

Cosè un gioco di ruolo

Un gioco di ruolo ti permette di far finta di essere un personaggio in una storia, proprio come partecipare ad una recita. Ogni giocatore assume il ruolo di un personaggio nella storia, e ne deciderà le azioni e le parole in base alle situazioni da esso incontrate.

Un giocatore assume il compito di moderare il gioco diventando così il Master (MASTER). Il MASTER fa da autore o master della sessione di gioco; "prepara la scenografia" raccontando ai giocatori dove sono, ciò che sta accadendo e cosa stanno facendo e dicendo gli altri personaggi (chiamati Personaggi Non del Giocatore, o PNG) della storia. Il MASTER guida l'azione ma non la controlla; i risultati del gioco dipendono sia dagli altri giocatori sia dal MASTER. Più semplicemente, giocare di ruolo è come il "facciamo finta..." che si giocava da piccoli, solo che stavolta le regole che aiutano a guidare le azioni e le situazioni sono più complesse ed interessanti.

Come gioco?

In una sessione di NEXT, un giocatore diventa il MASTER e decide l'ambientazione dell'avventura, le regole da usare, i punti di partenza dei personaggi, e tutte le scelte ed opzioni presentate nelle regole di NEXT. Gli altri giocatori preparano i loro personaggi basandosi su quello che il MASTER dice loro riguardo alle regole. Il MASTER può darti un personaggio, fartene scegliere uno che sia stato già creato o inventarlo direttamente.

Cos'altro deve fare un Arbitro/Master?

Il MASTER prepara la storia (o ne usa una già scritta per lui in un supplemento di avventure già pubblicato), parte raccontando ai giocatori ciò che i loro personaggi vedono e percepiscono, ed inizia a chiedere loro ciò che i personaggi faranno. Quando succede qualcosa il cui risultato non è ovvio (come il riuscire a colpire qualcuno o scassinare una serratura), il MASTER giudica quale sarà il risultato, basandosi sulle regole che stai leggendo.

Come divento il Master?

La maniera migliore è provandoci. Leggi le regole per intero, e leggi l'ambientazione fornita. Includiamo sempre un esempio di sessione di gioco ed alcuni consigli su come creare delle buone avventure. La parte più importante è cercare di essere un buon narratore cercando di descrivere vividamente il mondo in cui si muovono i Personaggi dei Giocatori (PG), e porre problemi e situazioni che sfideranno i giocatori a dare il meglio di sé. Quasi altrettanto importante è la necessità del MASTER di essere un imparziale giudice delle regole e degli effetti del gioco sui personaggi dei giocatori. Ricorda: se non sei interessante e se non sei imparziale nessuno vorrà partecipare al tuo "film". Buona fortuna!

Sessione di gioco

Luca, Simone, Enrico e Stefania si sono riuniti per giocare di ruolo (tale riunione viene anche detta "sessione" o "seduta"). Si accomodano nel salotto di Luca, con spazio per libri e un po' di stuzzichini (un elemento tipico per una buona seduta).

Come Master, Luca inizia la sessione presentando la situazione e descrivendo la scena. Comincia: "Voi tre siete appena entrati in città. Sono più o meno le nove di sera e le buie e ventose strade lastricate sono scivolose a causa delle recenti piogge e per gli anni di sporco depositato. La debole luce lunare proietta lunghe ombre mentre vi fate strada tra mendicanti e rapinatori in cerca di facili bersagli".

Simone ha deciso di interpretare il ruolo di un robusto avventuriero mercenario, Menion furente. Pensa al tipo di personaggio che sta interpretando e decide che un tipo come Menion cercherebbe dell'azione. Simone dice "Menion afferra il primo che passa per il beverio dei suoi stracci e gli ringhia "Dov'è la taverna più vicina?"

Enrico ha deciso di interpretare il ruolo di Gerelt Avveduto, un abile investigatore in divenire ed esploratore dei misteri più bizzarri. Gerelt è un pensatore, non un lottatore, così Enrico pensa ad un altro approccio: "Menion, tira via le mani dal collo del tizio" e dice "Scusate l'entusiasmo del mio amico. Stiamo cercando un luogo per bere qualcosa di forte e socializzare un po'..."

Stefania interpreta il ruolo di Lara Astuta, una sveglia maestra ladra un po' alla Robin Hood. Per la sua natura paranoica sta osservando la gente che sta intorno a loro e dice: "Che cosa vede Lara nella folla?"

Il Master Luca ci pensa. E' notte, si trovano in una brutta parte della città, e Menion ha appena maltrattato uno degli abitanti. Dice "Beh... Lara vede tre grosse figure che si avvicinano silenziosamente uscendo dalle ombre. La luce lunare fa brillare delle armi mentre si avvicinano..."

"Lara si gira verso Menion e Gerelt," dice Lisa, "Vedo dei brutti individui, abbiamo un problema in arrivo..."

Cos'è un personaggio?

Un personaggio è il ruolo da assumere e liberamente interpretare nella storia che costituisce una sessione di un gioco di ruolo. Per esempio, se il tuo gruppo di gioco preparasse una rievocazione del film Casablanca, Rick Blaine sarebbe uno dei personaggi. Come Humphrey Bogart, la persona che interpreta Rick in questa avventura cercherebbe di recitare quello che secondo lui (o lei), il personaggio farebbe in ciascuna scena del "film". Ma cosa impedisce al giocatore di dire "Ah! Quando l'ufficiale nazista blocca Rick all'aeroporto, Rick usa la sua vista a raggi X per sciogliere la pistola di Herr Strasser?". Di questo si occupano le REGOLE.

Per interpretare un personaggio in modo convincente, il MASTER usa delle linee guida strutturate (come queste) per dire ai giocatori quello che è o non è possibile nei confini del mondo. Per definire le linee guida su quello che è possibile fare per un personaggio, si usa il potente strumento delle Caratteristiche.

Cosa sono le Caratteristiche?

Le Caratteristiche (chiamate anche Statistiche, o Stat) sono NUMERI che descrivono l'abilità del personaggio in rapporto a tutto l'universo. Tutte le persone e le creature possono essere descritte usando le Caratteristiche; questo ti permette di confrontare i personaggi, il che è spesso importante durante le sessioni. Per esempio, un personaggio con una Caratteristica di 5 si troverebbe avvantaggiato rispetto ad uno con una Caratteristica di 4, ma svantaggiato nei confronti di uno con una Caratteristica di 6. Le caratteristiche sono su una scala che va da 1 a 10.

Quanti punti per caratteristica?

I valori delle caratteristiche non offrono una grande differenziazione se guardiamo la parte bassa della scala. Le persone normali ad esempio hanno spesso valori che vanno da 3 a 4. Di solito 7 è la soglia dove il mondo reale finisce e la fantasia incomincia a prendere il sopravvento. Si noti che molti personaggi avranno le loro Caratteristiche e Abilità distribuite su di un'ampia gamma di valori. Persino un supereroe può avere gran parte delle sue Caratteristiche con valori tra il Professionale e l'Eroico, e solo poche con valori Supereroici o Legendari. I personaggi di Campagne Eroiche possono avere una o due Caratteristiche Incredibili, mentre le altre saranno Professionali o Eroiche. La maggior parte dei personaggi saranno più abili in alcune cose e meno in altre; è raro avere qualcuno con tutte le Caratteristiche con lo stesso valore. I MASTER devono sempre enfatizzare l'importanza di tutte le Caratteristiche nelle loro Avventure (dato che il loro costo è comunque uniforme). Se i tuoi giocatori scelgono solo abilità di combattimento non fargliela passare liscia, fagli incontrare anche altri problemi!

Come si determinano?

Ogni giocatore dovrà suddividere 10 punti caratteristica a suo piacimento tra le tre caratteristiche numeriche che rappresentano il personaggio Corpo, Mente, Spirito.

Seguirà una breve tabellina che illustrerà meglio, da un punto di vista descrittivo, il valore numerico delle caratteristiche:

Meno di 1 punto: impedito. Questo valore solitamente si trova nei bambini, nelle persone anziane o in coloro indeboliti da una malattia. Anche le azioni quotidiane sono difficili con questo punteggio.

1-2 punti: Ordinario. Questo è il punteggio delle persone normali. Qui le persone sono in genere fuori forma, comuni e non particolarmente intelligenti. Molte persone normali probabilmente hanno qualche Caratteristica a questo livello. Ciò permette di fare le cose di tutti i giorni con relativa facilità (ma non attività particolarmente insolite o stressanti). Con questi punteggi le avventure sono cose che capitano agli altri, l'idea d'avventura per chi ha questi valori è andare a visitare un amico a mezzanotte.

3-4 punti: Competente. Questa è la realtà di molti di noi, la cosa più vicina ad un eroe è un bravo poliziotto, pompiere, soldato o cittadino impegnato. La maggior parte degli adulti sani ha qualche caratteristica a questo livello. Gli avventurieri in questo tipo di realtà raramente incontrano poteri soprannaturali, se mai li incontrano; una rapina in banca sarebbe estremamente pericolosa a questo livello di realtà.

5-6 punti: Eroico. Questa è la realtà in cui poche persone vivono: incursori del battaglione San Marco, teste di cuoio agenti DIA e spie. La maggior parte delle persone in questo tipo di ambientazione sono molto meglio della norma: equivalenti agli eroi televisivi, d'aspetto migliore, più competenti (e con controfigure). Una tipica avventura a questo livello di realtà potrebbe essere una retata antidroga, il recupero di un ostaggio o un difficile viaggio attraverso la giungla.

7-8 punti: Incredibile. Salvo per le gesta degli atleti olimpici, bellissime modelle, sportivi di spicco, politici di livello mondiale e vincitori dei Premio Nobel, si è ormai lasciata la realtà, e si è tra i migliori del mondo in ogni campo. Questo è anche il regno dei film d'azione a basso costo dove gli eroi combattono gangster internazionali ed invasioni aliene. Tipiche avventure Incredibili sono assai simili a quelle Eroiche, ma con armi enormi e trame a livello planetari.

9-10 punti: Leggendaro. Questo è il regno dei film di azione di successo dei super maestri di arti marziali come Jackie Chan, geni come Einstein, stelle del cinema d'azione con molti effetti speciali ed un sacco di controfigure. La maggior parte degli eroi dei cartoni animati dei supereroi "realistici" rientrano in questa categoria. Questo è un livello che solo pochi raggiungono, è semplicemente il massimo che un'umano possa raggiungere, e probabilmente non troverete "persone reali" che lo raggiungano, almeno se non sono Albert Einstein, Cari Lewis.

