitare: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> o inviare una lettera a: Creative Commons, 171 Second Street, STE 300, San Francisco, CA, 94105, USA.

Questa licenza ti permette di riprodurre, distribuire, remixare e riutilizzare il testo contenuto in questo libro alle seguenti condizioni:

- ◆ non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali;
- ◆ devi attribuire la paternità alla Open Ended Games, Inc.;
- ◆ devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Against the Darkmaster - Il Gioco Classico di Avventure Fantasy è un marchio della Open Ended Games, Inc.

Il logo di *Against the Darkmaster* e tutte le illustrazioni originali qui contenute sono sotto Copyright © 2016-2019, di Open Ended Games, Inc. dove non diversamente specificato.

Le immagini di Tazio Bettin riprodotte alle pagine 28, 35, 46, 56, e sulla Tabella degli Attacchi da Bestie Feroci sono rilasciate sotto licenza CC BY NC SA



• *Crediti e Ringraziamenti* •

Open Ended Games

Massimiliano Caracristi
Tommaso Galmacci
Nikola Segoloni
Paolo Vecchiocattivi

Traduzione e Revisione

Paolo Vecchiocattivi
Gabriella Zugno

Impaginazione

Tommaso Galmacci
Nikola Segoloni

Illustrazioni

Tazio Bettin
Tommaso Galmacci
Heraldo Mussolini
Marcin Ściolny

COPERTINA

Tommaso Galmacci



Edizione italiana a cura di MPEditioni
www.mpedizioni.it

Playtest

Davide Borgia
Enrico Bosio
Martin Carpentari
Bradly "Oak" Cozby
William D'Hollander
Filippo De Giorgi
Angela Di Fiore
Federica Di Pietrantonio
Gabe Dybing

Stefano Finzi
Antonella Giancotti
John Greenheck
Alessandro Grott
Father Eretius
Gian Holland
Matt Jowett
Daryl Lanz
Wesley Ligon

Mike From Pittsburgh
Daniel Mura
C. William Perkins
Alessandro Petri
Giulio Piazza
Lorenzo Raggi
Tyler Steinley
Renata Zanettini
Gabriella Zugno

• Sommario •

Against the Darkmaster	8
Dadi e Tiri di Dadi	9
CREARE UN PERSONAGGIO	11
Lista per la Creazione del Personaggio	12
Statistiche	13
Stirpi	14
Descrizione delle Stirpi	16
Culture	22
Descrizione delle Culture	23
Vocazioni	28
Abilità	31
Background	34
Passioni e Ardore	36
Ritocchi Finali	38
ALL'AVVENTURA	39
Risolvere le Azioni	40
Magia ed Incantesimi	43
Movimento e Viaggio	48
Ricchezza e Tesori	51
Avanzamento dei Personaggi	53
COMBATTIMENTO	55
Combattimento	56
Danni, Ferite, Salute e Guarigione	66
GRIMORI	68
GRIMORIO DELL'ANIMISTA	69
GRIMORIO DELLO STREGONE	83
GRIMORIO ELFICO	96
TABELLE GENERALI	103



• Against the Darkmaster •

Against the Darkmaster (abbreviato in *Darkmaster* o in *VsD* da qui in avanti) è un gioco di ruolo da tavolo che contiene high fantasy, avventure epiche, magia soprannaturale e combattimenti heavy metal.

A cosa si ispira *Against the Darkmaster*?

VsD è prima di tutto un gioco di fantasy epico. Come tale si ispira principalmente ai classici scritti dai maestri del genere, da J.R.R Tolkien a Ursula K. Le Guin, passando per Terry Brooks, Terry Goodkind e i loro discepoli, Weis e Hickman, Jordan e Williams.

Queste sono, tuttavia, solo le fonti d'ispirazione iniziali. *Against the Darkmaster* ha preso spunto anche dai grandi film fantasy degli anni 70, 80 e 90 e dal genere dello sword and sorcery. Chi non ricorda il cartone animato de *Il Signore degli Anelli* di Ralph Bakshi o i film a basso costo degli anni 80 sui barbari? Pensa ai film rimasti nei cuori di un'intera generazione: *Il drago del lago di fuoco*, *Krull*, *Labyrinth - Dove tutto è possibile*, *Scontro di titani*, *Legend*.

Immagina infine che *VsD* sia un mix di tutto quanto detto sopra visto attraverso gli occhi dei fan della musica heavy metal. E quando diciamo "heavy metal" intendiamo il genere originale. La musica di Malmsteen, Dio, Black Sabbath, Blind Guardian, Manowar, Iron Maiden. I testi e la musica portano in vita lo scontro dell'acciaio con l'acciaio, il potere del fuoco elementale e del tuono. Questi sono tutti gli ingredienti che troverai in dosi abbondanti nella ricetta di *VsD*.

Di cosa hai bisogno per giocare ad *Against the Darkmaster*?

VsD è un gioco di ruolo da tavolo e, come tale, ciò di cui avrai bisogno sarà: un tavolo, delle penne (effettivamente sarebbero meglio delle matite), della carta (in particolare, una copia di queste regole e una scheda del personaggio per ogni giocatore, e alcuni fogli bianchi per prendere appunti, tracciare delle mappe e fare dei disegni) e un set di dadi a dieci facce per ogni giocatore.

Ah e ti serviranno inoltre dei giocatori, naturalmente. Devi radunare due o più amici attorno a quel tavolo e fai in modo che portino della buona pizza!





• Dadi e Tiri di Dadi •

Against the Darkmaster usa solo un paio di dadi a dieci facce (o d10) per qualsiasi tiro durante il gioco.

Tiro di un d100

La maggioranza dei tiri di dadi sarà fatto con un tiro percentuale - chiamato anche tiro da 1d100. Questo significa che devi tirare due dadi a dieci facce, possibilmente di colori differenti, stabilendo in precedenza quale dado rappresenterà le decine e quale le unità.

Perciò se con un tiro vedi un "5" sul dado delle decine e un "7" sul dado delle unità avrai ottenuto un "57"; un "3" e un "9" sono un "39"; uno "0" e un "4" sarà uno "04" - o più semplicemente un "4".

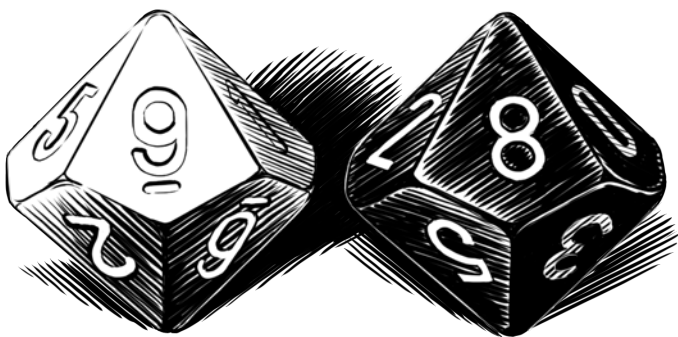
L'unica eccezione è rappresentata da una coppia di zero, che non si legge come "0" ma come "100".

In questo modo la combinazione dei due dadi produrrà un qualsiasi risultato compreso tra 1 e 100.

Tiro di un d10

In *VsD* per gli altri tipi di tiri di dado in *VsD* saranno semplici tiri di dadi utilizzerà semplicemente un d10. Quando leggi "tira #d10" significa che dovrai tirare un numero # di dadi a dieci facce e fare la somma dei risultati.

Quindi, ad esempio la parola "3d10" significa tira tre dadi a dieci facce, e se ottieni un "5", un "4" e un "9", il risultato finale sarà "18".



Tipi di Tiri di Dadi

Ci sono principalmente quattro tipi di tiri in *VsD*:

- ◆ Tiri di Abilità: vengono usati quando un personaggio sta tentando di completare un compito di qualsiasi tipo, usando le sue abilità e le sue capacità.
- ◆ Tiri Salvezza: permettono ad un personaggio di resistere agli effetti nefasti d'incantesimi, veleni e altri pericoli che potrebbe incontrare nelle sue avventure.
- ◆ Tiri di Attacco: vengono effettuati quando un personaggio assalta qualcuno con un'arma, con un attacco disarmato o lanciando un Incantesimo.
- ◆ Tiri di Incantamento: vengono usati quando un personaggio incanala le energie mistiche necessarie a tessere l'Intreccio di un Incantesimo.

TIRI NON MODIFICATI

A volte, quando tiri un dado le regole dicono che succede qualcosa con un particolare Tiro Non Modificato. Questo significa che viene usato il numero che si ottiene sul dado tirato, senza applicare alcun bonus o modificatore.

Gli effetti dei Tiri Non Modificati devono essere applicati per primi e precedere qualsiasi altro risultato o effetto durante la risoluzione di un tiro di dadi.

TIRI APERTI

Quando le regole del gioco richiedono un Tiro Aperto significa che se ottieni un Tiro Non Modificato compreso tra 96 e 100 sul d100, devi riprendere i dadi e tirare nuovamente, aggiungendo il nuovo risultato al primo che avevi ottenuto. Se anche questo tiro ottiene un 96 o più, devi continuare a tirare e aggiungere i risultati finché non ottieni un tiro inferiore a 95.

D'altro canto, se il tuo Tiro Non Modificato è compreso tra 01 e 05, devi tirare e sottrarre il nuovo tiro dal primo. Se con il secondo tiro ottieni 96 o più, devi tirare una terza volta, sottraendo nuovamente il risultato dai primi due; ripeti questo processo finché non ottieni un risultato inferiore a 95.





• Creazione del
Personaggio •





• Lista per la Creazione del Personaggio •

Per generare il tuo personaggio, ti basterà seguire 7 tappe fondamentali, riassunte e spiegate brevemente qui di seguito:

1. GENERA LE TUE STATISTICHE

Genera le Statistiche del tuo personaggio distribuendo 50 punti tra le tue statistiche (da un minimo di 0 ad un massimo di 25).

2. SCEGLI LA TUA STIRPE E LA TUA CULTURA

- ◆ Scegli la Stirpe del tuo personaggio, modifica di conseguenza le Statistiche e prendi nota delle Abilità Speciali legate alla stirpe.
- ◆ Scegli la Cultura del tuo personaggio e assegna i tuoi Gradi di Abilità per la Cultura.

3. SCEGLI LA TUA VOCAZIONE

Scegli la Vocazione del tuo personaggio e distribuisci i tuoi Punti Sviluppo.

4. BACKGROUND ED EQUIPAGGIAMENTO

- ◆ Determina le tue Opzioni di Background.
- ◆ Prendi nota dell'equipaggiamento iniziale e degli averi del tuo personaggio.

5. SCEGLI LE TUE PASSIONI

Scegli le tue Passioni (Motivazione, Temperamento, Fedeltà).

6. CALCOLA GLI ATTRIBUTI DERIVATI

Velocità di Movimento, Difesa, bonus ai Tiri Salvezza, etc.

7. DAI UN NOME AL TUO PERSONAGGIO

Scegli un nome per il tuo personaggio e dai inizio alle tue avventure con *Against the Darkmaster!*





• Statistiche •

I personaggi in *Against the Darkmaster* sono definiti da un set di sei Statistiche, che misurano le loro capacità intrinseche, i loro punti di forza e le loro debolezze.

Ogni Statistica ha un Valore associato, che può essere positivo o negativo, e indica quanto il tuo personaggio sia valido in un certo ambito.

Descrizione delle Statistiche

FORZA (FRZ)

Misura la forza muscolare e la potenza fisica di un personaggio.

AGILITÀ (AGD)

È la misura a carattere generale della destrezza, della velocità, della coordinazione, dell'equilibrio e dell'agilità in generale di un personaggio.

TEMPRA (TEM)

Determina la misura della resistenza fisica e del vigore di un personaggio.

ARGUZIA (ARG)

Misura le capacità di ragionamento, l'ingegnosità, le abilità mnemoniche e l'agilità mentale di un personaggio.

Il valore di Arguzia modifica il numero di Punti Magia che uno Stregone ottiene ad ogni livello (Vedi il capitolo di Magia ed Incantesimi per maggiori informazioni).

SAGGEZZA (SAG)

Misura l'empatia, l'intuito, la forza di volontà, la consapevolezza e l'attenzione ai dettagli di un personaggio.

Il valore di Saggezza modifica il numero di Punti Magia che un Animista ottiene ad ogni livello (Vedi il capitolo di Magia ed Incantesimi per maggiori informazioni).

PRESENZA (PRE)

È la misura dell'aspetto esteriore, del carisma e dell'influenza sociale di un personaggio.

Generare le Statistiche

I giocatori possono scegliere le Statistiche dei loro personaggi distribuendo 50 punti (in blocchi da 5 punti ognuno) tra di loro come meglio credono.

Nessuna Statistica può avere un valore iniziale superiore a 25 o inferiore a 0. Di seguito ci sono alcuni esempi di gruppi di Valori delle Statistiche generati in questo modo:

- ◆ +20, +15, +10, +5, +0, +0
- ◆ +25, +20, +5, +0, +0, +0
- ◆ +10, +10, +10, +10, +5, +5

Se preferisci puoi anche usare questi gruppi standard di valori per le tue Statistiche.





• Stirpi •

Il mondo di *Against the Darkmaster* è abitato da molte Stirpi differenti. Gli affascinanti elfi ultraterreni, i nani tarchiati, i massicci troll, i deformati orchi, gli agili mezzuomini e, ovviamente, gli umani coesistono uno di fianco all'altro, anche se non sempre in modo pacifico.

La Stirpe di un personaggio determina il suo aspetto generale, influenza i Valori delle sue Statistiche e gli fornisce delle abilità speciali legate al suo lignaggio.

I giocatori devono scegliere la loro Stirpe durante la creazione del personaggio, prima ancora della selezione della loro Vocazione.

Modificatore di Stirpe

Ogni Stirpe fornisce una serie di modificatori alle statistiche di un personaggio, come viene mostrato nella Tabella dei Modificatori della Stirpe qui sotto:

Tratti Speciali

Ogni personaggio ottiene una serie di Tratti Speciali, che riflettono le abilità particolari comuni ai membri della sua Stirpe. I giocatori dovrebbero segnare i loro Tratti Speciali sulla loro scheda del personaggio.





CULTURE SUGGERITE

Questa è una lista delle Culture a cui appartiene tipicamente un membro di una certa Stirpe. I personaggi possono appartenere a Culture differenti da quelle qui suggerite, a patto che tutti al tavolo siano d'accordo con questa scelta.

OPZIONI BACKGROUND

Questo è il numero di Punti Background che il personaggio di una Stirpe può spendere per acquistare le sue Opzioni di Background.

LIVELLO DI RICCHEZZA INIZIALE

Questo è il livello di Ricchezza con cui inizia la campagna un personaggio di una certa Stirpe. Aggiungi questo valore alla Ricchezza Iniziale legata alla Cultura di un personaggio per determinare il suo LR totale, come descritto nel capitolo della Ricchezza.

· TABELLA DEI BONUS DI STIRPE ·

Stirpe	FRZ	AGI	TEM	ARG	SAG	PRE	PF	PF Max	PM	TSR	TSV	BG	LR
Nano	+5	-5	+15	+0	+5	-5	40	150	+0	+20	+20	4	1
Mezzuomo	-20	+15	+10	+0	+5	+0	20	100	+0	+10	+35	5	0
Uomo	+5	+0	+0	+0	+0	+0	30	120	+0	+0	+0	5	0
Alto Uomo	+10	+0	+10	+0	+0	+5	35	150	+1	+5	+0	4	1
Mezzelfo *	+5	+5	+5	+0	+0	+5	25	120	+2	+5	+0	4	1
Elfo del Crepuscolo	+0	+10	+0	+5	+0	+5	25	120	+3	+10	+0	3	1
Elfo d'Argento*	+0	+10	+5	+5	+5	+10	20	120	+4	+10	+0	3	1
Elfo delle Stelle	+0	15	+10	5	+10	+15	20	120	+5	+10	+0	2	1
Mezzorco *	+5	+0	+10	+0	+0	-5	30	120	+0	+5	+0	5	0
Orco *	+5	+0	+15	-5	-5	-10	35	120	+0	+10	+0	5	0
Orco Oscuro *	+10	+0	+20	-5	-5	-5	40	150	+0	+10	+0	4	0
Troll di Pietra*	+20	-10	+15	-15	-15	-10	60	250	+0	+30	+0	3	0
Troll Oscuro*	+25	-5	+15	-10	-5	-10	75	250	+0	+30	+0	2	0

***Mezzelfo, Elfo d'Argento, Mezzorco, Orco, Orco Oscuro, Troll di Pietra, Troll Oscuro:** queste stirpi verranno descritte in dettaglio nelle regole complete; le statistiche di gioco sono state incluse qui per completezza.

FRZ, AGI, TEM, ARG, SAG, PRE: questi modificatori si applicano direttamente al valore della Statistica corrispondente per i personaggi di una Stirpe. I giocatori dovrebbero prendere nota di questi valori sulle loro schede dei personaggi, modificando di conseguenza il valore totale della Statistica.

PF: questo valore viene aggiunto come bonus al totale dei Punti Ferita iniziali del personaggio.

PF Max: un personaggio non può mai superare il valore dei PF indicato in questa colonna per la sua stirpe.

PM: questo è il numero di Punti Magia aggiuntivi che il personaggio guadagna come bonus una tantum al 1° livello.

TSR: questo bonus si aggiunge ai Tiri Salvezza sulla Robustezza del personaggio.

TSV: questo bonus si aggiunge ai Tiri Salvezza sulla Volontà del personaggio.

BG: questo valore rappresenta i Punti Background con cui parte un personaggio che appartiene a una Stirpe.

LR: questo valore rappresenta il Livello di Ricchezza fornito dalla Stirpe del personaggio.



• Descrizione delle Stirpi •

Umani

La razza Umana è la più numerosa e adattabile di tutte le Stirpi. Uomini di tutte le taglie e colorito possono essere trovati in ogni regione; in strenua opposizione alle forze del Darkmaster, e persino ai suoi ordini, per loro stessa volontà o sotto il giogo del suo potere rovinoso.

TRATTI SPECIALI

- ◆ *Specializzazione:* Gli Umani ottengono un bonus di +10 a qualsiasi abilità a loro scelta.

Cultura Suggestita: Qualsiasi ad eccezione di Sotterraneo, Fatato o Predone

Livello di Ricchezza Iniziale: 0

Opzioni Background: Gli Umani iniziano con 5 Punti Background.





Alti Uomini

Gli Alti Uomini sono gli ultimi sopravvissuti di una Stirpe Umana rara e antica. Si dice che siano i discendenti dei progenitori di tutti gli Uomini, che furono costretti a fuggire dal loro impero secoli addietro.

Solitamente sono più alti e massicci degli Uomini comuni, superano spesso i 190 cm di altezza e pesano solitamente attorno a 100 Kg.

Sono di carnagione molto pallida o molto scura, con capelli scuri e occhi nocciola, azzurri o verdi.

Gli Alti Uomini sono molto longevi, probabilmente perché hanno tracce di sangue elfico nelle loro vene, arrivando a vivere una media di 200 anni e, in rari casi, superando persino i 300 anni di età.

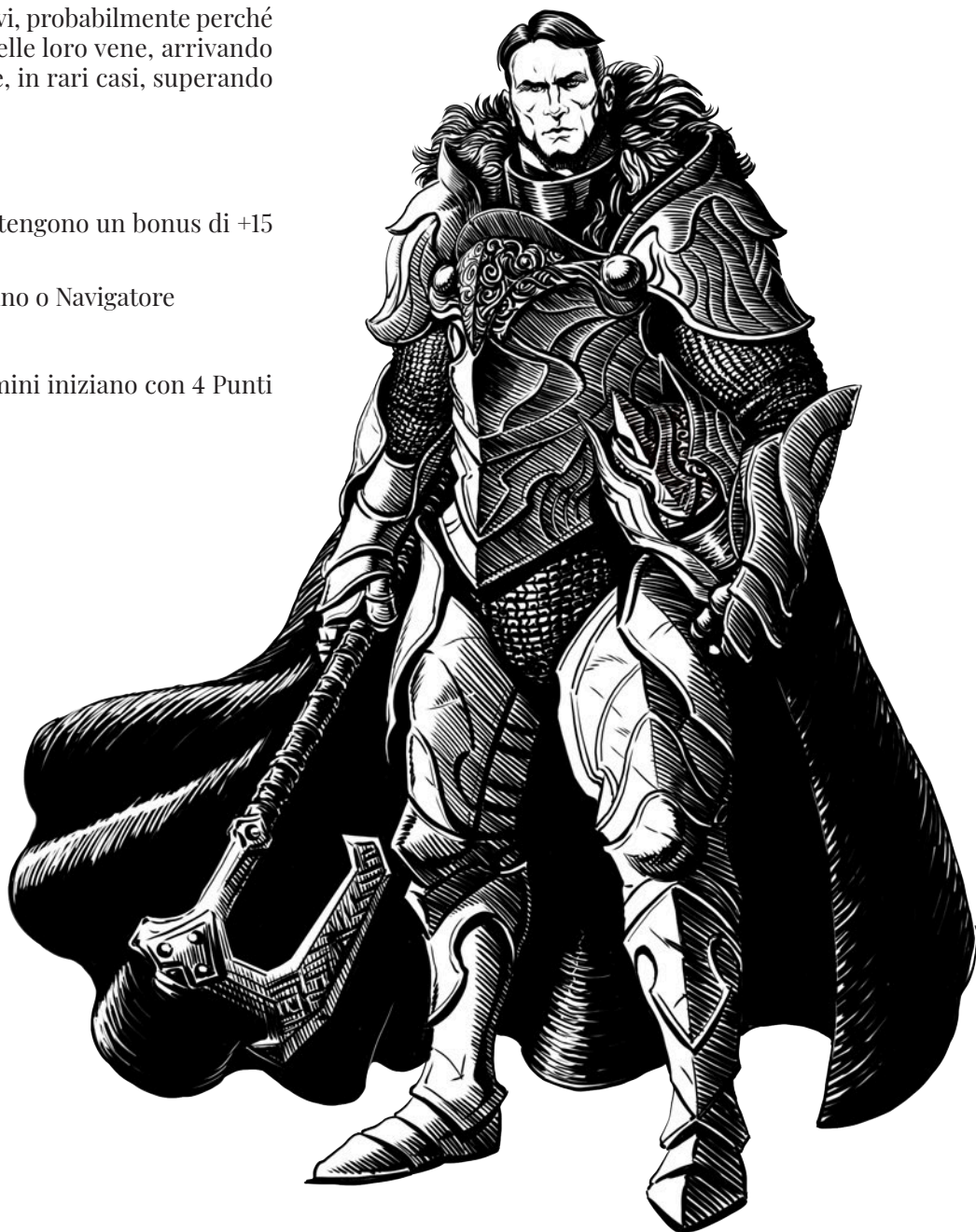
TRATTI SPECIALI

- ◆ *Imponente*: Gli Alti Uomini ottengono un bonus di +15 alla loro abilità di Carisma.

Cultura Suggesta: Nobile, Cittadino o Navigatore

Livello di Ricchezza Iniziale: 1

Opzioni Background: Gli Alti Uomini iniziano con 4 Punti Background.





Nani

Le leggende narrano che i Nani siano nati dalla pietra, scolpiti e portati in vita dai loro dèi nella notte dei tempi. Di sicuro i Nani sembrano avere un'affinità con la pietra, o perlomeno aver ereditato parte della sue resistenze e durezza.

I Nani sono bassi e massicci, si aggirano solitamente tra i 140 e 150 cm di altezza, ma spesso pesano quanto un uomo adulto molto più alto; tendono ad avere arti muscolosi, forti gambe e corpi panciuti. I maschi adulti hanno delle barbe molto lunghe e ricciolute, spesso legate in trecce.

Hanno inoltre una durata della vita incredibilmente elevata e, benché non siano immortali come la Stirpe elfica, possono arrivare a vivere oltre 300 anni, questo influenza il loro modo di vedere il mondo e il loro temperamento, che i membri delle Stirpi da una vita più breve considerano spesso ombroso e meditabondo.

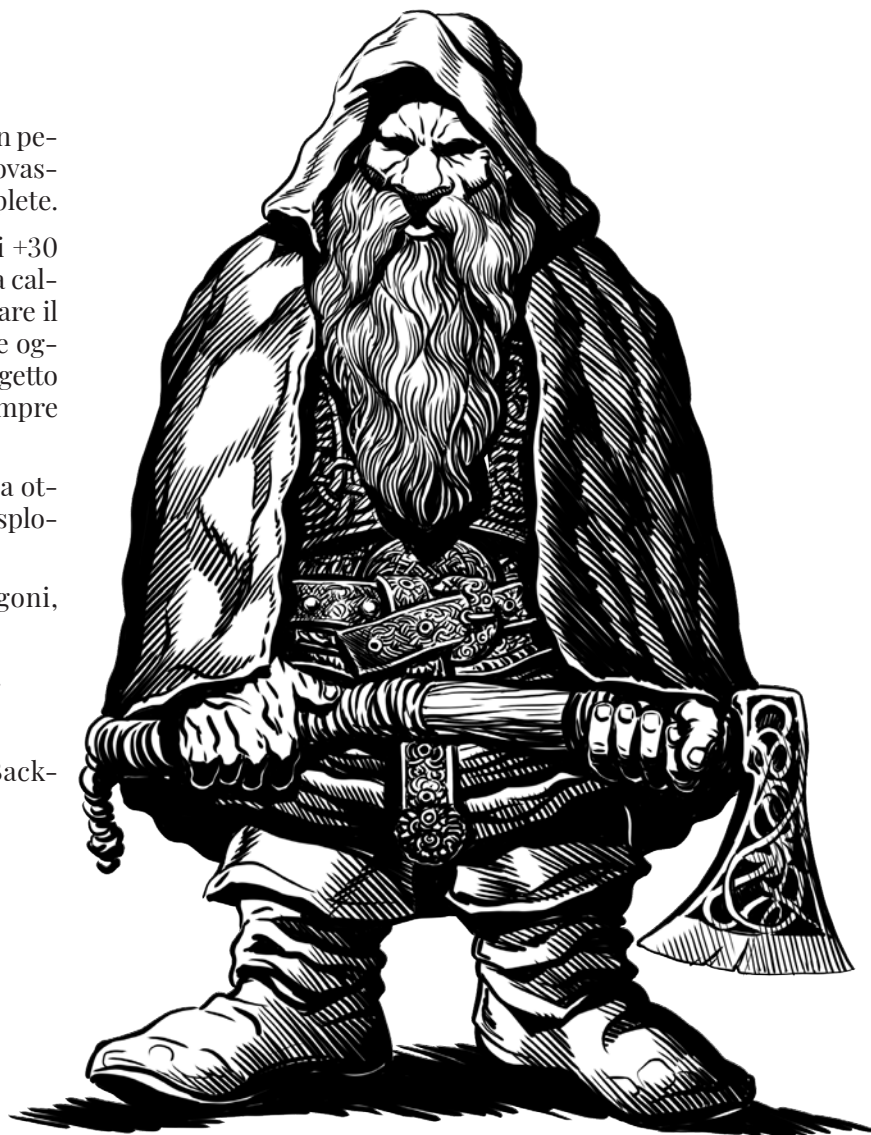
TRATTI SPECIALI

- ◆ *Visione Oscura:* I Nani possono vedere fino a 30 m in penombra (considerando i primi 15 m come se si trovassero in piena luce), e fino a 3 m nelle tenebre complete.
- ◆ *Stirpe della Forgia:* I Nani ottengono un bonus di +30 bonus ai loro TS e alle difese contro gli attacchi da caldo e freddo, e a tutti i loro tiri effettuati per lavorare il metallo, la pietra o le pietre preziose o per creare oggetti usando questi materiali. Inoltre qualsiasi oggetto di metallo creato con successo da un nano sarà sempre almeno di Alta Qualità.
- ◆ *Nato dalla Pietra:* I Nani non possono nuotare, ma ottengono un bonus di +20 ai loro tiri di Natura ed Esplorazione finché si trovano nel sottosuolo.
- ◆ *Superstizioso:* I Nani non possono essere Stregoni, Campioni o Eclettici.

Cultura Suggestita: Sotterraneo, Colono o Montanaro.

Livello di Ricchezza Iniziale: 1

Opzioni Background: I Nani iniziano con 4 Punti Background.





Mezzuomini

I Mezzuomini sono un popolo minuto, di statura persino inferiore a quella dei Nani. Nonostante tendano ad essere grassi e tarchiati, sono sorprendentemente agili e possiedono l'abilità sconcertante, e quasi magica, di scomparire dalla vista e muoversi senza emettere alcun rumore. Le tonalità della loro pelle possiede la stessa varietà di quelle delle Stirpi Umane, ma i loro capelli tendono solitamente ad essere ricci. I maschi di questa Stirpe si fanno crescere di rado la barba, possiedono tuttavia dei grandi piedi pelosi di cui vanno molto fieri.

I Mezzuomini vivono poco più a lungo degli Uomini, ma in qualche modo riescono a mantenere un animo gioioso e quasi infantile per gran parte della loro vita.

Per qualche ragione i Mezzuomini non sembrano essere permeabili alla magia. Trovano grandi difficoltà nel comprendere e imparare le Arti Magiche, resistono ai loro effetti magici più facilmente rispetto alle altre Stirpi. Nessuno conosce realmente le ragioni che causano questa incompatibilità magica, ma fino ad oggi non ha mai visto la luce nessun mago Mezzuomo.

TRATTI SPECIALI

- ◆ *Svelto*: I Mezzuomini ottengono un bonus speciale di +20 alle loro abilità di Furtività e Acrobazia.
- ◆ *Colpo Sicuro*: I Mezzuomini ricevono un bonus speciale di +10 alla loro abilità A distanza.
- ◆ *Seconda Colazione*: I Mezzuomini raddoppiano il loro recupero giornaliero di PF se riescono a fare un pasto sontuoso (un vero pasto, non razioni!) prima del riposo.
- ◆ *Superstizioso*: I Mezzuomini non possono essere Stregoni, Campioni o Eclettici.

Cultura Suggestita: Bucolico

Livello di Ricchezza Iniziale: 1

Opzioni Background: I Mezzuomini iniziano con 5 Punti Background.



Elfi del Crepuscolo

Tra le stirpi elfiche, gli Elfi del Crepuscolo sono quelli legati più strettamente al mondo mortale. A differenza degli altri elfi non hanno mai viaggiato fino alle Terre Immortali, preferendo vagare liberamente nella natura selvaggia piuttosto che seguire i loro fratelli; per questa ragione vengono chiamati a volte Elfi Selvaggi e sono ritenuti rustici e grossolani dai loro cugini, gli Elfi d'Argento e gli Elfi delle Stelle - pur avendo una cultura e una società sofisticate se paragonate a quelle di gran parte degli Uomini.

Gli Elfi del Crepuscolo hanno delle orecchie lievemente appuntite e sono alti e slanciati, con un'altezza che si aggira sui 180 cm, ma solitamente pesano molto meno di un uomo della stessa taglia, hanno una carnagione rubiconda, capelli color sabbia o dorati e occhi verdi o azzurri.



TRATTI SPECIALI

- ◆ *Sensi Acuti:* I sensi superiori degli Elfi gli forniscono un bonus speciale di +10 all'abilità di Percezione. Possono inoltre vedere alla luce della luna o delle stelle come se fosse pieno giorno, e fino a 30 m in penombra (considerando i primi 15 m come se si trovassero in piena luce).
- ◆ *Immortale:* Gli Elfi non invecchiano, sono immuni alle malattie, e sono resistenti agli effetti del freddo naturale (ottenendo un bonus di +10 contro qualsiasi minaccia basata sul freddo). Non hanno bisogno di dormire ed ottengono i benefici di una notte di completo riposo semplicemente meditando per 3 ore.
- ◆ *Piede Leggero:* I terreni accidentati non influiscono sul loro movimento, finché restano non ingombrati e non indossano nessuna armatura o tuttalpiù una leggera.
- ◆ *Colpo Sicuro:* Gli Elfi del Crepuscolo ricevono un bonus speciale di +10 alle loro abilità A distanza.
- ◆ *Snelli e Aggraziati:* Gli Elfi del Crepuscolo devono assegnare uno dei loro tre valori di Statistiche più alti alla Presenza. Ottengono un bonus di +10 all'abilità Acrobazia e un +20 ai tiri di Furtività in qualsiasi ambiente naturale.

Cultura Suggesta: Fatato o Tribale

Livello di Ricchezza Iniziale: 1

Opzioni di Background: Gli Elfi del Crepuscolo iniziano con 3 Punti Background.

Elfi delle Stelle

Gli Elfi delle Stelle sono i più antichi, fieri e aggraziati di tutte le Stirpi Elfiche. Sono stati creati e risvegliati dagli Dei nelle Terre di Mezzo sud orientali, quando ancora non c'erano né il Sole né la Luna; il cielo invece era illuminato da un miliardo di Stelle argentee - da cui è derivato il loro nome. Sono da sempre la Stirpe più cara agli Dei, creati a loro immagine e somiglianza, e hanno ereditato tutte le loro migliori - e peggiori - qualità. Quando gli Dei li hanno invitati, hanno navigato attraverso il Mare per vive a loro fianco come pari.



Tuttavia alcuni dei più superbi tra loro sono diventati invidiosi degli Dei, e hanno dato vita ad un conflitto contro gli Dei e le altre Stirpi Elfiche. Al termine della guerra che ha mietuto innumerevoli vite, coloro che sono rimasti fedeli agli Dei hanno preferito tornare nelle Terre di Mezzo ed insediarsi. Hanno tentato di vivere in pace con le altre Stirpi Elfiche, ma la loro arroganza non è mai stata perdonata completamente e non vengono tuttora visti di buon occhio.

Inoltre tendono ad avere un atteggiamento altezzoso e di disprezzo per tutte le altre Stirpi, che considerano inferiori.

Gli Elfi delle Stelle sono incredibilmente alti, con i maschi si aggirano sui 2 m o più, e snelli come gli altri Elfi, ma forse più muscolosi. Hanno degli occhi incredibilmente profondi e saggi, e il loro sguardo mette in soggezione i membri delle altre Stirpi. Gli Elfi delle Stelle preferiscono abiti dorati, argentati, di porpora, bianchi e neri.

TRATTI SPECIALI

- ◆ *Sensi Acuti:* I sensi superiori degli Elfi gli forniscono un bonus speciale di +10 all'abilità di Percezione. Possono inoltre vedere alla luce della luna o delle stelle come se fosse pieno giorno, e fino a 30 m in penombra (considerando i primi 15 m come se si trovassero in piena luce).
- ◆ *Immortale:* Gli Elfi non invecchiano, sono immuni alle malattie, e sono resistenti agli effetti del freddo naturale (ottenendo un bonus di +10 contro qualsiasi minaccia basata sul freddo). Non hanno bisogno di dormire e ottengono i benefici di una notte di completo riposo semplicemente meditando per 3 ore.
- ◆ *Piede Leggero:* I terreni accidentati non influiscono sul movimento degli Elfi, finché restano non ingombrati e indossano un'armatura leggera o nessuna armatura.
- ◆ *Benedetto dalle Stelle:* i più aggraziati di tutte le stirpi elfiche, gli Elfi delle Stelle devono assegnare il Valore della loro Statistica più alta a Presenza. Ottengono anche un bonus speciale di +20 alle loro abilità di Arcana, Canti e Racconti e Carisma.
- ◆ *Saggezza delle Ere:* Gli Elfi delle Stelle ottengono l'accesso a due Arti Magiche di Stirpe: Saggezza Elfica e Melodie Incantate (vedi il capitolo di Magia ed Incantesimi per maggiori informazioni). Ricevono inoltre 2 gradi da distribuire tra queste Arti Magiche a propria scelta.

Cultura Suggesta: Fatato o Nobile

Livello di Ricchezza Iniziale: 1

Opzioni di Background: Gli Elfi delle Stelle iniziano con 2 Punti Background.



• Culture •

I personaggi provenienti da ambienti diversi avranno un insieme di abilità e inclinazioni differenti, diversi equipaggiamenti, e probabilmente differenti visioni del mondo, valori e credenze molto vari.

In *Against the Darkmaster* la Cultura rappresenta l'educazione di un personaggio e l'influenza che ha avuto su di lui l'ambiente in cui è vissuto.

La Cultura di un personaggio gli fornisce un certo numero di gradi in una serie di Abilità, determina l'equipaggiamento che porta con sé all'inizio della sua avventura e influenza il suo Livello di Ricchezza iniziale; forniscono inoltre un'idea ai giocatori su come interpretare i loro personaggi e alcuni suggerimenti su come scegliere le loro Passioni. I giocatori scelgono la Cultura del loro personaggio durante la creazione, subito dopo aver scelto la Stirpe.

Gradi di Abilità per la Cultura

La Cultura scelta fornisce un numero di gradi predeterminato in una serie di Abilità che rappresentano l'addestramento e l'educazione iniziale di un personaggio, come viene mostrato nella Tabella dei Gradi di Abilità per la Cultura.

I gradi culturali vengono guadagnati non appena il giocatore sceglie la cultura del suo personaggio, e non influenzano sul numero massimo di gradi sviluppabile (vedi il capitolo sullo sviluppo del personaggio).

Incantesimi

Alcune Culture forniscono un certo numero di gradi nelle Arti Magiche. I giocatori possono distribuire questi gradi come preferiscono tra le Arti Magiche indicate nella descrizione della Cultura.

Equipaggiamento

I personaggi inizieranno con un certo numero di oggetti tipici per la loro Cultura, che vengono aggiunti al loro equipaggiamento iniziale. Questi oggetti sono elencati nella descrizione della Cultura come una serie di opzioni alternative di equipaggiamento che il giocatore può scegliere.

Passioni e Visione del mondo

All'interno della descrizione di ogni Cultura sono indicate alcune delle credenze, opinioni e pregiudizi comuni tra i membri della stessa, insieme ad alcuni suggerimenti su come questi possano influenzare le Passioni del personaggio. Ovviamente queste linee guida rappresentano solo delle ipotesi generali fatte per aiutare i membri del gruppo a dare vita ai loro personaggi, e non sono in alcun modo tassative. I giocatori sono liberi di interpretare i loro personaggi secondo i loro desideri, seguendo questi concetti o creando un membro atipico della Cultura del proprio personaggio.

Livello di Ricchezza Iniziale

Questo è il Livello di Ricchezza con cui inizia un personaggio di una certa Cultura. Questo valore viene aggiunto al Livello di Ricchezza iniziale della Stirpe del personaggio per determinare il LR totale, come descritto nel capitolo della Ricchezza.



• Descrizione delle Culture •

SOTTERRANEO

I personaggi della Cultura Sotterranea costruiscono le loro abitazioni nel sottosuolo, possono vivere in piccole comunità minerarie in vasti e intricati labirinti che si estendono sotto la superficie, o magari in grandi sale e fortezze scavate nel fianco di colline o montagne. Di conseguenza non amano i vasti spazi aperti come pianure e praterie e non si trovano particolarmente a proprio agio sulle barche e con la navigazione in generale. Sono gente pratica, che lavora duramente e dotata spesso di un'attrazione inesplicabile per le gemme, i giacimenti preziosi e il taglio della pietra.

Concetti come onore e legami di sangue vengono tenuti in grande considerazione dai personaggi che appartengono a questa Cultura.

Un giocatore che vuole sottolineare la Cultura del suo personaggio potrebbe scrivere una Motivazione inerente al proteggere la loro dimora o il suo clan dalle forze del Darkmaster. In alternativa potrebbe collegare la sua Natura ad un codice di onore o forse alla brama d'oro e di pietre preziose. Infine potrebbe scrivere della sua Fedeltà instabile o improbabile con uno dei suoi compagni di avventura appartenente ad una Cultura differente.

Equipaggiamento: Effettua una scelta per ognuno dei punti seguenti.

- ◆ Abiti pratici e dai colori sgargianti; mantello pesante e cotta di maglia; tunica di lana e giustacuore di cuoio.
- ◆ Piccozza o ascia da guerra; spada e scudo; spada corta o pugnale.
- ◆ Elmo da minatore, acciarino e corda; balestra leggera con dardi; fiasco di birra e razioni da viaggio.

Livello di Ricchezza Iniziale: 1

FATATO

I membri della Cultura Fatata sono i discendenti di coloro che hanno usato le loro arti magiche per difendere le proprie comunità dai pericoli del mondo mortale. Vivono nelle profondità della foresta in strani villaggi, nascosti sulle cime di alberi antichi; oppure in castelli incantati le cui sinistre sale sono illuminate dalla luna, su isole che appaiono solo in determinate condizioni. Non si curano particolarmente dei problemi del mondo esterno, a meno che questi non rappresentino una minaccia per il benessere delle loro comunità idilliache.

Dato che hanno vissuto in un isolamento quasi completo, i personaggi della Cultura Fatata, seppure possano essere molto acculturati, potrebbero mostrare sorpresa per le cose mondane più ridicole.

I giocatori possono ispirarsi a questa Cultura per scrivere la Motivazione che ha portato il loro personaggio ad avere interesse negli eventi del mondo esterno. Il Temperamento eccentrico di un personaggio Fatato può essere usato per fornirgli dei tratti interessanti o delle peculiarità uniche, ad esempio potrebbe essere incapace di mentire ed essere costretto a soppesare accuratamente ogni frase proferita o potrebbe essere spinto da potenti emozioni, che potrebbero sopraffare il suo giudizio e spingerlo a grandi atti drammatici.

Equipaggiamento: Effettua una scelta per ognuno dei punti seguenti.

- ◆ Vesti di seta ricamate d'oro o d'argento; tunica corta e mantello.
- ◆ Spada lunga e lancia; spada corta, arco e frecce; pugnale a forma di foglia.
- ◆ Cordiale rinvigorente; liuto, lira o flauto; kit del guaritore.

Livello di Ricchezza Iniziale: 2

Arti Magiche: I personaggi della Cultura Fatata ottengono due gradi aggiuntivi da poter distribuire liberamente tra le seguenti Arti Magiche: Svelamento; Movimenti della Natura; Illusioni; Controllo Mentale e le Arti Magiche della loro Stirpe.





TRIBALE

I personaggi Tribali sono ritenuti primitivi o barbarici dai personaggi appartenenti alle altre Culture. Vivono nel profondo della natura selvaggia, solitamente in piccole tribù nomadi, semi-nomadi o in clan guidati da animisti e sciamani. Hanno un profondo rispetto per la natura ed i suoi abitanti, e per la propria sopravvivenza fanno affidamento esclusivamente su ciò che possono procacciare o foraggiare.