Oltre 10 punti: Supereroico. A questo punto siamo entrati nel regno degli esseri sovrumani. Le capacità in quest'area lasciano increduli i normali esseri umani. Questo è il livello di realtà della maggior parte dei fumetti di supereroi o della mitologia. Superpoteri o abilità sovrumane sono comuni, e gli avventurieri salvano regolarmente imperi galattici e sconfiggono semidei.

Descrizione delle caratteristiche

Ma quali e quante sono queste caratteristiche che compongono il personaggio? Ecco finalmente la descrizione delle tre caratteristiche che formano il nostro personaggio.

Corpo: Questa caratteristica descrive la competenza fisica generale in situazioni come restare in equilibrio, correre, saltare, combattere, e altre attività atletiche, inoltre misura la robustezza, le dimensioni di un personaggio e la sua capacità di restare vivo e sveglio grazie alla sua massa corporea o alla sua struttura ossea. Il corpo serve anche a determinare la massa muscolare, la capacità di sollevare cose e a trascinarle.

Inoltre il corpo determina i Punti Vita del personaggio. Un personaggio possiede Punti Vita pari al valore numerico di Corpo + 5. Se ad esempio un personaggio possiede 5 di Corpo avrà 10 Punti Vita. I Punti Vita sono i danni che un personaggio può subire prima di morire. Se i Punti Vita si riducono a zero o meno il personaggio muore.

Mente: Questa caratteristica determina, l'astuzia, attenzione, percezione inoltre determina la capacità di influenzare altre persone attraverso il carattere e il carisma. E' utile in ambientazioni fantasy dove compare la Magia.

Spirito: Questa caratteristica determina la forza spirituale del personaggio. La capacità di mantenere la calma in situazioni particolari, la possibilità di comunicare con esseri soprannaturali. La tenacia del personaggio, la capacità di comandare, la bellezza del personaggio.

Oltre alle caratteristiche (numeriche), esistono e sono forse più importanti ai fini di un'interpretazione più realistica, altre caratteristiche, chiamiamole descrittive, che rappresentano il nostro personaggio. Per mantenere omogeneità tra le caratteristiche descrittive e quelle numeriche, sarebbe opportuno prima realizzare quelle descrittive e successivamente compilare quelle numeriche. Ricordiamo di appuntare a fianco al valore numerico della caratteristiche, anche l'aggettivo che le rappresentano. Determinazione delle caratteristiche e regole sulle azioni

Ora che conosciamo il significato delle varie caratteristiche possiamo vedere la regola per determinarle.

Ogni giocatore dovrà suddividere 10 punti caratteristica a suo piacimento tra le tre caratteristiche numeriche che rappresentano il personaggio Corpo, Mente, Spirito.

Prima di iniziare a fare i calcoli, dovete sapere a cosa serve il valore numerico che andrete a dare alle caratteristiche.

Ogni volta che un giocatore vorrà effettuare un'azione, il Master la classificherà e la assocerà ad una delle tre caratteristiche numeriche. Il Giocatore potrà spendere completamente o parzialmente il valore della propria caratteristica per riuscire nell'azione. Se il valore speso è uguale o superiore al valore deciso dal Master, allora la prova sarà riuscita, altrimenti verrà fallita.

I Punti caratteristica saranno recuperati ogni fine scena (vedere più avanti cosa si intende per scena).

Seguirà un piccolo esempio su come si esegue una prova:

Gerelt vuole saltare un ostacolo che gli sbarrava la strada.

Gerelt rivolto al Master "Il mio personaggio ormai stanco ed esausto dalla corsa decide di compiere l'ultima azione per salvarsi la pelle e cerca di saltare le casse in legno che gli sbarrano la strada."

Master: "Ok Gerelt, dimmi quanti punti Corpo decidi di utilizzare per quest'azione." Gerelt: "Me ne rimangono quattro, ne uso tre per saltare"

Il Master controlla sulla tabella e decide che saltare casse equivale ad una prova Banale

banale: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è immediata.

Valore della difficoltà da 1 a 3

Master: "Il tuo personaggio compie un balzo, inciampa, ma fortunatamente riesce a saltare le casse senza cadere".

Ogni turno un personaggio può compiere una sola Azione. L'azione può impegnare più caratteristiche numeriche per avere successo. Ricordiamo che i **I Punti caratteristica saranno recuperati ogni fine azione**. Se si hanno più caratteristiche da recuperare bisognerà aspettare che l'ultima raggiunga il termine dell'azione e poi saranno tutte recuperate.

Consigli sulla creazione del personaggio

Prima di iniziare a giocare è necessario completare il proprio personaggio. Fortunatamente creare un personaggio in NEXT, non è molto lungo e soprattutto è piuttosto divertente. In questo capitolo vedremo come creare un personaggio unico ed originale, partendo da un concetto generale per poi tradurlo in numeri. Le procedure per la creazione del personaggio sono piuttosto facili ed intuitive, e raramente servirà l'intervento del Master. Inizialmente bisognerà utilizzare il concetto che stabilirà chi e com'è il vostro personaggio. Poi si entrerà nello specifico scegliendo il valore delle sue caratteristiche. Ricordiamo che non bisognerà creare il proprio personaggio pensando che sia il più forte possibile e che abbia solo vantaggi. Si comincerà dall'archetipo del personaggio (a seconda logicamente dell'ambientazione), se è stato educato, se è fidanzato, sposato o altro. Vediamo insieme i punti generali per la creazione del personaggio. Per prima cosa dovete informarvi su quale sia l'ambientazione che giocherete. Successivamente scegliere un lavoro (una professione) il Master vi offre o che vi ha accettato. Se ad esempio siete in un'ambientazione contemporanea potrete scegliere di essere impiegati, professori, laureati, astronauti, guardie giurate, studenti ecc. Se utilizzate un'ambientazione medievale potrete scegliere se essere: maghi, bardi, giocolieri, guerrieri, eremiti ecc. Fatto questo potrete decidere quale tipo di carattere (o personalità) il vostro personaggio possiede. Questo sarà l'aspetto dominante della sua personalità, ma non necessariamente l'unico. Utilizzare archetipi classici, facilita l'interpretazione. Potete cambiare il carattere e la personalità del vostro personaggio quando lo desiderate, modificandola, migliorandola o cambiarla radicalmente. Non dimentichiamoci della descrizione fisica del personaggio di che colore sono gli occhi, i capelli, la statura, che tipo di stanza possiede e anche la descrizione dei suoi hobby, manie, tic ecc. Più il personaggio viene descritto dettagliatamente e più sarà caratterizzato (e quindi diverso), rispetto agli altri. Ed infine creiamogli una vita, una famiglia, una località di nascita, degli amici insomma la sua vita privata. Ricordiamo che la descrizione del personaggio non influenzano i fini del gioco. Fatto questo potremo passare all'assegnazione delle caratteristiche numeriche.

Ecco un'esempio di personaggio completo di descrizione e valori delle caratteristiche. La descrizione rappresenta un personaggio per un'ambientazione vampiresca (tratto da vampire italia

<http://www.vampireitalia.com>), notate che sono stati aggiunti delle "voci" personalizzate per il tipo di avventura, e che la somma delle caratteristiche è superiore a 10 (modifica data dal personaggio, essendo un vampiro possiede caratteristiche superiori a quelle umane).

Nome: Smiling Jack

Sire: Mama Lion

Abbraccio: 1654 d.C.

Generazione: X

Schieramento: Anarchici

Descrizione: Nessuno sa dire chi sia esattamente il Brujah di decima Generazione noto con il soprannome di Smiling Jack. Alcuni credono che sia un pirata caraibico abbracciato nel XVII secolo: sconosciuto rimane il suo Sire e le motivazioni che hanno portato all'Abbraccio di questo vampiro. Jack stesso si rifiuta di rispondere a domande riguardanti al sua origine.

Jack è stato un membro attivo dei Brujah fin dal 1860: allora combatteva in delle sanguinose guerre contro la Spagna, contestando il potere che avrebbero avuto i Ventrue. Da allora la sua fama di anarchico è sempre cresciuta e Smiling Jack iniziò a risalire il continente americano, diventando una spina nel fianco per moltissimi Principi della Camarilla.

Anche durante l'ultimo sanguinoso scontro che ha portato alla formazione degli Anarch Free States Jack era in prima linea. Egli guidò personalmente la rivolta che portò alla capitolazione di Don Sebastian e, da allora, usa gli stati anarchici come trampolino di lancio per le sue missioni contro le città della Camarilla negli U.S.A. La sua presenza è mal tollerata anche da Mac Neil, capo degli anarchici, che sostiene che Jack attira l'ira dei Principi sugli Anarch Free States. Purtroppo, visto l'enorme popolarità di questo cainita, neanche Mac Neil è riuscito ad allontanarlo dal suo territorio: non sarebbe prudente operare contro il più amato dai giovani anarchici di tutta America.

Nonostante i molti secoli di attività Jack rimane un Iconoclasta: preferisce spendere il suo tempo in compagnia dei giovani Brujah anarchici; la sua sete di sangue e di caos lo rendono capace solo di disseminare anarchia e possiede un particolare magnetismo che lo tiene lontano da qualche sfortunato "incidente".

Corpo: 4 (competente)

Mente: 3 (competente)

Spirito: 6 (eroico)

Spiegheremo ora cosa si intende come livello di difficoltà dell'azione (che sarà determinato dal Master) e la media degli esseri viventi (umanoidi senza parti robotiche o meccaniche o esoscheletri).

Le azioni si suddividono in:

banale: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è immediata.

Valore della difficoltà da 1 a 3

facile: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è molto probabile.

Valore della difficoltà da 1 a 10

normale: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è probabile.

Valore della difficoltà da 1 a 15

difficile: sono tutte quelle azioni dove la riuscita incerto.

Valore della difficoltà da 1 a 30

ardua: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è molto improbabile.

Valore della difficoltà da 1 a 45

impossibile: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è molto improbabile.

Valore della difficoltà da 1 a 60 +

Ecco quindi che il Master è aiutato a decidere la "definizione" dell'azione, tale valore non è da comunicare ai giocatori se ad esempio un giocatore vuole sollevare pesi allora l'azione potrà essere considerata banale . Quindi si procederà in questo modo:

Gerelt: "Il mio personaggio vuole mantenersi il fisico e inizia a sollevare pesi"

Master: " Quanti punti Corpo utilizzi?"

Gerelt: " Bhè 5 punti corpo"

Il Master controlla sulla tabellina precedente e vede che si ha azione:

banale: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è immediata.

Valore della difficoltà da 1 a 3.

Gerelt ha usato 5 punti Corpo quindi è più che riuscita (bastava usarne 1 o 2 o 3 com'era scritto nel Valore della difficoltà). Gerelt è riuscito a sollevare egregiamente i pesi.

Ricordiamo che una caratteristica numerica pari a 2 o 3 è considerata nella media, valori superiori o inferiori sono da considerarsi sopra la media o sotto la media.

Abilità

Parte fondamentale di NEXT è la conoscenza e l'utilizzo di Abilità. All'inizio il personaggio potrà imparare le abilità che vuole purché siano coerenti con il suo Background, con la descrizione del suo personaggio e con il Master. Successivamente il personaggio dovrà trovare qualcuno che gli insegni le abilità desiderate.

Per ogni abilità imparata bisognerà segnarsi l'abilità con valore numerico Abilità pari a 5 + il valore caratteristica che serve per utilizzare tale abilità.

Se ad esempio imparo l'abilità Conversare mi segnerò che ho imparato l'abilità con un valore Conversare pari a 5 + il mio valore MENTE (2) totale 7. **Quando vorrò utilizzare l'abilità Conversare userò la stessa procedura che viene impiegata per realizzare un'azione solo che come caratteristica di riferimento si utilizza l'abilità stessa.**

La descrizione completa delle abilità verrà data successivamente.

Equipaggiamento

Altro fattore importante per la realizzazione di un personaggio realistico è l'equipaggiamento. Solitamente durante la propria vita comune, si portano in giro oggetti utili, che possono essere il cellulare, le chiavi di casa, il portafoglio, la carta di credito ecc. Ecco quindi che descrivere un personaggio minuziosamente potrà essere solo a nostro vantaggio. Ricordiamo che a seconda dell'ambientazione l'equipaggiamento varierà. L'equipaggiamento che un umanoide può trasportare è dato dal valore caratteristica Corpo raddoppiato. La descrizione completa dell'equipaggiamento, armature, armamenti sarà fornita successivamente.

Armi e Armature

In alcune ambientazioni si potranno avere anche equipaggiamenti non comuni come appunto armi e armature, per avere un'idea di come potrebbero essere composti vi proponiamo un piccolo esempio:

Armature (si può indossare una sola armatura)

La sigla rallentamento indica di quanto una qualsiasi azione venga rallentata.

Punti vita è quanto danno può subire l'armatura prima di rompersi. Nelle armi la voce punti danno indica quanti danni l'arma infligge in più all'avversario.

Corazza a scaglie : Parti protette - tronco, arti inferiori - Questa corazza protegge corpetto e gambali grazie a piastre sovrapposte le une alle altre. Fu ideata dapprincipio su imitazione delle scaglie di un drago.

Rallentamento: +6

Punti vita: 40

Corazza di pelle : Parti protette - tronco - E' ricavata dalla pelle durissima di animali. Non è molto comoda e non lascia grande libertà di movimento. Comunque consigliata per il prezzo non molto elevato.

Rallentamento: +5

Punti vita: 40

Armi

Spada Corta : È una arma bianca a lama dritta e appuntita, lunga 40 cm la più piccola. È ad un taglio.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

Spada da Mano : È una arma bianca a lama sottile, dritta e appuntita, lunga 55 cm la più piccola. È a due tagli ed è esclusivamente manovrata con una mano.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

WALTHER TE27B La suddetta è una pistola pesante a tutti gli effetti; sopperisce la bassa precisione con una buona potenza di fuoco.

Con un'arma del genere si può essere sicuri di girare con un'affidabile arma da difesa.

Rallentamento: +1

Punti danno: +3

UZI 9mm PARABELLUM M37 (-2 Caratteristica Corpo in difesa, +2 in attacco)

Questa mitraglietta, a differenza della versione leggera precedentemente descritta, è fornita di tre canne dalle quali vengono sparati simultaneamente i colpi. La pesantezza dell'arma è sensibilmente superiore all'altro modello, ma la notevole potenza di fuoco ne danneggia la precisione.

Rallentamento: +3

Punti danno: +6

Combattimento

Il tipo più importante di Azione che s'incontrerà in una seduta di NEXT sarà probabilmente il Combattimento. Non solo il combattimento è un avvenimento tipico del genere avventuroso a prescindere dall'ambientazione, ma è anche una delle Azioni che può avere l'effetto massimo sul tuo personaggio portandolo fuori dal gioco tramite la morte.

Si entra nel sistema di combattimento quando un personaggio vuole e può attaccare (anche magicamente). La regola per compiere un'attacco è uguale a quella per determinare l'esito di un'azione ovvero:

Ogni volta che un giocatore vorrà effettuare un'azione, il Master la classificherà e la assocerà ad una delle tre caratteristiche numeriche. Il Giocatore potrà spendere completamente o parzialmente il valore della propria caratteristica per riuscire nell'azione. Se il valore speso è uguale o superiore al valore deciso dal Master, allora la prova sarà riuscita, altrimenti sarà fallita.

Ora che abbiamo il significato di **Azione**, entriamo nella mentalità cinematografica e diciamo che le azioni fanno parte di una **Scena**. Il Master durante la gestione dell'avventura decide quanto devono durare le **Scene**. Quando una scena è terminata, i giocatori recuperano i Punti Caratteristica spesi. Non esiste nessuna lunghezza specifica di una scena.

Esito cronologico delle Azioni

Spesso capita che sia determinante sapere chi ha effetto prima o dopo in una scena. Una regola semplice è controllare quanti punti caratteristica sono stati utilizzati (con eventuali bonus) e quindi iniziare a seguire un ordine cronologico dal valore più basso fino a quello più elevato. Ricordiamo che i punti caratteristica utilizzati, determinano la "lunghezza dell'azione". Questa lunghezza sarà relativa alla Scena e potrà durare un minuto, come un'ora, una giornata ecc. Seguiamo l'esempio qui riproposto:

Master "Descrizione della scena [...] siete tutti attorno ad un tavolo quando il discorso inizia a degenerare e uno degli scugnizzi si alza dalla sedia e cerca di estrarre la propria pistola"

Luca "Il mio personaggio compie la stessa azione e cerca anche lui di estrarre la propria pistola per puntarla contro lo scugnizzo"

Mario "Il mio personaggio invece prende la bottiglia di Whisky che si trova sul tavolo e cerca di colpire lo scugnizzo."

Una volta visto le azioni di tutti i personaggi il Master determina la difficoltà dell'azione nel seguente modo:

Scugnizzo - difficile: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è incerta.

Valore della difficoltà scelto 3

Luca - ardua: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è molto improbabile (a causa del leggero ritardo nella risposta all'azione).

Valore della difficoltà scelto 4

Mario - difficile: sono tutte quelle azioni dove la riuscita è incerta.

Valore della difficoltà scelto 2

I giocatori decidono quanti punti caratteristica (**CORPO**) utilizzare **Luca 2 Punti corpo** e **Mario 2 Punti Corpo**. Si avrà così il seguente esito:

Mario 2 Punti Corpo – Primo ad avere effetto

Luca 2 Punti Corpo – Secondo ad avere effetto (ma l'azione non ha effetto)

Scagnozzo 3 Punti Corpo – Ultimo ad avere effetto.

Master "Descrizione della Scena [...] Lo scugnizzo si alza e fa cadere la sedia dietro di se e cerca di estrarre l'arma. Gerelt compie la stessa azione, ma purtroppo non riesce ad estrarre l'arma. Fortunatamente Crom afferra violentemente la bottiglia di Whisky che c'era sul tavolo e la sferra contro lo scugnizzo che subendo il colpo, spara un colpo in aria senza colpire nessun bersaglio..."

i Punti Caratteristica vengono recuperati dopo la fine di una Scena.

Nota bene: Le azioni possono avere un tempo di esecuzione variabile a seconda dell'azione scelta e a discrezione del Master.

La Scena qui descritta è piuttosto veloce e quindi la lunghezza delle azioni saranno durate qualche minuto.

Determinazione dei Danni e semplificazioni di gioco

Ricordiamo che i punti vita che un personaggio possiede sono dati dal Valore numerico Corpo + 5. I danni che un'arma o un personaggio infligge sono gli stessi che vengono utilizzati per compiere la prova per colpire. Rivediamo l'esempio precedente prendendo solo in considerazione **Mario e Scagnozzo**.

Mario compie un'azione da 2 punti corpo mente lo Scagnozzo ne utilizza 3.

Visto che Mario è stato più veloce ha colpito per primo sferrando la bottiglia contro lo Scagnozzo. Questo avrà subito 2 punti danno (lo stesso valore utilizzato da Mario per colpire) e eventuali bonus scelti dal Master dato dalla bottiglia.

Solitamente per convenzione ogni personaggio umanoide naturale (senza effetti magici, parti meccaniche, abilità particolari o altro), può infliggere al massimo 2 punti danno con la sola forza fisica.

LA MAGIA

Che cos'è la magia?

La Magia è l'Arte di dominare le forze occulte della natura e di sottoporle ai propri scopi; è l'arte di applicare certe cause naturali per produrre risultati sorprendenti. Dopo queste spiegazioni letterali passeremo alla storia della magia, a quando risale (nella realtà) ecc.

La magia (in inglese "magick") è l'arte della volontà, un sentiero per imparare ad affilare la volontà e diventare più forti, così da portare in realtà i propri sogni e le proprie visioni. Il mago inglese Aleister Crowley ha dato la migliore interpretazione di cosa sia la magia: "La magia è l'arte e la scienza di provocare cambiamenti in accordo con la volontà". Riguardo a ciò vi è un'antica tradizione: tecniche di meditazione, rituali ed esercizi spirituali sono stati concepiti per aiutare gli individui a rafforzare la volontà.

La Magia in NEXT

La Magia in NEXT è strettamente legata all'ambientazione. Ci possono essere ambientazioni assolutamente prive della magia. In linea di massima chi utilizza la magia è chiamato in diversi modi: mago, stregone, sciamano, ciarlatano, prestigiatore ecc. Non tutti vedono le persone che praticano la magia positivamente, soprattutto per le loro pratiche esoteriche. Spesso la magia viene tramandata da padre in figlio e da generazione in generazione. Non esistono veri e propri rami di magia, spesso gli stregoni apprendono le magie che più gli interessano scartando quelle meno utili. La descrizione completa delle magie sarà fornita più avanti. **Ricordiamo che quello sopra riportato sono informazioni prettamente descrittive e possono variare senza limitazioni da Ambientazione ad Ambientazione.**

Come utilizzare la magia

Lo stregone può imparare un numero di magie pari al suo valore caratteristica mente + 5.