I loro corpi sono adornati da elaborati tatuaggi e cicatrici rituali, è da questa caratteristica che deriva il nome della loro Cultura. Un Tribale è in grado di distinguere non soltanto la tribù di provenienza di un altro individuo, ma persino il suo nome, il rango sociale e gli eventi principali della sua vita semplicemente esaminando i suoi tatuaggi; per questo i Tribali sono sospettosi nei riguardi degli individui “non dipinti” e ritengono che siano gente che nasconde il loro passato e le loro motivazioni.

Una volta nel corso della loro vita, solitamente all'arrivo della maggiore età, i Tribali sono sottoposti ad una cerimonia durante la quale ricevono un segno del loro futuro o del destino in serbo per loro. I giocatori possono scrivere una Motivazione sul destino che è stato assegnato al loro personaggio durante questa cerimonia, inoltre i tatuaggi del personaggio possono raccontare un carattere specifico del loro Temperamento o potrebbero rappresentare la Fedeltà del personaggio verso gli spiriti naturali che proteggono il suo clan.

Equipaggiamento: Effettua una scelta per ognuno dei punti seguenti.

- ◆ Tatuaggi vorticosi; cicatrici rituali; tatuaggi striati; tatuaggi spaventosi.
- ◆ Pelli; tunica semplice; perizoma.
- ◆ Lancia; arco e frecce; bastone.
- ◆ Pacchetto di erbe curative; trappola da caccia; ornamenti d'osso.

Livello di Ricchezza Iniziale: 0

NOBILE

I personaggi Nobili provengono da una classe o una casta privilegiata che li eleva al di sopra della gente comune, perlomeno in termini d'influenza e potere. Provenienti dalla nobiltà terriera; linee di sangue imperiale dimenticate; o nuove famiglie di parvenu, sono ben addestrati ed educati, oltre ad essere meglio equipaggiati e in generale più ricchi di gran parte degli altri personaggi.

Qualunque sia la loro origine, i Nobili danno un'importanza alla discendenza e al lignaggio, che mettono in relazione al valore personale, all'onore e in ultimo alla virtù. Il passato della famiglia del personaggio potrebbe ispirare il giocatore a scrivere una Motivazione riguardo a riscattare il suo onore o recuperare uno dei suoi cimeli leggendari dalle grinfie del Darkmaster. Il suo Nobile Temperamento potrebbe manifestarsi tramite un atteggiamento altezzoso, o come una propensione a difendere meno fortunati, potrebbe anche significare che il personaggio è legato da una Fedeltà alla corte del re o ad un ordine potente.

- ◆ Abiti elaborati; corazza di piastre laccate; vesti verde scuro e mantello da viaggio macchiato.
- ◆ Spada a due mani; arco composito, faretra e frecce; mazzafrusto o mazza e scudo; pugnale.
- ◆ Pergamena, inchiostro e penna d'oca; un cavallo; corno da guerra inciso.

Livello di Ricchezza Iniziale: 2

Arti Magiche: i personaggi Nobili ottengono un grado addizionale in una delle Arti Magiche seguenti: Svelamento; Guarigione; Purificazione; Catarsi dell'Anima o in una delle Arti Magiche della propria Stirpe.





BUCOLICO

I personaggi che appartengono alla Cultura Bucolica provengono da comunità rurali, fattorie o piccoli villaggi. Sono gente semplice e pacifica, che ama godere dei piccoli piaceri della vita, come un buon pasto caldo, una pinta di birra con gli amici o fumare la pipa nel loro giardino in un giorno di festa assolato.

Sono una Cultura piuttosto conservativa, profondamente legata alle proprie radici e costumi, tendono ad essere sospettosi verso le novità, e più di ogni altra cosa, disprezzano l'avventura. Perlomeno questo è ciò che affermano, molti di loro sono in realtà piuttosto curiosi e, anche se non riusciranno ad ammetterlo, nutrono una forte passione per le storie di grandi eroi e di viaggi leggendari.

I personaggi di questa Cultura sono a disagio con la violenza, e raramente imbracciano le armi, se non come ultima risorsa per difendere le loro abitazioni da una minaccia diretta.

Un personaggio che appartiene alla Cultura Bucolica potrà essere travolto dalla sua Motivazione, malgrado i grandi sforzi per tenersi alla larga da qualsiasi tipo di avventura, potrebbe trovarsi in possesso di un oggetto misterioso che attira l'attenzione dei seguaci del Darkmaster o potrebbe essere stato reclutato a forza da uno stregone errante per un compito apparentemente impossibile.

In alternativa potrebbe essere il suo Temperamento curioso che lo ha spinto lontano dalla sua vita pacifica ma, tutto sommato, noiosa o la sua Fedeltà potrebbe averlo convinto a rispondere alla chiamata di un amico bisognoso.

Equipaggiamento: Effettua una scelta per ognuno dei punti seguenti.

- ◆ Vestiti colorati; cappotto e gilet; vestiti da viaggio.
- ◆ Antico pugnale; fionda da pastore; bastone da passeggio.
- ◆ Cappello e fazzoletto da taschino; pipa, tabacco e una borsa piena di cibo; un pony.

Livello di Ricchezza Iniziale: 1

CITTADINO

Gli ambienti urbani, dalle metropoli brulicanti dalle alte mura, fino alle piccole e tranquille città di confine, sono l'origine della Cultura Cittadina.

I personaggi che vengono dalla Città si considerano spesso più civilizzati e raffinati di quelli che ne abitano al di fuori. Tendono ad essere amichevoli e dalla mentalità relativamente aperta, dato che sono abituati ad avere a che fare con gli stranieri e sono più esposti ad idee e concezioni del mondo diverse. Tuttavia gli antichi rancori e le vecchie inimicizie sono dure da dimenticare, perciò potrebbero avere un qualche pregiudizio nei confronti degli abitanti di una città vicina, o per gli stranieri che provengono da una certa terra.

Possiedono delle abilità di combattimento di base, che potrebbero aver appreso servendo nella milizia locale o avendo affrontato la vita di strada solo con le proprie forze. In ogni caso la forza bruta non è quasi mai la soluzione migliore nella Città, perciò i personaggi di questa Cultura preferiscono spesso risolvere la situazione con delle parole scelte accuratamente, o evitando completamente il confronto.

La vita dei membri di questa Cultura ruota attorno alla loro Città, per questo spesso necessitano di una buona Motivazione per abbandonarla. Potrebbero essere stati accusati per errore e costretti ad intraprendere una missione per ripulire il proprio nome. A volte è la Fedeltà ai loro compagni o per una persona amata che li spinge all'azione.

Equipaggiamento: Effettua una scelta per ognuno dei punti seguenti.

- ◆ Abbigliamento ordinario; giustacuore di cuoio; cotta di maglia.
- ◆ Spada lunga; ascia da battaglia; arco e frecce; spada corta.
- ◆ Bende e unguento curativo; grimaldello; lanterna e olio.

Livello di Ricchezza Iniziale: 1





• TABELLA DEI GRADI DI ABILITÀ PER LA CULTURA •

Abilità	Sotterr.	Fatato	Colono*	Tribale	Nobile	Bucoli.	Pian.*	Citt.	Predone*	Clan*	Deser.*	Marin.*	Artico*
Armatura	3		1		2		1	1	3	1	1	1	2
Contendenti	4							1	2				
Lame	1	1	1	1	3		1	1	3		1	2	
A distanza	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2
Ad asta			1	1	1	1	2	1	1	2	1		2
Rissa	1		1	2		1		1	2	2		1	1
Aletica	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1
Cavalcare					1		5		1		2		
Cacciare			2	2			1		1	1			2
Natura		1	1	2		3	1			1	2	1	2
Esplorazione			2	1		1				1	2	3	2
Acrobazia	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1
Furtività		3	2	2		1		1		2			1
Ingannare	2							1					
Percezione	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Trapp. e Mecc.		1			1	2		2			1		
Arcana		1			1			1					
Carisma		1			2	1	1	2		1	2	1	
Culture	1	2	2		2	1	2	3			2	3	1
Guarigione		1		1	1	2							
Canti e Racconti	1	2	1	1	1	2	1	2		3	1	3	1
Fisico	2		2	2	1		1		3	1	1	1	2
Arti Magiche		2			1								

* Colono, Pianure, Predone, Clan, Desertico, Marinaio, Artico: queste culture saranno introdotte nelle regole complete; le statistiche vengono incluse qui per completezza.

[1.2]



• TABELLA DELLA RICCHEZZA E DELL'EQUIPAGGIAMENTO DELLE CULTURE •

Cultura	LR	Equipaggiamento
Sotterraneo	1	Abiti pratici e dai colori sgargianti; mantello pesante e cotta di maglia; tunica di lana e corpetto di cuoio.
		Piccozza o ascia da guerra; spada e scudo; spada corta o pugnale.
		Elmo da minatore, acciarino e corda; balestra leggera con dardi; fiasco di birra e razioni da viaggio
Fatato	2	Vesti di seta ricamate d'oro o d'argento; tunica corta e mantello.
		Spada lunga e lancia; spada corta, arco e frecce; pugnale a forma di foglia.
		Cordiale rinvigorente; liuto, lira o flauto; kit del guaritore.
Colono	1	Vesti semplici; abiti da caccia; armatura di cuoio.
		Accetta e scudo; spada corta e fionda; arco da caccia e frecce.
		Otre con vino e dolci al miele; acciarino; coltello da caccia e fascio di pelli.
Nobile	2	Abiti elaborati; corazza di piastre laccate; vesti verde scuro e mantello da viaggio macchiato.
		Spada a due mani; arco composito, faretra e frecce; mazzafrusto o mazza e scudo; pugnale.
		Pergamena, inchiostro e penna d'oca; un cavallo; corno da guerra inciso.
Bucolico	1	Vestiti colorati; cappotto e gilet; vestiti da viaggio.
		Antico pugnale; fionda da pastore; bastone da passeggio.
		Cappello e fazzoletto da taschino; pipa, tabacco e una borsa piena di cibo; un pony.
Pianure	1	Cotta di maglia; armatura di cuoio rinforzato; tunica di lana e pantaloni di pelle.
		Spada e lancia; scimitarra, arco corto e frecce; pugnale.
		Elmo di metallo e scudo; bestia da cavalcare; fascio di giavellotti.
Cittadino	1	Abbigliamento ordinario; corpetto di cuoio; cotta di maglia.
		Spada lunga; ascia da battaglia; arco e frecce; spada corta.
		Bende e unguento curativo; grimaldello; lanterna e olio.
Predone	0	Armatura di cuoio; perizoma; cotta di maglia.
		Scimitarra; mazza pesante; ascia a due mani; arco corto e frecce.
		Trofei raccapriccianti; impacco curativo; montone mezzo mangiato.
Clan	0	Plaid con cintura; tunica di pelle e gonna di lana; corpetto di cuoio.
		Lancia corta e scudo dipinto; claymore; bastone.
		Arpa o cornamusa; corda e chiodi d'acciaio; un sacchetto di funghi curativi essiccati.
Desertico	1	Kaftano colorato con blusa e pantaloni di seta ricamata; armatura lamellare; tunica di cotone e corpetto di cuoio.
		Arco composito, frecce e pugnale; ascia da battaglia o scimitarra e fionda; lancia corta e scudo grande.
		Razioni conservate e otre; cavallo o cammello; tenda e sacco letto.
Marinaio	1	Vestiti stretti; armatura lamellare; indumenti macchiati di sale.
		Falcione; balestra leggera con dardi; frusta e pugnale.
		Corda e rampino; un fiasco di birra o liquore; mappa e cristallo da marinaio.
Artico	0	Pelli pesanti; armatura di cuoio; tunica di pelle e mantello di pelliccia.
		Arpione; ascia di ghiaccio; arco corto e frecce; rete e pugnale.
		Maschera elegante; maschera di legno; maschera misteriosa.
Tribale	0	Attrezzi da pesca e pesce affumicato; ramponi, corda e occhiali da neve.
		Tatuaggi vorticosi; cicatrici rituali; tatuaggi striati; tatuaggi spaventosi.
		Pelli; tunica semplice; perizoma.
		Lancia; arco e frecce; bastone.
		Pacchetto di erbe curative; trappola da caccia; ornamenti d'osso.



• Vocazioni •

Ogni personaggio in *Against the Darkmaster* possiede una Vocazione, che rappresenta un insieme di attitudini innate e allenamento specifico e instancabile. La Vocazione di un personaggio descrive come il suo apprendistato e le sue predisposizioni naturali abbiano influenzato le sue abilità iniziali e quanto sia facile (o difficile) per lui sviluppare delle Abilità in alcuni campi di competenza.

Bonus di Vocazione

Ogni Vocazione fornisce una serie di bonus fissi a certe Abilità specifiche, chiamati Bonus di Vocazione. Questi rappresentano il vantaggio posseduto dai membri di quella Vocazione rispetto agli altri personaggi dovuto al loro addestramento mirato.

Questi bonus si applicano durante la creazione del personaggio non appena viene effettuata la scelta della Vocazione.

Fai riferimento alla tabella dei Punti Sviluppo di Vocazione e dei Bonus di Vocazione per trovare i Bonus Professionali di ogni Vocazione.

Arti Magiche di Vocazione

Le Arti Magiche di Vocazione sono quelle che un personaggio può imparare e lanciare senza restrizioni, come spiegato in dettaglio nel capitolo Magia ed Incantesimi.

Punti Sviluppo

Ogni Vocazione ottiene un certo ammontare di Punti Sviluppo ad ogni livello da distribuire tra le proprie Abilità. I Punti Sviluppo vengono spesi per acquistare dei Gradi di Abilità con un rapporto di 1 a 1. Ad ogni nuovo livello si possono acquistare un massimo di 2 Gradi di Abilità - pertanto ad ogni livello si possono spendere al massimo 2 Punti Sviluppo su ogni singola Abilità.

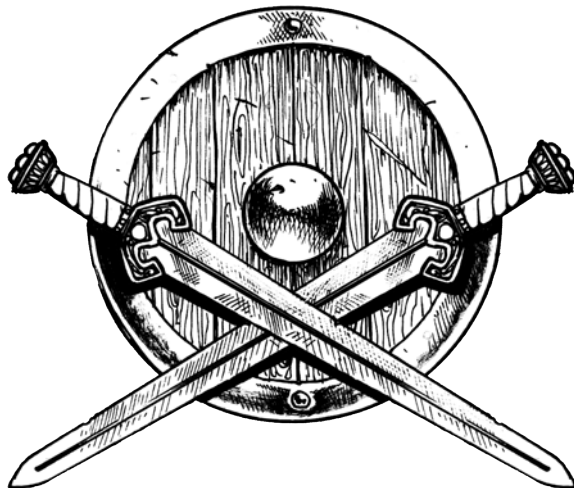
I Punti Sviluppo possono anche essere trasferiti a Categorie di Abilità differenti, con un rapporto di 2 a 1.

Per esempio un personaggio ha 2 PS residui dallo sviluppo delle Abilità in varie Categorie, e decide di trasferirli ad un'altra Categoria, ottenendo in questo modo 1 punto nella nuova Categoria. Questo punto può essere accumulato con gli altri da spendere in quest'ultima Categoria (ad es. se aveva 3 PS da spendere, adesso ne avrà 4).

Incremento dei Punti Magia per Livello

Questo valore rappresenta i Punti Magia che il personaggio aggiunge al suo numero massimo di PM per ogni livello per lanciare i suoi Incantesimi (consulta Magia ed Incantesimi per maggiori dettagli).

I Gradi di Abilità delle altre Categorie possono essere trasferiti qui con un rapporto di 3 a 1. Ad esempio un personaggio che possiede già 2 PM per livello può ottenere un punto aggiuntivo una tantum se trasferisce 3 PS da qualsiasi altra Categoria di Abilità.





Stregone

Gli Stregoni si diletano con le abilità magiche, immersi costantemente nei loro studi su tomi polverosi e pergamene ammuffite cercano l'illuminazione e tentano di svelare i misteri ed i segreti più oscuri della Magia.

Arti Magiche di Vocazione: Arti Magiche degli Stregoni

Guerriero

Il guerriero è il maestro delle armi e del combattimento. Possiede una maestria impareggiabile nel combattere sia con armi da mischia che con armi da lancio o da tiro sia disarmato. Può anche indossare un'armatura pesante e ingombrante rimanendo comunque efficiente e funzionale più di chiunque altro.

Arti Magiche di Vocazione: Nessuna

Furfante

Il Furfante è abile nel travestimento, nella furtività e nei sotterfugi. Può camminare in mezzo alla folla senza essere notato oppure essere silenzioso e invisibile come un'ombra mortale, sia che si trovi in una caverna oscura che nei vicoli nascosti della città.

Arti Magiche di Vocazione: Nessuna

Animista

Un Animista è uno sciamano, un druido, uno spiritista e un santone. L'Animista è il maestro delle arti guaritrici, ed è in comunione con la Natura, cosa che gli permette di richiamare gli antichi Spiriti al suo servizio.

Arti Magiche di Vocazione: Arti Magiche degli Animisti

· ARTI MAGICHE ·

Arti Magiche dello Stregone	Arti Magiche dell'Animista	Arti Magiche Elfiche	Arti Magiche Comuni
Svelamento	Aspetti Naturali	Melodie Incantate	Svelamento
Plasmare la Terra	Canalizzazione	Saggezza Elfica	Visioni Arcane
Fuoco Arcano	Litanie		Sigilli Arcani
Gelo Arcano	Purificazione		Movimenti della Natura
Manipolazione Arcana	Invocazione		Cammino della Natura
Possanza Arcana	Plasmare la Terra		Litanie
Movimenti Arcani	Guarigione		Possanza Arcana
Tempesta Arcana	Saggezza Naturale		Luci e Suoni
Flusso Arcano	Controllo degli Animali		Saggezza Naturale
Visioni Arcane	Controllo delle Piante		Purificazione
Sigilli Arcani	Miracoli		
Incantamento	Movimenti della Natura		
Illusioni	Cammino della Natura		
Controllo Mentale	Catarsi dell'Anima		
Luci e Suoni	Luci e Suoni		

[1.4]



• PUNTI SVILUPPO DI VOCAZIONE E BONUS DI VOCAZIONE •

Categorie/Abilità	Guerriero	Furfante	Stregone	Animista	Eclettico*	Campione*
Armatura	2	1	0	0	1	2
Combatimento	5	3	0	1	2	3
1ª Abilità Scelta	+20	+10			+5	+15
2ª Abilità Scelta	+20	+10			+5	+10
3ª Abilità Scelta	+20	+5				+5
4ª Abilità Scelta	+20					
5ª Abilità Scelta	+20					
Avventura	4	4	1	2	3	3
Atletica	+10	+5			+5	+10
Cavalcare	+15	+5			+5	+10
Cacciare	+5	+5		+5		+5
Natura	+5	+5		+15		+5
Esplorazione	+5	+5		+5		+5
Furfanteria	2	5	1	1	3	0
Acrobazia		+20			+15	+5
Furtività		+20			+15	
Trappole e Meccanismi		+20			+10	
Percezione	+10	+20		+5	+10	+5
Ingannare		+20	+5	+5	+10	
Conoscenza	0	1	5	4	1	1
Arcana			+15	+10	+5	+5
Carisma			+10	+5	+5	+10
Culture			+15	+5		
Guarigione			+5	+15		
Canti e Racconti			+10	+5		
Incantesimi	0	0	5	5	3	3
Arti Magiche			+15	+10	+5	+5
Fisico	2	1	0	0	1	2
Fisico	+15	+5				+5
PM per livello	0	0	3	2	1	1

* Le vocazioni di Eclettico e Campione saranno introdotte nelle regole complete; le statistiche vengono incluse qui per completezza.

[1.5]





• Abilità •

Introduzione alle Abilità

In *Against the Darkmaster*, le Abilità rappresentano le competenze specifiche che un personaggio ha sviluppato mediante l'esperienza e l'addestramento, a differenza delle Statistiche che rappresentano le capacità innate e le attitudini potenziali.

Le Abilità con un tema o uno scopo simile sono organizzate in 8 Categorie. Ad esempio la Categoria Combattimento contiene le Abilità che vengono usate comunemente durante le situazioni in cui ha luogo uno scontro.

Le Categorie vengono usate nel gioco per una consultazione rapida e allo scopo di determinare l'avanzamento dei personaggi, secondo le loro Vocazioni.

BONUS DELLE STATISTICHE

Ogni Abilità è associata ad una particolare Statistica, che determina l'affinità naturale che un personaggio possiede con quel tipo specifico di attività. Ad esempio, un perso-

• BONUS DELLE STAT. ALLE ABILITÀ •

Categorie/Abilità	Bonus Stat.	Categorie/Abilità	Bonus Stat.
Armatura		Furfanteria	
Armatura	~	Acrobazia	AGI
Combattimento		Furtività	
Contendenti	FRZ	Trapp. e Mecc.	ARG
Lame	FRZ	Percezione	SAG
A distanza	AGI	Ingannare	ARG
Ad asta	FRZ	Conoscenza	
Rissa	FRZ	Arcana	ARG
Avventura		Carisma	
Aletica	FRZ	Culture	ARG
Cavalcare	AGI	Guarigione	SAG
Cacciare	ARG	Canti e Racconti	PRE
Natura	SAG	Fisico	
Esplorazione	SAG	Fisico	TEM
Incantesimi			
Arti Magiche	Vario		

naggio con una Statistica di Agilità elevata sarà solitamente abile nelle attività che richiedono sveltezza e coordinazione, come le manovre acrobatiche o il tiro di armi da lancio.

Alcune Abilità non sono associate a nessuna Statistica e non ricevono pertanto alcun bonus da quest'ultima

Altre Abilità possono accettare più di un bonus e il personaggio o alcune circostanze possono influenzare la scelta di quale bonus della Statistica applicare.

Troverai maggiori informazioni sui Bonus delle Statistiche nella tabella qui sotto e nella descrizione di ciascuna Abilità.

GRADI

I Gradi rappresentano l'addestramento di un personaggio in una particolare Abilità. Mentre accumula esperienza nel corso della sua avventura, un personaggio sviluppa nuovi Gradi nelle sue Abilità, incrementando le sue percentuali di successo. Non esiste un numero massimo di gradi da sviluppare per le abilità: più alto è il grado, maggiore è il bonus legato a quella particolare abilità e più il personaggio è capace in quel particolare ambito.

I primi dieci gradi forniscono un bonus di +5 ciascuno, i dieci successivi +2 ciascuno, e qualsiasi grado seguente fornisce un +1. Fai riferimento alla Tabella dei Bonus per i Gradi di Abilità qui sotto per calcolare i bonus.

• BONUS PER I GRADI DI ABILITÀ •

Num. Gradi	Bonus Abilità	Num. Gradi	Bonus Abilità	Num. Gradi	Bonus Abilità
0	+0	10	+50	20	+70
1	+5	11	+52	21	+71
2	+10	12	+54	22	+72
3	+15	13	+56	23	+73
4	+20	14	+58	24	+74
5	+25	15	+60	25	+75
6	+30	16	+62	26	+76
7	+35	17	+64
8	+40	18	+66	30	+80
9	+45	19	+68	31+	+1/grado



Descrizione delle Abilità

ARMATURA

Questa abilità rappresenta la capacità di un personaggio di ridurre la penalità che subirebbe nell'utilizzare alcune Abilità e al movimento mentre indossa un'armatura.

Solitamente questa penalità si applica al Lancio di Incantesimi e alle seguenti abilità: atletica, acrobazia, cavalcare e furtività.

Una lista esaustiva delle armature e dei loro bonus e penalità specifiche può essere consultata nel Capitolo dell'Equipaggiamento.

COMBATTIMENTO

Questo gruppo di abilità determina l'efficacia di un personaggio nell'effettuare attacchi con o senza armi o può essere usato per valutare le abilità di combattimento di un nemico e per stimare l'equipaggiamento da battaglia.

Aniché sviluppare un'abilità per ogni arma specifica, il personaggio assegna i punti sviluppo alla singola abilità che rappresenta un ventaglio più ampio di armi con caratteristiche simili.

CONTUNDENTI

Le armi contundenti, chiamate a volte anche armi da botta, producono danno all'impatto sul bersaglio tramite la forza dell'urto che causa schiacciamento, tagli e rotture.

LAME

Le armi a lama sono fatte per tagliare e recidere le carni del bersaglio.

A DISTANZA

Le armi a distanza racchiudono tutte le armi che lanciano proiettili di qualche tipo o che vengono a loro volta lanciate come proiettili.

AD ASTA

Le armi ad asta riuniscono qualsiasi arma costituita da una testa da taglio, da punta o da impatto montata su un manico di una certa lunghezza (da 1,5 a 3 metri).

RISSA

Rissa è un'abilità che comprende tutti i modi di combattere

con i pugni, a mani nude e con l'uso delle cosiddette armi da pugno, come pugnali, tirapugni e armi improvvisate come pietre e altri piccoli oggetti.

AVVENTURA

Questa categoria include le abilità che vengono usate più spesso negli ambienti all'aria aperta.

ATLETICA

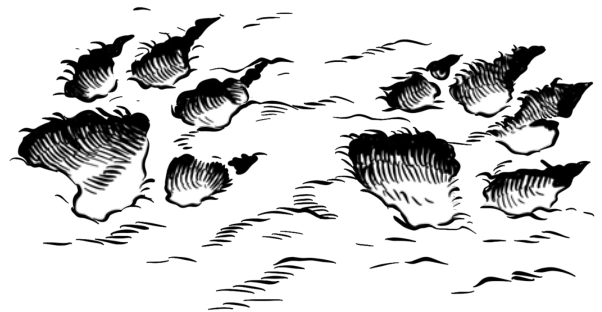
Questa abilità viene usata quando un personaggio deve ricorrere alla sua forza fisica o alla sua resistenza per superare un ostacolo.

CAVALCARE

Questa abilità viene impiegata quando un personaggio usa le sue capacità per controllare e manovrare una cavalcatura o per guidare un veicolo terrestre trainato da animali.

CACCIARE

Questa abilità permette di seguire le tracce di una creatura o di costruire una trappola in un ambiente all'aria aperta.



NATURA

Questa abilità si usa quando un personaggio vuole applicare la sua conoscenza per riconoscere le piante, bestie e i fenomeni naturali, o per interagire attivamente con animali o con l'ambiente circostante.

ESPLORAZIONE

Questa abilità permette ad un personaggio di attraversare e sopravvivere nelle terre selvagge attraverso le sue conoscenze.



FURFANTERIA

Questa categoria include le abilità legate all' agilità, alla rapidità e alla destrezza di un personaggio e più in generale alla sua abilità di sotterfugio.

ACROBAZIA

Questa abilità viene usata quando un personaggio deve effettuare delle manovre che richiedono una buona dose di agilità, equilibrio e coordinazione motoria.

FURTIVITÀ

Questa abilità si usa quando un personaggio ha bisogno di evitare di essere visto o sentito da un avversario, al fine di ottenere un vantaggio contro di lui.

TRAPPOLE E MECCANISMI

Attraverso l'uso di questa abilità il personaggio è in grado di scassinare serrature, lucchetti, disattivare trappole e dispositivi simili.

PERCEZIONE

Questa abilità consente al personaggio di raccogliere informazioni e indizi tramite i suoi cinque sensi.

INGANNARE

Questa abilità permette al personaggio di fornire una percezione della realtà fuorviante, errata o falsa.

CONOSCENZA

Questa categoria include le abilità correlate alle conoscenze mondane e accademiche del mondo circostante di un personaggio e le sua capacità di usare tale sapere a proprio vantaggio.

ARCANA

Questa abilità fornisce un bonus ogni volta che il personaggio usa le sue conoscenze magiche per ottenere informazioni, ad esempio sarà in grado di decifrare il tipo di incantesimo scritto su di una pergamena runica e di comprendere come lanciarlo, che genere di magia sia stata infusa in un simbolo o in un oggetto magico e come attivarla.

CARISMA

Questa abilità viene tirata utilizzata ogni qualvolta il personaggio tenta di convincere gli altri a fare qualcosa che

gli possa portare vantaggio o che migliorerebbe la sua situazione.

CULTURE

Questa abilità rappresenta la conoscenza generale posseduta da un personaggio su di una cultura specifica e può essere usata anche per tentare di stabilire una comunicazione con un'altra cultura usando saperi specifici che includono linguaggi parlati, scritti o gestuali.

GUARIGIONE

Questa abilità viene usata quando un personaggio deve effettuare delle manovre mediche mirate a guarire se stesso o gli altri.

CANTI E RACCONTI

Questa abilità rappresenta la conoscenza del personaggio del folklore, della storia, dei miti e delle leggende di una regione specifica.

INCANTESIMI

ARTI MAGICHE

Questa abilità rappresenta la capacità di un personaggio di lanciare incantesimi. Vedi la sezione Magia ed Incantesimi per maggiori informazioni sulle Arti Magiche.

FISICO

Questa abilità rappresenta la capacità di un personaggio di sopportare la sofferenza fisica come ferite, graffi e dolore. Il valore di Fisico determina il numero massimo di Punti Ferita (PF) posseduti dal personaggio. Anche se i danni e le ferite subiti riducono i PF totali del personaggio durante il gioco, questo non influenza il bonus totale di Fisico, che esprime al contrario il massimo potenziale del personaggio.

L'abilità Fisico non viene mai tirata durante il gioco.

Alcuni effetti, come l'abilità di Tocco Blasfemo posseduta da alcune creature e alcuni incantesimi, possono ridurre il bonus totale di Fisico del personaggio, questo riduce anche il numero massimo di punti ferita del personaggio; se il valore di Fisico viene ridotto a 0, il personaggio muore all'istante.



• Background •

In *Against the Darkmaster*, i giocatori possono usare le Opzioni di Background per far emergere il passato del loro personaggio, portando in gioco i dettagli più importanti che lo riguardano.

La Stirpe di un personaggio gli fornisce un certo numero di Punti Background (PB). Il giocatore può usare questi punti per acquistare le Opzioni Background descritte in questo capitolo, scegliendo quelle che possono riflettere maggiormente il passato del proprio personaggio.

I Giocatori possono acquistare per il proprio personaggio ogni Opzione una sola volta e solo se dispongono di abbastanza PB.

Ogni opzione ha due Livelli differenti: Minore e Maggiore. Quando si sceglie un'Opzione, è necessario scegliere il Livello associato e pagare il costo in PB necessario per quel Livello.

I PB che non sono stati spesi vengono persi dopo la creazione del personaggio. I Giocatori possono acquistare per il proprio personaggio ogni Opzione una sola volta per il proprio personaggio, e solo se dispongono di abbastanza PB rimasti a sufficienza.

Ogni opzione ha due Livelli differenti: Minore e Maggiore. Quando si sceglie un'Opzione, è necessario scegliere il Livello associato, e pagare il costo in PB associato necessario per quel Livello.

I PB che non sono stati spesi vengono persi dopo la creazione del personaggio.

Opzioni Background

ADDESTRAMENTO ELFICO

Sei stato cresciuto dagli Elfi o hai vissuto in mezzo a loro, in questo modo hai ricevuto un addestramento speciale che riflette il tempo che hai speso vivendo in mezzo alla Stirpe Giusta.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): scegli la comunità elfica che ti ha cresciuto, ricevi dunque il tratto di Stirpe Saggezza delle Era come se fossi un Elfo d'Argento. Se già possiedi questo tratto di Stirpe, ottieni 2 gradi da spendere nelle tue Arti Magiche di Stirpe come preferisci.
- ◆ **Maggiore** (costo 3 PB): ottieni i benefici del Livello **Minore** di questa Opzione, e puoi anche utilizzare AGI invece di FRZ come modificatore di Statistica per l'abi-

lità **Lame**, purché tu stia usando una Spada Corta, una Spada Lunga o una Scimitarra.

IL DONO

Sei rinomato tra quelli della tua stirpe per la tua potenza, astuzia o il tuo fascino straordinari.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): aumenta il valore totale di una Statistica a tua scelta di 5. Aggiungi un titolo, un appellativo o un epiteto che descriva il tratto per cui il tuo nome è noto (es: Tharos il Potente, Illydriel il Giusto, etc.).
- ◆ **Maggiore** (costo 3 PB): ottieni i benefici del Livello **Minore** di questa Opzione, e puoi anche aumentare il valore totale di una Statistica a tua scelta (inclusa quella che hai già scelto tramite il Livello **Minore** di questa Opzione) di altri 5 punti.

ADDESTRAMENTO ECCEZIONALE

Hai studiato con un mentore rinomato, che ti ha insegnato i segreti di un'abilità particolare.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): dai un nome al tuo mentore, ottieni 2 gradi di un'Abilità qualsiasi a tua scelta (ad eccezione delle Arti Magiche) o 5 gradi in un'Abilità Secondaria a tua scelta.
- ◆ **Maggiore** (costo 2 PB): ottieni i benefici del Livello **Minore** di questa Opzione e possiedi un oggetto creato su misura per te donatoti dal tuo mentore. Questo oggetto ti fornisce un bonus speciale di +10 all'abilità scelta.



ANTICO CIMELIO

Hai ereditato un antico oggetto di potere, o lo hai acquisito in una circostanza particolare.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): scegli una delle Opzioni di Equipaggiamento Culturale del tuo personaggio. Il giocatore può decidere tra alcune opzioni, questo oggetto potrebbe fornirti un bonus di +10 ad un'abilità specifica, fungere da Focus Magico +1 o attraverso esso potresti lanciare un Incantesimo del 1° Intreccio a tua scelta per due volte al giorno. Dagli un nome, un'origine e registrati sulla scheda del tuo personaggio.
- ◆ **Maggiore** (costo 3 PB): ottieni i benefici del Livello **Mi-**



nore di questa Opzione, inoltre l'oggetto ti permette di lanciare un incantesimo fino al 3° Intreccio due volte al giorno, o un incantesimo fino al 5° Intreccio una volta al giorno. Nonostante le grandi potenzialità il giocatore dovrà tener conto che questo oggetto è stato rubato o viene cercato dagli agenti del Darkmaster.

LIGNAGGIO EROICO

Il sangue degli eroi scorre forte nelle tue vene. Si cantano storie sugli atti memorabili della tua famiglia e dei tuoi antenati, ora queste storie vivono ancora, tramite te.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): puoi spendere un'Azione Parziale per ispirare gli alleati che possono sentirti entro un raggio di 6 metri, fornendogli un bonus speciale di +10 ai Tiri Salvezza sulla Volontà, o un bonus speciale di +5 a loro tiri di Attacco e Difesa per il round in corso.
- ◆ **Maggiore** (costo 2 PB): ottieni i benefici del Livello **Minore** di questa Opzione, e puoi anche rivelare la tua discendenza per ottenere un bonus speciale di +20 ai tuoi tiri di Carisma e Ingannare.

CUSTODE DELLA CONOSCENZA SEGRETA

Sei un iniziato di una tradizione magica segreta, o parte di un'organizzazione arcana. Gli altri iniziati (e, a volte, i nemici giurati della tua fazione) potrebbero riconoscerti, e di conseguenza esserti d'aiuto o di ostacolo a seconda della situazione.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): dai un nome alla tradizione magica



o all'organizzazione arcana di cui fai parte. Ottieni due gradi in una delle Arti Magiche della tua Stirpe, Vocazione o Comuni (vedi il capitolo Magia ed Incantesimi per maggiori informazioni sulle Arti Magiche).

- ◆ **Maggiore** (costo 3 PB): ottieni i benefici del Livello **Minore** di questa Opzione, e sblocchi grazie al tuo addestramento una riserva di potere magico che conservavi in te e di cui non eri a conoscenza. Aggiungi 1 PM al tuo Incremento dei Punti Magia per Livello. Tuttavia i nemici della tua fazione temono e allo stesso temono

po bramano il tuo potenziale, e faranno di tutto pur di portarti ad aderire alla loro causa.

ATTREZZATO PER L'AVVENTURA

I tuoi compagni potranno farsi gioco della quantità di equipaggiamento che sei riuscito a stipare nel tuo zaino, ma tu sai che essere preparati paga sempre durante un'avventura.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): puoi aggiungere due oggetti con Costo di 2 o meno (vedi la sezione Equipaggiamento nell'Appendice) o uno con Costo di 3 al tuo equipaggiamento iniziale.
- ◆ **Maggiore** (costo 2 PB): ottieni i benefici del Livello **Minore** di questa Opzione, e ottieni inoltre un'armatura o una cavalcatura di tua scelta.

ENORME FORTUNA

Proviene da una famiglia ricca, o sei riuscito a costruirti un patrimonio ed una posizione sociale grazie al duro lavoro... o ad una fortuna sfacciata.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): puoi incrementare il tuo Livello di Ricchezza iniziale di uno, fino a un LR massimo di 4.
- ◆ **Maggiore** (costo 3 PB): puoi incrementare il tuo Livello di Ricchezza iniziale di due, fino a un LR massimo di 4.

RAMINGO

Hai trascorso gran parte della tua vita nelle terre selvagge e sei avvezzo alle leggi della Natura. Vieni bollato come "estraneo" dalla maggior parte delle persone civili che incontri - ma probabilmente non dai molto peso alla cosa.

- ◆ **Minore** (costo 1 PB): Scrivi la tua Natura indicando perché preferisci la durezza delle terre selvagge alle comodità della civiltà. Ottieni un bonus speciale di +10 a tutte le tue abilità di Avventura finché ti trovi all'aperto, lontano dalla civiltà. Inoltre puoi viaggiare a 1.5x la normale distanza terrestre al giorno finché ti sposti da solo, a piedi o con una cavalcatura e finché sei Non ingombrato o Lievemente Ingombrato.
- ◆ **Maggiore** (costo 3 PB): Ottieni i benefici del Livello **Minore**. In aggiunta ottieni un bonus di +30 ai Tiri Salvezza contro Fame e Stanchezza, e un bonus di +20 alle abilità di Furtività e Percezione finché ti trovi all'aperto nelle terre selvagge.

MUTAFORMA

L'animale totemico del tuo popolo ti benedice con una furia virtuosa, dandoti la forza di schiacciare i tuoi nemici.



- ◆ **Minore** (costo 2 PB): scegli un animale di taglia media (come un lupo, un cinghiale o un puma) come totem del tuo popolo. Ogni volta che diventi Dolorante o ogni volta che ottieni un Punto Ardore per via di una delle tue Passioni, puoi assumere la forma dell'animale che hai scelto. Finché resti in questa forma, possiedi il TA, DIF, PF, le capacità fisiche naturali, le abilità e gli attacchi (puoi scegliere se usare il CMB dell'animale o la tua abilità Rissa quando usi questi attacchi) del tuo animale totemico, oppure i bonus delle tue abilità a +10 a seconda di quale risulti più alto. Le tue Conoscenze e le tue capacità mentali (quelle capacità che richiedono concentrazione e intelletto umano) subiscono al contrario una penalità di -50. Finché resti in forma animale non puoi neanche parlare o lanciare incantesimi. Sei anche pervaso da una furia bestiale. All'inizio di ogni Fase di Valutazione, se non sei Impegnato, devi superare un Tiro di Percezione o attaccare la creatura più vicina. Ritorni alla tua forma originale se sei Incapacitato o se non ci sono più nemici in vista e superi il Tiro di Percezione. Ogni volta che torni alla tua forma originale diventi Spossato.
- ◆ **Maggiore** (costo 4 PB): ottieni i benefici del Livello **Minore**, ma puoi scegliere anche un animale di taglia Grande come totem, e puoi spendere un Punto Ardore per trasformarti nel tuo animale totemico con un'Azione da Round Completo.



• Passioni e Ardore •

Passioni

In *Against the Darkmaster*, ogni personaggio viene guidato dalle proprie Passioni.

Le Passioni sono delle affermazioni che raccontano qualcosa di realmente importante sul personaggio: perché si è spinto all'avventura in primo luogo, e la ragione per cui combatte e tira avanti; come affronta le difficoltà e le situazioni pericolose; chi ha giurato di proteggere o servire, o ha deciso di combattere e distruggere. Ogni giocatore sceglie fino a tre Passioni durante la creazione del personaggio e le trascrive sulla scheda.

La Motivazione rappresenta ciò che spinge il personaggio ad andare avanti: un obiettivo da raggiungere nel futuro prossimo o nel lontano futuro, una convinzione personale, una forte certezza.

Esempi di buone Motivazioni sono:

- ◆ Troverò la leggendaria Spada dei Tuatha, e dimostrerò di essere degno di brandirla.
- ◆ Sterminerò gli Orchi che hanno bruciato il mio villaggio e ucciso la mia famiglia.

Temperamento: descrive il comportamento assunto dal personaggio nella maggior parte delle situazioni, per via dei suoi istinti innati, del suo atteggiamento e delle sue convinzioni etiche e filosofiche.

Qui sotto sono riportati alcuni esempi di Temperamenti:

- ◆ Non fidarti di nessuno, e tieni la spada pronta.
- ◆ Come Cavaliere Sacro, ho giurato di proteggere i miti, vendicare i torti e combattere il Male.

Fedeltà: identifica verso chi è leale il personaggio, o chi ama, oppure - al contrario - chi ha giurato di distruggere.

Alcuni esempi utili di Fedeltà sono:

- ◆ L'amore per la mia famiglia mi spinge a proseguire il cammino malgrado le avversità.
- ◆ Seguirò i miei compagni e il mio maestro Eoin ovunque ci porti il nostro cammino.

SCEGLIERE LE PASSIONI

Le Passioni vengono scelte dal giocatore durante la creazione del personaggio, seguendo i consigli degli altri membri del gruppo e del Game Master. La creazione di Passioni interessanti è un processo collettivo che deve realmente coinvolgere tutti i giocatori al tavolo, dato che durante l'avventura *VsD* è fondamentale dare vita a personaggi intensi e appassionanti, e rappresenta anche un'eccezionale opportunità per creare un legame tra i personaggi e i PNG e connetterli profondamente alla storia.

CAMBIARE LE PASSIONI

Le Passioni si modificheranno durante il gioco. Vengono trascritte perché siano più facili da ricordare per tutti, ma non sono incise nella pietra. I personaggi possono cambiare col procedere del gioco, esattamente come ognuno di noi cambia nel corso della sua vita, a seconda delle esperienze vissute e delle sfide che il Destino ha in serbo per lui.

Di seguito sono elencati alcuni esempi di buoni motivi per cui un personaggio potrebbe essere portato a modificare le proprie Passioni:

- ◆ Il motivo che ha fatto nascere inizialmente la Passione cessa di esistere;
- ◆ Un evento durante il gioco ha fatto cambiare idea al personaggio (e quindi al giocatore) su tutto il suo sistema delle credenze;
- ◆ Il personaggio è uscito da un'esperienza realmente straziante o sconvolgente, come tornare dalla morte o aver letteralmente attraversato l'Inferno.

In genere si opta per cambiare le Passioni quando la storia raggiunge un punto di svolta o un traguardo significativo.

I giocatori ed il Game Master sono incoraggiati ad essere creativi su come e quando cambiare e/o sviluppare le Passioni scelte. D'altro canto, il nostro consiglio è di non modificarle troppo rapidamente o troppo spesso, dando ad ognuna una buona occasione per essere tirata in gioco e far splendere il personaggio di luce propria.



Ardore

L'Ardore è una misura di quanto fortemente sia motivato un personaggio e quanto lontano possa spingersi per ottenere ciò che cerca. L'Ardore possiede un valore variabile durante il gioco: può crescere e decrescere, in base alle azioni del personaggio e ad altre circostanze, lungo il corso della storia e persino durante una singola sessione. Il valore di Ardore non può mai scendere sotto lo 0 o superare il 5, ogni personaggio inizia il gioco con un valore di Ardore di 1.

INCREMENTARE L'ARDORE

L'Ardore cresce quando il personaggio si mette in gioco spinto dalle proprie Passioni. Ogni volta che un personaggio si mette volontariamente in una situazione di pericolo, affronta una sfida, si mette in cattiva luce o porta la storia a prendere una nuova ed interessante direzione seguendo le proprie Passioni, incrementa il proprio punteggio di Ardore di uno - fino ad un massimo di cinque.

SPENDERE I PUNTI ARDORE

I Punti Ardore possono essere spesi dai giocatori per mitigare gli effetti dannosi subiti dai loro personaggi durante il gioco, per ottenere un'altra possibilità dopo aver fallito un tiro; o per compiere atti eroici che sarebbero altrimenti impossibili da realizzare.

Un personaggio può spendere uno o più Punti Ardore per:

- ◆ Ottenere un bonus speciale di +10 a tutte le Abilità, Attacchi e Tiri Salvezza per la durata della scena in corso (un intero combattimento, un pericolo durante un viaggio, una negoziazione completa, etc.). I Punti Ardore utilizzati in questo modo devono essere spesi prima di tirare i dadi.
- ◆ Ritirare qualsiasi tiro fallito, con un bonus speciale di +10. Se questo tiro fallisce nuovamente, il personaggio può spendere un altro Punto Ardore per tirare un'altra volta, aggiungendo un ulteriore bonus di +10 che si somma al precedente - i bonus continuano a sommarsi finché il tiro riesce o il personaggio decide di non spendere altri Punti Ardore o non ne può spendere altri.
- ◆ Ritirare un Colpo Critico subito diminuendo la sua gravità di un livello. Il personaggio dovrà sottostare ai risultati del nuovo tiro, ma ha la possibilità di spendere un altro Punto Ardore per tirare nuovamente, diminuendo la gravità di un ulteriore livello. Se la gravità è ridotta a "Superficiale", non viene subito alcun critico.

Un personaggio può spendere cinque Punti Ardore contemporaneamente per:

- ◆ Considerare il risultato di qualsiasi tiro aperto di Attacco, Abilità o Incantesimi come un 100 naturale dopo aver tirato il dado.
- ◆ Trattare un Colpo Critico inflitto come se fosse Sterminatore. Questa scelta può essere fatta dopo il Tiro di Attacco.
- ◆ Ignorare tutte le penalità alle azioni determinate dalle ferite e dalle Condizioni avverse per la durata di una scena intera.





• Ritocchi Finali •

Velocità di Movimento

La Velocità di Movimento di un personaggio indica di quanto possa spostarsi in un singolo round di combattimento.

Tutti i personaggi possiedono una Velocità di Movimento base di 15, ovvero possono spostarsi fino a 15 metri camminando (o fino a 30 metri Scattando) ogni round.

Difesa

I personaggi possono difendersi dai danni indossando un'armatura e altre protezioni, ma la loro abilità di deflettere ed evitare i colpi è rappresentata dal loro punteggio di Difesa (abbreviato in DIF).

La DIF di un personaggio è uguale al valore più alto fra il suo punteggio di Agilità e zero. I personaggi possono incrementare temporaneamente la loro DIF imbracciando uno scudo e parando; mentre Incantesimi, Condizioni ed altri effetti possono modificarne il valore in altri modi, quindi il punteggio di DIF di un personaggio probabilmente cambierà molto spesso durante il gioco.

Tiri Salvezza

Non tutti gli attacchi possono essere schivati o parati. I Tiri Salvezza (TS) rappresentano l'abilità di un personaggio di resistere ad un effetto nocivo.

Ci sono due tipi di Tiri Salvezza in *Against the Darkmaster*: Tiri Salvezza sulla Robustezza (TSR) e Tiri Salvezza sulla Volontà (TSV).

Il bonus di TSR di un personaggio è uguale alla sua statistica di Tempra, più 5 volte il suo Livello corrente, più il suo bonus di Stirpe ed i modificatori speciali.

Il suo bonus di TSV è uguale alla sua statistica di Saggezza, più 5 volte il suo Livello corrente, più il suo bonus di Stirpe ed i modificatori speciali.

Punti Ferita Totali

I Punti Ferita Totali sono uguali al bonus dell'abilità Fisico. Vedi i capitoli Abilità e Danni, Ferite, Salute e Guarigione per maggiori informazioni sui Punti Ferita.

Punti Magia

I Punti Magia (PM) rappresentano una riserva di energie mistiche usate dal personaggio per lanciare incantesimi.

Un personaggio di primo livello parte con un PM ogni 10 punti della sua statistica di PM ovvero ARG per gli Stregoni; SAG per gli Animisti e PRE per le altre Vocazioni. I PM bonus di Stirpe e l'incremento di PM di Vocazione vengono aggiunti a questo numero per determinare il totale dei Punti Magia iniziali di un personaggio.

Vedi il capitolo Magia ed Incantesimi per maggiori informazioni sui Punti Magia e il loro uso.

Equipaggiamento Iniziale

Ogni personaggio inizia il gioco con:

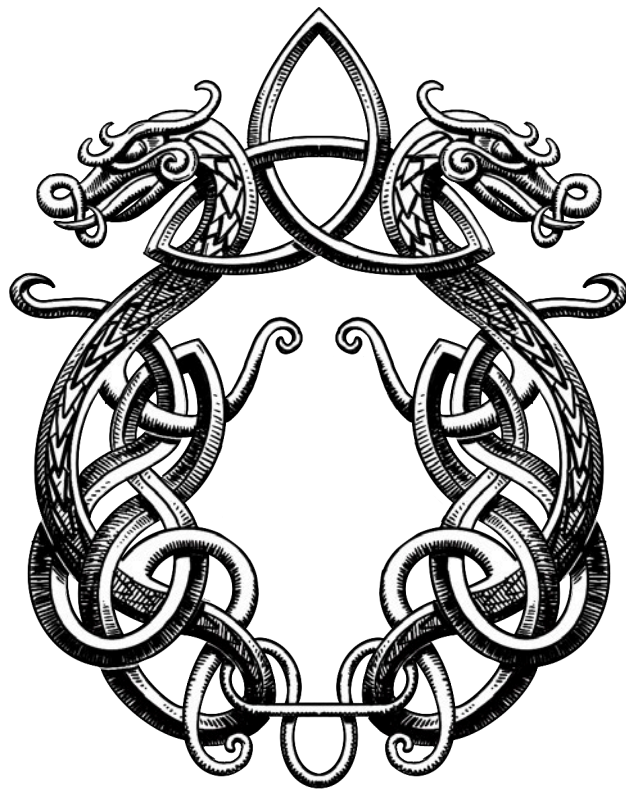
- ◆ un set di vestiti da viaggio ordinarie;
- ◆ una cintura con i foderi per le armi;
- ◆ un'arma da fianco;
- ◆ un borsello con le sue monete e i suoi effetti personali;
- ◆ una piccola borsa o uno zaino contenente i suoi effetti personali;

gli oggetti ottenuti con i Punti Background e le opzioni di Equipaggiamento di Cultura.

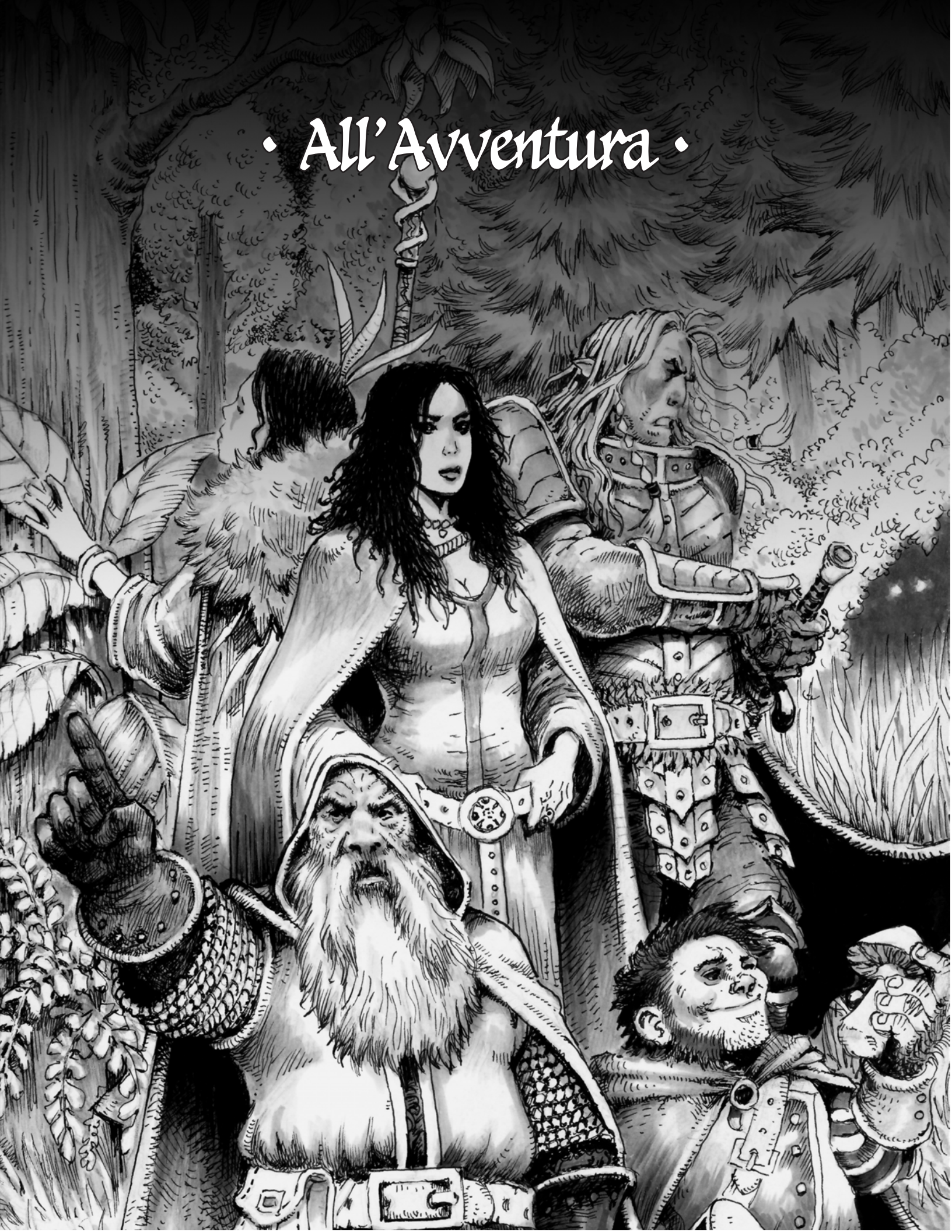
Dai un nome al tuo Personaggio

A questo punto al giocatore non resta altro che trovare un nome adatto al suo personaggio per essere pronto ad iniziare l'avventura.

Anche se la scelta del nome di un personaggio si basa puramente su gusti personali, tenta di tenere a mente il tono del gioco e l'ambientazione durante la scelta.



• All'Avventura •





• Risolvere le Azioni •

La maggior parte delle volte, i giocatori dovranno soltanto descrivere le azioni dei loro personaggi per risolverle automaticamente nel modo voluto. Quando tuttavia un personaggio affronta un qualche tipo di opposizione, o quando il fallimento potrebbe portare il gioco in una direzione interessante, in *Against the Darkmaster* vengono utilizzati i tiri di dado per determinare gli esiti di un'azione.

Tiri di Abilità

Quando un personaggio tenta di portare a termine un'attività il cui esito ha un'influenza significativa ed interessante sulla situazione in corso, il GM deve chiedere al giocatore di effettuare un Tiro di Abilità.

Il giocatore che controlla il personaggio effettua un Tiro Aperto di 1d100 e aggiunge il Bonus di Abilità relativo all'azione che aveva deciso di intraprendere, più qualsiasi modificatore applicabile.

Il risultato finale si applica quindi alla Tabella di Risoluzione delle Azioni per determinare l'esito dell'attività.

Difficoltà

Alcune attività sono più difficili di altre, e richiedono un'abilità maggiore o una maggiore fortuna per essere portate a termine con successo.

Quando viene richiesto un Tiro di Abilità, il GM deve determinare la Difficoltà dell'azione che viene tentata.

Più alta è la Difficoltà, e maggiore sarà il modificatore ne-

gativo associato. Non c'è nessun limite teorico alla Difficoltà di un tiro abilità e di conseguenza alla penalità associata, tuttavia puoi seguire le linee guida di questa tabella per valutare rapidamente la Difficoltà e determinare il suo modificatore all'azione tentata.

Aiutare

Quando i personaggi collaborano per compiere un'azione difficile, o stanno effettuando una singola attività di gruppo (come perlustrare una stanza, tentare di sgattaiolare di nascosto dalle guardie o sollevare un oggetto pesante tutti insieme) uno di loro deve assumere il ruolo del personaggio principale, mentre gli altri agiranno come aiutanti. Questi ultimi devono descrivere in che modo stiano aiutando il loro compagno, ed effettuare un Tiro di Abilità basato sull'azione compiuta.

Con un Successo, l'aiuto fornirà un bonus di +10 al tiro del personaggio principale, mentre un Successo Straordinario fornirà un bonus di +20.

Con un Successo Parziale l'aiutante fornirà comunque un bonus di +10, ma si esporrà anche ad un qualche tipo di complicazione, costo o conseguenza.

Con un Fallimento, l'aiutante non darà nessun bonus al personaggio principale, con un Fallimento Critico si esporrà ad una conseguenza senza fornire alcun bonus.

Se il Tiro di Abilità del personaggio principale dovesse fallire, coloro che hanno collaborato all'azione condivideranno le conseguenze del fallimento, in aggiunta a qualsiasi costo o complicazione che sia derivato dal loro tiro.

• TABELLA DI RISOLUZIONE DELLE AZIONI •

Tiro	Risultato	Effetto di gioco
4 o meno	Fallimento Critico	Non ottieni quello che stavi cercando di ottenere e ti metti in pericolo; rompi un pezzo del tuo equipaggiamento; spendi il doppio del tempo necessario; oppure fornisci ai tuoi avversari un bonus di +20 al prossimo tiro contro di te.
5 -74	Fallimento	Non ottieni ciò che cercavi di ottenere.
75-99	Successo Parziale	Ottieni solo parzialmente ciò che cercavi di ottenere, oppure riesci ma con un costo, una complicazione o un disturbo.
100-174	Successo	Ottieni ciò che cercavi di ottenere.
175 o più	Successo Straordinario	Ottieni ciò che cercavi di ottenere, e ricevi un bonus di +20 al tuo prossimo tiro correlato o a quello di uno dei tuoi alleati; ricevi informazioni addizionali; spendi meno tempo del normale per completare il tuo compito.

[2.1]



· TABELLA DELLA DIFFICOLTÀ DEI TIRI ABILITÀ ·

Difficoltà	Modific.	Descrizione	50/50*		
			Successo Parziale	Successo	Successo Straord.
Normale	+0	Un compito che può essere portato a termine senza problemi da un personaggio di media abilità non in condizioni di fretta o stress.	25	50	125
Impegnativo	-10	Un compito alla portata di un personaggio esperto; tuttavia può rivelarsi complicato per un novizio o un personaggio inesperto.	35	60	135
Difficile	-20	Un compito che richiede sforzo e dedizione anche ad un personaggio esperto.	45	70	145
Molto Difficile	-30	Questo è un compito impegnativo anche per un personaggio esperto e richiede probabilmente un pizzico di fortuna per essere portato a termine.	55	80	155
Estremamente Difficile	-40	Qualcosa probabilmente fuori portata per gran parte dei personaggi ad eccezione dei professionisti più addestrati.	65	90	165
Eroico	-50	Qualcosa di veramente ostico anche per i maestri più esperti senza un aiuto consistente da parte della fortuna.	75	100	175
Folle	-70	Non dovresti nemmeno pensarci, tanto per cominciare!	95	120	195

* Questo è il bonus Abilità richiesto per avere una probabilità 50/50 di ottenere quel risultato (supponendo un tiro di '51' su 1d100)

[2.2]

Solo i Tiri di Abilità possono trarre beneficio dalla regola di aiuto: gli Attacchi, i Tiri necessari per lanciare Incantesimi ed i Tiri Salvezza non possono mai beneficiare dell'aiuto degli altri personaggi. Il GM ha sempre l'ultima parola su quale attività possa o non possa essere aiutata.

Il Dado è Tratto

Una volta che il dado è stato tirato, il suo risultato è definitivo. Le azioni dei personaggi non possono essere annullate e il loro esito perdura finché qualcosa non lo modifica.

Azioni in Conflitto

Le Azioni in Conflitto sono quelle attività che si giocano uno contro l'altro e il cui successo è mutuamente esclusivo, come una competizione o una gara.

Le Azioni in Conflitto vengono risolte facendo tirare a tutti i personaggi coinvolti l'Abilità appropriata sulla Tabella di Risoluzione delle Azioni.

I risultati vengono quindi interpretati nel modo seguente:

- ◆ Qualsiasi personaggio che tira un Fallimento Critico non riesce a realizzare la sua azione e può subire un Risultato Maldestro.
- ◆ I tiri di qualsiasi altro personaggio che non ha effettuato un Fallimento Critico viene confrontato: il tiro più alto vince il Conflitto.

Le Azioni in Conflitto possono avere una propria Difficoltà,

a discrezione del GM.

Tiri Salvezza

Alcuni attacchi richiedono che il bersaglio effettui un Tiro Salvezza (TS) per evitarne gli effetti.

I Tiri Salvezza in *VsD* si dividono in due categorie: Fisici e Mentali.

I Tiri Salvezza sulla Robustezza (TSR) rappresentano la resistenza innata di un personaggio a delle minacce fisiche, come la fatica, i veleni, le malattie ed effetti simili.

Il bonus di TSR di un personaggio si ottiene dalla sua Statistica di Tempra, più 5 volte il suo livello, più il suo bonus di Stirpe ed i modificatori speciali.

I Tiri Salvezza sulla Volontà (TSV) rappresentano la probabilità di resistere ad attacchi ed effetti che influenzano la mente, come paura, illusioni o incantesimi di controllo mentale.

Il bonus di TSV di un personaggio si ottiene dalla sua Statistica di Saggezza, più 5 volte il suo livello, più il suo bonus di Stirpe ed i modificatori speciali.

Risolvere i Tiri Salvezza

Quando viene richiesto un TS, il personaggio deve effettuare un Tiro Aperto e aggiungere il suo bonus relativo di TS, più qualsiasi modificatore applicabile.



Se il risultato finale è più alto della Difficoltà del Tiro Salvezza, il TS ha successo, il personaggio riesce a resistere agli effetti dell'attacco.

La Difficoltà standard di un Tiro Salvezza è pari a 50 più 5 volte il *Livello di Attacco* dell'effetto che il personaggio sta tentando di resistere o evitare, e che viene solitamente esplicitato nella descrizione dell'attacco.

Per gli Incantesimi, la Difficoltà del Tiro Salvezza dipende invece dal risultato ottenuto dall'incantatore nel suo tiro sulla Tabella di Lancio degli Incantesimi come spiegato nel capitolo Magia ed Incantesimi.

· **TABELLA DEI TIRI SALVEZZA** ·

Livello del difensore	Bonus TS	Livello attacco	Difficoltà TS
1	+5	1	55
2	+10	2	60
3	+15	3	65
4	+20	4	70
5	+25	5	75
6	+30	6	80
7	+35	7	85
8	+40	8	90
9	+45	9	95
10	+50	10	100

[2.3]



• Magia ed Incantesimi •

Il mondo di *Against the Darkmaster* è permeato dalla magia.

Gli elfi si radunano sotto le stelle argentee per intonare i loro canti incantati. Gli spiriti primordiali si bagnano nelle acque di laghi remoti di montagna. I re caduti tornano dalla tomba per proteggere i loro tumuli da saccheggiatori e intrusi. E, ovviamente, la stregoneria malvagia del Darkmaster e dei suoi servitori contamina la terra, minacciando di sprofondarla in una notte perpetua.

Arti Magiche

L'abilità di lanciare incantesimi in *VsD* è rappresentata da un set di abilità speciali chiamate Arti Magiche.

Ogni Arte Magica è una singola abilità, che dev'essere sviluppata separatamente dalle altre Arti, e fornisce al personaggio la conoscenza di una specifica "branca" o "scuola" di magia.

Le Arti Magiche sono composte da differenti Incantesimi, organizzati in Intrecci, dal meno al più potente. Gli Incantesimi del Primo Intreccio sono semplici trucchetti magici, che possono essere padroneggiati anche dal praticante magico meno dotato. Gli Incantesimi del Decimo Intreccio, d'altro canto, sono estremamente complessi, possono alterare la realtà, sono il marchio di un vero arcimago.

Ogni grado sviluppato da un personaggio in un'Arte Magica gli fornisce la conoscenza di un Incantesimo di un nuovo Intreccio, a partire dal Primo fino al Decimo. Ad esempio, un personaggio con 3 gradi in un'Arte Magica, conoscerà tutti gli Incantesimi dei primi tre Intrecci di quell'Arte Magica.

Le Arti Magiche vengono sviluppate come qualsiasi altra Abilità, spendendo PS quando si sale di livello o durante la creazione del personaggio, e sono soggetti alle stesse regole e restrizioni delle altre Abilità.

Il bonus di abilità totale di un'Arte Magica è influenzato da una delle Statistiche del personaggio. Fare riferimento alla descrizione specifica dell'Arte Magica per scoprire quale Statistica particolare si applichi ad ognuna di queste.

• ARTI MAGICHE COMUNI •

Svelamento	Movim, della Natura	Possanza Arcana
Visioni Arcane	Cammino della Natura	Saggezza Naturale
Sigilli Arcani	Litanie	Purificazione

[2.4]

Restrizioni all'Apprendimento degli Incantesimi

Le Arti Magiche sono divise in tre Gruppi: le Arti Magiche Comuni, le Arti Magiche di Vocazione e le Arti Magiche di Stirpe.

Le *Arti Magiche Comuni* sono aperte a tutte le Vocazioni. Qualsiasi personaggio può sviluppare le Arti Magiche di questo Gruppo e lanciare Incantesimi di questo tipo fino al Quinto Intreccio.

Notare che i personaggi possono acquistare quanti gradi vogliono in un'Arte Magica del Gruppo Comune (per aumentare le loro probabilità di lanciarli con successo), ma non possono lanciare nessun Incantesimo oltre il Quinto Intreccio, a meno che non si trovi nei Gruppi delle loro Vocazioni o Arti Magiche di Stirpe.

Le *Arti Magiche di Vocazione* sono legate ad una Vocazione specifica. Sono segreti attentamente custoditi, che solo i personaggi con un allenamento e una mentalità molto specifici possono sperare di apprendere.

Un personaggio può imparare e lanciare gli Incantesimi inclusi nel proprio Gruppo di Arti Magiche di Vocazione senza restrizioni.

Le *Arti Magiche di Stirpe* sono simili a quelle di Vocazione, ma sono legate alla Stirpe di un personaggio invece che alla sua Vocazione. I personaggi possono imparare e lanciare Incantesimi dalle Arti Magiche di Stirpe senza restrizioni e possono svilupparli usando i PS di qualsiasi categoria per acquistarne dei gradi con un rapporto di 1:1.

Punti Magia

In *VsD*, il quantitativo di energia magica che un personaggio è in grado di tenere sotto controllo e usare in un certo periodo di tempo è rappresentato da un valore chiamato Punti Magia (o più brevemente PM).

Ogni personaggio ha un certo numero di PM, determinato dal suo livello, stirpe e vocazione. Per lanciare un Incantesimo, il personaggio deve spendere un numero di PM uguale all'Intreccio di quell'Incantesimo. Quindi un Incantesimo del Primo Intreccio costa 1 PM, un Incantesimo del Secondo Intreccio 2 PM, e così via.

I PM spesi vengono sottratti dal totale di PM correnti del personaggio, fino a un minimo di zero. Un personaggio



non può spendere più PM di quelli che possiede al momento (quindi uno stregone con 2 PM rimasti, non sarà normalmente in grado di lanciare incantesimi del Terzo e Quarto Intreccio).

PUNTI MAGIA TOTALI

Il numero totale di Punti Magia disponibili per un personaggio è basato sul suo livello e sulla somma dei seguenti fattori:

- ◆ Incremento dei PM per livello per la Statistica;
- ◆ Incremento dei PM per livello per la Vocazione;
- ◆ Bonus ai PM per la Stirpe.

INCREMENTO DEI PM PER LIV. PER LA STATISTICA

Ad ogni livello a partire dal primo, il personaggio ottiene un numero di PM basato sul valore della sua Statistica di

PM, determinato dalla sua Vocazione:

- ◆ Gli Stregoni usano il valore della Statistica Arguzia;
- ◆ Gli Animisti usano il valore della Statistica Saggezza;
- ◆ Tutte le altre Vocazioni usano il valore della Statistica Presenza.

Il numero di PM guadagnati dal personaggio per ogni livello è uguale a 1 PM ogni 10 punti interi del valore della sua Statistica di PM. Pertanto, un valore di Statistica di 10 o 15 fornisce 1 PM per ogni livello, un 20 o 25 fornisce 2 PM per ogni livello, un 30 o 35 fornisce 3 PM ogni livello, e così via.

INCREMENTO DEI PM PER LIV. PER LA VOCAZIONE

Questo è il numero di PM indicati nella Tabella delle Vocazioni nel capitolo delle Vocazioni. Questo valore viene aggiunto all'incremento per la Statistica e moltiplicato per il livello corrente del personaggio per determinare i PM totali.

· TABELLA DI LANCIO DEGLI INCANTESIMI ·

Tiro	Risultato	Effetti Addizionali
fino a 25	Fallimento dell'Incantesimo	Tirare sulla Tabella dei Fallimenti Critici degli Incantesimi
26-50	Successo Parziale	Se l'incantesimo richiede un Tiro Salvezza, il bersaglio succede automaticamente nel tiro. Altrimenti scegliere l'effetto più applicabile: <ul style="list-style-type: none"> ◆ La Durata dell'incantesimo è ridotta a metà (arrotondata per difetto) ◆ L'area dell'incantesimo è dimezzata (arrotondata per difetto) ◆ L'incantesimo non ha effetto, ma l'incantatore mantiene i Punti Magia
51-80	50	Se l'incantesimo non richiede un Tiro Salvezza, è stato lanciato con successo. Se l'incantesimo richiede un Tiro Salvezza, consultare la Difficoltà del Tiro.
81-95	60	
96-105	65	
106-110	70	
111-120	75	
121-130	80	
131-135	85	
135-140	90	
141-145	95	
146-150	100	
151-155	105	Se l'incantesimo non richiede un Tiro Salvezza, è stato lanciato con successo. Se l'incantesimo richiede un Tiro Salvezza, consultare la Difficoltà del Tiro. Inoltre scegliere uno dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ L'incantesimo costa la metà dei Punti Magia necessari ◆ È possibile aggiungere gratuitamente una delle opzioni di Potenziare Incantesimo, a patto che non costi più della metà del costo normale dell'incantesimo.
156-160	110	
161-165	120	
166-170	130	
171-175	140	
176+	150	



BONUS AI PM PER LA STIRPE

Questo è un bonus una tantum aggiunto ai PM totali del personaggio per la sua Stirpe. È possibile trovarlo nella Tabella dei Modificatori di Stirpe nel capitolo delle Stirpi.

RECUPERARE PUNTI MAGIA

I Punti Magia vengono recuperati con il riposo (o la meditazione, nel caso dei personaggi elfici). Una notte completa (8 ore) di sonno è sufficiente a recuperare completamente i PM di un personaggio, riportandoli al loro valore originale.

Lanciare Incantesimi

REQUISITI PER LANCIARE GLI INCANTESIMI

Un personaggio può tentare di lanciare qualsiasi Incantesimo conosca, a condizione che abbia abbastanza PM e l'Intreccio dell'Incantesimo non sia più alto del Livello del personaggio.

L'incantatore deve anche pronunciare distintamente le parole magiche dell'Incantesimo, pertanto i personaggi che non possono parlare, non sono solitamente in grado di lanciare incantesimi.

Un personaggio non può mai lanciare più di un Incantesimo in ogni round.

TEMPO DI LANCIO

Per lanciare la maggior parte degli Incantesimi è richiesta una singola azione (vedi il Capitolo del Combattimento per maggiori informazioni sui round e sulle azioni), un personaggio può tuttavia Concentrarsi su di un Incantesimo per aumentare le sue probabilità di successo.

Per Concentrarsi, l'incantatore deve spendere un'Azione Completa focalizzandosi sull'Incantesimo che sta preparando, cantilenando e disegnando simboli arcani nell'aria. Ogni round speso in questo modo fornisce un bonus di +10 al Tiro di Incantamento, fino a un massimo di +40.

Se l'incantatore interrompe la sua Concentrazione (o viene in qualche modo interrotto) tutti i bonus accumulati vengono persi e il processo deve ricominciare, ma nessun PM viene speso finché l'Incantesimo non viene effettivamente lanciato.

INCANTESIMI IMPROVVISATI

Anche se è rischioso, è possibile rinunciare completamente alla preparazione, lanciando un Incantesimo senza prima Concentrarsi.

Gli Incantesimi lanciati in questo modo sono chiamati Incantesimi Improvvisati e comportano una penalità speciale di -10 al Tiro di Incantamento.

INCANTESIMI Istantanei

Gli Incantesimi segnati come Istantanei non ottengono alcun beneficio dalla Concentrazione, ma possono essere Improvvisati senza incorrere nella normale penalità di -10 e richiedono solo un'Azione Parziale per essere lanciati.

LANCIARE INCANTESIMI IN ARMATURA

Gli stregoni evitano solitamente le armature, dato che il loro peso si dimostra spesso d'intralcio per coloro che non vi sono avvezzi. La Penalità di Movimento per l'Armatura (modificata normalmente dal bonus dell'Abilità Armatura di chi la indossa) si applica anche a tutti i Tiri di Incantamento.

TIRO D'INCANTAMENTO

Infine, per lanciare un Incantesimo con successo, un personaggio deve effettuare un tiro Aperto sulla Tabella di Lancio degli Incantesimi, aggiungendo il suo bonus di Abilità totale per l'Arte Magica usata, più qualsiasi modificatore.

Un tiro modificato di 25 o meno comporterà un Fallimento Critico dell'Incantesimo, che significa che il lancio dell'incantesimo fallisce, e il giocatore deve tirare sulla Tabella dei Fallimenti Critici degli Incantesimi.

• MODIFICATORI AL TIRO DI LANCIARE INCANTESIMI •

Modificatori generici		Modificatori di distanza	
Improvvisato (lanciato senza preparazione)	-10	Tocco	+30
Da uno a quattro round di preparazione (fino a +40)	+10/r.	Fino a 3m	+10
Bersaglio immobile	+10	4-15m	+0
		16-30m	-10
		31-90m	-20
		Più di 90m	-30

[2.6]





Un tiro di 26 o più significa che l'Incantesimo è stato lanciato con successo e dev'essere risolto immediatamente applicando gli Effetti Addizionali descritti nella tabella per determinare il risultato ottenuto.

Se l'Incantesimo richiede un Tiro Salvezza, la colonna Risultato sulla Tabella di Lancio degli Incantesimi mostrerà la Difficoltà che il bersaglio deve battere con il suo Tiro Salvezza per resistere agli effetti.

INCANTESIMI DARDO O AD AREA

Gli Incantesimi Dardo o ad Area utilizzano la Tabella degli Attacchi con Incantesimi Dardo e la Tabella degli Attacchi con Incantesimi ad Area al posto della Tabella di Lancio degli Incantesimi.

Questi Incantesimi si risolvono come normali Tiri di Attacco, aggiungendo il bonus dell'Abilità di Arte Magica del personaggio (più i modificatori) come CMB, e sottraendo la Difesa del bersaglio.

INCANTESIMI E BERSAGLI NON CONSENZIENTI

Alcuni Incantesimi permettono ai bersagli non consenzienti di fare un Tiro Salvezza per resistere ai loro effetti. È necessario controllare la descrizione di ogni incantesimo per determinare se sia possibile o meno effettuare un Tiro Salvezza.

POTENZIARE UN INCANTESIMO

Alcuni Incantesimi possono essere *Potenziati*, ovvero un personaggio può decidere di lanciaarli come Incantesimi di un Intreccio maggiore, ottenendo un effetto più potente.

Soltanto gli Incantesimi con le *Opzioni di Potenziamen-*to nella loro descrizione possono essere Potenziati. Ogni Opzione di Potenziamen- to può essere scelta più volte a meno che la descrizione dell'incantesimo non vieti espres- samente di farlo.

L'Intreccio finale di un Incantesimo Potenziato è uguale all'Intreccio della forma base di quell'incantesimo, più gli Intrecci delle Opzioni di Potenziamen- to scelte, ed il suo costo in PM varia di conseguenza.

CONCENTRARI SU UN INCANTESIMO

Alcuni Incantesimi persistono finché l'incantatore man- tiene la Concentrazione, o richiedono Concentrazione per attivare certi effetti.

Concentrarsi su un Incantesimo attivo è un'Azione a più Round. Il personaggio deve dichiarare che intende Con- centrarsi nella Fase di Dichiarazione delle Azioni e non può intraprendere Azione da Round Completo o Mezza Azione finché resta concentrato.

I personaggi Storditi o Incapacitati non possono Concen- trarsi, e un personaggio che diventa Stordito o Incapaci- tato interrompe immediatamente la sua Concentrazione.

RISONANZA MAGICA

L'uso della Magia non è mai completamente sicuro. Anche l'uso dei trucchi minori crea una *Risonanza*, un'increspa- tura nel tessuto della realtà che può attrarre l'attenzione dei Poteri Oscuri e dei Servitori delle Ombre.

Ogni volta che un personaggio effettuando un Tiro d'In- cantare ottiene un risultato doppio sul dado (es. 11, 22, 33) il GM effettua a sua volta un tiro sulla Tabella di Risonanza

· TABELLA DI RISONANZA MAGICA ·

Tiro	Effetto
30 o meno	Nulla: un'ombra in cerca di qualcosa passa sopra l'incantatore, ma presto la sua attenzione viene attirata da qualche altra parte. Il personaggio è al sicuro, per ora ...
31-60	Consapevolezza: il Darkmaster è consapevole della presenza dell'incantatore, ma non è in grado di individuare la sua posizione at- tuale. Il prossimo incantesimo lanciato dal personaggio nell'ora successiva provoca automaticamente un Tiro di Risonanza Magica.
61-80	Attenzione: il Darkmaster ha individuato la posizione approssimativa dell'incantatore, e invierà i suoi agenti e le sue spie ad inve- stigare.
81-90	Inseguimento: l'incantatore è stato individuato e ha attirato l'attenzione del Darkmaster. Un piccolo gruppo di servitori verrà inviata a rapirlo o a tenere d'occhio l'incantatore e i suoi alleati.
91-100	Assalto: il Darkmaster ha individuato l'incantatore, e invierà un gruppo di abili servitori a distruggerlo.
101 o più	Luogotenente: il personaggio è stato rintracciato da un servitore straordinariamente potente del Darkmaster, inviato per condurlo al lato oscuro o distruggerlo completamente.





Magica, aggiungendo l'Intreccio dell'Incantesimo lanciato e i seguenti modificatori.

FALLIMENTO DEGLI INCANTESIMI

Un altro pericolo del Lancio degli Incantesimi è il fallimento dell'Incantesimo.

Quando un personaggio ottiene un risultato di Fallimento dell'Incantesimo sulla Tabella di Lancio degli Incantesimi o su una delle Tabelle degli Incantesimi di Attacco, l'Incantesimo fallisce automaticamente (mancando il suo bersaglio se si trattava di un attacco), e il personaggio deve tirare un altro dado percentuale aggiungendo i Modificatori di Fallimento dell'Incantesimo.

Il risultato di questo tiro viene quindi confrontato con la Tabella di Fallimento dell'Incantesimo ed i suoi risultati vengono applicati immediatamente, sostituendo quelli dell'Incantesimo lanciato.

· MODIFICATORI AL TIRO PER LA RISONANZA MAGICA ·

In un rifugio sicuro	-20
In una landa corrotta	+20
Incantesimo di Guarigione	-20
Incantesimo Naturale o Elfico	-10
Incantesimo di Attacco	+20
Incantesimo Oscuro	+30

[2.7]

· MODIFICATORI DI FALLIMENTO DELL'INCANTESIMO ·

+0	Incantesimi di guarigione, informazione e divinazione
+10	Incantesimi di utilità, personali, difensivi e di Magia Naturale
+20	Magia di Incantamento
+30	Magia di Alterazione
+50	Magia Oscura e Elementale

[2.9]

· FALLIMENTO DEGLI INCANTESIMI ·

Id	Effetto
01-75	L'incantatore è Stordito.
76-100	L'incantatore rimane Stordito e deve scegliere uno dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Perde la metà dei Punti Magia dell'incantesimo. ◆ L'incantesimo ha effetto 2 round dopo, ma l'incantatore deve restare lo stesso concentrato per la sua esecuzione.
101-125	L'incantatore rimane Stordito e deve scegliere uno dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Perde i Punti Magia dell'incantesimo. ◆ L'incantesimo ha effetto su un bersaglio differente entro il suo raggio, se applicabile. Da determinare casualmente o a scelta del GM.
126-150	L'incantatore rimane Stordito e deve scegliere due dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Perde i Punti Magia dell'incantesimo. ◆ L'incantesimo ha effetto su un bersaglio differente entro il suo raggio (incluso l'incantatore stesso), se applicabile. Da determinare casualmente o a scelta del GM. ◆ Tira sulla Tabella di Risonanza Magica con un bonus speciale di +20.
151+	The Caster is Stunned and chooses two: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Perde i Punti Magia dell'incantesimo e diventa Sposato. ◆ L'incantesimo ha effetto su un bersaglio differente entro il suo raggio (incluso l'incantatore stesso), se applicabile. Da determinare casualmente o a scelta del GM. ◆ Tira sulla Tabella di Risonanza Magica con un bonus speciale di +50. ◆ L'incantatore viene messo k.o per 6 ore.

[2.10]





• Movimento e Viaggio •

Durante una partita di *Against the Darkmaster*, i personaggi avranno talvolta la possibilità di riposare; ma più probabilmente quando non saranno ingaggiati in combattimento si ritroveranno a muoversi e a viaggiare senza sosta.

Ingombro

L'Ingombro in *Against the Darkmaster* indica quanto un personaggio sia ostacolato nei suoi movimenti e azioni dal numero di oggetti che porta con sé e dal loro peso e volume complessivo. *VsD* non usa un sistema complicato per tracciare ogni singolo oggetto e il suo peso specifico per determinare l'Ingombro totale di un personaggio; si affida piuttosto al buon senso dei giocatori e del GM per determinare quanto un personaggio sia effettivamente ostacolato dal peso che porta.

L'ingombro viene misurato in Livelli di Ingombro, o LI. Esistono 5 LI:

- ◆ Non ingombrato: il personaggio non subisce penalità;
- ◆ Lievemente Ingombrato: il personaggio subisce una penalità di -10 agli Attacchi e alle Azioni di Movimento;
- ◆ Ingombrato: il personaggio subisce una penalità di -20 agli Attacchi e alle Azioni di Movimento;
- ◆ Pesantemente Ingombrato: il personaggio subisce una penalità di -30 agli Attacchi e alle Azioni di Movimento;
- ◆ Completamente Ingombrato: il personaggio si sposta a $\frac{1}{4}$ della sua normale Velocità di Movimento e non può correre, non può attaccare e non può aggiungere la sua AGI alla Difesa.

DETERMINARE IL LIVELLO D'INGOMBRO

Per determinare il LI di un personaggio, come detto, si usa principalmente il buon senso e il giudizio reciproco. I giocatori e il GM devono discutere della questione senza stressarla troppo, considerando elementi come la taglia reale del personaggio, la forza, le condizioni fisiche - il GM ha comunque l'ultima parola nel determinare il LI effettivo del personaggio.

Ad ogni modo nella Tabella dei Livelli d'Ingombro qui sotto vengono fornite alcune linee guida per determinare il LI di un personaggio delle dimensioni di un uomo di forza e resistenza fisica "normali".

Un personaggio più robusto (ad esempio un personaggio che dispone di un bonus totale di +30 alle sue statistiche di Forza e Tempra) può diminuire il Livello d'Ingombro di uno; analogamente ad un personaggio di taglia più grande, come un Troll.

ARMATURE E INGOMBRO

Le armature non vengono mai considerate nel calcolo del LI di un personaggio. Le armature possiedono proprie penalità intrinseche associate alle manovre, agli attacchi e in generale alle attività (che puoi trovare nel capitolo dell'Equipaggiamento). Occorre ricordare che qualsiasi penalità negativa al movimento o agli attacchi derivata dalle Armature si somma sempre con quella associata all'Ingombro.