Ogni magia avrà un suo costo di attivazione. Quando uno stregone vorrà utilizzare la propria magia dovrà decidere quanti Punti Caratteristica Mente utilizzare. Se il numero utilizzato è maggiore o uguale al costo di attivazione allora la magia avrà effetto (da notare che la regola è uguale a quella per effettuare un'azione spiegata precedentemente).

Seguirà un piccolo esempio di lancio di una magia:

Esempio di utilizzo della magia:

Crom vuole lanciare la Magia "Individuazione dell'invisibile"

La magia possiede le seguenti caratteristiche:

Caratteristiche magia:

Nome magia: Individuazione dell'invisibile

Difficoltà magia: 2

Raggio d'azione: Vista

Area d'effetto: Se stesso

Descrizione: l'usufruttore sarà in grado di individuare oggetti invisibili.

Caratteristiche Crom:

Nome: Crom

Razza e origine: Cyborg creato in un laboratorio di Chicago.

Segni particolari: Deve ricaricare le proprie energie una volta al giorno..

Corpo: 1

Mente: 6

Spirito: 3

Crom utilizza 2 punti mente, la magia ha effetto.

REGOLA OPZIONALE: Un consiglio che diamo per fare conoscere al meglio le magie agli usufruttori è quello di non dirgli quanti Punti Mente ha bisogno la magia per essere lanciata con successo. In questo modo il giocatore alle prime "armi" rischierà di sbagliare a lanciare la magia oppure rischierà di utilizzare troppi punti mente facendo poche magie, aumentando il divertimento in seduta!

NB: La regola per lanciare magie è uguale a quella che si utilizza per compiere una prova, solo che il livello di difficoltà della prova è dato dalla difficoltà magia ed è un valore costante.

Consigli e chiarimenti su NEXT

Recupero Caratteristiche utilizzate

Come segnalato da alcuni giocatori, il recupero delle caratteristiche può creare alcuni problemi al Master il quale deve tenere conto di quanto tempo manca al recupero delle caratteristiche. In realtà l'unico problema si potrebbe riscontrare nel combattimento. Perché al di fuori del combattimento è inutile tenere conto dei tempi (nel senso che non è importante tenerne conto ai fini del gioco).

Utilizzo caratteristica abilità

Altro problema segnalato dai giocatori è quando utilizzare la caratteristica Abilità. La caratteristica Abilità si utilizza quando il personaggio deve compiere delle prove e non possiede la relativa abilità. Tali abilità inoltre non devono essere riconducibili alle caratteristiche Corpo e Mente.

Come stampare il manuale in formato SWF?

Per stampare il manuale, caricare il file .SWF in un BROWSER, successivamente premere col tasto destro sul filmato e scegliere STAMPA selezionare tutte le pagine (o selezione) ed infine OK.

Altri giochi di ruolo

Alcune parti descrittive di NEXT sono prese da espansioni o altri giochi di ruolo presenti su Internet. L'ambientazione è liberalmente ispirata a ATLANTIS (<http://www.atlantismud.it>).

Immagini

La maggior parte delle immagini sono prese da Internet e ritraggono eroine dei fumetti americani.

Tutti i (c)opyright sono dei relativi proprietari

AMBIENTAZIONE

Seguirà un'ambientazione prettamente fantasy con tanto di consigli e piccole procedure per la creazione del personaggio in modo da rendere bene l'idea sul sistema di creazione del personaggio.

Introduzione

Agli inizi era il caos. Supremo, intoccabile, potente.

I vortici di pura energia esplodono in fasci di luce colorata per poi ricomporsi nella caduta in altri vortici. Tutto sarebbe rimasto così per l'eternità perché tempo e spazio non aveva fine né senso alcuno. Al di fuori del tempo, in mezzo al vortice, emerse Isway, la madre generatrice. Ella si unì al caos generando cinque figli: il gigantesco Apzut (il Dio del cielo) ed il suo gemello Farid (il Dio del fuoco), Majilin (la Dea dell'acqua), Miphta (la Dea della terra), Arwana (la Dea del vuoto) ed infine il possente Tarkos (il Dio dell'energia). Quindi il caos si ritirò per far posto al pantheon divino, ovvero al luogo privo di materia in cui i primi esseri divini potevano vivere.

Questi dei a loro volta generarono molti figli che generarono a loro volta altri figli. Tra questi risaltarono per le loro gesta future Solyan e Nather figli di Farid, e Aragorn figlio di Apzut, Crystal e Jastar figli di Miphta, Eldharion e Efhiond figli di Tarkos. La sostanza degli Dei era di carne mista ad energia, il loro essere, immortale ai nostri occhi, poteva essere annientato solo dalle mani di un loro pari. La famiglia divina crebbe a tal punto che il chiasso al centro del caos, nella residenza degli Dei, aumentò sempre più sino a divenire insopportabile alla sterile Arwana, signora del Vuoto e custode della residenza. Ella prese, assieme a Nogyt (il suo compagno, figlio di Majilin), la decisione di uccidere le piccole divinità per tornare nuovamente alla quiete di un tempo. Quando il consiglio degli dei, in cui erano presenti Apzut, Farid e Miphta, ebbe inizio, lei espose ai fratelli e agli altri dei minori le sue intenzioni. Apzut, il primo nato nonché il più saggio tra gli dei si fece pensoso. La morte delle piccole divinità avrebbe scatenato una guerra tra gli Dei che sarebbe risultata interminabile. E proclamò il suo pensiero.

- Prima di andare a compiere il tuo dovere sorella, bevi l'ambrosia benedetta, così da poter rinvigorire la tua mente ed il tuo fisico! -

Detto questo prese una coppa di liquido e con la sua mente operò una modifica della sostanza; per questo si narra che Apzut fu l'inventore della magia. Quindi alzò la coppa in alto con le mani e la passò alla sorella Arwana. Questa bevve l'ambrosia della coppa e cadde in un sonno magico. Allora Apzut tagliò la gola alla sorella ed incatenò magicamente Nogyt nella sala degli Dei. Quando Majilin entrò nella sala e vide Nogyt incatenato, chiese a lui il motivo della sua prigionia. Lui rispose sì con verità e sì con menzogna.

- Fu Apzut ad incatenarmi. E sempre lui ha ucciso tua sorella Arwana. Tutto questo per bramosia di potere, per poter affermare di essere il più potente Dio del pantheon, assieme a Farid e Miphta. -

Majilin, sgomenta, cercò di liberare il figlio dalle catene, ma come queste si spezzarono anche il figlio morì per stessa sorte, diviso in due, come dilaniato da forze possenti. La rabbia e l'odio pervasero l'essere di Majilin che corse dalla madre Isway. E le disse:

- Come hai potuto restare inerme davanti alla morte di una delle tue figlie? Prenditi almeno cura di me e degli altri Dei contro la tracotanza di Apzut, Farid e Miphta. -

La madre restò pensosa, ma poi decise di intervenire, senza appurare la veridicità del racconto di Majilin. Recuperò il corpo di Arwana e da questo estrasse con il suo potere delle creature bellissime e temibili: i draghi, i pegasi, i grifoni, i centauri e tante altre tra cui alcune di cui non si conosce nemmeno il nome. Si mise quindi a capo dell'esercito pronta a sconfiggere i suoi tre figli ribelli. Nel frattempo Majilin era tornata nella sala del consiglio degli Dei, annunciando la futura sconfitta dei suoi fratelli. Il dolore per la dipartita del figlio era ancora grande. Tanto grande da avvisare i fratelli che voleva vedere morti.

I tre uscirono allo scoperto per ammirare l'esercito di Isway. Era grande e possente e temibile. Nell'attimo stesso in cui lo rimisero a vedere la sconfitta che li avrebbe annientati. Allora Farid si pronunciò:

- Fratello, sorella. Solo colui che tra gli Dei è la forza, solo colui la cui energia è parte del suo essere, può fermare Isway. Uno solo può essere il nostro campione: Tarkos l'intrepido, il forte, il valoroso. -

A quelle parole i tre si mossero per raggiungere Tarkos, il Dio dell'energia, l'unico Dio di fronte al quale il vortice del caos si piegava umilmente. Miphtha, che era la sorella prediletta di Tarkos, parlò per prima.

- Amato fratello - esordì - la corte celeste corre il rischio di essere travolta. Isway, nostra madre, sta per sconvolgere il pantheon divino con un esercito di mostri da lei creato. -

Al che Tarkos rispose:

- Di cosa avete paura fratelli? Isway non è che una Dea al nostro pari. La corona di regina è sul suo capo solo per rispetto. Mettetele un piede sulla testa per schiacciare la sua rivolta. -

Ma Apzut replicò:

- Il suo esercito è potente, fratello. Solo tu con il tuo potere puoi fermarla. Sii il nostro campione! Vai e se non verrà a più miti consigli raduna i tuoi poteri e combattila! -

Tarkos si eresse nella sua persona con le spalle ampie e poderose.

- Sono pronto a farlo per la tranquillità del pantheon divino. Ma se debbo essere il campione degli Dei ciò impone anche che io sia loro Signore, e che le mie tavole divine siano rispettate da tutti. Siete voi ed i vostri figli pronti a giurare fedeltà e sottomissione a me? -

I tre chiamarono immediatamente al loro cospetto i figli più devoti. Giunsero Avalirn, Aragorn, Tahor, Devlaron e Rukidez figli di Apzut, Barthwen, Solyan, Tylis, Atzet, Nather e Archid figli di Farid, Jastar, Crystal, Xenia, Amothul e Minya figli di Miphtha, Eldharion, Efhiond e Lenya figli di Tarkos. Gli animi erano sereni quando la decisione venne discussa. Di comune accordo decisero di elevare al rango di Signore di tutti gli Dei il potente Tarkos. E così tutti assieme giurarono fedeltà al nuovo Signore degli Dei. Quando gli Dei si ritirarono dal cospetto di Tarkos egli preparò le armi per la battaglia. Piegò parte del caos per formare il suo destriero Gomon. Formò con il suo stesso essere una spada fatta di luce e di energia, Algadian, la quale era capace di emettere fasci di energia al solo desiderio del Dio. Il suo corpo era illuminato da luce bianca e la sua forza era tale da far ritrarre lo stesso caos. Con il potere derivatogli dagli Dei a lui sottomessi formò la Corona degli Dei e la pose sul suo capo. Sali quindi su Gomon e si avviò verso l'esercito di Isway. Arrivato al suo cospetto i mostri creati da Isway tentarono di assalire Tarkos, ma Algadian e Gomon incenerivano questi prima che potessero entrare in contatto con il Dio. Alla vista della strage gli altri mostri furono invasi da un folle terrore. Tarkos procedeva senza sussulti intonando il divino canto di guerra. Isway, rimasta sola senza il suo esercito scrutò Tarkos.