• LIVELLI DI INGOMBRO •

Non ingombrato	Vestiti, una cintura con un piccolo borsello, un'arma singola o due armi leggere, e un equipaggiamento per un breve viaggio (un piccolo zaino o una sacca da 5 kg).
Lievemente Ingombrato	Vestiti, una cintura con un fodero e un'arma pesante singola o due armi leggere, una piccola faretra con poche frecce e un equipaggiamento da viaggio (uno zaino o una sacca da 10 kg).
Ingombrato	Vestiti, una cintura con un borsello, un'arma pesante o due armi leggere, uno zaino pesante con razioni per una settimana e un equipaggiamento da viaggio consistente.
Pesantemente Ingombrato	Vestiti, svariate armi da mischia o da lancio, un grande e pesante zaino (più di 25 kg) con parecchie razioni (2 settimane), una tenda da campo e altro equipaggiamento ingombrante, attrezzi speciali come una corda e una carrucola, catene, un tesoro pesante (come una borsa con migliaia di monete d'oro).
Completamente Ingombrato	Il personaggio è realmente sovraccarico, portebbe trascinare una slitta con un carico pesante o trasportare il corpo di un compagno ferito. I personaggi solitamente non vanno in giro in questo modo durante le avventure, ma si tratta probabilmente di una condizione particolare che può essere sopportate solo per un breve periodo.



Viaggi

I viaggi hanno inizio nel momento in cui viene scelta una destinazione che dev'essere raggiunta dagli eroi. Se la posizione esatta della loro destinazione è nota, i personaggi devono semplicemente decidere il percorso che seguiranno per raggiungerla, tracciandola sulla loro mappa. Una volta definito un percorso, il GM stabilisce il tempo necessario per arrivare alla destinazione scelta, usando la Tabella del Movimento via Terra riportata qui sotto.

La distanza coperta ogni giorno dai personaggi è influenzata dal loro livello di Ingombro e dal tipo di Terreno che attraversano.

Strade, pianure aperte, foreste con una vegetazione rada e aree simili, dove i personaggi riescono ad avanzare facilmente, vengono considerate Terreno Normale.

Boschi, aree forestali, deserti, colline e altre zone dove l'avanzamento viene rallentato dal terreno accidentato o da piccoli ostacoli vengono considerate Terreno Accidentato.

Infine montagne, paludi, pantani, giungle, foreste fitte e altre zone difficili da attraversare vengono considerate Terreno Arduo.

Per ogni giorno di viaggio, ogni personaggio deve consumare una razione, o subire gli effetti della stanchezza,

come indicato in dettaglio nel paragrafo Fame e Stanchezza.

PERICOLI DI VIAGGIO

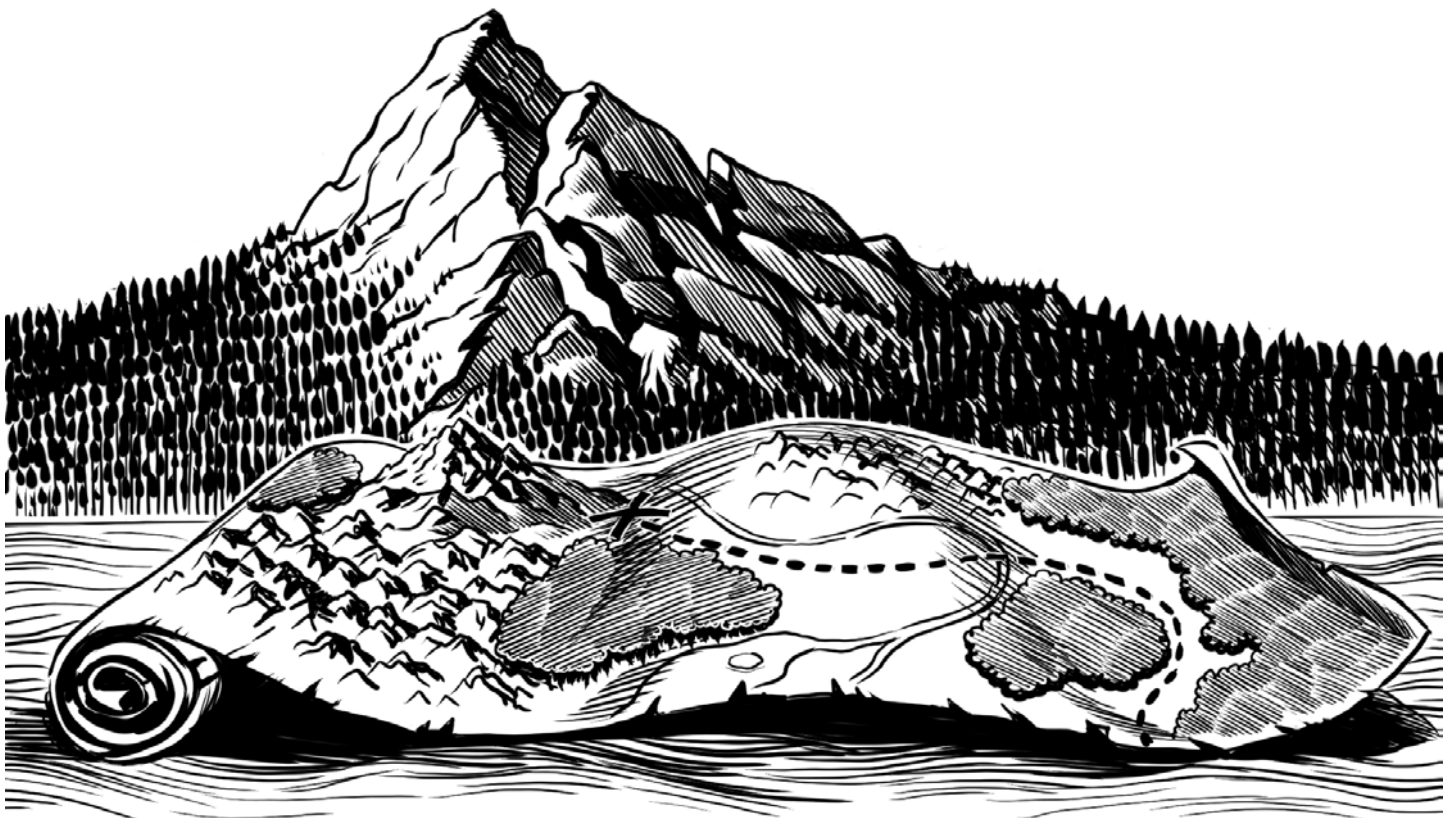
Il GM deve disporre i Pericoli e gli ostacoli che gli eroi affronteranno durante il loro viaggio. Il numero e la natura di questi Pericoli dipende dalla lunghezza del viaggio, dal tipo di terreni attraversati, e dai luoghi e dalle regioni degne di nota che vengono toccati durante il viaggio.

Solitamente i personaggi affronteranno 2-3 Pericoli durante un viaggio di media lunghezza.

Ogni Pericolo viene risolto con una scena a sé stante. Il GM effettua uno zoom dell'azione, presentando l'ostacolo e i PG dovranno affrontarlo nel modo che ritengono adeguato. Per questo motivo ogni Pericolo rappresenta potenzialmente un'avventura separata.

Il fallimento nel superare un Pericolo rappresenta una battuta d'arresto e può portare a una deviazione, alla perdita di risorse o a condizioni imposte alla compagnia dal GM che dovrebbe trovare delle conseguenze appropriate sulla base delle azioni e decisioni dei PG.

Dopo ogni Pericolo, i PG si raggruppano e decidono se andare avanti e procedere alla prossima tappa del viaggio, o fermarsi per riposare e/o rifornirsi.





Fame e Stanchezza

I personaggi che non si riposano, mangiano o bevono per un giorno intero subiranno la condizione di Spossati (Vedere il capitolo Danni, Ferite, Salute e Guarigione).

I personaggi Spossati che non riescono ancora a riposare, mangiare o bere, devono effettuare un Tiro Salvezza sulla Robustezza al termine di ogni giornata contro un Livello di Attacco uguale al doppio del numero di giorni in cui sono rimasti senza mangiare, bere o riposarsi. I personaggi che falliscono questo TS subiscono una penalità di Debilitazione a tutte le loro Azioni e Attacchi. Se questa

penalità dovesse raggiungere -100, il personaggio morirà per la debilitazione.

Le penalità di Debilitazione vengono recuperate al ritmo di 20 punti per giorno di riposo completo e di alimentazione adeguata.

· TABELLA DEL MOVIMENTO VIA TERRA ·

Livello di Ingombro	Chilometri per giorno di viaggio					
	Terreno Normale		Terreno Accidentato		Terreno Arduo	
	A piedi	A cavallo	A piedi	A cavallo	A piedi	A cavallo
Fino a Lievemente Ingombrato	50	95	30	40	15	8
Ingombrato	30	65	15	25	8	8
Pesantemente Ingombrato	15	30	8	15	3	0
Completamente Ingombrato	0	0	0	0	0	0

[2.12]

· TABELLA DEI PERICOLI CASUALI ·

Tiro	Densità di popolazione dell'area		
	Popolata	Terre selvagge	Desertica
01-10	Condizioni Atmosferiche	Condizioni Atmosferiche	Condizioni Atmosferiche
11-20	Gente libera	Condizioni Atmosferiche	Condizioni Atmosferiche
21-30	Ostacolo Naturale	Ostacolo Naturale	Ostacolo Naturale
31-40	Scherani delle Tenebre	Ostacolo Naturale	Ostacolo Naturale
41-50	Bestia Selvaggia	Condizioni Atmosferiche	Pericoli del Mondo Antico
51-60	Condizioni Atmosferiche	Bestia Selvaggia	Ostacolo Naturale
61-70	Gente libera	Bestia Selvaggia	Bestia Selvaggia
71-80	Scherani delle Tenebre	Scherani delle Tenebre	Ostacolo Naturale
81-90	Gente libera	Gente libera	Seguaci delle Ombre
91-00	Pericoli del Mondo Antico	Pericoli del Mondo Antico	Pericoli del Mondo Antico

[2.13]



• Ricchezza e Tesori •

In *Against the Darkmaster*, la Ricchezza e lo Stato Sociale vengono determinati con un sistema astratto. Anziché tenere traccia di ogni singola moneta, un personaggio acquista l'equipaggiamento e qualsiasi altra merce o servizio mondani utilizzando la sua Ricchezza.

Livello di Ricchezza

La Ricchezza e lo Stato Sociale di un personaggio vengono misurati in Livello di Ricchezza (LR) che può variare da 0 a 5.

È necessario fare riferimento all'elenco sottostante per una definizione di cosa significhi ogni LR:

- ◆ LR0 - Servo o Schiavo
- ◆ LR1 - Indigente
- ◆ LR2 - Borghese
- ◆ LR3 - Possidente
- ◆ LR4 - Nobile Minore
- ◆ LR5 - Nobile Maggiore/Sovrano

DETERMINARE IL LIVELLO DI RICCHEZZA

INIZIALE

Il LR iniziale di un personaggio si ottiene semplicemente sommando i valori di LR dovuti alla sua Stirpe e Cultura e aggiungendo eventualmente qualsiasi extra proveniente dalle Opzioni Background. Nessun personaggio può iniziare il gioco con un LR maggiore di 4 o inferiore a 0.

Va ricordato inoltre che l'Equipaggiamento Iniziale non è mai influenzato dal LR effettivo del personaggio, è possibile avere un LR0 ma disporre comunque almeno degli oggetti indicati nell'elenco dell'Equipaggiamento Iniziale.

• TABELLA DEL LR VS. COSTO •

LR > Costo	Il personaggio può permettersi la merce.
LR = Costo	Il personaggio può permettersi la merce, ma il suo LR viene ridotto di uno.
LR < Costo	Il personaggio non può permettersi la merce solo con le sue finanze, deve ottenere un prestito o incrementare in qualche modo il suo LR.

[2.14]

Acquistare Merce

LIVELLO DI RICCHEZZA VS. COSTO

Qualsiasi merce o servizio, che sia un oggetto, un arma, un cavallo, del cibo e un alloggio, o un mezzo di trasporto, possiede un valore di Costo elencato nel capitolo dell'Equipaggiamento.

Quando durante il gioco c'è la necessità di determinare se un personaggio possa permettersi o meno l'acquisto di una merce particolare, è necessario confrontare il Livello di Ricchezza corrente del personaggio con il Costo della merce. Fare riferimento alla Tabella LR vs. Costo qui sotto:

MODIFICARE IL COSTO

A volte è necessario modificare il Costo base di una merce che il personaggio desidera acquistare.

In questi casi fare riferimento alla Tabella dei Modificatori al Costo Base qui sotto:

• MODIFICATORI AL COSTO BASE •

Acquisti multipli (decine di pezzi della stessa merce)	+1 Costo
Acquisto all'ingrosso (centinaia o migliaia di pezzi della stessa merce)	da +2 a +3 Costo
Oggetto o servizio di bassa qualità	-1 Costo
Oggetto o servizio di qualità superiore	+1 Costo

[2.15]

Aumentare la Ricchezza

La diminuzione della Ricchezza può avvenire in gioco effettuando acquisti o per via di eventi sfortunati. Diamo invece un'occhiata a come aumentare il LR di un personaggio - che è la ragione principale per cui gran parte dei personaggi intraprende un'avventura!

TESORI

Trovare e recuperare un Tesoro perduto, che sia il tesoro favoloso di un Drago o un bottino più piccolo di una banda



di briganti, è qualcosa che avviene spesso in una partita di Darkmaster, e anche qualcosa che i personaggi cercheranno spesso attivamente.

Per prima cosa è necessario valutare il valore effettivo del Tesoro trovato, chiamato Valore del Tesoro - o VT. Il VT va da 1 a 5.

Fare riferimento alla tabella 2.14 per definire il VT di un Tesoro.

· LIVELLO DI RICCHEZZA VS VALORE DEL TESORO ·

LR del personaggio < VT	aumenta il LR del personaggio fino al VT
LR del personaggio = VT	Aumenta il LR del personaggio di +1
LR del personaggio > VT	Nessun cambiamento al LR del personaggio

[2.14]

· VALORE DEL TESORO ·

VT1	Un borsello di monete d'argento o di bronzo, una manciata di pezzi d'oro, una piccola pietra semipreziosa, un gingillo prezioso, una vecchia e logora opera d'arte.
VT2	Una borsa di monete d'argento o un piccolo scrigno di pezzi d'oro e/o dei piccoli gioielli, una pregevole opera d'arte, una piccola pietra preziosa.
VT3	Un forziere di monete d'oro e d'argento, uno splendido gioiello incastonato di pietre preziose, una collezione di opere d'arte, oggetti preziosi esotici e rari come candelabri, turiboli o simili.
VT4	Gioielli di fattura elfica o nanesca che valgono migliaia di pezzi d'oro, un minerale prezioso come il Verargento, una gemma scintillante delle dimensioni di un pugno, il tesoro nascosto in un Isola Perduta dal famoso Capitano Pirata.
VT5	Le ricchezze accumulate da un drago antico, il tesoro del Sommo Re.

[2.13]





• Avanzamento dei Personaggi •

Il Livello di un personaggio misura il suo potere, la sua competenza e la sua esperienza. Durante le loro avventure gli eroi guadagneranno Punti Esperienza (PX) visitando nuovi luoghi, completando missioni e affrontando situazioni impegnative. Quando ottiene un quantitativo sufficiente di PX, un personaggio aumenta di livello, sviluppando le sue Abilità diventando un avventuriero più capace.

Livelli e Progressione

I personaggi giocanti iniziano solitamente al Livello 1 con 10 PX (come riflesso dell'Esperienza acquisita dall'addestramento e dalle avventure passate), e progrediranno attraverso dieci Livelli di esperienza durante il gioco.

Dal 1° al 5°, i personaggi aumentano di livello ogni 10 PX guadagnati. A partire dal 6° livello, migliorarsi diventerà lievemente più impegnativo, e i personaggi avranno bisogno di 20 PX per raggiungere il nuovo livello.

È possibile consultare la Tabella dei Punti Esperienza che mostra il numero totale di PX necessari per raggiungere ogni livello.

Guadagnare Punti Esperienza

I Punti Esperienza vengono assegnati al termine di ogni sessione. Ogni giocatore, assieme al GM e agli altri presenti al tavolo, riesamina brevemente ciò che è successo durante il gioco, quindi legge ad alta voce l'elenco Esperienza Generale e l'elenco Esperienza di Vocazione appropriato per la Vocazione del personaggio preso in esame.

Il personaggio di ogni giocatore guadagna 1 PX per ogni punto che si è verificato almeno una volta durante la sessione, se i membri del gruppo sono d'accordo. Se su alcuni

punti non si riesce a trovare un accordo, il GM ha l'ultima parola sui PX che il personaggio può ottenere.

ESPERIENZA GENERALE

- ◆ Hai viaggiato fino a, o hai esplorato un luogo che non hai mai visto prima.
- ◆ Hai affrontato dei nemici pericolosi e/o una situazione difficile.
- ◆ Hai completato una ricerca o una missione.
- ◆ Hai sofferto una ferita grave o un grande fallimento personale.

ESPERIENZA DI VOCAZIONE

GUERRIERO

- ◆ Hai sconfitto un nemico più potente di te.
- ◆ La tua forza o il tuo coraggio hanno risolto la situazione più critica verificatasi nella sessione di gioco presa in esame.

FURFANTE

- ◆ La tua astuzia o destrezza ha aperto una nuova strada quando tutto sembrava perduto.
- ◆ Hai ingannato un PNG più potente di te.

STREGONE

- ◆ L'incantesimo che hai lanciato con ingegno ha rovesciato le sorti della situazione in tuo favore.
- ◆ La tua conoscenza accademica ti ha concesso un vantaggio in una situazione difficile.

ANIMISTA

- ◆ La tua saggezza o le tue arti curative hanno risolto una situazione disperata.
- ◆ Hai distrutto un oggetto blasfemo o sconfitto una creatura innaturale più potente di te.

• TABELLA DEI PUNTI ESPERIENZA •

Livello	PX Necessari	Livello	PX Necessari
1	10	6	70
2	20	7	90
3	30	8	110
4	40	9	130
5	50	10	150

[2.15]



Salire di Livello

Quando un personaggio sale di livello, aumenta il suo totale di PM e ottiene una nuova serie di Punti Sviluppo per ogni Categoria di Abilità a seconda della sua Vocazione, come viene mostrato nella Tabella di Avanzamento dei Personaggi riportata qui sotto.

Può quindi spendere i suoi nuovi PS per acquisire più gradi nelle sue Abilità, esattamente come ha fatto durante la creazione del personaggio.

I PS non possono essere “accumulati” da un livello per quello successivo. I Punti Sviluppo che non sono stati spesi o utilizzati sono persi.

L'aumento di livello dovrebbe avvenire tra le sessioni, possibilmente appena prima dell'assegnazione dei PX o prima di cominciare una nuova sessione. Se ritenuto più sensato, si può aspettare che i personaggi raggiungano un posto dove possono riposarsi e meditare o mettere in pratica ciò che hanno imparato, prima di salire al nuovo livello.

· **TABELLA DI AVANZAMENTO DEI PERSONAGGI** ·

Categoria di Abilità	Guerriero	Furfante	Stregone	Animista	Eclettico*	Campione*
Armatura	2	1	0	0	1	2
Combattimento	5	3	0	1	2	3
Avventura	4	4	1	2	3	3
Furfanteria	2	5	1	1	3	0
Conoscenza	0	1	5	4	1	1
Incantesimi	0	0	5	5	3	3
Fisico	2	1	0	0	1	2
PM per livello	0	0	3	2	1	1

* Le vocazioni di Eclettico e Campione saranno introdotte nelle regole complete; le statistiche vengono incluse qui per completezza.

[2.16]

• Combattimento •





• Combattimento •

Introduzione al Combattimento

Il combattimento in *Against the Darkmaster* è una cosa seria.

Nonostante i personaggi siano considerati degli eroi, anche il più abile guerriero deve prendere sul serio il combattimento per via dell'alta probabilità di rimanere ferito o ucciso anche con un singolo colpo.

Il Round Tattico

Un "Round" in termini di gioco è una convenzione che indica un breve intervallo di tempo durante il quale hanno luogo una serie di azioni tattiche, quando è importante determinare quali azioni rientrano in questo intervallo di tempo e chi agisca per primo.

Durante una partita di *Against the Darkmaster*, normalmente non c'è alcun bisogno di tenere traccia delle singole unità di tempo trascorse, a meno che lo scorrere del tempo non svolga un ruolo determinante nella scena che sta venendo giocata.

Quando, tuttavia, nel gioco è necessario rappresentare un'azione frenetica, come nei combattimenti in mischia, con armi a distanza, nel lancio di incantesimi e nel movimento in quella che può essere considerata una situazione in cui si richieda una certa tattica, allora diventa necessario stabilire delle regole definendo un'unità di tempo standard e misurabile - e questo è quello che il Round Tattico, o più semplicemente Round (rnd), rappresenta.

Quanto è lungo un Round?

Dato che quando si tiene il conto dei round non c'è alcun bisogno di tenere traccia di altre unità di tempo, non è molto importante quanto sia lungo (in termini di gioco) un Round Tattico.

Tuttavia per dare un senso di completezza e plausibilità, possiamo assumere che un Round Tattico standard duri almeno cinque secondi di tempo di gioco.

La Sequenza del Round Tattico

La Sequenza del Round Tattico, o SRT, è un elenco di riferimento rapido usato per determinare in ogni singolo round quali azioni debbano avere luogo, quando, quale personaggio riesca ad agire e in che ordine.

La SRT è fluida: ogni Fase non deve avere luogo necessariamente in ogni round. Verranno considerate solo le Fasi in cui uno o più personaggi vogliano e riescano realmente ad agire, risolvendo le azioni nell'ordine suggerito.

Inoltre la SRT non dev'essere necessariamente rigida. Il buon senso deve sempre essere usato per giudicare una situazione e determinare se ci siano eventi o condizioni specifici che possano alterare il flusso normale delle Fasi e Azioni nel round.

Discuteremo più in dettaglio questo punto più avanti, per ora diamo un'occhiata alla tipica SRT.

FASE DI VALUTAZIONE

In questa Fase i personaggi, uno dopo l'altro, valutano la situazione e decidono cosa hanno intenzione di fare nelle fasi seguenti e nel resto del round, dichiarando le loro azioni.

Nella Fase di Valutazione ogni personaggio ha la possibilità di fare un tiro di Percezione, se necessario, per analizzare la situazione.

Questo tiro non è sempre necessario, il GM può ritenerlo appropriato in casi come quelli elencati di seguito:

- ◆ un personaggio ha subito di un Colpo Critico che lo ha Stordito o buttato a terra;
- ◆ si è appena risvegliato dal sonno o dalla perdita dei sensi nel mezzo dell'azione;





- ◆ è stato vittima di un'imboscata;
- ◆ ha subito un effetto disorientante come una caduta, un rotolamento, etc.

Se il tiro di Percezione fallisce, il personaggio non può dichiarare alcuna azione nella fase seguente di Dichiarazione delle Azioni, ovvero per il round in corso. Può tuttavia assumere una posizione difensiva in mischia, parando con metà del suo CMB massimo disponibile.

· LA SEQUENZA DEL ROUND TATTICO ·

1	Fase di Valutazione Tira Percezione per Valutare la situazione, se necessario.
2	Fase di Dichiarazione delle Azioni Dichiara le Azioni e i Bersagli per il Round corrente.
3	Fase di Movimento e Manovra Muovi fino alla Velocità di Movimento Completo, o al doppio della Velocità di Movimento se stai scattando. Effettua i tiri di Abilità di Movimento.
4	Fase A degli Incantesimi Lancia gli incantesimi preparati o Istantanei.
5	Fase A a Distanza Risolvi gli Attacchi con le armi da lancio cariche o le armi da tiro.
6	Fase di Mischia Gli Attacchi in Mischia vengono risolti secondo l'ordine della lunghezza dell'arma: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Massima (Lance e Armi ad Asta) ◆ Lunga (Spade Lunghe, Armi a due mani) ◆ Corta (Mazze, Martelli, Spade corte, Asce) ◆ Da pugno (Pugnali, Armi Improvvisate, Rissa)
7	Fase B a Distanza Si risolvono gli attacchi con le armi da lancio o da tiro che non sono stati effettuati nella Fase A.
8	Fase B degli Incantesimi Vengono lanciati gli incantesimi che non sono stati preparati o Improvvisati.
9	Fase delle Altre Azioni Hanno luogo tutte le altre azioni.

[3.1]

FASE DI DICHIARAZIONE DELLE AZIONI

Dopo il tiro di Valutare, se applicabile, ogni giocatore deve dichiarare le azioni del suo personaggio per il round corrente.

FASE DI MOVIMENTO

Durante questa fase, i personaggi iniziano a spostarsi e a effettuare Manovre relative al movimento e al cambiare posizione sul campo di battaglia (scattare, rotolarsi, raggiungere una posizione sopraelevata, etc.).

Durante questa fase, i personaggi iniziano a spostarsi e ad effettuare manovre relative al movimento e al cambio di posizione sul campo di battaglia (scattare, rotolare, raggiungere una posizione sopraelevata, etc.).

Nel caso in cui sia necessario determinare quale personaggio inizi a muoversi per primo (ad esempio nel caso di un inseguimento), agirà prima il personaggio con la velocità di movimento maggiore o che possiede il bonus di Abilità più alto necessario per effettuare l'azione stabilita.

FASE A DEGLI INCANTESIMI

In questa Fase vengono lanciati i primi incantesimi, appartenenti a due categorie specifiche:

- ◆ Incantesimi che sono stati preparati almeno per un round e sui quali il personaggio è stato Concentrato fino al round corrente - in questo caso, l'incantesimo ottiene il bonus/penalità per la preparazione degli incantesimi a seconda del numero di round in cui è stato preparato prima di essere lanciato, escluso il round in corso.
- ◆ Gli Incantesimi Istantanei (indicati con il simbolo *)

Se fosse necessario determinare quale incantesimo verrà lanciato per primo, bisognerà considerare il livello degli incantatori, colui che possiede il più alto agirà per primo. In caso di parità si prende in considerazione l'abilità di lanciare incantesimi più alta.

FASE A A DISTANZA

In questa Fase vengono scagliati i primi colpi delle armi a distanza. Questi ricadono in due categorie specifiche:

- ◆ Armi da lancio cariche e in mira: archi e balestre che sono stati ricaricati da uno o più round prima di quello attuale e che sono perciò pronti a tirare.
- ◆ Armi da tiro pronte: un'arma tra le mani del personaggio e pronta ad essere lanciata.



Se fosse necessario determinare quale attacco a distanza avverrà prima, è necessario confrontare i loro CMB: più alto è il CMB, più velocemente volerà la freccia. In caso di parità i due colpi si considerano simultanei.

FASE DI MISCHIA

In questa Fase i combattenti che si sono già avvicinati tra loro, ovvero sono a distanza di mischia si impegnano in combattimento. L'ordine in cui vengono eseguiti gli attacchi viene determinato dalla portata o lunghezza dell'arma o dall'attacco di ogni combattente.

Ci sono quattro lunghezze differenti delle armi:

- ◆ Massima: Lance, Armi ad asta
- ◆ Lunga: Spade Lunghe, Armi a due mani
- ◆ Corta: Mazze, Martelli, Spade corte, Asce
- ◆ Da pugno: Pugnali, Armi Improvvisate, Rissa

Il personaggio che possiede l'arma più lunga sarà il primo ad attaccare.

In caso di pareggio tra attaccanti che impugnano armi della stessa lunghezza, l'attaccante con il CMB maggiore inizia per primo, in caso di CMB identici, gli attacchi avvengono in contemporanea.

Ci sono alcune eccezioni a questa regola: i Bonus Posizionali e l'Attacco Impetuoso.

BONUS POSIZIONALE

Un Bonus Posizionale rappresenta una circostanza in cui uno degli attaccanti ha un vantaggio posizionale nei confronti dell'avversario (riflesso da un bonus al CMB). Ci sono fondamentalmente tre circostanze che forniscono questo tipo di bonus:

- ◆ attaccare da una posizione sopraelevata (o montati a cavallo);
- ◆ fiancheggiare un nemico;
- ◆ attaccare un nemico da dietro.

Un attaccante con un Bonus Posizionale viene considerato impugnare un'arma più lunga di un livello rispetto alla sua lunghezza reale, perciò una Spada Lunga diventa Massima e un'Ascia diventa Lunga allo scopo di determinare chi attacchi prima in mischia.

ATTACCO IMPETUOSO

Un Attacco Impetuoso è un tentativo ardito e audace che consiste nel lanciarsi contro un avversario con l'intento di eliminarlo con un singolo colpo a sorpresa. Un attac-





co impetuoso ottiene un -30 speciale al CMB, ma l'attaccante viene considerato impugnare un'arma più lunga di un livello allo scopo di determinare chi attacchi prima in mischia.

Un personaggio che decide di effettuare un Attacco Impetuoso non può Parare nello stesso round: deve impegnare tutto il suo CMB per attaccare.

FASE B A DISTANZA

In questa Fase viene lanciata la seconda serie di attacchi a distanza. Questi consisteranno in tutti gli attacchi con armi da lancio o da tiro che non sono stati effettuati nella Fase A a distanza, o le armi a proiettile che sono state ricaricate nello stesso round con un'azione di ricarica.

FASE B DEGLI INCANTESIMI

In questa fase vengono lanciati gli incantesimi che non sono stati lanciati nella Fase A degli Incantesimi, ovvero quelli che non sono stati preparati e che ottengono la penalità per il lancio senza preparazione.

FASE DELLE ALTRE AZIONI

In questa fase il personaggio ha la possibilità di usare le sue Abilità che non sono state coinvolte nelle fasi precedenti.

TIPI DI AZIONI

Esistono tre tipi fondamentali di azioni che possono essere eseguite durante la SRT: Azioni da Round Completo, Mezze Azioni, Azioni Gratuite.

Esempi di Azioni da Round Completo sono:

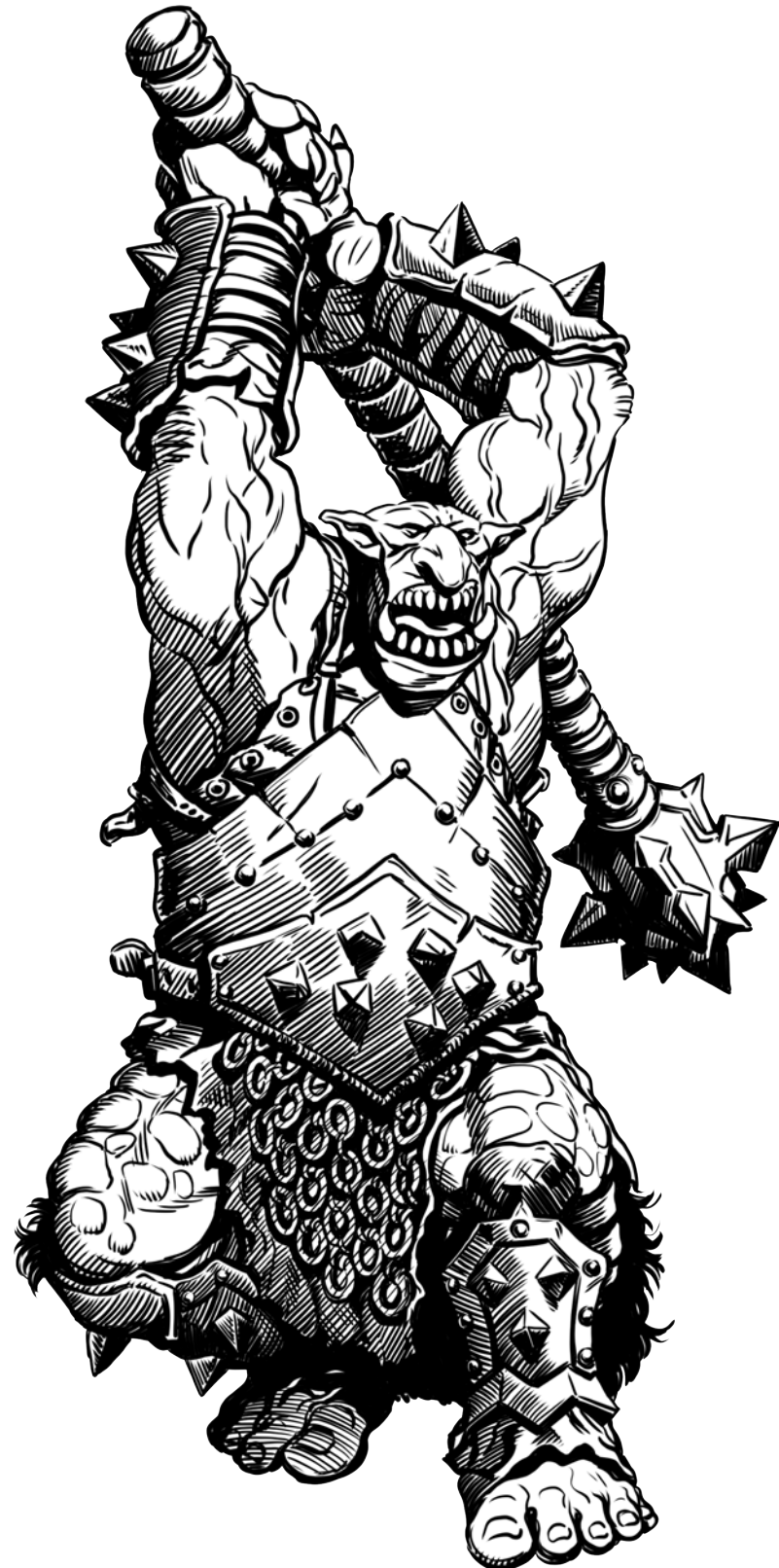
- ◆ effettuare un attacco in mischia o a distanza;
- ◆ lanciare un incantesimo non istantaneo;
- ◆ muoversi alla velocità di Movimento Completo mentre si scatta.

Esempi di Mezze Azioni sono:

- ◆ preparare un oggetto o estrarre un arma;
- ◆ lanciare un incantesimo istantaneo;
- ◆ incoccare una freccia e prendere la mira;
- ◆ muoversi per impegnare in mischia un avversario.

Esempi di Azioni Gratuite sono:

- ◆ Parlare/Cantare/Cantilenare;
- ◆ fare un tiro di Valutazione (Percezione);
- ◆ Dichiarare Azioni.





· **TABELLA RIASSUNTIVA DELLE AZIONI** ·

Azione	Tipo	Fase	Modificatore	Note
Tiro di Valutare	Azione Gratuita	Fase di Valutazione	-	Tirare quando un personaggio: ◆ È stato stordito. ◆ È stato disorientato in qualche modo.
Dichiarare un'Azione	Azione Gratuita	Fase di Dichiarazione delle Azioni	-	Il personaggio deve dichiarare il bersaglio dei suoi attacchi per il round corrente.
Parlare, Cantare	Azione Gratuita	Qualsiasi	-	Può avere luogo in qualsiasi momento del round, se i giocatori e il GM concordano.
Muoversi fino alla velocità di Movimento Completo	Azione da Round Completo	Fase di Movimento	-	Il personaggio può muoversi fino alla sua Velocità di Movimento o fino al doppio effettuando uno scatto.
Muoversi fino a metà della velocità di Movimento	Azione Parziale	Fase di Movimento	-	Il personaggio può muoversi fino a metà della sua Velocità di Movimento camminando.
Muoversi per Ingaggiare	Azione Parziale	Fase di Movimento	-20 al CMB in Mischia o ai tiri di Abilità di Movimento	Il personaggio deve avere a disposizione di almeno metà del suo Movimento residuo per il round corrente; dopodiché non può effettuare altri movimenti.
Tirare un'Abilità di Movimento	Azione da Round Completo	Fase di Movimento	Vario	Solitamente i tiri di Atletica, Nuotare, Cavalcare, Furtività e Acrobazia ricadono in questo caso.
Lanciare un Incantesimo	Azione da Round Completo, Azione Parziale o Azione a più Round (fino a 4)	Fase A degli Incantesimi, Fase B degli Incantesimi	Vario	Dipende da quanto a lungo è stato preparato l'incantesimo (vedi Lanciare Incantesimi).
Tirare con Armi da Lancio o da Tiro	Azione da Round Completo	Fase A a Distanza, Fase B a Distanza	-	Vedi anche le informazioni sulla ricarica di un'arma.
Combattere in Mischia	Azione da Round Completo	Fase di Mischia	Vario	Un personaggio può dividere a sua scelta il suo CMB e usarne una parte per Parare e una parte per effettuare un Attacco.
Ricarica Rapida	Azione Parziale	Fase B a Distanza	-20	Si applica solo ad Archi e Fionde, non alle Balestre. Consulta la descrizione delle armi per le penalità al CMB.
Caricare un Arco	Azione da Round Completo	Fase A a Distanza	-	Nel round seguente l'arma può tirare senza penalità.
Caricare una Balestra	Azione a più Round (2)	Fase A a Distanza	-	Nel round seguente l'arma può tirare senza penalità.
Estrarre un Arma o un Oggetto	Azione Parziale	Fase di Mischia o Fase di Movimento	-20 al CMB in Mischia o ai tiri di Abilità di Movimento	Per ogni arma/oggetto estratti (Es. estrarre due armi differenti contemporaneamente comporta una penalità di -40).
Tutte le altre azioni	Azione da Round Completo o Azione a più Round	Fase delle Altre Azioni	Varies	La durata può dipendere dall'Abilità tirata, dalla difficoltà del tiro, dalle ferite subite e da altri fattori.

[3.2]



Un'Azione da Round Completo si svolge nella Fase corrispondente della SRT.

Un'Azione Parziale ha luogo in qualsiasi momento durante la SRT, solitamente congiuntamente ad un'altra azione. Se combinata con un'Azione da Round Completo, entrambe le azioni (l'Azione Parziale e l'Azione da Round Completo) soffrono di una penalità di -20 ai loro tiri.

Se combinata con un'altra Azione Parziale, non ci saranno penalità associate.

Un'Azione Gratuita può essere eseguita in qualsiasi momento durante il round e non influenza le altre azioni; tuttavia è consentita solo un'Azione Gratuita per round per ogni personaggio in ogni round; le azioni successive che conterebbero normalmente come Azioni Gratuite nello stesso round devono essere effettuate come Mezze Azioni.

COMBINARE LE AZIONI

Queste sono le combinazioni possibili di azioni che un personaggio può effettuare durante ogni round:

- ◆ un'Azione da Round Completo e un'Azione Gratuita;
- ◆ un'Azione da Round Completo e un'Azione Parziale, entrambe con una penalità di -20;
- ◆ due Mezze Azioni senza penalità e un'Azione Gratuita.

AZIONI PREPARATE

Le Azioni Preparate sono quelle azioni che un personaggio prepara per effettuarle solo quando si verifica una determinata circostanza o quando lo ritiene opportuno.

Se un personaggio dichiara di voler Preparare un'Azione, questa non deve necessariamente svolgersi nella Fase in cui il personaggio l'avrebbe effettuata, ma può essere ritardata indefinitamente a discrezione del giocatore. Quest'ultimo può decidere di effettuarla in qualsiasi momento e in qualsiasi fase, questo comporta l'interruzione delle altre azioni nell'ordine di risoluzione.

AZIONI A PIÙ ROUND

Le Azioni a più Round sono, come suggerisce il nome, azioni che durano per più di un round.

Le Azioni a più Round e la loro durata vengono decise dai giocatori e dal GM secondo il buon senso. Ci sono dei casi particolari in cui certe azioni possono avere una durata minima associata che viene indicata tra parentesi, es. "Ricaricare (2)".

Le Azioni a più Round contano a tutti gli effetti come una

serie ininterrotta di Azioni da Round Completo collegate: il personaggio non può interrompere la sequenza senza perdere l'azione completa (ossia deve ricominciare da zero). Un'Azione a più Round non può essere combinata con altre azioni (fatta eccezione per le Azioni Gratuite).

Movimento Tattico

Il movimento necessita di essere regolato più nel combattimento che in altre situazioni. Ogni personaggio possiede una Velocità di Movimento che indica la distanza fino a cui può spostarsi in un singolo round.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

All'inizio del combattimento, il GM descrive l'area dove sta avendo luogo lo scontro, inclusi i potenziali ostacoli, le condizioni d'illuminazione, e le caratteristiche del terreno che possono influenzare la battaglia. Si occupa anche di definire la posizione di ogni combattente a seconda della situazione e di ascoltare le opinioni dei giocatori sulle intenzioni dei loro personaggi. È consigliato disegnare una mappa del campo di battaglia, per fornire una buona panoramica della situazione a tutti i presenti al tavolo.

MOVIMENTO E POSIZIONAMENTO

Durante la Fase di Movimento, un personaggio può impiegare un'Azione da Round Completo per coprire un numero di metri fino alla sua Velocità di Movimento o per Scattare fino al doppio della sua Velocità di Movimento in metri.

Un personaggio che esegue uno Scatto non può Parare e non può usare il bonus dello Scudo per la sua DIF.

I personaggi possono usare anche un'Azione Parziale per Muoversi per Impegnare un nemico entro metà della loro Velocità di Movimento oppure muoversi alla stessa distanza camminando a passo normale.

Solitamente non è necessario nessun Tiro Abilità per il movimento a meno che il personaggio non stia tentando di oltrepassare un terreno insidioso o di superare un ostacolo.

EFFETTUARE UN ATTACCO

Per effettuare un attacco, un personaggio tira un D100 (tiro aperto), aggiunge il suo Bonus di Combattimento (CMB) al tiro e qualsiasi altro modificatore applicabile, deve quindi sottrarre al tiro il Bonus Difensivo (DIF) del bersaglio. Questo viene chiamato Tiro di Attacco.



Il punteggio finale del Tiro di Attacco viene confrontato sulla Tabella di Attacco appropriata per l'arma, incantesimo o qualunque altra forma di attacco che il personaggio sta usando per effettuare la sua azione di Attacco incrociandola con il Tipo di Armatura indossata dal suo bersaglio.

Ci sono due cose importanti da ricordare:

- ◆ Un attacco è un'Azione da Round Completo che si svolge nella Fase Appropriata.
- ◆ Per effettuare un Attacco un personaggio deve avere perlomeno un CMB di +0 o superiore rimasto. Se qualsiasi effetto o modificare riduce il CMB di un perso-

naggio sotto +0 questi non potrà effettuare attacchi in quel round.

LEGGERE I RISULTATI DELLA TABELLA DI ATTACCO

I risultati sulla Tabella di Attacco si leggono nel modo seguente:

- ◆ Se il Tiro di Attacco finale, applicando i modificatori del caso, ricade nell'intervallo "fino a 10", l'attacco manca automaticamente; inoltre se il risultato del Tiro Non Modificato (ovvero considerando solo il tiro del





di 100 prima di applicare ogni altro modificatore) rientra nell'Intervallo Maldestro dell'arma o dell'incantesimo, l'attacco dà come risultato un'Azione Maldestra, obbligando l'attaccante a tirare sulla Tabella delle Azioni Maldestre appropriata per l'arma, attacco o incantesimo usato (vedi sotto "Azioni Maldestre con le Armi").

- ◆ Se il risultato del Tiro di Attacco modificato indica un "-", allora l'attaccante ha mancato il bersaglio senza dunque avergli inflitto danni.
- ◆ Se il risultato del Tiro di Attacco modificato indica un "0", l'attacco ha effettivamente colpito il bersaglio, ma senza causare danni, per via della scarsa potenza del colpo inferto o dell'armatura del bersaglio che ha bloccato o deviato la forza dell'attaccante.
- ◆ Se il risultato del Tiro di Attacco modificato è un numero diverso da "0" (ad esempio "7") questo rappresenta il numero di Punti Ferita che l'attacco infligge al bersaglio. Questo è indicato come Danno Base dell'attacco. Questi Punti Ferita devono essere sottratti dai PF che ha il bersaglio in quel momento (vedi "Danni e Ferite" per ulteriori informazioni).
- ◆ Se il risultato del Tiro di Attacco modificato è un numero e un acronimo, come "16 Mod" allora il risultato va letto nel modo seguente: il numero indica il Danno Base dell'attacco, come detto sopra, l'acronimo sta a significare che in aggiunta al danno base è stato inflitto anche un Colpo Critico al bersaglio dell'attacco e determina la gravità del Colpo Critico inflitto - vedi oltre per maggiori informazioni.

Distanza e ricarica

La distanza a cui le armi da tiro e da lancio possono effettuare un attacco contro un bersaglio si determina tramite il valore della loro Distanza Base, mostrato sotto la descrizione di ogni arma nella Tabella delle Armi.

Questo valore viene usato per determinare se l'attacco a distanza subisce una qualche penalità dovuta alla lontananza del bersaglio, come spiegato sotto:

- ◆ Gli attacchi fatti da un personaggio contro un bersaglio entro la Distanza Base della sua arma, non subiscono alcuna modifica al CMB dell'attaccante.
- ◆ Gli attacchi contro un bersaglio ad una distanza compresa tra la Distanza Base e il Doppio della Distanza Base vengono considerati attacchi a Distanza Media, e subiscono una penalità di -25 al CMB dell'attaccante. Se il bersaglio si trova ad una distanza compresa tra due e tre volte la Distanza Base dell'arma, l'attacco viene considerato a Distanza Lunga, e ottiene una penalità di -50 al CMB totale dell'attaccante.

- ◆ I bersagli che si trovano a una distanza tra tre e quattro volte la Distanza Base dell'arma si dicono a Distanza Estrema e gli attacchi contro di loro subiscono una penalità di -75 al CMB totale dell'attaccante.
- ◆ I bersagli oltre il limite della Distanza Estrema sono semplicemente troppo lontani per essere attaccati.

Le armi da lancio devono essere cariche e le armi da tiro devono essere preparate prima di poter effettuare l'attacco. Ricaricare un'arma da lancio è solitamente un'azione da Round Completo o da più Round. L'esatto numero di round necessari a ricaricare ogni arma è indicato nella Tabella delle Armi.

Alcune armi da lancio, come fionde o certi archi, possono anche essere Caricate Rapidamente con una Azione Parziale, permettendo a chi le usa di attaccare nella Fase B dello stesso round con una penalità di -20 al CMB.

Preparare un'arma da tiro è sempre considerata un'Azione Parziale.

Parare

Parare significa sacrificare la propria capacità offensiva durante il combattimento per proteggersi.

Quando un personaggio Para, sottrae un numero a sua scelta fino al valore del suo CMB totale e aggiunge questa cifra alla sua DEF per il round corrente contro gli attacchi in arrivo.

Ci sono alcune regole e casi speciali da considerare durante la Parata:

- ◆ Un personaggio che impugna un'arma a due mani (ovvero un'arma che richiede entrambe le mani per essere impugnata in combattimento) può usare solo fino a metà del suo CMB totale per Parare.
- ◆ Un personaggio che impugna un'arma ad una mano e non usa lo scudo può impiegare solo fino a metà del suo CMB per parare contro un attacco di un'arma a due mani.
- ◆ Un personaggio disarmato non può parare degli attacchi effettuati con le armi ma può comunque Parare gli attacchi disarmati e quelli di animali.
- ◆ Non è possibile parare con un'arma da lancio!
- ◆ Gli attacchi a distanza da armi da lancio o da tiro o incantesimi non possono essere parati, a meno che il personaggio non impugni uno scudo.
- ◆ Un personaggio può Parare solo attacchi diretti a lui da un singolo avversario per ogni round di combattimento. Inoltre questi attacchi devono provenire dallo stesso



· AZIONI MALDESTRE IN MISCHIA E A DISTANZA ·

Id100	Armi da Mischia e da Tiro	Armi da Lancio
01-75	Il personaggio deve Valutare o essere Stordito per il prossimo round.	Il personaggio deve Valutare o essere Stordito per il prossimo round.
76-100	Il personaggio deve Valutare o essere Stordito per il prossimo round, e deve scegliere uno dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lascia cadere l'arma. ◆ Subisce un Colpo Critico Superficiale del tipo appropriato su se stesso. 	Il personaggio deve Valutare o essere Stordito per il prossimo round, e deve scegliere uno dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lascia cadere l'arma. ◆ Lascia cadere tutte le munizioni. ◆ Rompe la corda dell'arma, se applicabile.
101-125	Il personaggio deve Valutare o essere Stordito per il prossimo round, e deve scegliere uno dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lascia cadere l'arma. ◆ Subisce un Colpo Critico Leggero del tipo appropriato su se stesso. ◆ Infligge un Colpo Critico Superficiale a un alleato nelle vicinanze (se applicabile). 	Il personaggio deve Valutare o essere Stordito per il prossimo round, e deve scegliere due dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lascia cadere l'arma. ◆ Lascia cadere tutte le munizioni. ◆ Rompe la corda dell'arma, se applicabile. ◆ Subisce un Colpo Critico Superficiale del tipo appropriato su se stesso. ◆ Infligge un Colpo Critico Superficiale del tipo appropriato ad un alleato entro la gittata dell'arma, se applicabile.
126-150	Il personaggio è Stordito per il prossimo round, e deve scegliere due dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lascia cadere l'arma. ◆ Subisce un Colpo Critico Leggero del tipo appropriato su se stesso. ◆ Infligge un Colpo Critico Leggero a un alleato nelle vicinanze (se applicabile). ◆ L'arma si rompe. 	Il personaggio deve Valutare o essere Stordito per il prossimo round, e deve scegliere due dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ L'arma si rompe. ◆ Lascia cadere tutte le munizioni. ◆ Subisce un Colpo Critico Leggero del tipo appropriato su se stesso. ◆ Infligge un Colpo Critico Leggero del tipo appropriato ad un alleato entro la gittata dell'arma, se applicabile.
151+	Il personaggio è Stordito per il prossimo round, e deve scegliere due dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Subisce un Colpo Critico Moderato del tipo appropriato su se stesso. ◆ Infligge un Colpo Critico Moderato a un alleato nelle vicinanze (se applicabile). ◆ L'arma si rompe. 	Il personaggio deve Valutare o essere Stordito per il prossimo round, e deve scegliere due dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ L'arma si rompe. ◆ Lascia cadere tutte le munizioni. ◆ Subisce un Colpo Critico Leggero del tipo appropriato su se stesso. ◆ Infligge un Colpo Critico Leggero del tipo appropriato ad un alleato entro la gittata dell'arma, se applicabile.

[3.3]

avversario che il personaggio sta fronteggiando e attaccando a sua volta - non è possibile Parare l'attacco di un avversario che non stai a tua volta attaccando! Se il personaggio sta impugnando uno Scudo, può parare tutti gli attacchi da avversari multipli che provengono dalla stessa direzione in un singolo round.

- ◆ I personaggi Storditi possono Parare solo fino a metà del loro CMB, indipendentemente dall'arma che stanno utilizzando.
- ◆ I personaggi Incapacitati, Trattenuti, e Sorpresi, o che stanno subendo una qualsiasi condizione che gli impedisce di sottrarre la propria DIF dagli attacchi in arrivo non possono parare.

Colpi Critici

Esistono cinque livelli di Colpi Critici di gravità crescente (e di conseguenza che infliggono potenzialmente danni di entità crescente al bersaglio):

- ◆ Superficiale (o Sup): il Colpo Critico meno dannoso, spesso associato a graffi e contusioni.
- ◆ Leggero (o Leg): sono ferite ancora non troppo gravi e difficilmente risultano immediatamente fatali, ma possono comunque causare ferite paralizzanti e la morte potrebbe avvenire se il bersaglio non viene curato. I tiri per i Colpi Critici Leggeri ottengono un modificatore di +10.
- ◆ Moderato (o Mod): si tratta di Colpi Critici più seri dei precedenti. Possono facilmente causare mutilazioni, stordimento o sanguinamento e mettere il bersaglio in un grave svantaggio, abbattendolo molto rapidamente.



· MODIFICATORI DELLE AZIONI MALDESTRE CON LE ARMI ·

Modificatore	Mischia o da Tiro	da Lancio
+0	Rissa, armi da mano, armi da impatto corte, pugnali da lancio.	Balestra Leggera
+10	Armi da taglio corte, armi da impatto lunghe, asce, giavellotti.	Arco Corto, Fionda.
+20	Armi da taglio lunghe.	Balestra Pesante.
+30	Armi a due mani, armi a catena.	Arco Composito.
+50	Armi ad asta, reti, fruste.	Arco Lungo.

[3.4]

I tiri per i Colpi Critici Moderati ottengono un modificatore di +20.

- ◆ Grave (o Gra): i Colpi Critici Gravi non sono molto clementi con il bersaglio. I tiri per i Colpi Critici Gravi ottengono un modificatore di +30.
- ◆ Letale (o Let): Colpi Critici Letali sono qualcosa che preferiresti infliggere al tuo bersaglio piuttosto che subire sulla tua pelle. I tiri per i Colpi Critici Letali ottengono un modificatore di +50.

I Colpi Critici vengono tirati su una tabella separata - la Tabella dei Colpi Critici appropriata per l'arma, incantesimo o attacco. Si tratta di un tiro non aperto di un D100, modificato dalla gravità del Colpo Critico inflitto e raramente da altri modificatori.

Azioni Maldestre con le Armi

Ogni volta che un personaggio tira entro l'Intervallo Maldestro della sua arma o del suo attacco, questo manca automaticamente il bersaglio ed il personaggio compie un'Azione Maldestra con la sua arma o il suo attacco. E' necessario in questo caso tirare un altro D100 (non aperto), aggiungere i Modificatori di Azioni Maldestre con le Armi e confrontare il risultato con la tabella delle Azioni Maldestre in Mischia e a Distanza.

Condizioni di Combattimento

In generale le condizioni differenti possono sovrapporsi, mentre le condizioni con lo stesso nome non si sommano mai tra loro.

PRONO

Un personaggio è Prono quando viene gettato a terra, o si lascia cadere volontariamente, ad esempio per evitare un colpo di un'arma a distanza - in questo caso può usare

un'Azione Gratuita per gettarsi a terra in qualsiasi momento se è a conoscenza dell'attacco incombente.

- ◆ Combattere da terra Prono comporta una penalità al CMB di -20 e il personaggio non può usare armi a due mani. Tuttavia un personaggio Prono che può rotolarsi liberamente di lato ottiene un bonus di +20 alla sua DIF in caso di attacchi a distanza.
- ◆ Rialzarsi da Prono è un'Azione da Round Completo nella Fase di Movimento che richiede che il personaggio sia libero di muoversi (ossia non può essere Trattenuto o Incapacitato). Mentre si rialza il personaggio può Parare e applicare la sua DIF ma viene comunque considerato Prono.

SORPRESO

Un personaggio viene considerato Sorpreso quando subisce un agguato senza esserne cosciente. In Generale, la condizione di Sorpreso dura per un round di combattimento.

Un personaggio sorpreso non può Attaccare e può intraprendere solo Mezze Azioni o Azioni Gratuite, può Parare o applicare qualsiasi bonus dello Scudo alla sua DIF.

Gli attacchi contro un personaggio Sorpreso ottengono un bonus di situazione +20. Inoltre i personaggi che attaccano un avversario Sorpreso con un'arma da pugno ottengono un bonus speciale di +10 ai Colpi Critici contro quell'avversario.

STORDITO

Un personaggio Stordito non può intraprendere Azioni da Round Completo, ma può comunque difendersi, usando fino a metà del suo CMB per Parare. Gli attacchi contro i personaggi Storditi ottengono un bonus situazionale di +20.

I personaggi che subiscono la condizione di Stordito



all'inizio della Fase di Valutazione di un round escono da questa condizione al termine della Fase delle Altre Azioni, a meno che non vengano storditi nuovamente durante il corso dello stesso round.

INCAPACITATO

I personaggi incapacitati non possono effettuare Azioni e non possono Difendersi in combattimento. Gli Attacchi contro i bersagli Incapacitati infliggono sempre il massimo danno dell'arma (non è necessario il tiro di attacco), e l'attaccante può scegliere il risultato del Colpo Critico, invece di tirarlo.

TRATTENUTO

Un personaggio Trattenuto non è in grado di muoversi liberamente ed è rallentato, ma non è completamente paralizzato (i personaggi completamente paralizzati sono considerati Incapacitati) ma può muoversi solo a 1/10 della sua velocità di movimento normale come Azione Parziale, e non può scattare. Inoltre i personaggi Trattenuti subiscono una penalità di -30 sia al loro CMB che alla loro DIF, e tutti gli attacchi in mischia contro di loro si avvantaggiano di un bonus speciale di +30.

Se un personaggio Trattenuto vuole attaccare chi lo sta bloccando (ad esempio chi lo ha afferrato) può usare solo un'arma da Mano o Corta. Inoltre, un personaggio Trattenuto non può usare armi a Distanza.

FIANCHEGGIARE

Gli attacchi di un personaggio che ne Fiancheggia un altro vengono naturalmente sferrati sul fianco. Un attaccante che Fiancheggia ottiene un bonus di +15 contro il suo bersaglio. Inoltre se il bersaglio impugna uno scudo, questo potrà essere usato solo contro gli attacchi frontali o dal lato dello scudo.

DA DIETRO

Un personaggio che si trova Dietro ad un altro personaggio ottiene un bonus di +30 ai suoi attacchi contro questo bersaglio. Come per la condizione di Fiancheggiare, il bersaglio non può usare lo Scudo per difendersi da dietro. Il diagramma seguente può essere usato per determinare se un personaggio viene Fiancheggiato o attaccato da Dietro.





• Danni, Ferite, Salute e Guarigione •

Le avventure sono per definizione un affare pericoloso e i personaggi sono destinati a farsi del male prima o poi; che sia per mano dei seguaci del Darkmaster, per la loro imprudenza o semplicemente per sfortuna.

Gli eroi dovranno imparare ad affrontare le conseguenze delle ferite, del sanguinamento, delle lesioni e persino della morte dei propri compagni.

Punti Ferita

I Punti Ferita (PF) sono un'unità di misura astratta della quantità di colpi che un personaggio può subire prima di perdere i sensi. Ogni personaggio possiede un valore di Punti Ferita Totali uguale al bonus della sua Abilità di Fisico. Se il bonus dell'Abilità dovesse cambiare per qualche ragione, il valore dei PF Totali del personaggio cambierà immediatamente di conseguenza.

Il valore dei PF Correnti di un personaggio equivale ai suoi PF Totali meno qualsiasi danno (vedi il capitolo del Combattimento) ricevuto. I PF persi possono essere recuperati con il riposo e la guarigione, ma il valore dei PF Correnti di un personaggio non può mai superare i PF Totali, a meno che non vi siano eccezioni particolari.

Se i PF Correnti di un personaggio scendono a 0 o meno, questi perderà i sensi e diventerà Incapacitato (vedi oltre). Se i suoi PF Correnti scendono a -50 o meno, il personaggio diventerà Moribondo e morirà in 6 round a meno che non venga soccorso in qualche maniera.

DOLORANTE

Un personaggio diventa Dolorante se i PF Correnti scendono sotto la metà dei suoi PF Totali, e soffrirà una penalità di -20 a tutte le sue azioni e ai tiri di attacco.

RIPOSARE

I personaggi recuperano un decimo dei loro PF Totali (arrotondati in difetto) per ogni ora di riposo, sebbene le erbe e la guarigione magica possano aumentare la quantità di PF recuperata.

Sanguinamento

Il Sanguinamento rappresenta un indebolimento graduale derivante dalla perdita di sangue, dal dolore e dalla stanchezza in generale.

Un personaggio sottoposto a Sanguinamento perde un certo numero di PF ogni round, finché la perdita di sangue non viene fermata.

La quantità di PF persi per il Sanguinamento causato da ferite differenti è cumulativo. Quindi se un personaggio che sta perdendo 2 PF ogni round, e riceve un'altra ferita Sanguinante per 3 PF subirà una perdita totale di 5 PF ogni round.

Esistono tre gradi di Sanguinamento, basati sul totale di PF persi dal personaggio ogni round:

- ◆ un personaggio che perde da 1 a 4 PF ogni round subisce un Sanguinamento Leggero;
- ◆ un personaggio che perde da 5 a 10 PF ogni round subisce un Sanguinamento Grave;
- ◆ infine coloro che perdono più di 10 PF ogni round soffrono di un Dissanguamento e vengono considerati Moribondi e moriranno in un numero di round uguale a 20 - il loro valore di Sanguinamento (fino a un minimo di 1 round).

I personaggi sanguinanti non possono recuperare PF finché le loro ferite non vengono trattate e la perdita di sangue fermata.

Fuori dal combattimento, il Sanguinamento può essere fermato temporaneamente applicando delle bende o un laccio; tuttavia, se non viene curato adeguatamente, il Sanguinamento riprenderà appena il personaggio entrerà nuovamente in combattimento o effettuerà una qualsiasi attività fisica faticosa.

TRATTARE LE FERITE SANGUINANTI

Il Sanguinamento può essere trattato in un ambiente sicuro con un tiro dell'abilità Guarigione. I personaggi che subiscono un Sanguinamento Leggero devono anche impiegare delle bende per trattare le loro ferite, mentre il Sanguinamento Grave e il Dissanguamento necessitano di un Kit del Guaritore. I personaggi che soffrono un Dissanguamento sono anche automaticamente Spossati (vedere il paragrafo delle Condizioni nella pagina successiva).



Il Sanguinamento Leggero guarisce immediatamente una volta trattato, lasciando il personaggio libero di continuare la sua avventura.

Il Sanguinamento Grave e il Dissanguamento d'altro canto richiedono un giorno intero di riposo per guarire completamente. Le ferite sanguinanti di questo tipo che sono state trattate non si riapriranno se il personaggio combatte o si impegna in altre attività avventurose, ma egli non riuscirà a riprendersi del tutto, e non sarà in grado di riguadagnare i PF persi finché non guarirà completamente.

Condizioni

Esiste un certo numero di Condizioni che possono influenzare negativamente i personaggi durante le loro avventure.

MORIBONDO

Un personaggio Moribondo morirà in un certo numero di round se questa Condizione non viene rimossa. Un personaggio Moribondo, per via della perdita di PF, può essere salvato semplicemente riportando i suoi PF Correnti sopra la soglia di -50; in caso contrario, la condizione di Moribondo verrà rimossa non appena le ferite che l'hanno provocata verranno guarite.

SPOSSATO

I personaggi Spossati si muovono alla metà della loro Velocità normale, non possono effettuare Mezze Azioni, non possono recuperare PF o guarire dal Sanguinamento e dalle Ferite finché non verrà rimossa tale Condizione.

Un personaggio Spossato può riprendersi riposando per almeno 8 ore in un ambiente sicuro.

Ferite

Le Ferite sono lesioni di lunga durata, come ossa rotte o muscoli strappati, che impediscono gravemente l'attività di un personaggio, il quale subirà una una penalità a tutte le azioni e gli attacchi.

Le Ferite vengono classificate in tre livelli di gravità, a seconda della penalità che comportano per un personaggio:

- ◆ le ferite che comportano una penalità fino a -20 sono chiamate Ferite Minori;
- ◆ le ferite che causano una penalità da -21 a -50 sono chiamate Ferite Gravi;

- ◆ tutte le ferite che comportano una penalità superiore a -50 sono chiamate Ferite Incapacitanti.

Ogni ferita appartenente a quelle elencate dev'essere riportata e guarita separatamente dalle altre ferite subite da un personaggio.

Le ferite richiedono tempo e riposo per guarire, tuttavia i personaggi feriti possono viaggiare a passo lento o impegnarsi in attività leggere, ma combattere o sforzarsi impedirà il normale recupero.

Le ferite minori guariranno da sole in tre giorni di riposo, quelle Gravi o Incapacitanti invece richiederanno un tiro dell'abilità Guarire e l'uso di un Kit del Guaritore. Una volta cominciato il processo di recupero le ferite Incapacitanti e Gravi evolveranno in ferite di gravità minore, a patto che il personaggio continui con il riposo, fino a completa guarigione.

Una Ferita Grave diventerà un Ferita Minore in 10 giorni di riposo dopo essere stata trattata; le Ferite Incapacitanti diventeranno Gravi dopo 20 giorni di riposo solo se trattate.

MORTE E SMEMBRAMENTO

Un personaggio morirà se la sua condizione di Moribondo non viene rimossa in tempo, o se soffre di un effetto (come il risultato di un colpo critico) che causa la morte istantanea.

I personaggi morti non possono essere guariti con mezzi normali, solo un miracolo o la più potente delle magie può riportarli in gioco.

La guarigione magica rappresenta inoltre l'unico modo per riparare gli organi distrutti o gli arti amputati.

VELENI E MALATTIE

I Veleni e le Malattie possiedono solitamente un Livello di Attacco, contro cui le vittime devono effettuare un Tiro Salvezza sulla Robustezza, e una descrizione dei possibili effetti in caso di fallimento.

Un tiro di Guarigione dà la possibilità al personaggio avvelenato o malato di effettuare un nuovo TS per riprendersi dagli effetti che lo affliggono. Antidoti, Incantesimi e alcune Erbe Curative possono essere usati per contrastare o guarire gli effetti di veleno e malattie.

CADUTE

Le Cadute da altezze pericolose infliggono Colpi Critici da Impatto e vengono risolte come attacchi sulla Tabella degli Attacchi da Bestie Feroci.



Il CMB di questo attacco è uguale a cinque volte l'altezza della caduta in metri (arrotondata per eccesso).

- ◆ le cadute da 5 metri o meno sono limitate ad un risultato massimo di 90 sulla Tabella di Attacco;
- ◆ le cadute tra 5 e 10 metri sono limitate ad un risultato massimo di 120 sulla Tabella di Attacco;
- ◆ le cadute tra 10 e 20 metri sono limitate ad un risultato massimo di 150 sulla Tabella di Attacco;
- ◆ le cadute da più di 20 metri possono raggiungere il massimo sulla Tabella di Attacco.

I personaggi non possono aggiungere il loro bonus di Scudo alla loro DIF in caso di Caduta.

• Grimorio •



Grimorio dell'Animista



Litanie

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Litanie del Coraggio	0 (se stesso)	raggio di 3m	C
2°	Resistere agli Elementi	0 (tocco)	1 bersaglio	1 min/lvl
3°	Benedizione della Natura	0 (tocco)	1 bersaglio	1 min/lvl
4°	Blocca Maledizione	3m	1 bersaglio	1 ora/lvl
5°	Respingi Magia	0 (se stesso)	raggio di 3m	C
6°	Santuario	0 (se stesso)	raggio di 3m	C
7°	Dissolvi Magia	20m	1 bersaglio	P
8°	Spezza Maledizione	3m	1 bersaglio	P
9°	Culla della Natura	0 (tocco)	1 accampamento	1 giorno
10°	Scudo della Natura*	0 (se stesso)	incantatore	-

Guarigione

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Guarire	0 (tocco)	1 bersaglio	P
2°	Coagulazione	0 (tocco)	1 ferita	P
3°	Scrollare*	0 (tocco)	1 bersaglio	P
4°	Risanare Ferite	0 (tocco)	1 ferita	P
5°	Recupero*	0 (tocco)	1 bersaglio	C
6°	Ridestare*	0 (tocco)	1 bersaglio	P
7°	Unione	0 (tocco)	1 ferita	P
8°	Curare Ferite	0 (tocco)	1 ferita	P
9°	Animazione Sospesa	0 (tocco)	1 bersaglio	1 giorno/lvl
10°	Rigenerazione	0 (tocco)	1 ferita	P

Controllo degli Animali

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Addormentare Animali	30m	1 animale	1 min/lvl
2°	Parlare con gli Animali	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
3°	Compagno Animale	3m	1 bersaglio	P
4°	Evoca Animali	30m	1 creatura	1 min
5°	Padronanza delle Bestie	30m	1 animale	C
6°	Trattieni Bestie	30m	1 animale	1 rnd/5 fall.
7°	Occhi della Foresta	0 (se stesso)	incantatore	1 ora/lvl
8°	Amico della Natura	0 (se stesso)	raggio di 15m	C
9°	Guarire Animali	0 (tocco)	1 animale	P
10°	Piaga d'Insetti	30m	6m	1 rnd/lvl

Controllo delle Piante

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Ostacolare	30m	raggio di 6m	1 rnd/lvl
2°	Parlare con le Piante	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
3°	Rimedio Erboristico	0 (tocco)	1 erba	P
4°	Passaggio Sicuro	0 (se stesso)	raggio di 30m	1 ora/lvl
5°	Individua Pianta	0 (se stesso)	raggio di 1,5 km	-
6°	Purifica Pianta	3m	1 pianta	P
7°	Abbondanza della Natura	0 (tocco)	raggio di 1,5 km	1 giorno
8°	Crescita Miracolosa	0 (tocco)	1 bersaglio	P
9°	Defogliare	30m	raggio di 6m	-
10°	Risvegliare un Albero	3m	1 albero	1 min/lvl

Movimenti della Natura

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Falcata del Viandante	0 (se stesso)	incantatore	10 min/lvl
2°	Passo dello Scoiattolo	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
3°	Rapidità del Lupo	0 (se stesso)	incantatore	10 min/lvl
4°	Respiro della Lontra	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
5°	Camminare sulle Acque	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
6°	Scavare	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
7°	Movimenti del Ragno	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
8°	Tutt'uno con la Natura	0 (tocco)	raggio di 15m	1 rnd/lvl
9°	Volo del Falco	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
10°	Cammino Spirituale	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl

Litanie

Invocare gli Antichi Spiriti e le Divinità della Natura per proteggere se stessi e i propri compagni dagli incantesimi dei nemici, dalle maledizioni e dalla sfortuna.

STATISTICA: SAG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Litania del Coraggio	0 (se stesso)	raggio di 3m	C
2°	Resistere agli Elementi	0 (tocco)	1 bersaglio	1 min/lvl
3°	Benedizione della Natura	0 (tocco)	1 bersaglio	1 min/lvl
4°	Blocca Maledizione	3m	1 bersaglio	1hr/lvl
5°	Respingi Magia	0 (se stesso)	raggio di 3m	C
6°	Santuario	0 (se stesso)	raggio di 3m	C
7°	Dissolvi Magia	20m	1 bersaglio	P
8°	Spezza Maledizione	3m	1 bersaglio	P
9°	Culla della Natura	0 (tocco)	1 accampamento	1 giorno
10°	Scudo della Natura*	0 (se stesso)	incantatore	-

Primo Intreccio • Litania del Coraggio

Raggio: 0 (se stesso)
Area d'Effetto: raggio di 3m
Durata: Concentrazione
Salva: No

L'incantatore e i suoi alleati all'interno dell'Area d'Effetto guadagnano un bonus speciale di +10 ai loro Tiri Salvezza contro la Paura. Inoltre, alla fine di ogni round, possono effettuare un Tiro Salvezza per porre fine a qualsiasi tipo di paura che eventualmente li affligga.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** cambia la Durata in 1 round/livello dell'incantatore (non può essere scelto più di una volta).

+3 **Intreccio:** incrementa il raggio dell'Area d'Effetto di 3m

Secondo Intreccio • Resistere agli Elementi

Raggio: 0 (tocco)
Area d'Effetto: 1 bersaglio
Durata: 1 min/lvl
Salva: No

La creatura bersaglio viene protetta dagli effetti delle temperature estreme dovute a fattori naturali.

Inoltre, guadagna un bonus di +20 ai Tiri Salvezza e alla Difesa contro gli attacchi magici da Fuoco e da Gelo per la Durata.

Terzo Intreccio • Benedizione della Natura

Raggio: 0 (tocco)
Area d'Effetto: 1 bersaglio
Durata: 1 min/lvl
Salva: No

L'incantatore benedice la creatura vivente bersaglio, conferendogli un bonus speciale di +10 alla Difesa ed ai Tiri Salvezza per la Durata.

Quarto Intreccio • Blocca Maledizione

Raggio: 3 m
Area d'Effetto: 1 bersaglio
Durata: 1 ora/lvl
Salva: Sì

L'incantatore effettua un Tiro Salvezza contro il Livello di Attacco di una maledizione che affligge la creatura o l'oggetto bersaglio entro il Raggio. Se ha successo, gli effetti della maledizione sono cancellati per la Durata. Gli effetti negativi della maledizione tuttavia si ripresenteranno quando l'incantesimo avrà termine.

Quinto Intreccio • Respingi Magia

Raggio: 0 (se stesso)
Area d'Effetto: raggio di 3m
Durata: Concentrazione
Salva: Sì

L'incantatore chiede agli spiriti di proteggerlo dalla magia avversa. Per la Durata, quando viene lanciato un incantesimo che colpirebbe un bersaglio entro l'Area d'Effetto, l'incantatore può effettuare un Tiro Salvezza contro un Livello d'Attacco pari all'Intreccio dell'incantesimo. Se ha successo, l'incantesimo viene cancellato.

Opzioni di Potenziamento

+2 Intreccio: *cambia la Durata in 1 round/livello dell'incantatore (non può essere scelto più di una volta).*

+3 Intreccio: *incrementa il raggio dell'Area d'Effetto di 3m.*

Sesto Intreccio • Santuario

Raggio: 0 (se stesso)
Area d'Effetto: raggio di 3m
Durata: Concentrazione
Salva: Sì

L'incantatore ed i suoi alleati all'interno dell'Area d'Effetto guadagnano un bonus speciale di +10 alla loro Difesa e ai Tiri Salvezza per la Durata. Inoltre, le creature malvagie che si trovano all'esterno dell'Area d'Effetto non possono entrarvi se non superano un Tiro Salvezza (le creature che si trovano già all'interno dell'area non vengono influenzate da questo effetto).

Opzioni di Potenziamento

+2 Intreccio: *cambia la Durata in 1 round/livello dell'incantatore (non può essere scelto più di una volta).*

+3 Intreccio: *incrementa il raggio dell'Area d'Effetto di 3m.*

Settimo Intreccio • Dissolvi Magia

Raggio: 20 m
Area d'Effetto: 1 bersaglio
Durata: Permanente
Salva: Sì

L'incantatore effettua un Tiro Salvezza contro un Livello d'Attacco pari all'Intreccio di una magia attiva o effetto magico entro il Raggio. Se ha successo, l'incantesimo bersaglio viene cancellato ed i suoi effetti cessano istantaneamente.

Ottavo Intreccio • Spezza Maledizione

Raggio: 3 m
Area d'Effetto: 1 bersaglio
Durata: P
Salva: Sì

L'incantatore effettua un Tiro Salvezza contro il Livello di Attacco di una maledizione che affligge la creatura o l'oggetto bersaglio entro il Raggio. Se ha successo, la maledizione è spezzata ed i suoi effetti cancellati in modo permanente.

Nono Intreccio • Culla della Natura

Raggio: 0 (tocco)
Area d'Effetto: 1 accampamento
Durata: 1 giorno
Salva: No

Gli spiriti sorvegliano l'incantatore ed i suoi alleati, proteggendoli dai pericoli e nascondendoli dagli agenti del Darkmaster. Per la Durata, il luogo scelto come accampamento viene considerato Terreno Normale inoltre la dimensione del gruppo dell'incantatore viene dimezzata prima di calcolare la Difficoltà dei Tiri di Accampamento.

Decimo Intreccio • Scudo della Natura*

Raggio: 0 (se stesso)
Area d'Effetto: Incantatore
Durata: -
Salva: No

Questo incantesimo protegge l'incantatore da un singolo attacco non magico, facendo sì che il nemico lo manchi automaticamente.

Guarigione

Guarire miracolosamente le ferite, fermare il sanguinamento, risanare ossa rotte, muscoli o organi danneggiati, ripristinare la salute ed il vigore.

STATISTICA: SAG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Guarire	0 (tocco)	1 bersaglio	P
2°	Coagulazione	0 (tocco)	1 ferita	P
3°	Scrollare*	0 (tocco)	1 bersaglio	P
4°	Risanare Ferite	0 (tocco)	1 ferita	P
5°	Recupero*	0 (tocco)	1 bersaglio	C
6°	Ridestare*	0 (tocco)	1 bersaglio	P
7°	Unione	0 (tocco)	1 ferita	P
8°	Curare Ferite	0 (tocco)	1 ferita	P
9°	Animazione Sospesa	0 (tocco)	1 bersaglio	1 giorno/lvl
10°	Rigenerazione	0 (tocco)	1 ferita	P

Primo Intreccio • Guarire

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Permanente

Salva: No

La creatura vivente bersaglio recupera fino al 10% dei suoi PF Totali nel corso del prossimo minuto, come se avesse riposato per un'ora intera.

Opzioni di Potenziamento

+1 **Intreccio:** *aumenta l'ammontare di PF recuperati di un altro 10% e il tempo di recupero di un ulteriore minuto.*

+2 **Intreccio:** *il recupero dei PF diventa istantaneo.*

Secondo Intreccio • Coagulazione

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 ferita

Durata: Permanente

Salva: No

Riduce la perdita di PF da una ferita sanguinante di 1 PF/round. Se ciò basta a portare il Sanguinamento a zero, la ferita si considera guarita, come se fosse stata curata con un tiro riuscito di Guarigione.

Opzioni di Potenziamento

+1 **Intreccio:** *riduce il sanguinamento di 1PF/round addizionale.*

Terzo Intreccio • Scrollare*

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Permanente

Salva: No

La creatura bersaglio cessa istantaneamente di essere Stordita.

Quarto Intreccio • Risanare Ferite

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 ferita

Durata: Permanente

Salva: No

Ogni giorno di riposo conta come due giorni per il recupero di una Ferita Minore che tuttavia deve comunque essere trattata perché il recupero possa cominciare.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *incrementa di un grado la gravità delle ferite che questo incantesimo può risanare (da Minore a Grave o da Grave a Incapacitante).*

Quinto Intreccio • Recupero*

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: No

Per la Durata, il bersaglio recupera 1 PF ogni round. Un personaggio Incapacitato può lanciare questo incantesimo su se stesso e Concentrarsi come se non fosse Incapacitato.

Opzioni di Potenziamento

+2 Intreccio: *il bersaglio recupera 1 PF in più ogni round.*

Sesto Intreccio • Ridestare*

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Permanente

Salva: No

La creatura vivente bersaglio si sveglia immediatamente dal sonno o cessa di essere Stordita o Incapacitata. Questo incantesimo non funziona su personaggi con 0 PF o meno. Un personaggio addormentato o Incapacitato può lanciare questo incantesimo su se stesso come se non lo fosse.

Settimo Intreccio • Unione

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 ferita

Durata: Permanente

Salva: No

L'incantatore può riattaccare un arto staccato o una parte del corpo mutilata. Il bersaglio non sarà immediatamente in grado di combattere o compiere azioni, etc., ma la Ferita verrà considerata Incapacitante e guarirà normalmente se curata.

Ottavo Intreccio • Curare Ferite

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 ferita

Durata: Permanente

Salva: No

Questo incantesimo riduce immediatamente di un grado la gravità di una Ferita che l'incantatore sta curando (da Incapacitante a Grave; da Grave a Minore; da Minore a completamente guarita). La penalità inflitta dalla Ferita viene ridotta a quella massima relativa al nuovo livello di gravità (-50 per le ferite Gravi o -20 per quelle Minori).

Nota che questo incantesimo non elimina la necessità di un tiro di Guarigione, ma ne influenza Difficoltà e tempo di recupero della Ferita.

Nono Intreccio • Animazione Sospesa

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 giorno/lvl

Salva: No

L'incantatore manda una creatura vivente bersaglio in uno stato di profonda trance. Mentre è sotto gli effetti di questo incantesimo, il bersaglio è Incapacitato, recupera 5 PF ogni round e dimezza il tempo di recupero di ogni Ferita.

Inoltre, per la Durata le condizioni di Sanguinamento e Moribondo sono temporaneamente sospese, così come lo sono gli effetti di qualsiasi malattia o veleno che affliggono il bersaglio (riprenderanno normalmente al termine dell'incantesimo, a meno che non vengano curati).

Questo incantesimo termina immediatamente quando il bersaglio è completamente guarito.

Decimo Intreccio • Rigenerazione

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 ferita

Durata: Permanente

Salva: No

Questo incantesimo ricostruisce un arto, organo o parte del corpo perso o distrutto. La parte ricostruita non sarà immediatamente funzionante, ma verrà considerata una Ferita Incapacitante e guarirà normalmente se riceverà delle cure.

Questo incantesimo impedirà ad un personaggio di morire, ma non riporterà un personaggio morto in vita.

Controllo degli Animali

Dominare le bestie, convocandole al proprio cospetto, allontanandole, calmando i loro istinti e comunicando con loro.

STATISTICA: SAG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Addormentare Animali	30m	1 animale	1 min/lvl
2°	Parlare con gli Animali	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
3°	Compagno Animale	3m	1 bersaglio	P
4°	Evoca Animali	30m	1 creatura	1 min
5°	Padronanza delle Bestie	30m	1 animale	C
6°	Trattieni Bestie	30m	1 animale	1 rnd/5 fall
7°	Occhi della Foresta	0 (se stesso)	incantatore	1 ora/lvl
8°	Amico della Natura	0 (se stesso)	raggio di 15m	C
9°	Guarire Animali	0 (tocco)	1 animale	P
10°	Piaga d'Insetti	30m	6m	1 rnd/lvl

Primo Intreccio • Addormentare Animali

Raggio: 30m

Area d'Effetto: 1 animal

Durata: 1 min/lvl

Salva: Sì

L'animale bersaglio cade profondamente addormentato. Il bersaglio si sveglierà immediatamente se scosso, colpito o ferito.

Forti rumori permetteranno al bersaglio di effettuare un nuovo Firo Salvezza per porre fine agli effetti di questo incantesimo.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *aggiungi un animale all'Area d'Effetto.*

Secondo Intreccio • Parlare con gli Animali

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore è in grado di comunicare con gli animali.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *cambia la Durata in 10 min/lvl (quest'opzione non può essere scelta più di una volta).*

Terzo Intreccio • Compagno Animale

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Permanente

Salva: No

L'incantatore stabilisce un legame speciale con un animale amichevole bersaglio entro il Raggio, stringendo un patto sacro di mutua amicizia. L'animale seguirà l'incantatore e ne eseguirà ciecamente gli ordini. Entrambi saranno in grado di comunicare l'uno con l'altro ad un livello base (trasmettendo concetti come paura, pericolo, fame, nemici, etc).

L'incantesimo finisce istantaneamente se l'incantatore tradisce la fiducia dell'animale o se viene lanciato nuovamente su un altro animale.

Quarto Intreccio • Evoca Animali

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 creatura

Durata: 1 min

Salva: No

L'incantatore evoca dall'area circostante un animale casuale di livello tre o inferiore. Quando lancia questa magia, l'incantatore può specificare un generico tipo di animale che intende evocare (per esempio: "un animale volante" o "un predatore"), ma non può sceglierne uno in particolare.

L'animale evocato comparirà alla fine del round e sarà amichevole nei confronti dell'incantatore, che attraverso la Concentrazione potrà controllare le sue azioni per la Durata.

Quando la durata di questo incantesimo termina, l'animale tornerà da dove è venuto.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *aumenta la durata di 1 minuto.*

+2 **Intreccio:** *aumenta il livello massimo della creatura evocata di uno.*

+3 **Intreccio:** *evoca una creatura in più per la Durata.*

Quinto Intreccio • Padronanza delle Bestie

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 animale

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

L'incantatore controlla le azioni dell'animale bersaglio entro il Raggio per la Durata.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** *aggiungi un bersaglio.*

Sesto Intreccio • Trattieni Bestie

Raggio: 30m

Area d'Effetto: 1 animale

Durata: 1 rnd/5 fall

Salva: Sì

L'animale bersaglio entro il Raggio è trattenuto per un round ogni 5 punti di fallimento del suo Tiro Salvezza.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** *aggiungi un bersaglio.*

Settimo Intreccio • Occhi della Foresta

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 ora/lvl

Salva: No

Gli animali della zona aiuteranno l'incantatore, avvisandolo di possibili pericoli sul suo percorso e tenendolo lontano dai sentieri più pericolosi.

Per la Durata, l'incantatore guadagna un bonus speciale di +20 ai suoi tiri di Esplorazione quando Apre una Strada e un bonus di +30 a tutti i tiri fatti per evitare incontri durante il viaggio.

Ottavo Intreccio • Amico della Natura

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: Raggio di 15m

Durata: Concentrazione

Salva: No

Gli animali nell'Area d'Effetto diventano amichevoli nei confronti dell'incantatore e dei suoi alleati per la Durata.

Nono Intreccio • Guarire Animali

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 animale

Durata: Permanente

Salva: No

L'animale bersaglio si riprende miracolosamente da qualsiasi malattia, ferita o lesione che lo affligge in 1d10 giorni. Questo incantesimo può salvare un animale moribondo, ma non può riportare in vita gli animali morti.