- Presuntuoso Tarkos come osi fermare la mia ira contro i tuoi fratelli? Forse credi che la corona che è posta sul tuo capo abbia qualche significato per me che sono la madre e la regina di tutti gli dei? -

Rispose con voce possente Tarkos, alzando dinanzi a se Algadian.

- Tuoi erano il potere e la forza quando eri la regina degli Dei. Ma partecipare alle discordie tra fratelli non ti ha fatto onore. Tu, madre di tutti gli Dei, hai cercato di uccidere i tuoi stessi figli. L'odio che hai fatto crescere nel tuo grembo deve essere eliminato. Sottometti il tuo volere al mio, madre, o se credi combatti con me! -

Isway colma del suo potere e del suo odio si fece da presso a Tarkos. E quindi lo attaccò con tutta la sua potenza in un cieco furore. La risposta di Tarkos fu di una potenza talmente vasta che l'universo intero tremò.

Infine Tarkos alzò Algadian e penetrò con questa il petto di Isway. La spada entrò nel corpo della madre come un bastone penetra l'acqua. Il corpo della Dea cadde inerte al suolo. Si avvicinarono le schiere degli Dei, mentre l'esercito sconfitto premeva i bordi del caos.

Tarkos sollevò il corpo della madre e, brandendo la spada, lo tagliò in due. Con una parte plasmò il cielo, con l'altra la terra. E disse:

- Ecco, fratelli e figli, la nostra nuova casa. Così che il corpo di nostra madre resti immortale e non si corrompa nel tempo. I confini di questa sarà il caos, perché ancora è grande il mio potere su di esso e nessuno di voi cerchi di sfuggire al suo destino e di usurpare la mia reggenza. -

Eldharion, figlio di Tarkos, intervenne:

- Cosa ne sarà padre dell'esercito dei mostri? -

E Tarkos rispose:

- Vivrà con noi su questa terra, a cui daremo il nome di Atl. -

Al che Firod si fece avanti:

- Vuoi dire fratello che dobbiamo vivere accanto ai mostri che nostra madre aveva creato per ucciderci? -

Tarkos si fece pensieroso. Sali alto nel cielo appena creato e, al di là degli astri, creò un nuovo piano di esistenza, detto appunto il piano astrale. Tornò quindi tra gli Dei.

- Ora abbiamo due dimensioni tra le quali muoverci. Potrete viaggiare a piacimento tra l'una e l'altra e vivere dove più preferite. Io ho creato i nostri nuovi piani di esistenza, a voi ora popolarli. -

Si fecero avanti Apzut e Firod, i gemelli titanici. E Apzut disse:

- Io ed il mio gemello Firod vorremmo creare dei guardiani per il piano astrale, così che i mostri del piano terrestre non possano invaderlo e minacciare la supremazia divina. Ma abbiamo bisogno del sangue degli Dei per poter creare i nuovi esseri, figli dell'aria e del fuoco. -

- E' una buona causa - rispose Tarkos - ma quale sarà il Dio da sacrificare per creare i guardiani? -

Si fece avanti Nather, figlio di Farid.

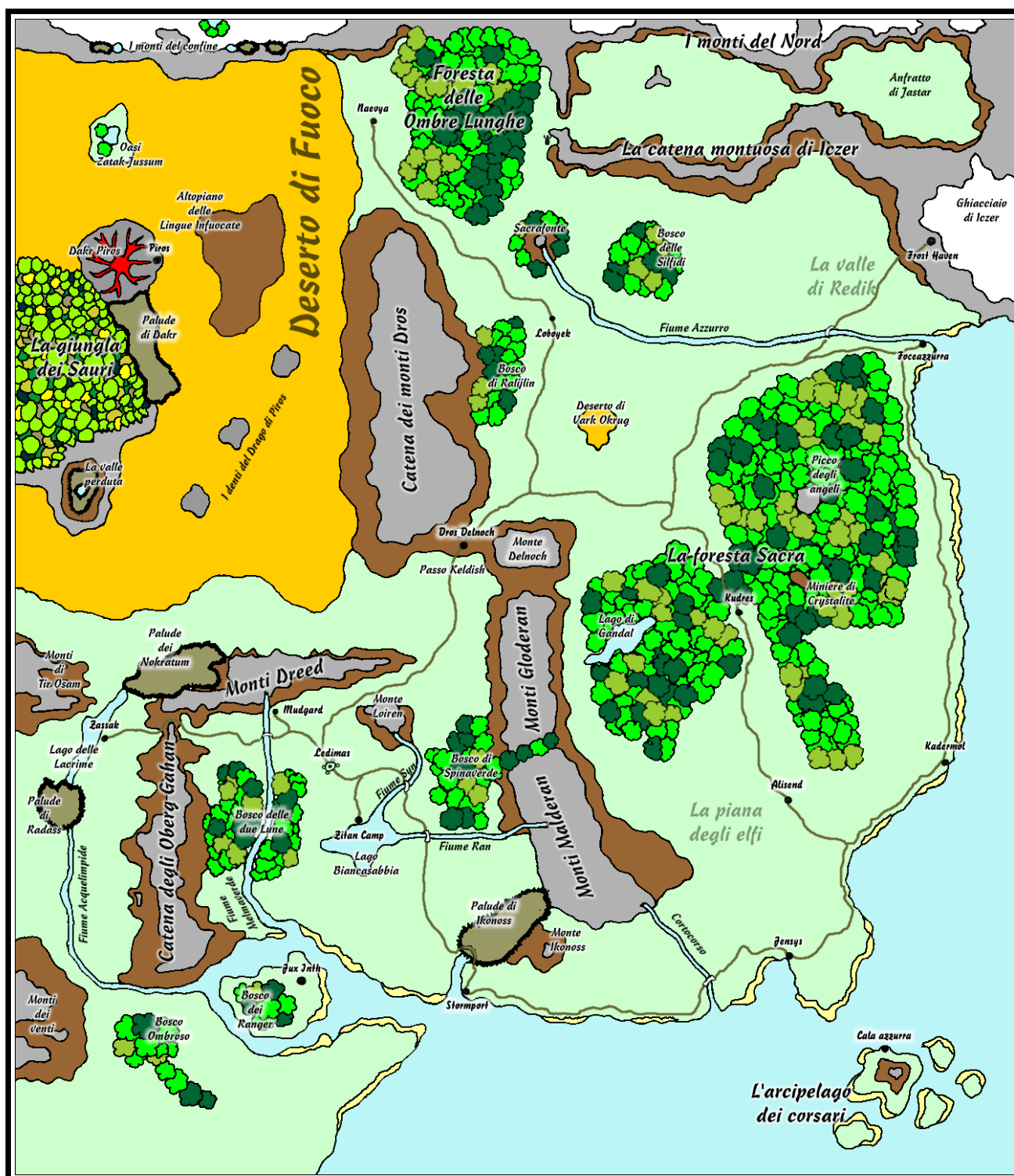
- Abbiamo incatenato, durante la tua battaglia, Majilin. La pazzia dilaga nella sua mente e sta corrompendo il suo corpo. Forse potremmo toglierle il seme della pazzia eliminando la fiamma della vita, per poi ricrearla in nuovi esseri.

L'idea di Nather piacque al pantheon divino. Venne così portata davanti ai gemelli la Dea Majilin che la posero dentro la sacra vasca. Sua figlia Artysia le si avvicinò e pianse lacrime di compassione sino ad affogare la madre. Apzut si avvicinò quindi alla vasca ed impose le mani sul corpo inerme di Majilin emettendo un freddo glaciale. Le mani di fuoco di Firod si avvicinarono alla vasca e toccarono il corpo della sorella defunta.

Dalla parte di Firod emersero schiere di demoni, mentre dal lato di Apzut emersero schiere di angeli. Essi vennero scagliati nel piano astrale da Tarkos, che li confinò nella dimensione in cui dovevano servire gli Dei. Poi Tarkos prese tra le mani il volto di Artysia. Trasse lo spirito giusto di Majilin dal suo corpo e lo infuse nella figlia. E proclamò:

- E così sia! Le lacrime di Artysia colme di pietà e compassione, hanno dato a lei il diritto di prendere il posto della madre ed ospitarne lo spirito. Sia elevata Artysia a Dea delle acque e degli oceani. Mentre nessuno dovrà essere il Signore del Vuoto perché io Tarkos, supremo tra gli Dei, riempirò il vuoto con il caos e ucciderò chiunque tenti tale impresa tra gli Dei. -

Poi prese i resti di Nogyt e li mescolò ora all'argilla, ora ai diamanti, ora alle pietre. Nacquero così, modellate dal supremo Tarkos, le prime razze di Atl, tra cui i primuomini, gli elfi puri, i nani arcaici. Altre razze ed altri popoli vennero create nel tempo dal pantheon divino, che popolò i due piani esistenziali di Atl.



Geografia:

Attualmente il continente di Atlantis è composto da una porzione di isola circondato da acqua. Gli Dei del mondo si stanno adoperando per cercare di liberare, come ordinato loro da Tarkos, parte delle terre dalla opprimente presenza del caos primordiale. Ma ancora il loro potere non sembra sufficiente per agire in questo senso.

Il mondo di Atlantis comprende isole, montagne, foreste, boschi, deserti e molto altro. Quando nel gioco si interagisce con altri giocatori i gestori gradirebbero che i riferimenti dati fossero quelli geografici e non le coordinate numeriche (tipo 25 nord, 6 ovest, 1 sud e 10 ovest). Il lavoro fatto per creare la mappa ed il mondo vorremmo non fosse vano. Per questo vi mettiamo a disposizione una mappa più dettagliata di quella del manuale, sperando la sfruttiate in modo consono.

La città di Ledimas si trova più o meno al centro del territorio non invaso da caos, mentre le città più limitrofe sono Frost Haven e Piros.

Città:

Le città di Atlantis...

Il mondo di Atlantis è composto da sette città (anche se all'origine erano otto, ma una è stata distrutta nel passato), ognuna con la sua storia ed ognuna supportata da una delle divinità di Atlantis. Anche se la capitale imperiale è Ledimas (è lì che inizierete il gioco) le gilde per i più esperti si trovano divise tra queste città. E' importante per questo conoscere la geografia del mondo e sapere dove sono localizzate le diverse gilde. Oltre le città sono presenti una serie di paesi che evitiamo di descrivere essendo centri urbani minori:

Ledimas è la capitale dell'impero, luogo ove risiede l'imperatore di Atlantis. E' una città roccaforte, punto di snodo degli avventurieri che la usano come base di partenza per le loro scorribande. Le leggi qui sono molto rigide e non è possibile uccidere nessuno, a meno che non siate pronti ad affrontare l'intera guarnigione imperiale. Oltre il quartiere delle gilde è presente una fornitissima biblioteca dove cercare testi sugli argomenti più svariati, un'arena dove combattere e dove gli avventurieri in fasce si allenano ed un labirinto magico, in cui è possibile incontrare dei maestri che aumentano il vostro sapere, se siete appena arrivati nelle lande di Atlantis.

Jensys è una città portuale un poco atipica. La sua popolazione è composta prevalentemente di elfi marini ed anche qui la legge è molto ferrea perché gestita dai Paladini. I Paladini di Jensys, difatti, sono famosi in tutte le lande per le loro doti in campo di battaglia. Quando un contingente di paladini si muove da Jensys le forze del male tremano. Forte è anche la presenza degli asceti, una sorta di guerrieri monaci, che affiancano i paladini nella difesa della città. Infine è il punto di raccolta dei cantastorie, o bardi, che raccolgono qui le storie da raccontare in giro per il mondo e dei chierici il cui pellegrinaggio a Jensys è legato agli insegnamenti teologici che qui vengono impartiti. La città di Jensys è legata al Dio Solyan.

Frost Heaven è situata nella catena nord-est, a ridosso della barriera caotica. La barriera è così vicina che la città ha rischiato nel passato di esserne inghiottita. Questa zona è abitata dalla razza umana nordica, conosciuta per la robustezza fisica e per le loro lunghe barbe rosse e bionde. La violenza e la sopraffazione regnano in queste lande. Non è consigliato addentrarsi in queste zone se non si è sicuri del proprio valore. In città non esiste una guarnigione ma una milizia cittadina molto temibile. I maestri cacciatori risiedono in zone poco distaccate dalla città, mentre la città stessa ospita le gilde dei vendicatori, un ordine malvagio dedicato al Dio **Jastar**, e dei barbari. Si racconta anche, ma le fonti non sono certe, che qui risieda, nascosta tra le case, la gilda degli assassini.

Dross Delnoch è un punto di frontiera dell'impero. Situato tra la catena dei monti Drost e monte Delnoch, è servita negli anni a proteggere la capitale Ledimas dagli attacchi provenienti dalle terre selvagge del nord. Potenti guerrieri, templari, elementalisti e maghi hanno contribuito alla difesa della marca di frontiera e qui hanno costruito le loro gilde. Quando la guerra tra città del nord e impero imperversa, la città di Drost **Delnoch** chiude le porte a nord consentendo l'entrata solo da sud. Nella storia della città questa mai è caduta o stata occupata da oppressori a causa del forte potenziale militare stanziato al suo interno.

Kudres è la città degli elfi silvani e degli elfi comuni. Ai bordi del bosco sacro le sue case si confondono con la natura circostante. La bellezza della città, in perfetta simbiosi con la vegetazione, è mozzafiato. Gli elfi sono molto rigidi per quanto concerne le leggi. Pur non facendo parte dell'Impero di Atlantis la città si è sempre schierata con questo nelle guerre contro il nord. Più volte nei dintorni della città hanno avuto luogo battaglie imponenti che hanno visto per protagonisti le popolazioni nordiche contro elfi e paladini di Jensys. Il territorio è considerato magico per via dell'intervento divino e vicino alla città vi è un prezioso filone di mithryl, il più grande tra i presenti sul continente. Vista la magia presente nel luogo qui si radunano i mistici, i druidi e gli alchimisti che hanno stabilito qui la loro gilda.

Piros è considerata una città libera, anche se al visitatore apparirà più come una tendopoli. Fondata dai nomadi del deserto, ha sempre ospitato traffici illeciti. Dalle vicine miniere di dakrite si estrae il prezioso minerale e la fucina costruita al centro della città è l'unico luogo in cui viene lavorato per forgiarne armi ed armature. Nel passato, a causa di influenze divine, qui si stabilirono i negromanti e fondarono la loro gilda, assieme ai ladri. Inoltre un distaccamento rinnegato degli asceti fondò una nuova gilda basata sui poteri mentali, la gilda dei telepati, che si trova poco al limite della città.

Adamantia è detta la città perduta. Molti credono che la città sia il tempio nel quale le sacerdotesse di Crystal vengono istruite, ma in realtà si è certi che così non è. La città di Adamantia si trova dispersa nella foresta che circonda Kudres e molte leggende la circondano, comprese quelle sul mitico minerale di nome

crystalite (o crystallite). Originariamente la città ospitava delle gilde, che col tempo si sono trasferite altrove. Anche se sembra che alcuni insegnamenti vengano impartiti solo da queste sacre sacerdotesse.

Jux Inth, infine, era considerata la città tribunale dell'impero, fondata sull'isola che si trova nel golfo in cui si convogliano i fiumi Acqualimpida e Corsomelmoso. Qui sono nati i guardiani, dei guerrieri specializzati nelle arti divinatorie. L'inquisizione faceva parte della gilda dei chierici e qui venivano processati tutti coloro che erano accusati di eresia nei confronti delle divinità. Poco distaccata dalla città, nel bosco a sud dell'isola, si trovava la gilda dei ranger che originariamente era nei pressi di Adamantia. In seguito all'ira divina di tre divinità (che si narra fossero il Dio Solyan ed il Dio Nather momentaneamente alleati, supportati dal Dio Eldharion) la città venne distrutta ed ora non ne restano che macerie.

Altri villaggi sono presenti nelle lande di Atlantis, ma non meritano una menzione particolare.

De Naturalia

Questi sono gli stralci del libro De Naturalia, scritto secoli or sono (ma continuamente aggiornato) in linguaggio elfico, dai Maestri Alchimisti di Kudres.

Trattato sugli ingredienti alchemici

Quella che segue è la tabella del trattato sugli ingredienti alchemici, che da una panoramica su quelli utilizzati negli incantesimi degli alchimisti.

| |
|-------------------------------|
| Una lacrima di crystal |
|-------------------------------|

| |
|--|
| Un liquido, di alcune sorgenti vicino il tempio delle sacerdotesse di Crystal. |
|--|

| |
|----------------------------|
| Un fiore di abdesio |
|----------------------------|

| |
|--|
| Il fiore di abdesio, seccato, mantiene le sue proprietà magiche. |
|--|

| |
|------------------------|
| Un filo di seta |
|------------------------|

| |
|---|
| Il filo di seta del bozzolo del lidanio. Viene trattato magicamente per essere utilizzato dagli alchimisti. |
|---|

| |
|--------------------------------|
| Un frammento di dakrite |
|--------------------------------|

| |
|--|
| Un frammento del minerale estratto nelle miniere vicino il vulcano Dakr Piros. |
|--|

| |
|--------------------------|
| Una tela di ragno |
|--------------------------|

| |
|--|
| La tela del ragno tessitore. Appare come un candido velo, impalpabile dall'aspetto argenteo. |
|--|

| |
|---------------------------|
| Una scaglia dorata |
|---------------------------|

| |
|---|
| Scaglia di drago dorato. Viene raccolta nei pressi dei nidi, con la collaborazione degli stessi draghi. |
|---|

| |
|------------------------|
| Una scaglia blu |
|------------------------|

| |
|--|
| Scaglia di drago blu. Nessuna notizia riguarda al luogo ove trovare queste scaglie di drago. |
|--|

| |
|------------------------------|
| Una scaglia argentata |
|------------------------------|

| |
|---|
| Scaglia di drago d'argento. Sono molto rare e si dice che gli unici esemplari di questa specie di drago siano vicino la città di Adamantia. |
|---|

| |
|--------------------------|
| Un'ala di vampiro |
|--------------------------|

| |
|--|
| Comuni quasi quanto le ali di pipistrello, possono essere acquistate nei negozi alchemici. |
|--|

| |
|-------------------------|
| Una perla dorata |
|-------------------------|

| |
|--|
| Il rarissimo oricalco in piccolissime sfere. E' uno degli elementi alchemici più ambiti perché molto raro. |
|--|

| |
|----------------------------|
| Del liquido ambrato |
|----------------------------|

| |
|--|
| Si tratta del comunissimo olio di fanellio, utilizzato anche come olio per i massaggi, soprattutto nella città di Piros. |
|--|

| |
|-------------------------|
| Un ala d'insetto |
|-------------------------|

| |
|--|
| L'ala della libellula gigante. E grande e piena di venature. La libellula gigante vive nella palude di Radass. |
|--|

| |
|---------------------------------|
| Un pezzo di fegato secco |
|---------------------------------|

| |
|--|
| Si tratta del fegato del licaone, un felino dei ghiacci, che viene cacciato per le sue teneri carni. |
|--|

Un occhio di pesce

Il pescelucertola vive nelle paludi, in acque melmose. Viene pescato soprattutto dai coboldi e dai goblin che ne sono ghiotti.

Una bocchetta di schifezze

E' il tritato di una specie di scorpione che vive nel deserto di fuoco. Viene utilizzato come catalizzatore magico o come miscelante magico.

Una treccia di dromedario

E' una treccia fatta con il lungo pelo del dromedario. Le specie più utilizzate sono quelle che vivono nell'oasi di Zatak.

Della forfora di lepre

E' una polvere biancastra che viene grattata via dai mantelli di lepri vive. Molti elfi selvaggi vivono commerciando con questo ingrediente.

Una foglia di erica

Una pianta comune ed un ingrediente ancor più comune. La foglia per poter essere utilizzata viene trattata magicamente.

Una fiala di pappa reale

Un cibo nutriente ed un ingrediente alchemico che viene dalle api verdi .