Decimo Intreccio • Piaga d'Insetti

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: Raggio di 6 metri

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: No

Una nube ronzante di insetti attacca ogni creatura all'interno dell'area scelta.

Le creature nell'Area d'Effetto perderanno 2d10 di PF alla fine di ogni round, a meno che non impieghino un'Azione da Round Completo per scacciare gli insetti che le attaccano e proteggersi dai loro morsi. L'Area d'Effetto è anche quasi del tutto oscurata dagli insetti e tutte le creature al suo interno subiscono una penalità di -30 ad azioni e attacchi.

Ad ogni round, l'incantatore può concentrarsi per spostare la nube in un'altra area entro il Raggio dell'incantesimo.

Controllo delle Piante

Controllare tutti i tipi di alberi e piante, facendoli crescere, muovere, intralciare, soffocare o schiacciare i nemici con un semplice comando.

STATISTICA: SAG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Ostacolare	30m	raggio di 6m	1 rnd/lvl
2°	Parlare con le Piante	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
3°	Rimedio Erboristico	0 (tocco)	1 erba	P
4°	Passaggio Sicuro	0 (se stesso)	raggio di 30m	1 ora/lvl
5°	Individua Pianta	0 (se stesso)	raggio di 1,5 km	-
6°	Purifica Pianta	3m	1 pianta	P
7°	Abbondanza della Natura	0 (tocco)	raggio di 1,5 km	1 giorno
8°	Crescita Miracolosa	0 (tocco)	1 bersaglio	P
9°	Defogliare	30m	raggio di 6m	-
10°	Risvegliare un Albero	3m	1 albero	1 min/lvl

Primo Intreccio - Ostacolare

Raggio: 30m

Area d'Effetto: raggio di 6 m

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: No

La vegetazione nell'area sembra misteriosamente ostacolare il passaggio dei nemici dell'incantatore, che si troveranno ad inciampare in radici spuntate dal nulla, o verranno trattenuti da rami che non avevano notato.

L'Area è considerata Terreno Arduo per tutti i nemici dell'incantatore per la Durata.

Questo incantesimo funziona solamente in un ambiente naturale.

Opzioni di Potenzamento

+2 **Intreccio:** aumenta il raggio dell'Area d'Effetto di 6 metri.

+2 **Intreccio:** cambia la Durata in 1 minuto per livello (non può essere scelto più di una volta).

Secondo Intreccio - Parlare con le Piante

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: Incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

Per la Durata, l'incantatore può comunicare con piante comuni, mostruose e con Alberi Risvegliati.

Opzioni di Potenzamento

+2 **Intreccio:** cambia la Durata in 10 minuti per livello (non può essere scelto più di una volta).

+5 **Intreccio:** una pianta senziente bersaglio, scelta al momento del lancio, obbedirà ad un singolo comando del lanciatore per la Durata, a meno che il comando non sia palesemente autolesionista.

Terzo Intreccio - Rimedio Erboristico

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 erba

Durata: Permanente

Salva: No

Incrementa la potenza di un'erba guaritrice bersaglio, raddoppiando gli effetti di una delle sue dosi. Questo Incantesimo non può essere lanciato più di una volta per l'erba scelta.

Opzioni di Potenzamento

+5 **Intreccio:** triplica gli effetti di una dose dell'erba invece di raddoppiarli.

Quarto Intreccio - Passaggio Sicuro

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: raggio di 30 m

Durata: 1 hr/lvl

Salva: No

La vegetazione sembra farsi da parte per lasciar passare l'incantatore ed i suoi alleati nell'Area d'Effetto, guidandoli alla loro destinazione attraverso la rotta più sicura e richiudendosi dietro di loro. Questo incantesimo permette all'incantatore e ai suoi alleati di considerare fitte foreste, paludi, acquitrini e giungle come Terreno Accidentato e boschi o aree boschive come Terreno Normale per la Durata.

Quinto Intreccio - Individua Pianta

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: raggio di 1,5 km

Durata: -

Salva: No

L'incantatore conosce l'esatta posizione e la via più breve per raggiungere una specifica pianta o erba guaritrice all'interno dell'Area d'Effetto. Se nessuna pianta di quel tipo cresce nell'area, questo incantesimo rivela la pianta più simile (se ce ne sono) sempre all'interno dell'Area d'Effetto.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** incrementa il raggio dell'Area d'Effetto di 1,5 Km.

Sesto Intreccio - Purifica Pianta

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 1 pianta

Durata: P

Salva: No

Questo incantesimo rimuove ogni tipo di veleno, malattia o effetto collaterale causato da una pianta o da un'erba bersaglio.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** aggiungi un bersaglio.

+1 **Intreccio:** l'incantesimo cancella anche qualsiasi effetto magico nocivo o maligno che influenza la pianta.

Settimo Intreccio - Abbondanza della Natura

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: raggio di 1,5 km

Durata: 1 giorno

Salva: No

Le piante nell'Area d'Effetto sono benedette con una sovrabbondanza di frutti. Per la Durata, i tiri di Natura per foraggiare nell'area guadagnano un bonus speciale di +50 e i personaggi potranno raccogliere il doppio del normale quantitativo di cibo.

Ottavo Intreccio - Crescita Miracolosa

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Permanente

Salva: No

Questo incantesimo riporta in vita una pianta morta bersaglio o fa in modo che da un seme cresca una pianta completamente matura in 1d10 di round.

Nono Intreccio - Defogliare

Raggio: 30m

Area d'Effetto: raggio di 6m

Durata: -

Salva: Sì

Questo incantesimo distrugge tutta la vegetazione nell'Area d'Effetto, trasformandola in una sottile polvere fertile. Pianta senzienti o incantate possono fare un Tiro Salvezza per resistere agli effetti di questo incantesimo.

Decimo Intreccio - Risvegliare un Albero

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 1 albero

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore anima un albero bersaglio, trasformandolo in un Albero Risvegliato (vedi Bestiario per le statistiche) per la Durata. Gli alberi risvegliati con questo incantesimo possono comunicare liberamente con l'incantatore e obbediscono ai suoi comandi al meglio delle loro capacità. Quando questo incantesimo finisce, l'albero ritorna al suo stato originario.

Movimenti della Natura

Muoversi come la brezza fra i rami degli alberi o come il ruscello tra le rocce; volare come l'Uccello, scavare come il Tasso o correre come il Lupo.

STATISTICA: SAG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Falcata del Viandante	0 (se stesso)	incantatore	10 min/lvl
2°	Passo dello Scoiattolo	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
3°	Rapidità del Lupo	0 (se stesso)	incantatore	10 min/lvl
4°	Respiro della Lontra	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
5°	Camminare sulle Acque	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
6°	Scavare	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
7°	Movimenti del Ragno	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
8°	Tutt'uno con la Natura	0 (tocco)	raggio di 15m	1 rnd/lvl
9°	Volo del Falco	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
10°	Cammino Spirituale	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl

Primo Intreccio - Falcata del Viandante

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 10 min/lvl

Salva: No

Terreni naturali Ardui e Accidentati contano come terreno Normale per l'incantatore per la Durata.

Secondo Intreccio - Passo dello Scoiattolo

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore può camminare (ma non correre) su rami che crescono orizzontalmente o leggermente in obliquo come se fossero terreno Normale per la Durata

Opzioni di Potenziamento

+4 **Intreccio:** l'incantatore può anche correre per la Durata.

Terzo Intreccio - Rapidità del Lupo

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 10 min/lvl

Salva: No

L'incantatore raddoppia la sua Velocità di Movimento e può correre senza stancarsi per la Durata.

Quarto Intreccio - Respiro della Lontra

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore può respirare sott'acqua per la Durata.

Opzioni di Potenziamento

+4 **Intreccio:** incrementa la Durata a 5 minuti per livello dell'incantatore (non può essere scelto più di una volta).

Quinto Intreccio - Camminare sulle Acque

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore può camminare (ma non correre) sulle acque calme come se fossero terreno Normale. Le acque mosse vengono trattate come se fossero terreno accidentato, l'incantatore può muoversi su di esse facendo un tiro di Atletica.

Opzioni di Potenziamento

+4 **Intreccio:** l'incantatore può anche correre per la Durata.

+2 **Intreccio:** le acque mosse vengono trattate come se fossero terreno Normale e muoversi su di esse non richiede alcun tiro Abilità.

Sesto Intreccio - Scavare

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore può muoversi scavando nella terra morbida a metà della sua normale Velocità di Movimento per la Durata.

Settimo Intreccio - Movimenti del Ragno

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore può camminare (ma non correre) su qualsiasi superficie orizzontale o verticale come se fosse terreno Normale per la Durata.

Ottavo Intreccio - Tutt'uno con la Natura

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore viene assorbito all'interno di un materiale organico (vivente o morto) bersaglio entro il Raggio. Il bersaglio deve essere sufficientemente grande da coprire almeno l'intera superficie del suo corpo. Né l'incantatore, né il bersaglio sono danneggiati in alcun modo da questo incantesimo.

Mentre il suo corpo è all'interno del bersaglio, l'incantatore percepisce ciò che accade accanto a lui, ma non può muoversi o parlare e può emergere in qualsiasi momento in un qualsiasi punto non occupato entro 50 cm dal punto di partenza.

L'incantatore emerge automaticamente se l'incantesimo termina.

Nono Intreccio - Volo del Falco

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore può volare alla sua normale Velocità di Movimento per la Durata.

Decimo Intreccio - Cammino Spirituale

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

L'incantatore può passare attraverso legno, terra e pietra alla sua normale Velocità di Movimento per la Durata. Né il materiale attraversato, né l'incantatore sono danneggiati da questo incantesimo. Il corpo dell'incantatore semplicemente affonda all'interno della superficie attraversata senza lasciare traccia del suo passaggio.

Se l'incantatore si trova ancora all'interno del materiale quando questo incantesimo termina, verrà espulso da esso, tornando al punto di partenza.

Grimorio dello Stregone



Svelamento

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Individuazione del Magico	0 (se stesso)	15m	C
2°	Comprensione dei Linguaggi	0 (se stesso)	incantatore	C
3°	Percezione dell'Oscurità	20m	1 bersaglio	-
4°	Percepisci l'Invisibile	0 (se stesso)	15m	C
5°	Individuazione delle Trappole	0 (se stesso)	15m	C
6°	Lettura dell'Aura	20m	1 bersaglio	-
7°	Individuazione	30m	1 bersaglio	C
8°	Lacerare il Velo	0 (se stesso)	15m	C
9°	Precognizione	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
10°	Racconti Leggendarî	0 (se stesso)	incantatore	-

Manipolazione Arcana

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Poltergeist	30m	1 bersaglio	1 min/lvl
2°	Scudo Magico*	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
3°	Fardello	30m	1 bersaglio	1 min/lvl
4°	Telecinesi	30m	1 bersaglio	C
5°	Deflettere*	30m	1 attacco	-
6°	Mira Infallibile*	0 (tocco)	1 attacco	-
7°	Protezione dalle Lame*	30m	1 attacco	-
8°	Spinta Arcana	20m	1 bersaglio	-
9°	Frantumare	30m	1 bersaglio	-
10°	Forza Schiacciante	30m	1 bersaglio	1 rnd/lvl

Fuoco Arcano

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Accensione	0 (tocco)	1 bersaglio	-
2°	Cauterizzare	0 (tocco)	1 ferita	P
3°	Incandescenza	3m	30cm ³ /lvl	C
4°	Muro di Fuoco	30m	3m*3m*15cm	1 rnd/lvl
5°	Protezione dalle Fiamme	3m	1 bersaglio	1 min/lvl
6°	Dardo di Fuoco	30m	1 bersaglio	-
7°	Arma Fiammeggiante	0 (tocco)	1 arma	1 rnd/lvl
8°	Palla di Fuoco	30m	raggio di 3m	-
9°	Immolazione	0 (se stesso)	incantatore	1 rnd/lvl
10°	Tempesta di Fuoco	30m	raggio di 6m	1 rnd/lvl

Illusioni

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Suono Fantasma	30m	raggio di 3m	10 min/lvl
2°	Camaleonte	3m	1 bersaglio	24 ore
3°	Miraggio	30m	raggio di 3m	10 min/lvl
4°	Invisibilità	3m	1 bersaglio	24 ore
5°	Esca*	0 (se stesso)	incantatore	1 rnd/lvl
6°	Travestimento	3m	1 bersaglio	1 ora/lvl
7°	Illusione	30m	raggio di 3m	10 min/lvl
8°	Lamento Esasperante	0 (se stesso)	raggio di 15m	1 rnd/lvl
9°	Sguardo Incapacitante	20m	1 bersaglio	1 rnd/5 fall.
10°	Oscura Divinazione	30m	raggio di 6m	10 min/lvl

Controllo Mentale

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Sonno	30m	3m radius	1 min/lvl
2°	Charme	30m	1 bersaglio	1 ora/lvl
3°	Paura	20m	1 bersaglio	1 rnd/lvl
4°	Stupore	30m	1 bersaglio	1 rnd/5 fall
5°	Ostilità	30m	1 bersaglio	C
6°	Suggestione	3m	1 bersaglio	1 ora/lvl
7°	Blocca Persona	30m	1 bersaglio	C
8°	Dominazione	20m	1 bersaglio	10 min/lvl
9°	Charme sui Mostri	30m	1 bersaglio	1 ora/lvl
10°	Comandamento	3m	1 bersaglio	1 giorno/lvl

Svelamento

Vedere l'invisibile, individuare magie e maledizioni, leggere l'aura degli esseri viventi, di luoghi, creature e oggetti incantati.

STATISTICA BONUS: SAG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Individuazione del Magico	0 (se stesso)	15m	C
2°	Comprensione dei Linguaggi	0 (se stesso)	incantatore	C
3°	Percezione dell'Oscurità	20m	1 bersaglio	-
4°	Percepisci l'Invisibile	0 (se stesso)	15m	C
5°	Individuazione delle Trappole	0 (se stesso)	15m	C
6°	Lettura dell'Aura	20m	1 bersaglio	-
7°	Individuazione	30m	1 bersaglio	C
8°	Lacerare il Velo	0 (se stesso)	15m	C
9°	Precognizione	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
10°	Racconti Leggendarî	0 (se stesso)	incantatore	-

Primo Intreccio • Individuazione del Magico

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: raggio di 15m

Durata: Concentrazione

Salva: No

Per la Durata, l'incantatore è in grado di percepire la presenza di oggetti magici o incantesimi attivi all'interno dell'Area d'Effetto.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *l'incantatore individua anche la posizione (con un'approssimazione di 1,5m) delle fonti di magia che percepisce.*

+2 **Intreccio:** *l'incantesimo rileva anche effetti magici ed incantesimi passivi o dormienti.*

+3 **Intreccio:** *cambia la Durata in 1 minuto per livello (non può essere scelto più di una volta).*

Secondo Intreccio • Comprensione dei Linguaggi

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: Incantatore

Durata: Concentrazione

Salva: No

L'incantatore può comprendere i concetti base trasmessi da un testo scritto in una lingua straniera o sconosciuta. Questo incantesimo non funziona su linguaggi magici e non può decifrare codici o messaggi segreti, in quanto trasmette solamente

il significato letterale del testo analizzato.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *l'incantesimo funziona anche sui linguaggi orali per la Durata.*

+3 **Intreccio:** *l'incantatore guadagna una comprensione completa del testo analizzato, come se fosse scritto nella sua lingua natia.*

Terzo Intreccio • Percezione dell'Oscurità

Raggio: 20 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

L'incantatore scopre se la creatura o l'oggetto bersaglio sono al servizio del Darkmaster, se sono maledetti o sotto l'influenza di un incantesimo maligno.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *aggiungi un bersaglio.*

+3 **Intreccio:** *l'incantatore scopre anche la natura approssimativa della maledizione o incantesimo maligno che affligge il bersaglio.*

Quarto Intreccio • Percepisci l'Invisibile

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: raggio di 15m

Durata: Concentrazione

Salva: No

Per la Durata, l'incantatore è in grado di percepire la presenza e la posizione approssimative di ogni creatura od oggetto invisibile all'interno dell'Area d'Effetto. Gli attacchi effettuati contro creature percepite in questo modo soffrono una penalità di -50.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *cambia la Durata in 1 minuto per livello (non può essere scelto più di una volta).*

+3 **Intreccio:** *l'incantatore può anche vedere le creature individuate come se non fossero invisibili (e non soffre alcuna penalità ai suoi attacchi contro di esse).*

Quinto Intreccio • Individuazione delle Trappole

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: raggio di 15m

Durata: Concentrazione

Salva: No

Per la Durata, l'incantatore è in grado di percepire la presenza e la posizione approssimativa di tutte le trappole nell'Area d'Effetto.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *cambia la Durata in 1 minuto per livello (non può essere scelto più di una volta).*

Sesto Intreccio • Lettura dell'Aura

Raggio: 20 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

L'incantatore visualizza l'aura spirituale del bersaglio, guadagnando una conoscenza superficiale della sua vera essenza e venendo a conoscenza della sua Motivazione o della sua Natura o della sua Fedeltà (se esistenti).

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *l'incantesimo rivela una Passione addizionale.*

Settimo Intreccio • Individuazione

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: No

L'incantatore individua l'esatta posizione e la via più breve per raggiungere un oggetto o un luogo che gli è familiare, se esso si trova all'interno del Raggio di questo incantesimo. Se il bersaglio è al di fuori del raggio dell'incantesimo, l'incantatore individua solamente la direzione approssimativa verso cui dirigersi per poterlo trovare.

Opzioni di Potenziamento

+1 **Intreccio:** *l'incantatore non deve conoscere il bersaglio, a patto che esso gli sia stato descritto dettagliatamente.*

+1 **Intreccio:** *aumenta il Raggio di 30 metri.*

+2 **Intreccio:** *cambia la Durata in 1 minuto per livello (non può essere scelto più di una volta).*

Ottavo Intreccio • Lacerare il Velo

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: raggio di 15 m

Durata: Concentrazione

Salva: No

Per la Durata, l'incantatore è in grado di vedere attraverso qualsiasi tipo d'illusione, camuffamento magico, oscurità o occultamento all'interno dell'Area d'Effetto.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *cambia la Durata in 1 minuto per livello (non può essere scelto più di una volta).*

Nono Intreccio • Precognizione

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: Incantatore

Durata: 1 minute/lvl

Salva: No

Per la Durata dell'incantesimo, l'incantatore riesce automaticamente in tutti i tiri di Valutazione, non può essere Sorpreso e agisce sempre per primo in ogni fase della SRT.

Decimo Intreccio • Racconti Leggendarî

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: Incantatore

Durata: -

Salva: No

L'incantatore apprende ogni leggenda e racconto concernenti i poteri, le origini e la storia di un oggetto, luogo o persona scelto ma dev'essere a conoscenza almeno di qualche notizia relativa all'oggetto della sua ricerca, o deve trovarvisi di fronte.

Nella maggior parte dei casi, questo incantesimo può anche conferire un bonus variabile compreso fra +50 e +100 ai tiri di Canti e Racconti, a secondo della situazione. Il GM deve comunicare al giocatore che impersona l'incantatore delle informazioni riguardo all'oggetto della ricerca, possibilmente sotto forma di visioni che mostrano gli eventi più importanti avvenuti nel passato del luogo, oggetto o persona analizzati.

Fuoco Arcano

Manipolare il Fuoco elementale per creare devastanti attacchi, erigere barriere fiammeggianti e arroventare materiali organici ed inorganici.

STATISTICA: ARG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Accensione	0 (tocco)	1 bersaglio	-
2°	Cauterizzare	0 (tocco)	1 ferita	P
3°	Incandescenza	3m	30cm ³ /lvl	C
4°	Muro di Fuoco	30m	3m*3m*15cm	1 rnd/lvl
5°	Protezione dalle Fiamme	3m	1 bersaglio	1 min/lvl
6°	Dardo di Fuoco	30m	1 bersaglio	-
7°	Arma Fiammeggiante	0 (tocco)	1 arma	1 rnd/lvl
8°	Palla di Fuoco	30m	raggio di 3m	-
9°	Immolazione	0 (se stesso)	incantatore	1 rnd/lvl
10°	Tempesta di Fuoco	30m	raggio di 6m	1 rnd/lvl

Primo Intreccio • Accensione

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

L'incantatore evoca una scintilla che innescherà il fuoco su di un oggetto infiammabile bersaglio entro il Raggio. Una volta incendiato, il bersaglio brucerà normalmente. Se il bersaglio è un essere vivente invece subisce un Colpo Critico Superficiale da Fuoco.

Opzioni di Potenziamento

+1 Intreccio: aumenta il Raggio di 2m.

+1 Intreccio: al posto del suo normale effetto, la scintilla estinguerà un fuoco bersaglio (che copre un'area con un raggio massimo di 1,5 m) entro il Raggio.

Secondo Intreccio • Cauterizzare

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 ferita

Durata: Permanente

Salva: No

La punta delle dita dell'incantatore sprigiona una minuscola fiamma cauterizzando una ferita che causa Sanguinamento Leggero, ma infliggendo 2 danni per ogni punto di Sanguinamento fermato in questo modo.

Opzioni di Potenziamento

+3 Intreccio: aumenta la gravità del Sanguinamento fermato di un grado (da Leggero a Grave o da Grave a Dissanguamento).

Terzo Intreccio • Incandescenza

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 30cm³/lvl

Durata: Concentrazione

Salva: No

L'oggetto inanimato inorganico bersaglio (con una dimensione pari o inferiore a 30 cm cubici per livello dell'incantatore) entro il Raggio diventa incandescente per la Durata. I personaggi che toccano o indossano l'oggetto subiscono un Colpo Critico Superficiale da Fuoco all'inizio di ogni round, fino a quando non lo rimuovono o smettono di toccarlo.

Opzioni di Potenziamento

+1 Intreccio: aumenta la durata a 1 round/livello (non può essere scelto più di una volta).

Quarto Intreccio • Muro di Fuoco

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 3m*3m*15cm

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: No

Questo incantesimo crea un muro di fuoco su di una superficie solida entro il Raggio. Il muro è spesso circa 15 cm e può essere lungo ed alto fino a 3 metri, inoltre appare opaco ed oscura la visuale. Ogni creatura che lo attraversa subisce un Colpo Critico Superficiale da Fuoco.

Opzioni di Potenziamento

+3 Intreccio: aumenta di 3 m la lunghezza del Muro.

Quinto Intreccio • Protezione dalle Fiamme

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

Per la Durata, il bersaglio dimezza i danni ricevuti da attacchi basati sul fuoco e riduce di un livello la gravità dei Colpi Critici da Fuoco che riceve (i Colpi Critici ridotti sotto al livello Superficiale vengono completamente annullati).

Opzioni di Potenziamento

+2 Intreccio: *aggiungi un bersaglio.*

Sesto Intreccio • Dardo di Fuoco

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

L'incantatore scaglia un dardo fiammeggiante contro il bersaglio. Questo incantesimo d'attacco infligge danni da Fuoco e viene risolto sulla Tabella d'Attacco degli Incantesimi Dardo, con un risultato massimo di 150. Se il bersaglio sta indossando o porta con sé oggetti altamente infiammabili, c'è una percentuale pari al danno base inflitto dall'incantesimo che uno di essi s'incendi, infliggendo un Colpo Critico Superficiale da Fuoco fino a che non viene spento, o l'oggetto viene rimosso o distrutto.

Settimo Intreccio • Arma Fiammeggiante

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 arma

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: No

L'arma da corpo a corpo bersaglio entro il Raggio viene avvolta dalle fiamme. Queste non danneggiano l'arma, il suo portatore o l'incantatore, ma infliggeranno un Colpo Critico Moderato da Fuoco a qualsiasi creatura l'arma colpisca.

Opzioni di Potenziamento

+2 Intreccio: *aumenta di un livello la gravità del Critico inflitto, fino ad un massimo di Letale.*

Ottavo Intreccio • Palla di Fuoco

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: raggio di 3m

Durata: -

Salva: No

L'incantatore scaglia una piccola sfera di fuoco che esplose in una conflagrazione incendiaria quando raggiunge il bersaglio. Questo incantesimo di attacco viene risolto sulla Tabella d'Attacco degli Incantesimi ad Area, senza risultato massimo, infliggendo danni da Fuoco a tutti coloro che si trovano nell'Area d'Effetto.

Nono Intreccio • Immolazione

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: No

L'incantatore viene avvolto da un'aura fiammeggiante. Per la Durata di questo incantesimo non subisce alcun danno da fuoco normale o magico ed infligge un Colpo Critico Leggero da Fuoco all'inizio di ogni round a tutte le creature ingaggiate in corpo a corpo con lui.

Decimo Intreccio • Tempesta di Fuoco

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: raggio di 6 m

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: No

L'area scelta viene coperta da una tempesta di fiamme alte 3 metri. Per la Durata, ogni creatura nell'Area d'Effetto subisce un colpo Critico da Fuoco di gravità crescente all'inizio di ogni round, cominciando con Superficiale fino ad un massimo di Letale.

All'interno dell'Area d'Effetto la vista e l'udito sono gravemente penalizzati: tutti i tiri di Percezione subiscono una penalità di -30. Inoltre, ogni creatura all'interno dell'Area d'Effetto deve effettuare un tiro Percezione all'inizio della Fase di Valutazione o verrà Stordita, tuttavia se una creatura supera questo tiro, non deve più ripeterlo per il resto della Durata.

Manipolazione Arcana

Muovere ed influenzare la materia inerte con il mero potere della mente.

STATISTICA: ARG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Poltergeist	30m	1 bersaglio	1 min/lvl
2°	Scudo Magico*	0 (se stesso)	incantatore	1 min/lvl
3°	Fardello	30m	1 bersaglio	1 min/lvl
4°	Telecinesi	30m	1 bersaglio	C
5°	Deflettere*	30m	1 attacco	-
6°	Mira Infallibile*	0 (tocco)	1 attacco	-
7°	Protezione dalle Lame*	30m	1 attacco	-
8°	Spinta Arcana	20m	1 bersaglio	-
9°	Frantumare	30m	1 bersaglio	-
10°	Forza Schiacciante	30m	1 bersaglio	1 rnd/lvl

Primo Intreccio • Poltergeist

Raggio: 30m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 min/lvl

Salva: Sì

Un oggetto inanimato bersaglio che pesa 2Kg o meno inizia a vibrare debolmente, come se venisse strattonato da una mano invisibile. Gli oggetti molto fragili hanno un 10% di probabilità di rompersi per ogni minuto che passa. Se il bersaglio è tenuto in mano da qualcuno, chi lo impugna deve fare un TS o lasciarlo cadere.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *aumenta di 2KG il peso massimo del bersaglio.*

Secondo Intreccio • Scudo Magico*

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: incantatore

Durata: 1 min/lvl

Salva: No

Questo incantesimo crea uno scudo invisibile di forza magica che protegge l'incantatore, conferendogli un bonus speciale di +25 alla DIF contro tutti gli attacchi in corpo a corpo e a distanza provenienti da un lato scelto dal personaggio. Lo scudo non occupa una mano ma non può essere combinato con uno scudo reale. Durante la Fase di Valutazione, l'incantatore può cambiare il lato protetto dall'incantesimo con un'Azione Gratuita.

Terzo Intreccio • Fardello

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 min/lvl

Salva: Sì

Il Livello d'Ingombro del bersaglio è aumentato di uno, fino al massimo di Completamente Ingombrato.

Opzioni di Potenziamento

+5 **Intreccio:** *aumenta l'ingombro di un altro Livello.*

Quarto Intreccio • Telecinesi

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: C

Salva: Sì

L'incantatore può muovere l'oggetto o la creatura bersaglio che pesi 5 Kg o meno in qualsiasi direzione entro il Raggio. Le creature colpite da questo incantesimo o che impugnano un oggetto bersagliato da esso, possono fare un TS per resistere ai suoi effetti.

Opzioni di Potenziamento

+2 **Intreccio:** *aumenta il peso massimo del bersaglio di 5Kg.*

Quinto Intreccio • Deflettere*

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 attacco

Durata: -

Salva: No

L'incantatore deflette una freccia, un dardo o un altro attacco a distanza non magico entro il Raggio, infliggendo una penalità di -100 al Tiro d'Attacco.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** *aggiungi un bersaglio.*

Sesto Intreccio • Mira Infallibile*

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 attacco

Durata: -

Salva: No

L'incantatore guida magicamente verso il suo bersaglio il prossimo attacco a distanza non magico effettuato in questo round dal personaggio toccato, conferendogli un bonus speciale di +50 al Tiro di Attacco.

Settimo Intreccio • Protezione dalle Lame*

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 attacco

Durata: -

Salva: No

L'incantatore deflette un attacco in corpo a corpo che è in grado di vedere entro il Raggio, infliggendo una penalità di -100 al Tiro d'Attacco.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** *aggiungi un bersaglio.*

Ottavo Intreccio • Spinta Arcana

Raggio: 20 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: Sì

Il bersaglio è colpito da una potente forza magica; subisce un Colpo Critico da Impatto Leggero e viene spostato di 5 metri in una direzione, sull'asse orizzontale, scelta dall'incantatore. Se il bersaglio è una creatura, cade Prona. Se incontra un ostacolo (o una creatura) sul suo percorso, il suo movimento termina immediatamente ed entrambi subiscono un ulteriore Colpo Critico da Impatto Leggero.

Le creature colpite dall'incantesimo possono effettuare un TS per evitarne gli effetti.

Nono Intreccio • Frantumare

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: Sì

L'oggetto inanimato inorganico bersaglio che pesa 5 Kg o meno esplose in una nuvola di frammenti. Chi lo impugnava subisce un Colpo Critico da Impatto Moderato ed ogni creatura entro 3 metri di raggio subisce un Colpo Critico da Impatto Superficiale.

Gli oggetti magici sono immuni a questo incantesimo ed i personaggi che impugnano o portano con sé un oggetto colpito da esso possono effettuare un TS per annullarne gli effetti.

Decimo Intreccio • Forza Schiacciante

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 rnd/1vl

Salva: Sì

Il bersaglio viene schiacciato da una forza magica soverchiante, per la Durata di questo incantesimo è Trattenuto e subisce un Colpo Critico da Impatto Leggero all'inizio di ogni round. Se il bersaglio è una creatura, cade al suolo e diventa Prona, ma può effettuare un TS alla fine di ogni round per liberarsi dagli effetti di quest'incantesimo.

Illusioni

Creare artefatti illusori, miraggi ingannevoli e suoni fantasma, confondendo la vista e i sensi degli esseri viventi ed inducendoli a credere nella loro esistenza.

STATISTICA: ARG

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Suono Fantasma	30m	raggio di 3m	10 min/lvl
2°	Camaleonte	3m	1 bersaglio	24 ore
3°	Miraggio	30m	raggio di 3m	10 min/lvl
4°	Invisibilità	3m	1 bersaglio	24 ore
5°	Esca*	0 (se stesso)	incantatore	1 rnd/lvl
6°	Travestimento	3m	1 bersaglio	1 ora/lvl
7°	Illusione	30m	raggio di 3m	10 min/lvl
8°	Lamento Esasperante	0 (se stesso)	raggio di 15m	1 rnd/lvl
9°	Sguardo Incapacitante	20m	1 bersaglio	1 rnd/5 fall.
10°	Oscura Divinazione	30m	raggio di 6m	10 min/lvl

Primo Intreccio • Suono Fantasma

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 3 m raggio

Durata: 10 min/lvl

Salva: No

Questo incantesimo crea un suono illusorio che sembrerà provenire da un punto specifico all'interno dell'Area d'Effetto. Il suono può essere debole come un sussurro o forte fino a quanto lo può essere una normale conversazione. Se il suono prodotto è una voce, questa dev'essere in un linguaggio conosciuto dall'incantatore.

Opzioni di Potenzamento

+1 Intreccio: l'incantatore può Concentrarsi per muovere il punto di origine del suono all'interno del Raggio.

Secondo Intreccio • Camaleonte

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 24 ore

Salva: No

Questo incantesimo maschera la presenza di un oggetto o di creatura statici bersaglio, rendendoli molto difficile da vedere per la Durata o fino a quando non effettuano un movimento. Nessuno sarà in grado di vedere il bersaglio a meno che non vi siano dei personaggi che stiano perlustrando attivamente l'area. In questo caso, questi personaggi possono effettuare un Tiro Salvezza per resistere agli effetti di questo incantesimo. L'incantesimo termina immediatamente se il bersaglio si muove.

Opzioni di Potenzamento

+4 Intreccio: aggiungi un bersaglio.

Terzo Intreccio • Miraggio

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: raggio di 3 m

Durata: 10 min/lvl

Salva: No

Questo incantesimo crea un'immagine o una scena illusorie e prive di qualsiasi movimento all'interno dell'Area d'Effetto. L'illusione è solamente visiva e non comprende suoni, il tatto o altri sensi. Creature e oggetti possono semplicemente passare attraverso di essa senza incontrare alcuna resistenza.

Opzioni di Potenzamento

+3 Intreccio: incrementa l'Area d'Effetto di 3 metri.

+3 Intreccio: incrementa il Raggio di 30 metri.

+3 Intreccio: incrementa la Durata di 10 minuti/livello.

Quarto Intreccio • Invisibilità

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 24 ore

Salva: No

La creatura bersaglio e tutto ciò che porta con sé diventano completamente invisibili per la Durata. Questo incantesimo termina immediatamente se il bersaglio attacca o è colpito da un attacco fisico.

Opzioni di Potenzamento

+4 Intreccio: aggiungi un bersaglio.

Quinto Intreccio • Esca*

Raggio: 0 (self)
Area d'Effetto: incantatore
Durata: 1 rnd/lvl
Salva: No

Questo incantesimo crea un'immagine illusoria visivamente identica all'incantatore e che produce gli stessi suoni. L'immagine si muove attorno all'incantatore, imitando ciò che fa e ripetendo le sue parole. Ogni attacco diretto contro l'incantatore ha le stesse probabilità di colpire lui o una delle immagini illusorie che ha creato. Se un'immagine viene colpita, svanisce.

Questo incantesimo termina immediatamente quando tutte le immagini sono svanite.

Opzioni di Potenzamento

+3 **Intreccio:** *l'incantesimo crea un'immagine in più.*

Sesto Intreccio • Travestimento

Raggio: 3 m
Area d'Effetto: 1 bersaglio
Durata: 1 ora/lvl
Salva: No

Questo incantesimo cambia l'aspetto di una creatura bersaglio, facendo in modo che appaia e produca gli stessi suoni di qualcun altro. Questo incantesimo può anche far sembrare il bersaglio leggermente più grande o più piccolo (fino ad un massimo del 20% della sua reale dimensione), o farlo apparire come un membro di una Stirpe differente, ma non può cambiare radicalmente il tipo di creatura. Non può, ad esempio, essere usato per trasformare un uomo in un lupo, ma può far apparire un cavallo un cammello o far sembrare un nano un elfo.

Questo incantesimo cambia il suono della voce del bersaglio, ma non gli conferisce l'abilità di parlare lingue che non conosce.

Quest'illusione copre solamente i sensi della vista e dell'udito, per cui le creature che utilizzano altri sensi non verranno ingannate.

Settimo Intreccio • Illusione

Raggio: 30 m
Area d'Effetto: raggio di 3 m
Durata: 10 min/lvl
Salva: No

Questo incantesimo crea un'immagine o una scena illusorie all'interno dell'Area d'Effetto. L'illusione è molto convincente, e inganna i sensi della vista, dell'udito e dell'olfatto, è tuttavia intangibile e non può danneggiare le creature che interagiscono con essa.

L'incantatore può Concentrarsi per spostare l'illusione e far sì che si muova come preferisce, rimanendo entro il Raggio, se non lo fa, l'illusione rimane statica.

I suoni prodotti dall'illusione possono essere forti come il rug-gito di un drago, tuttavia se sono delle voci, devono essere in un linguaggio conosciuto dall'incantatore.

Opzioni di Potenzamento

+3 **Intreccio:** *incrementa l'Area d'Effetto di 3 metri.*

+3 **Intreccio:** *incrementa il Raggio di 30 metri.*

+3 **Intreccio:** *incrementa la Durata di 10 minuti/livello.*

Ottavo Intreccio • Lamento Esasperante

Raggio: 0 (se stesso)
Area d'Effetto: raggio di 15 m
Durata: 1 rnd/lvl
Salva: Sì

L'incantatore emette un acuto lamento disturbante, che fra-storna tutti coloro che l'odono.

Le creature nell'Area d'Effetto devono superare un Tiro Salvezza all'inizio di ogni round o vengono Stordite. Gli animali che falliscono il Tiro Salvezza invece fuggiranno dall'incantatore al massimo della velocità per la Durata.

Le creature senza mente (come alcuni non morti) o che sono prive del senso dell'udito non sono influenzate da questo incantesimo..

Nono Intreccio • Sguardo Incapacitante

Raggio: 20 m
Area d'Effetto: 1 bersaglio
Durata: 1 rnd/5 punti di fallimento
Salva: Sì

Il bersaglio crede di essere stato colpito da un attacco che gli ha causato una profonda ferita. L'incantatore deve tirare un Colpo Critico Grave a sua scelta. Il bersaglio soffrirà gli effetti descritti (danno, condizioni, sanguinamento, penalità,...) per un round ogni 5 punti di fallimento del suo Tiro Salvezza. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio capirà di essere stato ingannato e tutto il danno illusorio causato dall'incantesimo svanirà. Se il bersaglio "sarebbe dovuto morire" a causa del risultato del Colpo Critico, sverrà per la Durata dell'incantesimo.

Decimo Intreccio • Oscura Divinazione

Raggio: 30 m
Area d'Effetto: raggio di 6 m
Durata: 10 min/lvl
Salva: No

Per la Durata di Oscura Divinazione, l'area viene protetta dagli incantesimi di divinazione. Incantesimi o effetti magici che individuano o rivelano le illusioni, così come gli incantesimi che amplificano i sensi o permettono di estendere le proprie percezioni non funzioneranno all'interno dell'Area d'Effetto.

Controllo Mentale

Controllare la mente degli esseri viventi, inducendo in loro sonno, stupore e asservendoli alla propria volontà.

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Sonno	30m	raggio di 3m	1 min/lvl
2°	Charme	30m	1 bersaglio	1 ora/lvl
3°	Paura	20m	1 bersaglio	1 rnd/lvl
4°	Stupore	30m	1 bersaglio	1 rnd/5 fall.
5°	Ostilità	30m	1 bersaglio	C
6°	Suggestione	3m	1 bersaglio	1 ora/lvl
7°	Blocca Persona	30m	1 bersaglio	C
8°	Dominazione	20m	1 bersaglio	10 min/lvl
9°	Charme sui Mostri	30m	1 bersaglio	1 ora/lvl
10°	Geas	3m	1 bersaglio	1 giorno/lvl

STATISTICA: PRE

Primo Intreccio • Sonno

Raggio: 30m

Area d'Effetto: raggio di 3m

Durata: 1 min/lvl

Salva: Sì

Fino a 4 livelli di creature umanoidi senzienti all'interno dell'Area d'Effetto cadono profondamente addormentate. I bersagli si sveglieranno immediatamente se vengono colpiti scossi o feriti in qualsiasi modo.

Forti rumori permetteranno loro di effettuare un nuovo Tiro Salvezza per porre fine agli effetti di questo incantesimo.

Opzioni di Potenziamento

+1 Intreccio: incrementa di uno il numero di livelli di creature colpite da questo incantesimo.

Secondo Intreccio • Charme

Raggio: 30m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 ora/lvl

Salva: Sì

La creatura umanoide senziente bersaglio riconoscerà nell'incantatore un amico di vecchia data di cui si era dimenticato e agirà di conseguenza. Questo incantesimo termina istantaneamente se l'incantatore o uno dei suoi alleati attaccano o feriscono il bersaglio.

Terzo Intreccio • Paura

Raggio: 20m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: Sì

Un'inspiegabile paura dell'incantatore attanaglia la creatura senziente bersaglio entro il Raggio, questa non lo attaccherà per alcun motivo (anche se può parare i suoi attacchi) e cercherà di fuggire da esso, se possibile.

Opzioni di Potenziamento

+3 Intreccio: aggiungi un bersaglio..

Quarto Intreccio • Stupore

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 rnd/5 punti di fallimaneto

Salva: Sì

Il bersaglio è confuso e incapace di prendere decisioni o intraprendere nuove azioni per la durata di un round ogni 5 punti di fallimento del suo Tiro Salvezza. Può tuttavia continuare a fare ciò che stava facendo quando l'incantesimo viene lanciato e sarà in grado di Parare e difendere se stesso, ma fallirà automaticamente ogni Tiro di Valutazione e non sarà in grado di intraprendere nuove azioni per la Durata.

Opzioni di Potenziamento

+4 Intreccio: aggiungi un bersaglio.

Quinto Intreccio • Ostilità

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

La creatura bersaglio è sopraffatta da una rabbia incontrollabile e attacca l'essere vivente che può vedere più vicino a sé per la Durata. Il bersaglio ingaggia in corpo a corpo la vittima della sua furia il più velocemente possibile se è in grado di farlo, altrimenti utilizzerà gli attacchi a distanza di cui dispone. Si servirà sempre del suo attacco migliore (ovvero quello in cui ha il Bonus di Abilità più alto) per la situazione in cui si trova, e non utilizzerà alcuna parte del suo CMB per Parare mentre è sotto l'influsso di questo incantesimo.

Questo incantesimo termina immediatamente se il bersaglio non è in grado di trovare o è fisicamente incapace di attaccare il suo avversario.

Sesto Intreccio • Suggestione

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 ora/lvl

Salva: Sì

L'incantatore suggerisce un'azione ad una creatura senziente bersaglio in grado di capirlo. Il bersaglio seguirà il suggerimento al meglio delle sue capacità per la Durata, a meno che l'azione non sia palesemente autolesionista. L'incantesimo termina immediatamente quando l'azione suggerita viene completata.

Opzioni di Potenziamento

+2 Intreccio: *il bersaglio non ricorderà chi gli ha suggerito l'azione al termine dell'incantesimo.*

Settimo Intreccio • Blocca Persona

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

La creatura umanoide bersaglio entro il Raggio è Trattenuta per la Durata.

Ottavo Intreccio • Dominazione

Raggio: 20 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 10 min/lvl

Salva: Sì

La creatura umanoide entro il Raggio deve obbedire ai comandi dell'incantatore al meglio delle sue capacità per la Durata. Questo incantesimo termina immediatamente se l'incantatore impartisce un comando palesemente autolesionista o che in qualche modo danneggi il bersaglio.