Una foglia di biancospino

Fa parte degli ingredienti vegetali. La foglia viene trattata magicamente prima di essere utilizzata.

Una gemma di rododendro

Sono piccole gemme scure, escrescenze anomale del rododendro, che vengono fatte crescere magicamente.

Un ammasso di alghe

Un altro ingrediente vegetale. Questo proviene direttamente da Jensys, dove esperti marinai raccolgono le alghe nelle secche vicino Cala Azzurra.

In pistillo di orchidea

L'orchidea nera nasce nella giunlga dei sauri, ed è molto rara rispetto alle altre specie di orchidee, come la bianca o l'azzurra.

Della rugiada di arancio

E' un prodotto tipico dei naevyani che lo chiamano le lacrime di angeli. Si trova tra gli alberi di agrumi, vicino la città di Naevya.

Un cristallo di mithryl

Il mithryl è conosciuto anche come minerale degli alchimisti o minerale di Eldharion. I più importanti giacimenti sembra siano nei pressi della città di Kudres.

Una radice di mandragola

La radice scura della mandragola, che si trova nelle zone collinari.

Una gemma di alivandro

Piccola gemma di color verde lucente, da cogliere sulla sommità delle piante di Alivandro.

Un frammento di crystalite

Un frammento di crystalite purissima, proveniente dai giacimenti vicino il picco degli angeli.

Un fiore bianco

E' il fiore dei ghiacci, che cresce spontaneamente sul ghiacciaio di Icer.

Una scaglia rossa

Scaglie di drago rosso. Vengono raccolte nei pressi dei nidi dei draghi, vicino al deserto.

Una scaglia verde

Scaglia di drago verde. Si trovano nei pressi dei nidi, nei pressi della catena dei monti Dros.

Una scaglia bianca

Scaglia di drago dei ghiacci. Sembra vengano raccolte nei pressi della catena di Icer.

Un'ala di pipistrello

Comunissime ali di pipistrello delle grotte, che possono essere acquistate in qualsiasi negozio alchemico.

Uno spicchio d'aglio

Uno spicchio di aglio coltivato al chiar di luna, seccato con magie del fuoco.

Un'ampolla piena di nebbia

Non si tratta di comune nebbia, ma della nebbia magica degli elfi. Viene racchiusa in ampolle per scopi magici ed è prodotta dagli elfi silvani.

Un occhio di rospo

Un occhio del rospo degli stagni di palude. Sono rospi molto grandi ed i loro occhi hanno proprietà magiche. Ma debbono essere freschi.

Un artiglio d'orso

Il comune artiglio dell'orso montano o delle foreste. Viene raccolto nei cimiteri degli orsi.

Un ampolla piena di sangue

Il sangue di ramarro viene estratto dalle code di questi rettili, senza ucciderli. Ha delle proprietà magiche.

Un dente di lupo

Il lupo delle nevi e' difficile da catturare. Ma perde periodicamente i suoi canini, che vengono rimpiazzati. Vengono raccolti di solito nelle tane abbandonate.

Un'unghia di gerosauro

I gerosauri vivono nella giungla dei sauri, ad ovest del deserto di fuoco. Le unghie delle zampe anteriori vengono utilizzate come materiale alchemico.

Una coda di topo

Probabilmente l'ingrediente alchemico più conosciuto e più diffuso. E' solitamente il primo ingrediente maneggiato dai giovani alchimisti.

Una cresta di gallo

La cresta del gallo cedrone viene utilizzata come ingrediente alchemico da tempi recenti. E' un ingrediente molto comune.

Una radice di genziana

L'amarissima radice di genziana è un ottimo rimedio contro i dolori di stomaco ed un ingrediente alchemico comune.

Un fiore di calendula

Il fiore di calendula viene raccolto nelle distese della piana degli elfi. E' un ingrediente abbastanza comune.

Una bacca di pungitopo

Le bacche rosse dei pungitopo di collina sono da sempre un ingrediente molto ricercato dagli alchimisti. Si trovano nei pressi di Kudres.

Un mucchietto di mucillagine

Un tempo la mucillagine era la base di tutti gli incantesimi alchemici. In passato i gitani la raccoglievano nel lago Biancasabbia.

Un anemone secco

Il secondo ingrediente proveniente dai mari vicino Cala Azzurra. Gli anemoni sono raccolti dai tritoni che li commerciano con i marinai di Jensys.

L'estratto di violaciocca

Con i petali secchi della violaciocca viene fatto un infuso trattato magicamente, ampiamente usato come ingrediente alchemico.

Un cristallo di krell

I cristalli di krell si trovano nelle montagne che circondano Ledimas. E' un minerale che viene estratto, solitamente, dai nani. Molto raro.

Un cristallo di iczer

L'iczer è anche detto metallo gelido e si trova in miniere situate nei pressi dell'omonimo ghiacciaio. Viene raccolto solitamente dai troll dei ghiacciai.

Un dente di lupo

Il lupo delle nevi e' difficile da catturare. Ma perde periodicamente i suoi canini, che vengono rimpiazzati. Vengono raccolti di solito nelle tane abbandonate.

I minerali rari di Atlantis

Il seguente testo tratta solamente i minerali più rari presenti nel mondo di Atlantis. Tutti i minerali seguenti hanno la capacità di fungere da catalizzatori magici o recettori di incantesimi. Sembra infatti che incantare oggetti fatti con questi materiali sia molto più semplice che incantare oggetti creati con materiali tradizionali. Tuttavia la scarsa reperibilità di questi materiali e l'elaborata lavorazione, comporta anche l'estrema rarità di oggetti magici fatti in questo modo, anche perché sembra che questi minerali se non trattati in maniera corretta con la magia, esplodano a causa di un sovraccarico di energia.

KRELL

Detto anche "Minerale della terra", è un materiale molto pesante ma resistentissimo. A causa della sua pesantezza non è adatto alla costruzione di armi, anche se ciò nonostante alcuni fabbri riescono a crearne alcune davvero uniche. Invece le armature in Krell benché più pesanti del normale offrono una protezione all'incirca doppia dei materiali normali. La lavorazione di questo materiale è un segreto conosciuto solo da alcuni fabbri che lo custodiscono gelosamente, e non sono rari i casi di armature magicamente trattate dato che questo, come altri minerali, sembra essere propenso a mantenere ed incrementare l'energia magica. Il krell ha il colore del granito con parecchie venature di quarzo di svariati colori. Non si conosce l'ubicazione di nessuna delle miniere di questo minerale, ma si suppone che esse si trovino nelle profondità dell'underdark, e venga estratto dai nani o da altre oscure creature che lo rivendono al mercato nero a prezzi altissimi.

DAKRITE

Detto anche "Minerale del fuoco", è un materiale di aspetto rossastro, e caldo al tocco. La sua peculiarità principale è la innata resistenza al fuoco data agli oggetti creati con questo materiale ed il calore che emette. Sembra inoltre che alcuni maghi abbiano scoperto che questo minerale si presta particolarmente ad accettare incantesimi del fuoco, e quindi le rarissime spade di fuoco sono costruite con questo materiale. La lavorazione di questo "metallo" è conosciuta solo dai fabbri che si trovano nel centro della città di Piros, e da pochissimi altri apprendisti fabbri che sono riusciti a fuggire vivi da Piros con questo segreto e ora lavorano questo minerale. Le uniche miniere esistenti su Atlantis si trovano nei pressi della città di Piros.

CRYSTALITE

Minerale cristallino di colore viola (detto a volte anche crystallite) nel suo stato naturale, assume un colorito viola metallico quando lavorato. Questo materiale viene apprezzato per le sue capacità di resistenza e robustezza sia nelle armature che nelle armi. Alcuni guerrieri e cacciatori parlano di una forza d'impatto molto maggiore delle armi normali, con conseguente maggiore capacità di penetrazione nelle armature e di danno all'avversario. Le armature invece sembrano resistere a colpi molto più intensi del normale.

Questo metallo viene lavorato solo magicamente dato che per scioglierlo c'è bisogno di un calore non raggiungibile in una normale fucina. In seguito il metallo sciolto viene colato in stampi da un fabbro e infine raffreddato magicamente. A questo punto può essere lavorato come un minerale tradizionale. Le miniere di crystalite sembra siano ubicate all'interno del Bosco Sacro, anche se non si conosce il sito preciso da cui viene estratto.

MITHRYL

Detto anche "Minerale dell'aria", è un minerale di colore completamente argenteo e leggerissimo. Le armi fatte in mithryl sono molto ambite dai maestri d'armi per la loro leggerezza e facilità d'uso. Le armature invece sono apprezzate per la maggiore leggerezza rispetto ad un modello tradizionale anche se la resistenza è più o meno la stessa. Le miniere di mithryl si trovano sotto le montagne di Drost o in catene montuose ormai dimenticata a causa dell'avanzata della barriera caotica. Un grosso giacimento sembra localizzato nei pressi di Kudres, anche se gli elfi sono molto vaghi circa la sua ubicazione. La lavorazione del mithryl è un segreto dei nani. Alcuni maghi dicono che questo materiale sia inoltre in grado di assorbire l'energia statica, conferendo agli oggetti in mithryl una resistenza all'elettricità.

ICZER

Detto anche "minerale del ghiaccio", è di colore azzurro-blu, cristallino, e simile al cristallo dopo la lavorazione. Oltre ad essere freddo al tatto, è apprezzato per la capacità di conferire resistenza al freddo agli oggetti creati. Le armi costruite hanno tutte lama cristallina, mentre le armature vengono colorate tramite un procedimento particolarmente pericoloso (in cui si scalda e raffredda il metallo ripetutamente con incantesimi elementali) che conferisce al metallo un aspetto blu scuro. Il procedimento con cui si ricavano armi e armature con questo materiale è diviso in due parti. La prima parte è conosciuta da pochi fabbri, alcuni dei quali risiedono a Frost Haven. L'altra invece è conservata in alcuni tomi delle biblioteche private di alcune gilde di usufruttori di magia. Le uniche miniere esistenti del materiale si trovano nei pressi del ghiacciaio di Icier che prende il nome appunto dal materiale. Le leghe metalliche di questa sezione ancora non sono stati presi stralci dal testo elfico De Naturalia.

Creazione del Personaggio per un'ambientazione Fantasy

Come detto precedentemente seguiranno i consigli per creare un personaggio giocabile in un'ambientazione fantasy (nel nostro caso è possibile farlo vivere nel mondo di Atlantis).

Vediamo insieme i punti generali per la creazione del personaggio.