Nono Intreccio • Charme sui Mostri

Raggio: 30 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 ora/lvl

Salva: Sì

La creatura bersaglio riconoscerà nell'incantatore un amico di vecchia data di cui si era dimenticato e agirà di conseguenza. Questo incantesimo termina istantaneamente se l'incantatore o uno dei suoi alleati attaccano o feriscono il bersaglio.

Decimo Intreccio • Geas

Raggio: 3 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: 1 giorno/lvl

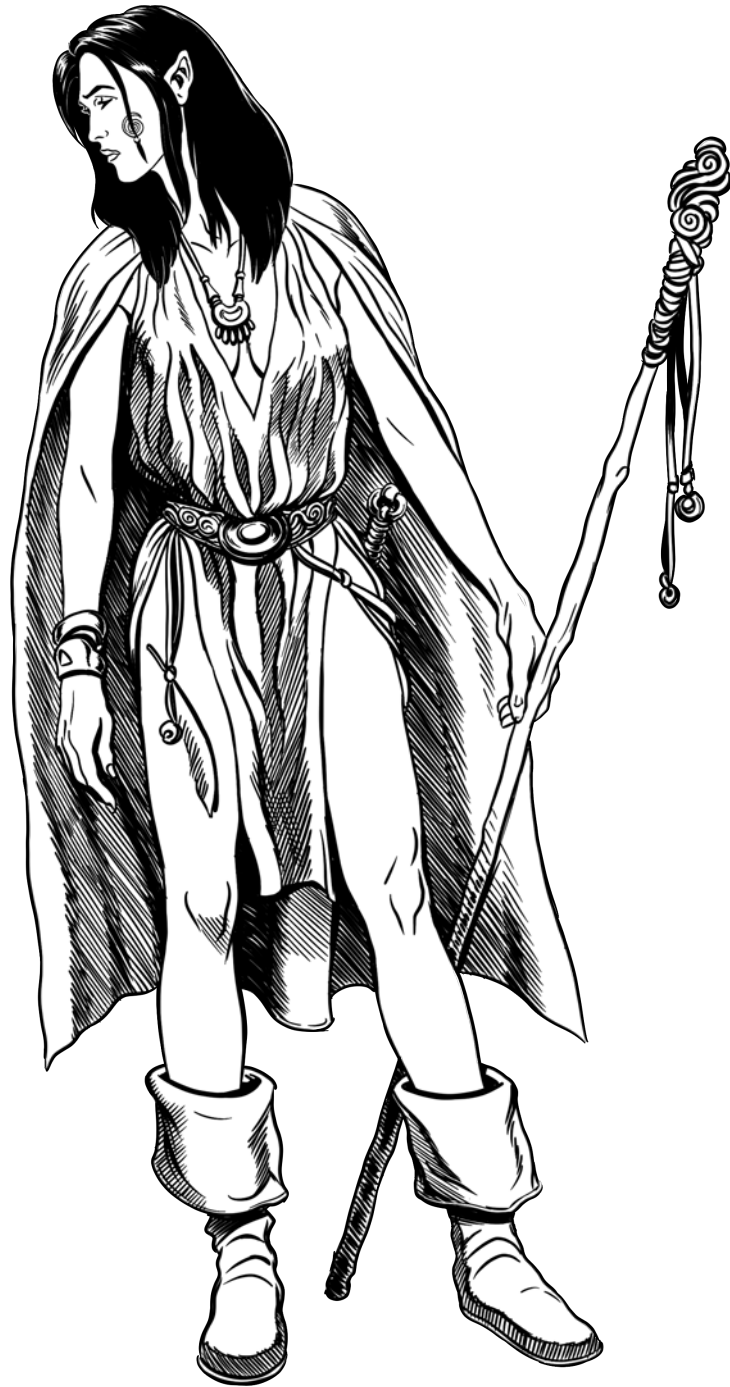
Salva: Sì

L'incantatore assegna ad una creatura bersaglio in grado di comprenderlo un compito da completare o gli proibisce di compiere un'attività specifica. Il bersaglio deve obbedire all'ordine ricevuto al meglio delle proprie capacità per la Durata; se in qualche modo gli viene impedito di farlo, subirà la condizione di Spossato e perderà il 10% dei suoi PF massimi ogni giorno, fino a che non riprenderà il compito assegnatogli.

Al bersaglio non può essere ordinato di suicidarsi o di compiere altre azioni palesemente autolesioniste.

L'incantesimo termina immediatamente quando il compito viene portato a termine.

Grimorio Elfico



Saggezza Elfica

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Palazzo della Memoria	0 (se stesso)	incantatore	-
2°	Sapienza dell'Artefice	0 (tocco)	1 bersaglio	-
3°	Conoscenza degli Scritti	0 (tocco)	1 bersaglio	-
4°	Lettura della Mente	15m	1 bersaglio	-
5°	Sogni di Saggezza	0 (se stesso)	incantatore	4 ore
6°	Segreti delle Rune	0 (tocco)	1 bersaglio	-
7°	Conoscenze Oscure	20m	1 bersaglio	-
8°	Saggezza del Cacciatore	20m	1 bersaglio	-
9°	Sapienza Mistica*	20m	1 bersaglio	-
10°	Sapienza degli Antichi	0 (se stesso)	incantatore	4 ore

Melodie Incantate

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Canzone della Tranquillità	15m	1 bersaglio	C
2°	Canzone del Coraggio	15m	1 bersaglio	C
3°	Melodia Inquietante	15m	1 bersaglio	C
4°	Nenia Incantata	15m	1 bersaglio	C
5°	Canto Ammaliante	15m	1 bersaglio	C
6°	Rima Risonante	0 (se stesso)	raggio di 3m	1 rnd/lvl
7°	Canzone Imprigionante	15m	1 bersaglio	C
8°	Voce Riecheggiante	0 (se stesso)	incantatore	1 rnd/lvl
9°	Canzone Ingannevole	15m	1 bersaglio	C
10°	Requiem della Memoria	15m	1 bersaglio	P

Saggezza Elfica

Invocare la Saggezza delle Stelle per riportare alla memoria la Sapienza degli Antichi riguardo a luoghi, artefatti, personaggi e incantesimi leggendari.

STATISTICA: PRE

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Palazzo della Memoria	0 (se stesso)	incantatore	-
2°	Sapienza dell'Artefice	0 (tocco)	1 bersaglio	-
3°	Conoscenza degli Scritti	0 (tocco)	1 bersaglio	-
4°	Lettura della Mente	15m	1 bersaglio	-
5°	Sogni di Saggezza	0 (se stesso)	incantatore	4 ore
6°	Segreti delle Rune	0 (tocco)	1 bersaglio	-
7°	Conoscenze Oscure	20m	1 bersaglio	-
8°	Saggezza del Cacciatore	20m	1 bersaglio	-
9°	Sapienza Mistica*	20m	1 bersaglio	-
10	Sapienza degli Antichi	0 (se stesso)	incantatore	4 ore

Primo Intreccio • Palazzo della Memoria

Raggio: 0 (sé stesso)

Area d'Effetto: Incantatore

Durata: -

Salva: No

L'incantatore ricorda perfettamente un evento specifico a cui ha assistito non più di 10 giorni per livello prima del lancio di questo incantesimo.

Opzioni di Potenzimento

+2 **Intreccio:** l'evento riportato alla memoria può essere accaduto fino a 3 mesi per livello prima del lancio dell'incantesimo.

+5 **Intreccio:** l'evento riportato alla memoria può essere accaduto fino a 10 anni per livello prima del lancio dell'incantesimo.

Secondo Intreccio • Sapienza dell'Artefice

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

L'incantatore stima il valore della gemma, gioiello o oggetto bersaglio venendo a conoscenza del suo Valore.

Opzioni di Potenzimento

+1 **Intreccio:** l'incantatore percepisce anche se l'oggetto è incantato ed è in grado di stimarne in modo approssimativo la potenza.

+5 **Intreccio:** l'incantatore percepisce anche se l'oggetto ha una qualche rilevanza storica o culturale, ed acquisisce una vaga idea del suo significato.

Terzo Intreccio • Conoscenza degli Scritti

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

Questo incantesimo rivela il linguaggio in cui è scritto il testo bersaglio e se esso nasconda un significato nascosto.

Se l'autore del testo è particolarmente famoso, ne rivela anche il nome e se il testo abbia un qualche valore monetario.

Quarto Intreccio • Lettura della Mente

Raggio: 15m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: Sì

Questo incantesimo rivela se una creatura senziente bersaglio sa qualcosa a proposito di un argomento specifico. Inoltre, se il bersaglio fallisce il suo TS, l'incantatore ne può leggere i pensieri superficiali riguardo all'argomento in questione (qual è la sua disposizione nei suoi confronti; se lo reputano un argomento importante e/o se genera forti emozioni in esso).

Opzioni di Potenzimento

+4 **Intreccio:** l'incantatore legge più in profondità nella mente della creatura. Se il bersaglio ha fallito il TS l'incantatore può chiedergli mentalmente una singola domanda riguardo all'argomento scelto, alla quale il bersaglio deve rispondere con sincerità.

Quinto Intreccio • Sogni di Saggezza

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: Incantatore

Durata: 4 ore

Salva: No

L'incantatore cade in una profonda trance per la Durata. Durante questa trance, non percepisce ciò che accade accanto a lui, ma riceve una visione riguardante un evento significativo nel passato di un oggetto o luogo che può vedere al momento del lancio di questo incantesimo.

Sesto Intreccio • Segreti delle Rune

Raggio: 0 (tocco)

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

Questo incantesimo rivela lo scopo del testo magico o incantato bersaglio. Se il testo c'è una runa di potere, l'incantatore impara anche quale incantesimo si tratta e guadagna un bonus speciale di +20 ai suoi tiri di Arcana per lanciarlo dalla runa.

Settimo Intreccio • Conoscenze Oscure

Raggio: 20 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

Questo incantesimo rivela se una creatura, oggetto o luogo bersaglio entro il Raggio sono maledetti o collegati al Darkmaster. Se il bersaglio è maledetto, l'incantatore viene anche a conoscenza delle origini della maledizione e guadagna un bonus speciale di +10 ad eventuali TS per resistere agli effetti.

Ottavo Intreccio • Saggezza del Cacciatore

Raggio: 20 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

L'incantatore identifica la natura di una creatura bersaglio che è in grado di vedere, capendo di che tipo di creatura si tratti e approssimativamente la sua provenienza. Guadagna anche una generale comprensione delle capacità normalmente possedute da simili creature e delle loro eventuali debolezze, vulnerabilità o idiosincrasie più conosciute.

Nono Intreccio • Sapienza Mistica*

Raggio: 20 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: -

Salva: No

L'incantatore identifica l'incantesimo, rituale o effetto magico bersaglio, rivelandone il nome, origine, Intreccio ed effetti.

Decimo Intreccio • Sapienza degli Antichi

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: Incantatore

Durata: 4 ore

Salva: No

Per la Durata di questo incantesimo l'incantatore cade in una profonda trance, durante la quale comunica con i saggi spiriti della Natura. Durante questa trance non percepisce nulla di ciò che accade intorno a sé, ma alla fine della trance può chiedere una semplice domanda "Sì o No" su un argomento specifico, alla quale il GM deve rispondere con sincerità.

Melodie Incantate

Cantare e suonare affascinanti melodie incantate di antica sapienza, stupore e magia, per controllare la mente e lo spirito di esseri meno antichi e meno saggi.

STATISTICA: PRE

INTR.	INCANTESIMO	RAGGIO	AREA EFFETTO	DURATA
1°	Canzone della Tranquillità	15m	1 bersaglio	C
2°	Canzone del Coraggio	15m	1 bersaglio	C
3°	Melodia Inquietante	15m	1 bersaglio	C
4°	Nenia Incantata	15m	1 bersaglio	C
5°	Canto Ammaliante	15m	1 bersaglio	C
6°	Rima Risonante	0 (se stesso)	raggio di 3m	1 rnd/lvl
7°	Canzone Imprigionante	15m	1 bersaglio	C
8°	Voce Riecheggiante	0 (se stesso)	incantatore	1 rnd/lvl
9°	Canzone Ingannevole	15m	1 bersaglio	C
10°	Requiem della Memoria	15m	1 bersaglio	P

Primo Intreccio • Canzone della Tranquillità

Raggio: 15 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

La creature senziente umanoide bersaglio è riempita da un senso di calma e pace da questa canzone. Il bersaglio non può compiere alcuna azione aggressiva per la Durata, fino a che rimane entro il Raggio ed è in grado di udire l'incantatore. Se attaccato, il bersaglio può difendersi (parando o usando altre abilità difensive) e può effettuare un altro TS per porre fine agli effetti di questo incantesimo.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** aumenta il Raggio di 15 m.

+4 **Intreccio:** aggiungi un bersaglio.

Secondo Intreccio • Canzone del Coraggio

Raggio: 15 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: No

Questa canzone rafforza la determinazione di una creature vivente bersaglio, che diventa immune alla paura per la Durata.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** aumenta il Raggio di 15 m.

+4 **Intreccio:** aggiungi un bersaglio.

Terzo Intreccio • Melodia Inquietante

Raggio: 15 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

Questa melodia instilla nella creatura umanoide senziente bersaglio un'inspiegabile paura dell'incantatore. Il bersaglio non lo attaccherà per alcuna ragione (ma può Parare i suoi attacchi) e cercherà di fuggire da esso, se possibile.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** aumenta il Raggio di 15 m.

+4 **Intreccio:** aggiungi un bersaglio.

Quarto Intreccio • Nenia Incantata

Raggio: 15 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

Udendo questa nenia, la creatura umanoide senziente bersaglio cade immediatamente addormentata per la Durata. Scuotere, colpire o ferire il bersaglio in qualsiasi modo pone fine agli effetti di questo incantesimo.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** aumenta il Raggio di 15 m.

+4 **Intreccio:** aggiungi un bersaglio.

Quinto Intreccio • Canto Ammaliante

Raggio: 15 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

Questo incantesimo confonde la creatura bersaglio, facendole credere che l'incantatore sia un suo vecchio amico e facendola agire di conseguenza. Gli effetti di questo incantesimo persistono per 10 minuti dopo che la sua Durata termina, ma l'incantesimo stesso ed i suoi effetti vengono immediatamente cancellati se l'incantatore o uno dei suoi alleati attacca il bersaglio.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** *aumenta il Raggio di 15 m.*

+4 **Intreccio:** *aggiungi un bersaglio.*

Sesto Intreccio • Rima Risonante

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: raggio di 3 m

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: No

Questo incantesimo trasforma l'Area d'Effetto di "1 bersaglio" di qualsiasi incantesimo appartenente a questa Arte Magica, in: "raggio di 3 metri, centrato sull'incantatore", mentre questo incantesimo è attivo.

Settimo Intreccio • Canzone Imprigionante

Raggio: 15 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

Questa canzone rende gli arti ed il corpo di una creatura senziente bersaglio pesanti e difficili da muovere, come se fossero trattenuti da pesanti catene. Il bersaglio è Trattenuto per la Durata.

Opzioni di Potenziamento

+3 **Intreccio:** *aggiungi un bersaglio.*

Ottavo Intreccio • Voce Riecheggiante

Raggio: 0 (se stesso)

Area d'Effetto: Incantatore

Durata: 1 rnd/lvl

Salva: No

L'incantatore può Concentrarsi sugli incantesimi di quest'Arte Magica usando un'Azione Gratuita per la Durata, ma non può Concentrarsi su più di un incantesimo ogni round.

Nono Intreccio • Canzone Ingannevole

Raggio: 15 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Concentrazione

Salva: Sì

Quest' insidiosa canzone convince la creatura senziente bersaglio che qualsiasi cosa stia cantando l'incantatore sia incontrovertibilmente vera per la Durata. Questo incantesimo termina istantaneamente se al bersaglio vengono portate prove evidenti della falsità del contenuto della melodia intonata.

Decimo Intreccio • Requiem della Memoria

Raggio: 15 m

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Permanente

Salva: Sì

Questo incantesimo cancella dalla memoria della creatura bersaglio un evento accaduto entro un numero di giorni nel passato pari al livello dell'incantatore. L'incantatore si deve Concentrare su questo incantesimo per un tempo uguale a quello che vuole cancellare dalla memoria del bersaglio. Gli effetti di questo incantesimo sono permanenti, a meno che non vengano cancellati con la magia.

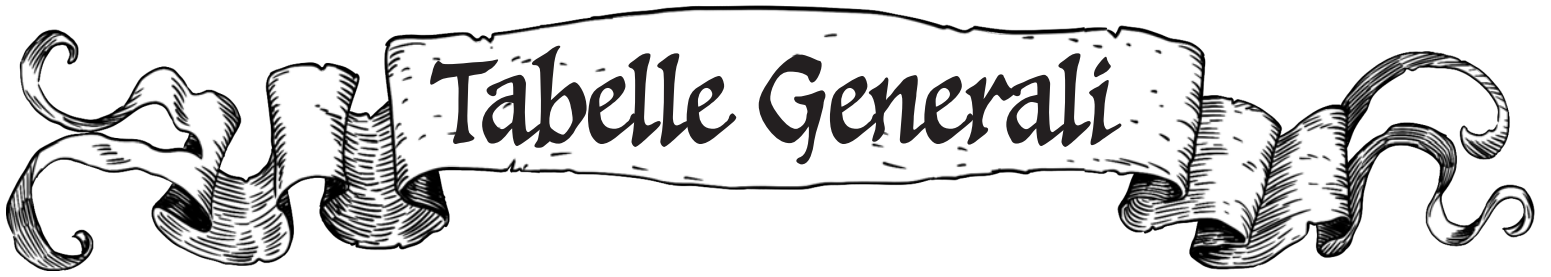


Tabelle Generali

· **TABELLA DELLE ARMI** ·

Arma	Mani	Abilità Usata	IM	Lunghezza	Tabella d'Attacco	Ris. Max.	Critico Primario	Distanza Base	Note
Spada Lunga	1M	Lame	3	Lunga	Affilata	140	Taglio	-	
Mazzafrusto	1M	Contun-denti	8	Corta	Contun-dente	150	Impatto	-	In caso di Azione Maldestra, l'attaccante si causa un Colpo Critico Leggero da Impatto.
Ascia Da Battaglia	1M	Contun-denti Lame	5	Lunga	Affilata	150	Taglio	-	-10 al CMB se usata a una mano, +10 al CMB se usata a due mani.
Club	1M	Contun-denti	4	Da pugno	Contun-dente	110	Impatto	-	
Dagger	1M	Rissa Lame	1	Da pugno	Affilata	120	Perforazione	-	
Grappling	2M	Rissa	5	Da pugno	Disarmato	Vario	Lotta	-	Il risultato massimo sulla Tabella di Attacco dipende dalla dimensione dell'attaccante, consultare la Tabella di Attacco Disarmato.
Ascia a due mani	2M	Ad asta Contun-denti	6	Lunga	Affilata	175	Taglio	-	Arma estremamente pesante da brandire, chi la usa subisce una penalità di -10 al CMB per ogni attacco consecutivo al primo.
Alabarda	2M	Ad asta	6	Massima	Affilata	150	Taglio	-	Può essere usata per attaccare dalla seconda linea (solo Critici da Perforazione) con un -20 al CMB.
Accetta	1M	Contun-denti Lame	2	Corta	Contun-dente	130	Taglio	-	
Balestra pesante	2M	A distanza	4	-	A distanza	175	Perforazione	30	Caricare (2), +20 al CMB attaccando un bersaglio entro 15m. I dardi lanciati possono essere recuperati se hanno mancato il bersaglio, ma c'è una probabilità del 50% che si siano danneggiati.
Calcio	1M	Rissa	4	Da pugno	Disarmato	Vario	Impatto	-	Il risultato massimo sulla Tabella di Attacco dipende dalla dimensione dell'attaccante, consultare la Tabella di Attacco Disarmato.
Balestra Leggera	2M	A distanza	3	-	A distanza	150	Perforazione	20	Caricare (1), +10 al CMB attaccando un bersaglio entro 15m. I dardi lanciati possono essere recuperati se hanno mancato il bersaglio, ma c'è una probabilità del 50% che si siano danneggiati.
Mazza Leggera	1M	Contun-denti	2	Corta	Contun-dente	120	Impatto	-	
Arco Lungo	2M	A distanza	6	-	A distanza	175	Perforazione	35	Caricare (1). Le frecce lanciate possono essere recuperate se hanno mancato il bersaglio, ma c'è una probabilità del 50% che si siano danneggiate.
Pugno	1M	Rissa	1	Da pugno	Disarmato	Vario	Impatto	-	Il risultato massimo sulla Tabella di Attacco dipende dalla dimensione dell'attaccante, consultare la Tabella di Attacco Disarmato.
Bastone	2M	Ad asta	6	Lunga	Contun-dente	130	Impatto	-	
Arco Corto	2M	A distanza	4	-	A distanza	140	Perforazione	20	Caricare (1) o Caricare(0) con una penalità di -10 al CMB. Le frecce lanciate possono essere recuperate se hanno mancato il bersaglio, ma c'è una probabilità del 50% che si siano danneggiate.

· **TABELLA DELLE ARMI** ·

Arma	Mani	Abilità Usata	IM	Lunghezza	Tabella d'Attacco	Ris. Max.	Critico Primario	Distanza Base	Note
Lancia Corta	1M/2M	Ad asta	5	Lunga	Affilata	140	Perforazione	-	-10 al CMB se usata a una mano
Spada Corta	1M	Lame	2	Corta	Affilata	130	Taglio	-	
Fionda	1M	A distanza	7	-	A distanza	130	Impatto	15	Caricare (1), può essere usata assieme allo scudo. Si possono lanciare rocce prese da terra con un -10 al CMB.
Pugnale da lancio	1M	A distanza	2	-	A distanza	110	Perforazione	3	Se usato in mischia comporta una penalità di -20 al CMB. Al contrario, un dirk o una misericordia possono essere lanciati con un -20 al CMB. Le armi lanciate che mancano il bersaglio devono essere ritrovate e recuperate sul campo di battaglia!
Giavellotto	1M	A distanza	3	-	A distanza	130	Perforazione	5	Le armi lanciate che mancano il bersaglio devono essere ritrovate e recuperate sul campo di battaglia!
Spada a Due Mani	2M	Lame	6	Lunga	Affilata	175	Taglio	-	
Martello da guerra	1M	Contundente	4	Corta	Contundente	140	Impatto	-	

Mani: Indica se l'arma può essere usata ad una mano singola (1M) o può/seve essere usata a due mani (2M). Un'arma ad una mano può essere usata assieme a uno scudo o a un'altra arma nella mano libera. Un'arma a due mani è in grado di infliggere colpi più pesanti. Alcune armi possono essere usate sia 1M che 2M (chiamate anche armi a "una mano e mezzo"). In questo caso ci sono delle penalità associate all'uso a una o due mani. Quando si usa un'arma a 2M non è possibile parare con più del 50% del CMB disponibile in ogni round.

Abilità Usata: Il bonus di abilità da consultare per determinare il bonus di Combattimento (CMB). Alcune armi possono essere usate con più di un'abilità; possono essere presenti delle penalità per l'uso con l'abilità secondaria; in questo caso la penalità al CMB è indicata a fianco dell'abilità. Ad esempio "Lame -20" indica che l'arma se usata con l'abilità Lame si ottiene una penalità di -20 al CMB.

IM: Il valore dell'Intervallo Maldestro per l'arma. Se il tiro non modificato del d100 è uguale o minore a questo valore, l'attacco manca automaticamente e l'attaccante deve effettuare un tiro sulla Tabella delle Azioni Maldestre per vedere se ci sono altri effetti indesiderati.

Lunghezza: La lunghezza e la portata dell'arma. Le lunghezze si usano nella Sequenza del Round Tattico per determinare chi agisce prima in mischia. Solitamente chi ha l'arma più lunga ottiene l'attacco più rapido.

Tabella di Attacco: La Tabella di Attacco da consultare per determinare il risultato degli attacchi effettuati con l'arma. Le Tabelle di Attacco sono Affilata, Contundente, Punta, A distanza, Disarmato.

Ris. Max.: Il risultato massimo che si può ottenere con il Tiro di Attacco modificato sulla Tabella di Attacco. Non si possono ottenere risultati oltre questo valore con l'arma in questione. Come regola generale le armi più pesanti raggiungono risultati più alti sulla Tabella di Attacco, causando di conseguenza più danno al bersaglio.

Critico Primario: Il tipo di Colpo Critico primario (es. Impatto, Perforazione, Taglio, Lotta) causato dall'arma. Alcune armi possono causare anche un tipo alternativo di Colpo Critico.

Distanza Base: La distanza base in metri per il lancio o il tiro con tale arma. La distanza corta è tra 1 metro e la distanza base e non comporta modificatori al CMB. Gli attacchi tra la distanza base e il doppio del suo valore sono a distanza Media e comportano un -25 al CMB. La distanza Lunga è tra due e tre volte la Distanza Base dell'arma e comporta un -50 al CMB. La Distanza Estrema è tra tre e quattro volte la Distanza Base dell'arma e comporta un -75 al CMB. Non è possibile raggiungere distanze superiori. Un'arma a distanza potrebbe non essere utilizzabile se chi la impugna viene ingaggiato in mischia.

Note: Note speciali sull'uso, sugli effetti e sugli svantaggi dell'arma.

· EQUIPAGGIAMENTO GENERALE ·

Merce	Costo	Note	Disponibilità
Munizioni	0	20 frecce, 10 dardi da balestra, o 50 proiettili per fionda.	Comune
Antidoto	3	Concede un secondo Tiro Salvezza con un bonus speciale di +30 contro gli effetti di un Veleno.	Raro
Armatura, villico	0	Pelli, imbottiture. Fornisce una protezione migliore contro il freddo che contro gli attacchi.	Comune
Arm, cuoio leggero	1	Un corpetto fatto di cuoio morbido.	Comune
Arm, cuoio rinforzato	1	Una protezione in cuoio rinforzato che copre tronco, braccia e le gambe.	Comune
Arm, cotta di maglia	2	Una cotta di maglia che copre gran parte del corpo.	Non Comune
Arm, di piastre	2	Un'armatura di piastre d'acciaio che copre gran parte del corpo.	Raro
Arm, scudo	1	Protegge solo su un fianco.	Comune
Arm, elmo	1	Di forma e foggia differenti, ma tutti con lo stesso scopo: evitare un mal di testa.	Comune
Zaino	0	Contiene fino a 20 oggetti piccoli o 5 medi.	Comune
Fasciature	1	Usate per fermare il Sanguinamento.	Comune
Sacco letto	0	Un personaggio che dorme all'aperto in ambienti freddi senza un sacco letto può svegliarsi Spossato.	Comune
Tribolo	0	10 chiodi speciali a quattro punte; se gettati a terra una punta sarà sempre rivolta verso l'alto.	Non Comune
Vesti, stravaganti	4	Vestiti per catturare l'attenzione di tutti (e il biasimo di molti) alla Festa del Re.	Raro
Vesti, estrose	3	Vesti da nobile.	Raro
Vesti, pregiate	2	Vesti da borghese.	Non Comune
Vesti, ordinarie	1	Vesti per tutti i giorni.	Comune
Acciarino	0	Necessario per accendere un falò senza dover girare un bastone su un pezzo di corteccia per ore.	Comune
Rampino	0	Usato assieme a una corda per arrampicarsi su superfici verticali.	Comune
Kit del guaritore	2	Usato per trattare le Ferite e il Sanguinamento.	Non Comune
Balsamo/unguento guaritore	2	Può essere usato come fasciatura, o per curare 1d10 di PF.	Non Comune
Trappola da caccia	1	Piazzabile usando l'abilità Cacciare per causare la condizione Trattenuto o per infliggere un Colpo Critico Superficiale.	Comune
Chiodi da arrampicata	0	10 chiodi massicci lunghi 15 cm.	Comune
Pentola di ferro	0	Pentola per cucinare.	Comune
Lanterna	1	Illumina un'area di 6m di raggio.	Comune
Grimaldello	1	Necessario per scassinare serrature.	Comune
Cannocchiale	2	Rimuove le penalità a Percezione per scrutare le lunghe distanze.	Non Comune
Attrezzi da minatore	1	Si possono usare come una Mazza a -20	Comune
Strumento musicale	0-4	Il costo dipende dal tipo e dalla qualità dello strumento. Un semplice flauto di legno può avere costo 0. Il prezioso liuto del bardo del Re può avere costo 4.	da Comune a Raro
Fiasco d'olio	0	Sufficiente per alimentare una lanterna per circa 2 ore. Può essere versato su un terreno compatto e acceso, creando una macchia fiammeggiante di 1 m di raggio che dura per 1 minuto.	Comune
Pipa	0	Si può sempre fare un buon uso di una pipa.	Comune
Penna d'oca e calamaio	1	Kit per scrivere a mano, sufficiente per qualche centinaio di pagine.	Non Comune
Faretra/fodero	0	Per un'arma di dimensioni medie o fino a 20 frecce.	Comune
Cordiale corroborante	2	Rimuove la condizione di Spossato per 1-3 ore, ce n'è a sufficienza per 2 bevute.	Non Comune
Corda	1	15 metri.	Comune
Pergamena/cartapeccora	2	Per foglio.	Non Comune
Cristallo da marinaio	3	Strumento di navigazione.	Non Comune
Tenda	1	Per due persone.	Comune
Tabacco	1	Un sacchetto.	Comune
Torcia	0	Illumina tenuemente un raggio di 3 metri.	Comune
Otre	0	Contiene abbastanza acqua per dissetare una persona per 2 giorni.	Comune
Arma, da mano mischia	0	Pugnale, clava	Comune
Arma, leggera mischia	1	Arma da fianco come una spada corta, mazza o spada lunga.	Comune
Arma, grande mischia	1	Spada bastarda, martello da guerra, mazza chiodata, etc.	Comune
Arma, pesante mischia	2	Armi a due mani, armi ad asta.	Non Comune
Arma, leggera a distanza	1	Fionda, balestra leggera, arco composito.	Comune
Arma, pesante a dist.	2	Arco lungo, balestra pesante	Non Comune

· MODIFICATORI PER LA QUALITÀ DI UN OGGETTO ·

Qualità	Costo	Bonus dell'oggetto	Rarietà	Modificatore per la Qualità di un Oggetto si applica a...	
Bassa qualità	-1	-10	Comune*	Armi	CMB
Qualità Superiore	+1	+5	Non comune	Armature	DIF, o riduce le Penalità
Capolavoro	+2	+15	Raro	Attrezzi	Bonus all'Abilità

· CIBO, BEVANDE E ALLOGGI ·

Bene	Costo	Note	Disponibilità
Pasto, modesto	0	A persona, riduce ma non allevia la fame.	Comune
Pasto, normale	1	Cibo a sufficienza per una piccola famiglia o per un gruppo di 5 persone.	Comune
Pasto, sontuoso	2	Un banchetto per sfamare fino a 10 persone. Include la birra.	Non comune
Bevanda, Birra/Sidro	0	Sufficiente a dare alla testa a una persona.	Comune
Bevanda, Idromele/Liquore	1	Sufficiente a dare alla testa a una persona.	Comune
Bevanda, Vino Elfico/Birra Nanica	3	Sufficiente a dare alla testa un nano o un elfo, o a far ubriacare completamente un uomo. Guarisce 20 PF e rimuove la condizione di Spossato, ma fa sprofondare il personaggio in un sonno profondo per almeno 10 ore.	Raro
Alloggio, modesto	0	Dormitorio comune per 1 notte.	Comune
Alloggio, ordinario	1	Letti separati, include il servizio stalla per una settimana.	Comune
Alloggio, eccellente	3	Stanza/suite singola, include il servizio stalla e un valletto per 1 mese.	Non comune
Razioni, normali	0	Durata 1 settimana, non conservate.	Comune
Razioni, conservate	1	Durata 1 settimana.	Comune
Razioni, speciali	2	Durata 2 settimane. Cibi leggeri, altamente nutrienti, dal sapore squisito e ben conservati come il pane elfico, le torte al miele, carne secca nanesca.	Non comune

· CAVALCATURE E ANIMALI ·

Bene	Costo	Mod. Cavalcare	Note	Disponibilità
Bestia da soma	1	-10	Solitamente un asino, un mulo, un cavallo o un pony	Comune
Ronzino	1	+0	Cavallo comune	Comune
Destriero	3	+15	Cavallo da guerra pesante	Non comune
Animale addestrato	1	-	Un cane da caccia	Comune

· TRASPORTI ·

Bene	Costo	Capacità	Equipaggio	Note	Disponibilità
Carro	1	350 Kg	1	Si considera A cavallo, Pesantemente Ingombrato per calcolare il movimento	Comune
Barca	2	450 Kg	1	Consultare la sezione viaggiare sull'acqua	Comune

· **TABELLA DELLE ARMATURE** ·

Nome dell'Armatura	Tipo d'Armatura	Zone Protette	AGI Max alla Dif	Pen. Azioni Movimento	Penalità CMB	Penalità Perc.	Bonus DIF in Mischia	Bonus DIF a distanza
Corpetto di Cuio	Leggera	Torso	-	-10	-	-	-	-
La forma di protezione più leggera disponibile. Offre poca protezione contro i colpi pesanti diretti, ma è piuttosto efficace contro le stoccate e i fendenti.								
Cuoio Rinforzato	Leggera	Torso, Braccia, Gambe	+20	-30	-5	-	+5	+5
L'armatura di cuio a piastre rigide conta come un'armatura rigida sugli effetti di alcuni Colpi Critici.								
Cotta di Maglia	Media	Torso, Braccia, Gambe	+20	-45	-5	-	-	-
Conta come un'armatura di metallo sugli effetti di alcuni Colpi Critici. Indipendentemente dalla pena di movimento, un'armatura di metallo affonda. Nessun personaggio può nuotare con un'armatura di metallo!								
Armatura di Piastre	Pesante	Torso, Braccia, Gambe	+20	-60	-5	-	+5	+5
Conta come un'armatura rigida e di metallo sugli effetti di alcuni Colpi Critici. Indipendentemente dalla pena di movimento, un'armatura di metallo affonda.								
Elmo di Metallo	-	Testa	-	-	-	-5	-	-
Un classico elmetto a scodella, che offre una robusta protezione contro i colpi diretti alla testa.								
Scudo Grande	-	-	-	-10	-5	-	+25	+25
Si applica contro tutti gli attacchi provenienti da un lato.								

Tipo d'Armatura: È la colonna da consultare sulle Tabelle di Attacco per gli attacchi contro un personaggio che la indossa.

Zone Protette: Le parti/zone del corpo protette dall'armatura indossata. Alcuni Colpi Critici possono indicare effetti differenti a seconda che la parte del corpo colpita sia coperta da armatura o meno. Questa informazione serve a effettuare questa distinzione.

AGI Max alla Dif: Il bonus massimo di Agilità applicabile alla Difesa quando si indossa questa armatura.

Penalità al Movimento: La penalità alle Azioni di Movimento e alcune altre azioni. Solitamente questa penalità si applica a Atletica, Acrobazia, Cavalcare, Furtività. Può essere ridotta parzialmente o completamente dal bonus dell'abilità Armatura fino a un minimo di 0. La penalità si sommano tra di loro: ad esempio indossando una Cotta di Maglia e imbracciando uno Scudo Torre si otterrà una Penalità al Movimento complessiva di -65.

Penalità al CMB: Penalità al Bonus di Combattimento indossando questo tipo di armatura. Questa penalità non può essere ridotta.

Penalità alla Percezione: Penalità ai Tiri di Percezione indossando questa armatura. Questa penalità non può essere ridotta.

Bonus alla Difesa in Mischia: Bonus da applicare alla Difesa contro gli attacchi in mischia quando si indossa questa armatura.

Bonus alla Difesa a Distanza: Bonus da applicare alla Difesa contro gli attacchi a distanza quando si indossa questa armatura.

· TABELLA DI RIEPILOGO DEI MODIFICATORI DI COMBATTIMENTO ·

Condizione o Circostanza	Mod. al CMB		Mod. alla DIF	
	Mischia	Distanza	Mischia	Distanza
Il bersaglio dell'attacco è Stordito	+20	+20	-	-
Il bersaglio dell'attacco è Incapacitato	Si applicano delle regole speciali, vedi sopra			
Il bersaglio dell'attacco è Trattenuto	+30	-	-	-
Il bersaglio dell'attacco è Prono	+30	-	-	+20
Attaccate prono/attaccare dal basso	-20	-20	-	-
L'attaccante è Trattenuto	-30	-30	-30	-30
L'attaccante è Spossato	-20	-20	-	-
L'attaccante colpisce per Sottomettere l'obiettivo	Vario	-	-	-
Attacco Impetuoso	-30	-	Non può Parare	
Muoversi per Ingaggiare	-20	-	-	-
Estrarre un arma nello stesso round	-20	-	-	-
Ricaricare un'arma a distanza nello stesso round	-	-20	-	-
Attaccare un bersaglio Sorpreso	+20	+20	-	-
L'attaccante è Sorpreso	Non può attaccare		Non può Parare né applicare il bonus dell'AGI e dello Scudo alla DIF	
L'attaccante è in una posizione sopraelevata rispetto al bersaglio	+20	-	-	-
Il combattente è a cavallo	Si applicano delle regole speciali, vedi "Combattere a Cavallo"			
L'attaccante Fiancheggia il bersaglio	+15	-	-	-
L'attaccante è Dietro il bersaglio	+30	-	-	-
L'attaccante combatte con Due Armi	-20	-	-	-
Modificatori per la distanza (per attacchi a distanza o incantesimi)	-	Vario	-	-
Combattere su un terreno Accidentato	-10	-	-	-
Combattere su un terreno Arduo	-20	-	-	-
Il combattente è Lievemente Ingombrato	-10	-	-	-
Il combattente è Ingombrato	-20	-	-	-
Il combattente è Pesantemente Ingombrato	-30	-	-	-
Il combattente è Completamente Ingombrato	Movimento dimezzato, non può attaccare, non può aggiungere AGI alla DIF			
Il bersaglio degli attacchi imbraccia uno Scudo Piccolo	-	-	+20	+10
Il bersaglio degli attacchi imbraccia uno Scudo Grande	-	-	+25	+25
Il bersaglio degli attacchi imbraccia uno Scudo Torre	-	-	+30	+40
L'attaccante sta Caricando il bersaglio	+20	-	Non può parare	
Modificatori per Arma/Attacco/Incantesimo contro l'Armatura	Vario: vedere la descrizione delle Armi e degli Incantesimi			

· **TABELLA DELLE STATISTICHE DELLE CREATURE** ·

Creatura	LV	Vel. Mov.							Attacchi			Abilità			
		1°	2°	TA	DIF	TSR	TSV	PF	Primario	Secondario	Speciale	Crit	Fur	Avv	Con
Albero Risvegliato	10	18T		AL	40	100	60	250	+90 GPr	+90 GCa	Speciale	EpB	50	90	0
Elfo Oscuro/ Unseelie	8	20T		ALs	70	50	80	90	+100 Dis	+90 Arm	Incantesimi	NoU	90	60	50
Mago Oscuro	10	15T		AL	10	65	70	65	+65 Arm		Incantesimi	NoU	50	40	100
Orco Oscuro Capo	7	15T		AMs	40	65	35	100	+100 Arm	+75 Dis		NoU	40	40	0
Troll Oscuro Camp.	9	15T		AM	40	90	35	250	+130 Arm	+90 GAR		ErU	10	50	0
Orso Selvaggio	7	24T		AL	40	60	35	250	+95 GPr	*+100 GMo		ErB	10	60	0
Dwergar	5	14T		AMs	45	60	40	85	+90 Arm	+60 Dis		NoU	40	30	15
Alacrucele	12	50V	10T	AM	40	100	60	200	+100 GMo	+70 GAR		ErB	40	60	0
Drago di Fuoco	25	55V	18T	AP	40	190	190	450	+175 CMo	+150 GiAr	Soffio di Fuoco	EpB	120	110	100
Ghoul	4	17T		NA	35	40	10	60	+80 MAR			NoU	40	30	0
Aquila Gigante	15	60V	10T	NA	40	105	105	180	+110 GAR	+70 GiBe		ErB	80	100	60
Ragno Gigante	5	18T		AM	40	40	30	70	+90 GZa		Veleno	NoB	60	50	10
Corvoscuoro	1	21V	3T	NA	50	0	0	10	+25 PMo			NoB	50	10	0
Bandito Umano	4	16T		ALs	25	25	20	70	+70 Arm	+50 Dis		NoU	20	30	0
Kraken	15	24N		AL	50	115	75	150	+75 GPr (x8)			EpB	20	50	0
Gigante	18	25T		AL	40	120	25	350	+180 GCa	+150 Dis	Lancio di Massi	EpU	20	80	20
Puma	4	30T		NA	40	20	10	100	+60 MAR	*+60MMo		NoB	50	40	0
Incubo	9	50T		AL	50	65	65	210	+110 GCa		Speciale	ErB	30	40	0
Orco Soldato	3	15T		AL	30	40	5	60	+60 Arm	+45 Dis		NoU	30	20	0
Redcap	1	17T		NA	25	30	-5	35	+35 Arm			NoU	25	10	0
Scheletro	1	14T		NAs	20	25	-10	25	+30 Arm			NoU	0	0	0
Guardiano di Pietra	8	12T		AP	40	100	70	180	+110 GRi		Speciale	ErU	0	0	0
Cinghiale	3	40T		AL	30	20	5	120	+50 GCo	*+40 GCa		NoB	0	40	0
Mannaro	8	40T		NA	55	50	40	150	+100 GMo			ErB	25	70	0
Spettro dei Tumuli	10	15T		NA	50	80	90	100	+105 Arm		Tocco Blasfemo	ErU	40	30	20
Troll dei Boschi	6	15T		AL	10	75	15	150	+90 GRi	+80 Arm		ErU	30	40	0
Lupo	3	40T		NA	30	15	5	110	+70 MMo			NoB	30	50	0

· TABELLA DELLE STATISTICHE DELLE CREATURE ·

Creatura: il nome della creatura.

LV: il livello della creatura.

Velocità di Movimento: la velocità (in metri/round) della creatura.

- ◆ Il 1° valore rappresenta il movimento principale e preferito dalla creatura.
- ◆ Il 2° valore indica le modalità di spostamento aggiuntive e le loro velocità.
- ◆ I codici sono: **T** = Terra, **V** = Volo, **N** = Nuoto.

TA: il Tipo di Armatura standard della creatura (naturale o l'armatura solitamente indossata):

- ◆ **NA** = Nessuna Armatura, **AL** = Armatura Leggera, **AM** = Armatura Media, **AP** = Armatura Pesante.

La "s" minuscola dopo il Tipo di Armatura indica che la creatura porta anche uno scudo (già contato nel suo bonus di DEF).

DIF: il bonus di DIF della creatura.

TSR: bonus ai Tiri Salvezza sulla Robustezza.

WSR: bonus ai Tiri Salvezza sulla Volontà.

PF: Punti Ferita totali.

Attacchi

- ◆ **Attacco Primario:** è la forma di attacco preferita e solitamente migliore della creatura.
- ◆ **Attacco Secondario:** è un attacco di riserva che la creatura può decidere di usare in occasioni speciali o quando l'attacco primario non è disponibile.

Se è preceduto da un simbolo * significa che la creatura può effettuare questo attacco come Azione Gratuita immediatamente dopo aver inflitto un Colpo Critico con il suo attacco primario.

- ◆ **Attacco Speciale:** la creatura può adoperare questo attacco in ogni momento secondo la sua volontà, oppure viene attivato da altre condizioni come indicato nella descrizione.
- ◆ **Codici:** **Arm** = Arma, **Dis** = A distanza.

Gli altri codici rappresentano attacchi naturali o senza armi, e la prima lettera indica la taglia dell'attacco:

P = Piccolo, **M** = Medio, **G** = Grande, **Gi** = Gigante, **C** = Colossale;

Tipi di attacco: **Be** = Becco, **Za** = Zanne, **Ri** = Rissa, **Ar** = Artiglio, **Mo** = Morso, **Lo** = Lotta, **Sc** = Schianto, **Ca** = Calpestare, **Co** = Corno, **Pu** = Pungiglione, **Mi** = Minuscolo

Crit: Il tipo di Colpi Critici subiti dalla creatura.

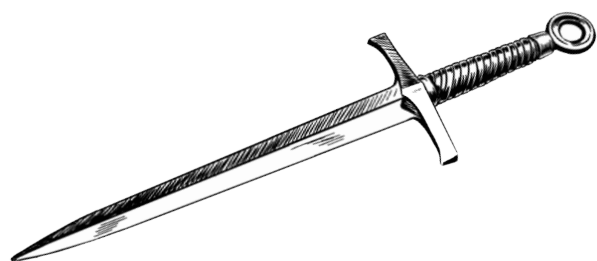
- ◆ Le prime due lettere indicano il livello della creatura per determinare la riduzione dei Colpi Critici: **No** = Normale (nessuna riduzione), **Er** = Eroico (-1 livello a tutti i Colpi Critici subiti), **Ep** = Epico (-2 livelli a tutti i colpi critici subiti);
- ◆ l'ultima lettera indica il tipo di creatura: **U** = creatura Umanoide, **B** = Bestia (o bestiale).

Abilità:

- ◆ **Fur:** Furfanteria
- ◆ **Avv:** Avventura
- ◆ **Con:** Conoscenza

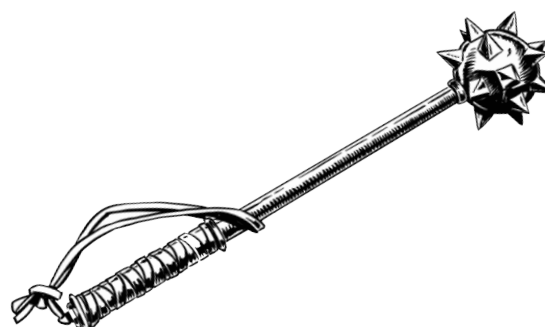
• **TABELLA DI ATTACCO DELLE
ARMI AFFILATE** •

Tiro	NA	Leggera	Media	Pesante	Tiro
Fino a 10	L'attacco manca automaticamente e c'è una probabilità di colpo maldestro				Fino a 10
11-35	-	-	-	-	11-35
36-40	-	-	-	0	36-40
41-45	-	-	0	0	41-45
46-50	-	0	0	1	46-50
51-55	0	0	0	1	51-55
56-60	0	0	1	2	56-60
61-65	0	0	2	2	61-65
66-70	0	2	3	3	66-70
71-75	0	3	4	3	71-75
76-80	7 Sup	5	5	4	76-80
81-85	9 Sup	6	6	5	81-85
86-90	10 Leg	7	7	5	86-90
91-95	11 Leg	9 Sup	8	6	91-95
96-100	13 Mod	10 Sup	9	6	96-100
101-105	15 Mod	11 Sup	10 Sup	7	101-105
106-110	17 Gra	12 Leg	11 Sup	8	106-110
111-115	19 Gra	13 Leg	12 Leg	8 Sup	111-115
116-120	20 Gra	15 Mod	13 Leg	9 Sup	116-120
121-125	21 Let	16 Mod	13 Mod	10 Sup	121-125
126-130	23 Let	17 Gra	14 Mod	10 Leg	126-130
131-135	25 Let	18 Gra	15 Mod	10 Leg	131-135
136-140	27 Let	20 Gra	16 Gra	11 Mod	136-140
141-145	28 Let	21 Let	17 Gra	11 Gra	141-145
146-150	30 Let	22 Let	18 Let	12 Gra	146-150
151-155	34 Let	26 Let	21 Let	14 Gra	151-155
156-160	38 Let	30 Let	24 Let	16 Let	156-160
161-165	42 Let	34 Let	27 Let	18 Let	161-165
166-170	46 Let	37 Let	30 Let	20 Let	166-170
171-175	50 Let	40 Let	33 Let	22 Let	171-175



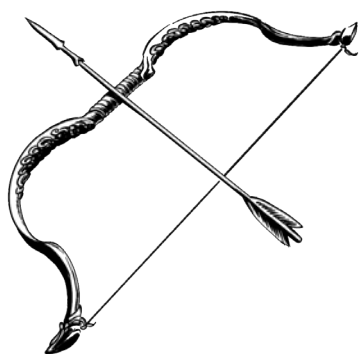
• **TABELLA DI ATTACCO DELLE
ARMI CONTUNDENTI** •

Tiro	NA	Leggera	Media	Pesante	Tiro
Fino a 10	L'attacco manca automaticamente e c'è una probabilità di colpo maldestro				Fino a 10
11-35	-	-	-	-	11-35
36-40	-	-	-	0	36-40
41-45	-	-	1	1	41-45
46-50	-	2	2	2	46-50
51-55	0	3	3	3	51-55
56-60	0	3	4	3	56-60
61-65	0	4	5	4	61-65
66-70	0	5	6	5	66-70
71-75	0	5	7	5	71-75
76-80	0	6	8	6	76-80
81-85	6	7	9	7	81-85
86-90	8	8	10	7	86-90
91-95	9 Sup	8 Sup	11	8	91-95
96-100	10 Leg	9 Sup	12 Sup	9	96-100
101-105	12 Mod	10 Leg	13 Sup	10	101-105
106-110	13 Mod	11 Leg	14 Leg	10 Sup	106-110
111-115	14 Gra	12 Mod	15 Leg	11 Sup	111-115
116-120	15 Gra	13 Mod	16 Mod	12 Leg	116-120
121-125	17 Gra	15 Mod	17 Mod	13 Leg	121-125
126-130	18 Let	16 Gra	18 Mod	13 Mod	126-130
131-135	19 Let	17 Gra	19 Gra	14 Mod	131-135
136-140	21 Let	18 Gra	20 Gra	15 Gra	136-140
141-145	22 Let	19 Let	21 Gra	16 Gra	141-145
146-150	23 Let	20 Let	22 Let	16 Gra	146-150
151-155	26 Let	22 Let	23 Let	17 Let	151-155
156-160	29 Let	24 Let	24 Let	17 Let	156-160
161-165	32 Let	26 Let	25 Let	18 Let	161-165
166-170	34 Let	28 Let	26 Let	18 Let	166-170
171-175	36 Let	30 Let	28 Let	19 Let	171-175



• **TABELLA DEGLI ATTACCHI CON
ARMI A DISTANZA** •

Tiro	NA	Leggera	Media	Pesante	Tiro
Fino a 10	L'attacco manca automaticamente e c'è una probabilità di colpo maldestro				Fino a 10
11-35	-	-	-	-	11-35
36-40	-	-	-	-	36-40
41-45	-	-	-	-	41-45
46-50	-	-	-	-	46-50
51-55	-	-	-	0	51-55
56-60	-	-	-	0	56-60
61-65	-	-	0	0	61-65
66-70	-	-	0	0	66-70
71-75	-	0	0	1	71-75
76-80	-	0	2	2	76-80
81-85	-	3	4	3	81-85
86-90	-	5	6	4	86-90
91-95	8 Sup	7 Sup	7	5	91-95
96-100	10 Leg	9 Sup	8 Sup	6	96-100
101-105	11 Mod	10 Leg	10 Sup	7	101-105
106-110	13 Mod	12 Leg	13 Leg	8 Sup	106-110
111-115	15 Mod	13 Leg	14 Leg	9 Sup	111-115
116-120	16 Gra	15 Mod	16 Leg	10 Sup	116-120
121-125	18 Gra	17 Mod	17 Mod	10 Leg	121-125
126-130	20 Gra	19 Gra	19 Mod	11 Leg	126-130
131-135	21 Let	21 Gra	20 Gra	12 Mod	131-135
136-140	23 Let	23 Gra	22 Gra	13 Mod	136-140
141-145	25 Let	25 Let	23 Let	14 Gra	141-145
146-150	27 Let	26 Let	25 Let	15 Let	146-150
151-155	29 Let	28 Let	26 Let	16 Let	151-155
156-160	31 Let	30 Let	27 Let	17 Let	156-160
161-165	33 Let	32 Let	28 Let	18 Let	161-165
166-170	35 Let	33 Let	29 Let	19 Let	166-170
171-175	37 Let	34 Let	30 Let	20 Let	171-175



• **TABELLA DEGLI ATTACCHI DISARMATI/
PRESE** •

Tiro	NA	Leggera	Media	Pesante	Tiro
Fino a 10	L'attacco manca automaticamente e c'è una probabilità di colpo maldestro				Fino a 10
11-35	-	-	-	-	11-35
36-40	0	0	0	0	36-40
41-45	0	0	0	0	41-45
46-50	0	0	0	0	46-50
51-55	1	0	0	0	51-55
56-60	1	0	0	0	56-60
61-65	2	0	0	0	61-65
66-70	2	0	0	0	66-70
71-75	3	0	0	0	71-75
76-80	4	1	0	0	76-80
81-85	5	2	0	0	81-85
86-90	6	3	1	0	86-90
91-95	7	4	2	0	91-95
96-100	8	5	3	1	96-100
101-105	9 Sup	6	4	2	101-105
106-110	10 Sup	7 Sup	5	3	106-110
111-115	11 Sup	8 Sup	6	4	111-115
116-120	12 Leg	9 Sup	7 Sup	5	116-120
121-125	14 Leg	10 Leg	8 Sup	6	121-125
126-130	15 Leg	11 Leg	9 Sup	7 Sup	126-130
131-135	16 Mod	12 Leg	10 Leg	8 Sup	131-135
136-140	17 Mod	13 Mod	11 Leg	9 Sup	136-140
141-145	18 Mod	14 Mod	12 Leg	10 Leg	141-145
146-150	19 Gra	15 Mod	13 Mod	11 Leg	146-150
151-155	20 Gra	16 Gra	14 Mod	12 Leg	151-155
156-160	22 Gra	18 Gra	15 Mod	13 Mod	156-160
161-165	24 Let	20 Gra	16 Gra	14 Mod	161-165
166-170	26 Let	22 Let	18 Gra	15 Mod	166-170
171-175	28 Let	24 Let	20 Let	16 Gra	171-175

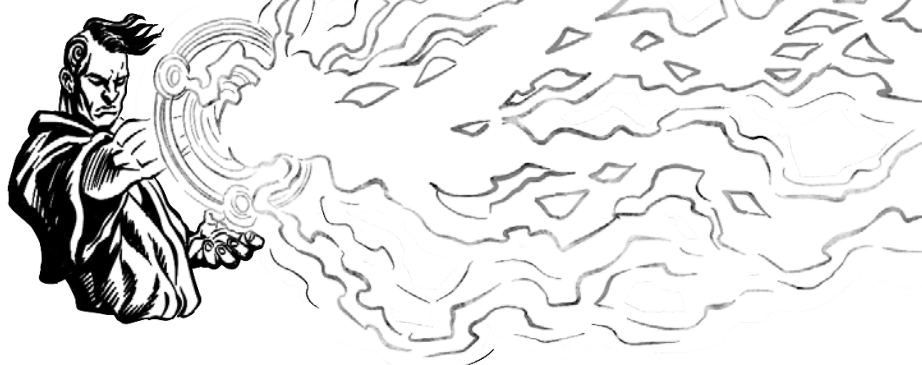


• **TABELLA DI ATTACCO DEGLI INCATESIMI AD AREA** •

Tiro	NA	Leggera	Media	Pesante	Tiro
Fino a 10	L'attacco manca automaticamente e c'è una probabilità di colpo maldestro				Fino a 10
11-35	0	0	0	0	11-35
36-40	0	0	0	0	36-40
41-45	0	0	0	0	41-45
46-50	0	0	0	0	46-50
51-55	0	0	0	0	51-55
56-60	1	0	0	0	56-60
61-65	2	0	0	0	61-65
66-70	3	0	0	0	66-70
71-75	4	0	0	0	71-75
76-80	5	0	0	0	76-80
81-85	6	0	0	0	81-85
86-90	7 Sup	1	1	1	86-90
91-95	8 Sup	2	2	2	91-95
96-100	9 Sup	3	3	3	96-100
101-105	10 Sup	4 Sup	4	4	101-105
106-110	11 Sup	5 Sup	5 Sup	5	106-110
111-115	12 Leg	6 Sup	6 Sup	5 Sup	111-115
116-120	13 Leg	7 Sup	7 Sup	6 Sup	116-120
121-125	14 Leg	8 Sup	8 Sup	7 Sup	121-125
126-130	15 Leg	10 Leg	8 Leg	7 Sup	126-130
131-135	16 Mod	12 Leg	9 Leg	7 Leg	131-135
136-140	18 Mod	13 Leg	10 Leg	8 Leg	136-140
141-145	20 Mod	14 Mod	10 Mod	9 Leg	141-145
146-150	21 Mod	16 Mod	12 Mod	9 Mod	146-150
151-155	22 Mod	18 Mod	14 Mod	10 Mod	151-155
156-160	24 Gra	20 Mod	15 Mod	12 Mod	156-160
161-165	26 Gra	22 Gra	16 Gra	14 Gra	161-165
166-170	28 Gra	24 Gra	18 Gra	16 Gra	166-170
171-175	34 Let	26 Let	20 Let	18 Let	171-175

• **TABELLA DI ATTACCO DEGLI INCANTESIMI DARDO** •

Tiro	NA	Leggera	Media	Pesante	Tiro
Fino a 10	L'attacco manca automaticamente e c'è una probabilità di colpo maldestro				Fino a 10
11-35	-	-	-	-	11-35
36-40	-	-	-	-	36-40
41-45	-	-	-	-	41-45
46-50	-	-	-	0	46-50
51-55	-	-	-	0	51-55
56-60	-	-	0	0	56-60
61-65	-	-	0	0	61-65
66-70	-	0	1	1	66-70
71-75	-	0	3	1	71-75
76-80	0	0	3	2	76-80
81-85	0	1	2	2	81-85
86-90	0	2	3	3	86-90
91-95	8 Sup	3	4	3	91-95
96-100	10 Sup	4	5 Sup	4 Sup	96-100
101-105	11 Sup	5 Sup	6 Sup	5 Sup	101-105
106-110	12 Leg	6 Sup	7 Sup	6 Sup	106-110
111-115	14 Leg	8 Sup	8 Sup	7 Sup	111-115
116-120	16 Leg	10 Leg	10 Leg	8 Sup	116-120
121-125	18 Mod	12 Leg	12 Leg	12 Leg	121-125
126-130	21 Mod	14 Leg	14 Leg	13 Leg	126-130
131-135	24 Mod	16 Mod	15 Leg	14 Leg	131-135
136-140	27 Gra	17 Mod	16 Mod	15 Leg	136-140
141-145	30 Gra	18 Mod	17 Mod	16 Mod	141-145
146-150	32 Gra	19 Gra	18 Mod	17 Mod	146-150
151-155	34 Let	20 Gra	20 Mod	20 Mod	151-155
156-160	36 Let	22 Gra	22 Gra	22 Gra	156-160
161-165	38 Let	25 Let	24 Gra	24 Gra	161-165
166-170	40 Let	28 Let	26 Let	26 Gra	166-170
171-175	42 Let	31 Let	28 Let	26 Let	171-175



· **MODIFICATORI DEGLI INCANTESIMI** ·

Modificatori Generali	CMB	DIF	Modificatori per il raggio	CMB	DIF
Il bersaglio è al centro dell'attacco (solo incantesimi Sfera)	+20	-	Fino a 3 m	+35	-
Il bersaglio indossa un elmo completo	-	+10	4-10 m	+10	-
bonus DIF del bersaglio contro attacchi a distanza	-	Vario	11-20 m	+0	-
Bonus dello Scudo	-	Vario	21-30 m	-20	-

· **STATISTICHE DEGLI INCANTESIMI AD AREA** ·

Incantesimi	Area d'Effetto	Raggio Max	Ris. Max	Modificatore al Bonus di Combattimento					Tipo di Critico
				NA	CM	CR	MA	PI	
Cono di Freddo	Cono di 15*3 m	15	140	-	-	-	-	-	Gelo
Soffio del Drago	Vario (A seconda dell'età/taglia del Drago)			+20	-	-	+10	+10	Fuoco
Sfera di Freddo	sfera raggio 6 m	50	130	-	-	-	-	-	Gelo
Sfera di Fuoco	sfera raggio 3 m	50	175	+20	-	-	+10	+10	Fuoco
Fulmine Globulare	sfera raggio 3 m	50	150	-	-	-	+20	+30	Elettricità*

* Infigge il doppio del danno base contro le armature di metallo.

Area d'Effetto: L'area d'effetto dell'incantesimo a partire dal punto in cui si origina.

Raggio Max: Il raggio massimo che l'incantesimo può raggiungere prima di far scoppiare la sua area d'effetto. Si applicano i modificatori per il raggio dell'attacco.

Ris. Max: Risultato massimo dell'attacco sulla Tabella degli Attacchi per Incantesimi ad Area.

Modificatore al Bonus di Combattimento: Bonus al CMB dell'attacco contro ogni tipo di armatura.

Tipo di Critico: Il tipo di Colpo Critico inflitto dall'attacco dell'incantesimo.

· **STATISTICHE DEGLI INCANTESIMI DARDO** ·

Incantesimo	Ris. Max	Modificatore al Bonus di Combattimento					Tipo di Critico	
		NA	CM	CR	MA	PI	1° Critico	2° Critico
Dardo Stordente	110	-	-	-	+10	+20	Elettricità*	-
Dardo d'Acqua	120	-	-	-10	-	-20	Impatto	-
Dardo di Gelo	130	-	-	-	-	-	Gelo**	-
Dardo di Ghiaccio	140	-	-	-	-	-	Impatto	Gelo**
Dardo di Fuoco	150	+20	-	-	-	-	Fuoco	-
Fulmine	175	-	-	-	+20	+30	Elettricità*	Impatto

* Raddoppia il danno base contro le armature metalliche.

** I personaggi privi di vestiti pesanti o armatura soffrono 2 volte il danno base.

Ris. Max: Risultato massimo di attacco sulla Tabella d'Attacco degli Incantesimi Dardo.

Tipo di Critico: Il Tipo di Colpo Critico inflitto dall'attacco dell'incantesimo. Se il primo Colpo Critico è di gravità Mod o superiore, l'attacco causa anche un Colpo Critico secondario di gravità inferiore di due livelli.

**• TABELLA DI ATTACCO DELLE
BESTIE FEROCI •**

Tiro	NA	Leggera	Media	Pesante	Tiro
Fino a 10	L'attacco manca automaticamente e c'è una probabilità di colpo maldestro				Fino a 10
11-35	-	-	-	-	11-35
36-40	-	-	-	-	36-40
41-45	0	0	0	0	41-45
46-50	1	0	0	0	46-50
51-55	2	0	0	0	51-55
56-60	4	0	0	1	56-60
61-65	5	1	1	1	61-65
66-70	6	2	2	2	66-70
71-75	8	3	3	3	71-75
76-80	9 Sup	5	4	4	76-80
81-85	10 Sup	7	5	5	81-85
86-90	12 Sup	8	6	6	86-90
91-95	13 Leg	9 Sup	7	6	91-95
96-100	14 Leg	10 Sup	8 Sup	7	96-100
101-105	15 Leg	11 Sup	9 Sup	7 Sup	101-105
106-110	17 Mod	12 Leg	10 Sup	8 Sup	106-110
111-115	19 Mod	13 Leg	11 Leg	9 Sup	111-115
116-120	23 Gra	14 Mod	12 Leg	10 Leg	116-120
121-125	26 Gra	16 Mod	14 Leg	12 Leg	121-125
126-130	28 Let	18 Mod	16 Mod	14 Leg	126-130
131-135	30 Let	20 Gra	18 Mod	16 Mod	131-135
136-140	32 Let	22 Gra	20 Gra	18 Mod	136-140
141-145	34 Let	24 Let	22 Gra	20 Mod	141-145
146-150	36 Let	26 Let	24 Gra	22 Gra	146-150
151-155	38 Let	28 Let	26 Let	24 Gra	151-155
156-160	40 Let	30 Let	28 Let	26 Gra	156-160
161-165	42 Let	32 Let	30 Let	28 Let	161-165
166-170	44 Let	34 Let	32 Let	30 Let	166-170
171-175	46 Let	36 Let	34 Let	32 Let	171-175



· TABELLA DELLE STATISTICHE DEGLI ATTACCHI DEGLI ANIMALI ·

Tipo di Attacco	Tabella di Attacco	1° Critico*	2° Critico **	Piccolo	Medio	Grande	Gigante	Colossale
Becco/Chela	Bestia Feroce	Taglio	Perforazione	80	110	130	150	175
Morso	Bestia Feroce	Taglio	Impatto	90	120	140	150	175
Artiglio	Bestia Feroce	Taglio	Perforazione	90	120	140	150	175
Corno/Zanna/Aculeo/Pungiglione	Bestia Feroce	Perforazione	-	80	120	140	150	175
Presca/Stretta/Inghiottire	Disarmanti/Prese	Presca	-	80	110	130	150	175
Carica	Disarmanti/Prese	Impatto	-	90	120	140	150	175
Animali Minuscoli	Bestia Feroce	Taglio	-	90	120	140	150	175
Calpestare/Travolgere	Bestia Feroce	Impatto	Impatto	80	120	140	150	175

(*) Questo è il Colpo Critico primario inflitto dall'attacco

(**) Questo è il Colpo Critico primario inflitto dall'attacco, se presente. Se la creatura attaccante è di taglia Grande o maggiore, il suo attacco infligge anche un secondo colpo critico di due livelli più basso rispetto al primo.



· TABELLA DELLE STATISTICHE DEGLI ATTACCHI SENZA ARMI ·

Tipo di Attacco	Critico	Piccolo	Medio	Grande	Enorme	Colossale
Pugno	Impatto	80	110	130	150	175
Calcio	Impatto	90	120	140	150	175
Guanto d'arme	Impatto	90	120	140	150	175
Prese/Lotta	Prese	80	120	140	150	175

· COLPI CRITICI DA IMPATTO ·

Tiro	Descrizione
fino a 5	Colpo deciso ma morbido, nessun danno extra.
06-20	Abrazione alla spalla. +5 Ferite.
21-35	Colpo alla parte superiore della gamba, livido doloroso. Stordito e -10 alle attività.
36-50	Colpo all'avanbraccio. Lascia cadere l'arma o lo scudo. Bersaglio stordito.
51-65	Attacco al fianco: senza fiato. +4 Ferite, bersaglio Stordito e a -40 per 1 round.
66-79	Colpo sul fianco. Bersaglio Stordito e +6 Ferite. Se non indossa un'armatura rigida: 1d5 costole rotte, penalità di -5 per ogni costola rotta.
80-89	Il colpo frantuma la mano dell'arma. Mano rotta, +8 Ferite, bersaglio Stordito e lascia cedere l'arma, -20 alle attività.
90-99	Colpo all'addome. Bersaglio piegato in due dal dolore: Stordito e +12 ferite. Se non indossa un'armatura rigida: muscoli contusi, +15 Ferite e -40 alle attività.
100	Colpo secco alla testa. Se il bersaglio indossa un elmo: +10 Ferite, Stordito e timpano perforato, -20 alle attività e -40 alle Percezioni basate sull'udito. Altrimenti: tutto quanto indicato sopra più teschio fratturato, +30 ferite e bersaglio in coma per 4 settimane.
101-106	Colpo alla coscia. +12 ferite, Stordito e -20 alle attività. Se non indossa armatura sulla gamba, invece: femore fratturato, +15 ferite e -40 alle attività.
107-109	Colpo al ginocchio. Bersaglio gettato a terra, +8 ferite e -30 alle attività per una lussazione. Se non indossa l'armatura: ginocchio spapolato, +20 Ferite e -60 alle attività.
110	Colpo insidioso ai lombi. Bersaglio gettato a terra e Stordito, subisce +10 ferite e -20 alle attività. Se il bersaglio non indossa una protezione in vita: vertebra fratturata, -50 alle attività e rischio di rimanere paralizzato se non viene curato.
111-116	Colpo poderoso al torace. Bersaglio gettato a terra e lascia cadere le armi, subisce +10 Ferite ed è Stordito. Se non indossa un'armatura rigida al torso: sterno fratturato, -40 alle attività e +20 ferite.
117-119	Schianto sull'avanbraccio (50D/50S), ossa fratturate. Se viene colpito lo scudo: scudo inutilizzabile e bersaglio Stordito. Altrimenti: il bersaglio lascia cadere ciò che ha in mano, subisce +10 ferite, è Stordito e -30 alle attività.
120	Colpo al collo. se il bersaglio indossa una protezione rigida al collo: +12 Ferite, Stordito, -20 alle attività e è incapace di parlare o mangiare cibo solido fino alla guarigione. Altrimenti, trachea spapolata: bersaglio Stordito e muore in 12 round.
121-126	L'impatto rompe la tibia. Bersaglio gettato a terra, Stordito e -40 alle attività; +15 Ferite.
127-129	Colpo a spalla e braccio. Braccio rotto e inutilizzabile: +15 Ferite, bersaglio Stordito e -40 alle attività.
130	Schianto potente sulla mascella. Se il bersaglio indossa un elmo chiuso: mascella frantumata, +20 Ferite, Stordito e -30 alle attività, non può parlare o mangiare finché non guarisce. Altrimenti: la mascella perfora il cervello, morte istantanea.
131-136	Il colpo frantuma il gomito del braccio dell'arma. Braccio inutilizzabile e -40 alle attività. Bersaglio Stordito e subisce +20 Ferite.
137-140	L'impatto all'anca frantuma le ossa. +35 Ferite, Stordito e -75 alle attività. Bersaglio gettato a terra.
141-146	Un colpo potente al basso ventre spappola le interiora. Se il bersaglio indossa un'armatura rigida: +12 Ferite, Stordito, -20 alle attività. Altrimenti: emorragia interna, +20 Fertite, Stordito e 12 Sanguinamento, -40 alle attività.
147-149	Schianto al fianco frantuma la cassa toracica e distrugge parecchi organi interni. Il bersaglio cade a terra privo di sensi e muore in 6 round.
150	Colpo inesorabile alla testa, frauma il cranio e distrugge il cervello. Morte istantanea.

· COLPI CRITICI DA TAGLIO ·

Tiro	Descrizione
fino a 5	Colpo debole che non riesce a passare. Nessun danno extra.
06-20	Ferita minore al polpaccio. 1 Sanguinamento.
21-35	Graffio alla spalla. +2 Ferite, 1 Sanguinamento.
36-50	Ferita minore al torace. +3 Ferite, 1 Sanguinamento. -5 alle attività.
51-65	Taglio minore all'avanbraccio. +4 Ferite, 1 Sanguinamento e bersaglio Stordito.
66-79	Fendente al fianco. Se il bersaglio indossa un'armatura: +5 Ferite, Stordito. Se il bersaglio è privo di armatura: +10 Ferite, 2 Sanguinamento, Stordito e -10 alle attività.
80-89	Taglio profondo alla coscia. Se il bersaglio indossa armatura sulla gamba: +3 Ferite. Altrimenti, +6 Ferite, 3 Sanguinamento, Stordito e -20 alle attività.
90-99	Squarcio all'addome, +10 Ferite e bersaglio Stordito. Se il bersaglio indossa un'armatura: 3 Sanguinamento; altrimenti: 6 Sanguinamento e -30 alle attività.
100	Colpo al lato della testa. Se il bersaglio non indossa un elmo chiuso di metallo: orecchio reciso: +10 Ferite, 3 Sanguinamento e bersaglio Stordito, -20 alle attività. Altrimenti: +4 Ferite e bersaglio Stordito.
101-106	Fendente alla mano, tira 50/50 destra/sinistra. Se il bersaglio è stato colpito allo scudo: +4 Ferite, Stordito, scudo inutilizzabile. Altrimenti: 1d5 dita recise; 1 Sanguinamento e -10 alle attiività per ogni dito staccato, Stordito.
107-109	Squarcio all'interno della gamba. Recide tendini e muscoli: +12 Ferite. Bersaglio Stordito, 6 Sanguinamento e -40 alle attività.
110	Taglio profondo al basso ventre. Se il bersaglio indossa l'armatura: +10 Ferite, Stordito e 6 Sanguinamento, -30 alle attività. Altrimenti, sventrato: muore in 12 round di inattività.
111-116	Colpo poderoso al torace. Bersaglio Prono e Stordito, subisce +12 ferite e -30 alle attività. Se il bersaglio non indossa un'armatura metallica: 10 Sanguinamento.
117-119	Colpo poderoso all'avambraccio dell'arma. Bersaglio disarmato, Stordito e subisce +10 Ferite. Se il bersaglio non indossa armatura sul braccio: braccio staccato, 10 Sanguinamento e -40 alle attività.
120	Fendente al collo. Se il bersaglio indossa una protezione al collo, viene distrutta e il bersaglio subisce +10 Ferite, Stordito e 6 Sanguinamento. Altrimenti: gola squarciata, il bersaglio muore in 8 round mentre è Stordito.
121-126	Fendente alla spalla. Taglio profondo. Se il bersaglio ha un'armatura rigida: +10 Ferite, Stordito, 4 Sanguinamento e -30 alle attività. Altrimenti, braccio quasi reciso: +15 Ferite, bersaglio Stordito e 10 Sanguinamento; braccio inutilizzabile e -50 alle attività.
127-129	Il colpo stacca di netto il piede del bersaglio. Bersaglio Prono e Stordito, 8 Sanguinamento. -50 alle attività.
130	Colpo in faccia. Se il bersaglio indossa un elmo: elmo, naso e denti distrutti, +12 Ferite, Stordito, 4 Sanguinamento, -40 alle attività e cicatrice permanente (-20 PRE). Altrimenti: faccia aperta in due, morte istantanea.
131-136	Un fendente poderoso recide il braccio dell'arma all'altezza del gomito, +12 Ferite. bersaglio Stordito e subisce 12 Sanguinamento. Braccio inutilizzabile e -40 a tutte le attività.
137-140	Il colpo amputa la gamba sopra al ginocchio: +15 Ferite. Bersaglio Prono, Stordito e subisce 15 Sanguinamento. Non può camminare e -60 a tutte le attività.
141-146	Fendente al torace. Se il bersaglio indossa un'armatura di metallo: +12 Ferite, Stordito, 8 Ferite e -40 alle attività. Altrimenti: polmoni distrutti e arresto cardiaco immediato - cade a terra e muore in 6 round.
147-149	Il colpo attraversa il fianco e trancia la colonna vertebrale del bersaglio. Cade a terra immediatamente e resta paralizzato dal torace in giù. -80 a tutte le altre attività.
150	Bersaglio decapitato. Morte istantanea.

• COLPI CRITICI DA PERFORAZIONE •

Tiro	Descrizione
fino a 5	Swish! Questo era vicino! Nessun danno extra.
06-20	Graffio alla spalla. +3 Ferite.
21-35	Colpo alla coscia, +3 Ferite. Se il bersaglio non indossa una protezione alle gambe, il colpo affonda di più: 3 Sanguinamento.
36-50	Graffio minore all'avambraccio: +2 Ferite. Se il bersaglio non ha armatura sull'avambraccio, è anche Stordito.
51-65	Il colpo sfiora il fianco del bersaglio: 1 Sanguinamento e bersaglio Stordito.
66-79	Affondo al torace. Se il bersaglio non ha armatura, il colpo penetra a fondo: +8 Ferite, 4 Sanguinamento e Stordito. Altrimenti: +4 Ferite e 2 Sanguinamento.
80-89	Colpo sotto al ginocchio. Tendini e muscoli strappati. +3 Ferite, Stordito e -25 alle attività.
90-99	Ferita maggiore all'addome. Se il bersaglio è in armatura: +4 Ferite, 3 Sanguinamento. Altrimenti: +10 Ferite, 6 Sanguinamento, -20 alle attività e Stordito.
100	Colpo all'orecchio. Se il bersaglio indossa un elmo: +5 Ferite, Stordito. Se il bersaglio non ha armatura: orecchio e cranio trafitti; bersaglio in coma e subisce 5 Sanguinamento.
101-106	Colpo alla coscia. Se il bersaglio indossa l'armatura +5 Ferite, 2 Sanguinamento. Altrimenti, colpo molto profondo: +7 Ferite, 5 Sanguinamento, Stordito e -30 alle attività.
107-109	Colpo alla gamba. Se il bersaglio è in armatura, muscolo strappato: +4 Ferite, -20 alle attività. Altrimenti, muscolo reciso: +6 Ferite, -40 alle attività, Stordito.
110	Affondo all'inguine. Se il bersaglio non indossa armatura: +12 Ferite, Stordito e -20 alle attività. Altrimenti: +18 Ferite, 5 Sanguinamento, -30 alle attività, Stordito; il personaggio è permanentemente sterile.
111-116	Affondo al petto. Se il bersaglio indossa un'armatura rigida: +5 Ferite, 4 Sanguinamento e Stordito, -20 alle attività per un taglio profondo al fianco. Altrimenti: polmone perforato, +15 Ferite, Stordito e -50 alle attività, muore in 6 ore.
117-119	Il colpo attraverso il braccio dell'arma recidendo tendini e muscoli. +4 Ferite, 4 Sanguinamento, -20 alle attività, braccio inutilizzabile.
120	Colpo al collo. Se il bersaglio indossa una protezione rigida al collo: +5 Ferite, 4 Sanguinamento, Stordito. Altrimenti, arteria perforata: +10 Ferite, 15 Sanguinamento, bersaglio Stordito.
121-126	Il colpo da dietro perfora il gluteo in profondità. +8 Ferite, Stordito e -40 alle attività.
127-129	Il colpo attraversa l'ascella e spezza i legamenti della spalla. +10 Ferite, 6 Sanguinamento, Stordito, -30 alle attività e braccio inutilizzabile.
130	Colpo in fronte. Se il bersaglio indossa un elmo: +8 Ferite, privo di sensi per 30 minuti. Altrimenti: cranio fratturato, bersaglio privo di sensi e muore in 10 minuti.
131-136	Colpo dietro il ginocchio, strappa i legamenti e danneggia i muscoli. Bersaglio Prono e -60 alle attività, subisce +8 Ferite, 3 Sanguinamento ed è Stordito.
137-140	Il colpo attraversa la gamba e recide un'arteria. Il bersaglio cade privo di sensi e subisce un 15 Sanguinamento fino alla morte.
141-146	Colpo attraverso i reni. +10 Ferite. Il bersaglio è gettato a terra e muore in 6 round di agonia.
147-149	Affondo al cuore. Se il bersaglio indossa un'armatura rigida: +20 Ferite, Stordito e 8 Sanguinamento, -30 alle attività per il taglio profondo. Altrimenti, muore all'istante.
150	Il colpo attraversa l'occhio e arriva al cervello. Morte istantanea.

• COLPI CRITICI DA FUOCO •

Tiro	Descrizione
fino a 5	L'aria attorno al bersaglio si surriscalda. +0 Ferite.
06-20	Calore intenso, il bersaglio suda pesantemente, ma con pochi effetti aggiuntivi. +3 Ferite.
21-35	Brucciature superficiali minori. +8 Ferite e 1 Sanguinamento.
36-50	Il bersaglio è accecato per 1 round dai fumi incandescenti. +12 Ferite, Stordito.
51-65	I vestiti del bersaglio prendono fuoco. È necessaria un'azione da 2 completi per spegnere le fiamme. Il bersaglio subisce 8 Ferite per round in fiamme finché il fuoco non viene spento. Dopo 10 round, tutti gli abiti sono comunque distrutti.
66-79	Il bersaglio viene gettato a terra da una fiammata ruggente. Stordito e +12 Ferite. Qualsiasi rivestimento organico ai piedi e alle gambe viene distrutto.
80-89	Il fuoco avvolge il braccio dell'arma del bersaglio. +10 Ferite, 4 Sanguinamento, Stordito. Getta a terra qualsiasi oggetto e -30 alle attività per le ustioni profonde.
90-99	Una poderosa fiammata investe il petto del bersaglio e lo fa girare su se stesso, lo disarmo, lo Stordisce e gli infligge +12 Ferite. Il bersaglio deve fare un Tiro di Valutare all'inizio del round successivo con una penalità speciale di -40.
100	Esplosione in faccia. Se il bersaglio indossa una qualche sorta di protezione alla testa: Stordito, Accecato per 3 round, +15 Ferite e 3 Sanguinamento. Altrimenti: gettato a terra privo di sensi, 6 Sanguinamento, e cicatrice orribile (-10 PRE).
101-106	Le fiamme avvolgono la schiena del bersaglio. Tutti gli oggetti portati sulla schiena e i vestiti indossati vengono distrutti o resi inutilizzabili. Il bersaglio è gettato a terra e Stordito e subisce +12 Ferite.
107-109	Brucciatura alla coscia. Gamba inutilizzabile per via delle ustioni profonde e per i muscoli carbonizzati. 15 Ferite, 5 Sanguinamento, e Stordito, -60 alle attività.
110	Esplosione al collo. Se il bersaglio indossa una protezione: +12 Ferite, Stordito e 4 Sanguinamento. Altrimenti: bersaglio privo di sensi e muore in 12 round.
111-116	Esplosione al braccio dello scudo. Scudo distrutto assieme alla mano che lo impugna. Stordito e 3 Sanguinamento, -20 alle attività. Se non ha lo scudo: braccio bruciato fino all'osso e inutilizzabile, +12 Ferite, Stordito e 6 Sanguinamento, -30 alle attività.
117-119	Il bersaglio inala i vapori incandescenti. +12 Ferite, 6 Sanguinamento, bersaglio Prono e incapace di intraprendere qualsiasi azione mentre tossisce per 6 round, dopo è Stordito.
120	Colpo al tronco che avvolge di fiamme il bersaglio. Se il bersaglio indossa una protezione, viene gettato a terra, Stordito, subisce 8 Sanguinamento e -60 alle attività per le ustioni estese. Altrimenti: gambe distrutte, il bersaglio muore in 6 round privo di sensi.
121-126	Potente esplosione di fuoco. Il bersaglio viene sbalzato in aria e cade da 3 metri di altezza. Bersaglio disarmato, subisce +15 Ferite ed è Stordito; inoltre subisce un Colpo Critico Moderato da Impatto per la caduta.
127-129	Una fiammata ardente polverizza il braccio dell'arma del bersaglio. Braccio inutilizzabile, +12 Ferite, 8 Sanguinamento, Stordito e -40 alle attività.
130	Le fiamme avvolgono la testa del bersaglio. Se indossa un'armatura metallica: l'armatura si fonde con la testa e il bersaglio muore in 5 round. Se indossa un'armatura non metallica: armatura distrutta, +12 Ferite, 4 Sanguinamento, Stordito e -20 alle attività. Se è privo di armatura: gettato a terra e muore in 10 minutes per le ustioni estese.
131-136	Il bersaglio è immerso nelle fiamme. Il calore estremo infligge +50 Ferite. Il bersaglio cade in coma per 3 mesi.
137-140	Colpo alla testa. Se il bersaglio indossa l'elmo, è accecato per 2 settimane, +15 Ferite. Altrimenti, muore in 6 round per il tremendo shock.
141-146	Colpo al torace. Se il bersaglio indossa l'armatura: armatura distrutta, +12 Ferite, 6 Sanguinamento e Stordito. Altrimenti: +20 Ferite, 12 Sanguinamento, bersaglio privo di sensi.
147-149	Il bersaglio è completamente inghiottito dalle fiamme ruggenti. Tutto il materiale organico sul bersaglio viene distrutto e il metallo si scioglie. Il bersaglio muore in 6 orribili round urlando.
150	Tutto ciò che rimane del bersaglio è una pila fumante di denti e ossa carbonizzati.

AGAINST THE Darkmaster

IL GIOCO CLASSICO DI AVVENTURE FANTASY

• Regole Base •

Against the Darkmaster è il gioco di ruolo da tavolo di high fantasy, avventure epiche, magia mistica e combattimenti brutali.

Si ispira alle opere letterarie di J.R.R. Tolkien e Ursula K. Le Guin, Terry Brooks e Goodkind, Weis & Hickman, Jordan, Danielson, Sanderson, Pratchett e Williams.

Against the Darkmaster è anche ispirato ai film fantasy degli anni 70 e 80. Pensa a "Il Signore degli Anelli" animato di Ralph Bakshi. Pensa ai quei film fantastici con cui è cresciuta un'intera generazione: Il Drago del Lago di Fuoco, Krull, Labyrinth, Scontro di Titani, Legend.

Infine, pensa ad *Against the Darkmaster* come a un miscuglio di tutto quanto sopra, visto attraverso gli occhi di un vero fan della musica heavy metal...

**Prepara i dadi e
inizia a combattere!**



www.mpedizioni.it