- Per prima cosa scegliere una razza e un lavoro (una professione) che il Master vi offre o che vi ha accettato (nel nostro caso verranno elencate le più comuni e le più interessanti) e un equipaggiamento.
- Fatto questo potrete decidere quale tipo di carattere (o personalità) il vostro personaggio possiede. Questo sarà l'aspetto dominante della sua personalità, ma non necessariamente l'unico. Utilizzare archetipi classici, facilita l'interpretazione. Potete cambiare il carattere e la personalità del vostro personaggio quando lo desiderate, modificandola, migliorandola o cambiarla radicalmente.
- Non dimentichiamoci della descrizione fisica del personaggi di che colore sono gli occhi, i capelli, la statura, che tipo di stanza possiede e anche la descrizione dei suoi hobby, manie, tic ecc. Più il personaggio viene descritto dettagliatamente e più sarà caratterizzato (e quindi diverso), rispetto agli altri.
- Ed infine diamogli un nome, creiamogli una vita, una famiglia, una località di nascita, degli amici insomma la sua vita privata. Ricordiamo che la descrizione del personaggio non influenzano i fini del gioco.
- Fatto questo potremo passare all'assegnazione delle caratteristiche numeriche.

Le Razze in Atlantis

Primo passo – Scelta della razza

Elfi

Gli elfi si suddividono in varie sottorazze, venutesi a creare dopo le diaspore che ha subito la razza originaria, gli elfi alti sono espansivi e cordiali e sono i più numerosi e conosciuti. Non disdegnano di viaggiare in terre straniere anzi, lo fanno molto spesso. Questa razza è molto avventurosa ed è quella che ha maggiori contatti con gli altri popoli; per questo i PG elfi sono, solitamente, elfi alti. Benché gli elfi alti a prima vista possano sembrare distaccati ed arroganti, non ci vorrà molto a capire qual è la loro vera natura: sanno bene quanto possa valere la concordia con le altre razze del mondo. Certo, non è sempre facile fare amicizia; spesso non danno confidenza alle creature meno longeve, avendo imparato da piccoli a non fidarsi di nani e di uomini. Perciò, pur essendo regolarmente di allineamento buono, non si può mai sapere quale accoglienza riserveranno agli estranei. Gli elfi alti hanno la pelle bianchissima. Anche se stanno quasi sempre all'aperto, non si abbronzano per l'esposizione ai raggi solari. Non si tratta di un pallore cadaverico, però la loro carnagione è color panna, piuttosto. Occhi e capelli possono essere di due tipi. Alcuni elfi sono biondissimi e con gli occhi azzurri; altri, ugualmente numerosi, hanno i capelli scuri, bruni o nerissimi, ed intensi occhi verdi. Tra le due varietà non ci sono ulteriori differenze, benché spesso godano di un diverso trattamento solo a causa dell'aspetto esteriore. Gli elfi alti amano le tinte pastello, invece dei colori cupi; essendo cacciatori e boscaioli, spesso portano dei mantelli verdi che li mimetizzano perfettamente col fogliame. L'arma preferita è l'arco, ma se la cavano bene anche con le spade, corte o lunghe. In battaglia indossano, sopra la scintillante cotta di maglia degli elfi, mantelli intrisi di essenza silvestre, grazie ai quali possono muoversi nella foresta senza far rumore, colpire fulminei e poi ritirarsi. Ogni tanto addomesticano e cavalcano le aquile giganti (rock), ma non usano quasi mai cavalcature, perché cavalli e simili sono troppo ingombranti nei boschi; le utilizzano nei viaggi lunghi e in pianura. Il mondo degli elfi alti è molto simile ai reami fiabeschi, le loro Case sono incantate e nella loro società regna il bene. Le terre degli elfi alti ispirano le favole degli uomini, la cui massima aspirazione è, spesso, di abbandonarsi nelle braccia della morte immersi nella serenità di questi luoghi di fiaba. Questi elfi non danno molto valore all'organizzazione sociale, preferiscono vivere come vogliono, senza

imposizioni di sorta. I loro villaggi sono oasi di pace, perché tutti gli elfi contribuiscono alla difesa comune. Esiste una sorta di dinastia reale, ma gli elfi non ci fanno molto caso, non sono disposti a rispettare qualcuno solo per la sua nascita altolocata. Gli elfi alti vivono a stretto contatto con la natura, senza mai prendere più del necessario e, anzi, badando a ricostituire e a migliorare questo loro patrimonio. La vegetazione viene costantemente rinnovata, perché il verde fa parte della loro vita; per questo i buoni vedono in loro il massimo della bontà. Quelli che danno più valore alla legalità che alla libertà potranno non essere d'accordo, ma comunque nutriranno rispetto per il loro modo di vivere. Non c'è dubbio che quella degli elfi alti sia una degna esistenza, fatta di libertà, natura e gioia di vivere. Tra loro non ci sono ansie ed affanni; la vita è sovente caratterizzata da uno splendore idilliaco. Pur dovendo affrontare i problemi derivanti dalle incursioni di umani e di umanoidi, sembrano immuni dalle preoccupazioni che spesso opprimono le altre razze. Vivendo in armonia con la natura, non hanno difficoltà a trovare cibo nelle zone in cui abitano. Vicino alle loro comunità la selvaggina abbonda e la terra è fertile. Certo quando si allontanano dalle loro terre, gli elfi alti scoprono una realtà ben diversa, una comitiva di elfi in viaggio si trova sovente a dover dipendere dalla generosità altrui, specialmente da parte di altri clan Elfici.

Gli elfi a loro volta si suddividono in:

Alto Elfo o Elfo dorato

Sono considerati tra gli elfi più puri e risiedono nel Bosco Sacro. La loro città viene considerata Kudres, anche se molti di loro hanno preferito tornare alle origini per vivere nelle foreste di Atlantis. Non sono molto forti, ma dotati di grande destrezza e di buona intelligenza. Il loro odio per gli orchi è ormai leggendario.

Elfo Scuro

Nessuno sa con certezza l'origine degli elfi scuri, né il luogo da dove essi provengono. Vengono considerati dagli altri elfi un morbo e sono chiamati da questi "i fratelli oscuri". Molto simili nelle caratteristiche fisiche, ai loro lontani cugini gli alti elfi, provano un odio verso tutte le razze, soprattutto quelle elfiche. L'odio più sanguinario lo riservano però agli elfi selvaggi, anche se i motivi di tale faida si sono persi nel passato.

Elfo Selvaggio

L'elfo selvaggio vive ancora nelle foreste. Proprio per questo ha perso l'intelligenza tipica degli elfi per guadagnare in destrezza. Sono considerati tra i migliori ranger del continente di Atlantis, anche se non amano frequentare le città popolate. Di tanto in tanto è possibile vederne qualcuno a Kudres. Odiano profondamente gli elfi scuri con cui erano originariamente in contatto.

Elfo Marino

Gli elfi marini sembra siano stati creati dal Dio Solyan. Essi sono perfettamente adattati alla vita marina tanto che sembra siano in grado di respirare anche sott'acqua. La loro destrezza è pari al loro carisma, tanto che sono considerati ottimi bardi. La città ove è più frequente vederli è Jensys. Odiano profondamente i haveniani ed i dakriani, mentre tollerano le altre razze umane

Mezzelfi

Pur non essendo propriamente degli elfi, i mezzelfi vengono trattati per via delle loro ascendenze elfiche, come tali. Ogni mezzelfo ha sangue elfico almeno per metà; se si incrocia di nuovo con un elfo, rimane sempre un mezzelfo, a prescindere da quando è avvenuta l'ibridazione con l'altra specie. I mezzelfi che non si riproducono con altri elfi, diluendo ulteriormente la purezza del sangue, sono considerati dagli elfi non appartenenti alla loro razza; questi meticci non hanno nessuna delle abilità normalmente attribuite ad elfi e mezzelfi. A volte i mezzelfi non sono pienamente accettati dalle comunità elfiche o umane, questo li rende spesso tristi, introversi e amareggiati. I più fortunati, invece, sono ben accetti in entrambe le società, che li trovano, anzi, particolarmente affascinanti. Ciò dipende in larga misura dalla personalità del singolo e dal tipo di gruppo con cui entra in contatto. In genere i mezzelfi sono anche semi umani, perché il patrimonio genetico degli elfi si incrocia con successo solo con quello degli uomini. Per la maggior parte, i mezzelfi derivano dagli elfi alti. La ragione è semplice: gli elfi marini non vivono nello stesso ambiente degli uomini, gli elfi silvani si darebbero alla fuga o si nasconderebbero, mentre i drow

(scuri) ucciderebbero chiunque sia tanto stupido da fidarsi di loro . Peraltro possono sempre crearsi situazioni particolari che portino alla formazione di coppie miste . E' verosimile trovare mezzelfi derivanti da tutte le sotto razze , anche se sono meno comuni di quelli discendenti dagli elfi alti . Pochi di loro comunque ereditano pienamente le doti dei genitori ; per esempio è verosimile che anche discendenti degli elfi marini non sappiano respirare sott'acqua . Avendo ereditato tratti umani e elfici , i mezzelfi si riconoscono facilmente : sono più robusti ed alti degli elfi , con occhi e capelli che spesso ricordano quelli del genitore umano , ma presentano anche caratteristiche elfiche . Negli incroci con elfi marini , la pelle ha una tonalità intermedia tra quella dell'uomo e quella dell'elfo : spesso è verde o celeste molto chiaro . La capigliatura è di tipo umano , con un vago riflesso blu o verde . Gli ibridi con elfi alati non sono tanto diversi dagli uomini : la pelle leggermente più chiara , ma i bambini si confondono in mezzo agli altri senza troppi problemi . Se riescono a coprirsi le orecchie e a far risaltare il meno possibile i loro lineamenti affilati , possono passare inosservati . I meticci degli elfi silvani sono quelli che si notano meno di tutti : poiché gli elfi di questo tipo sono più robusti degli altri e si abbronzano , sono solitamente scambiati per degli umani . Si muovono a loro agio nei boschi e spesso diventano ranger : volendo vivere ai margini della società , questa è per loro la scelta più naturale . I figli degli elfi oscuri sono i mezzelfi più strani , con la pelle nerastra ed i capelli bianchi . La loro provenienza è chiara a tutti e di solito non trovano rifugio né tra gli elfi né tra gli uomini . Quel che è peggio è che vengono perseguitati anche dai drow , ansiosi di lavare l'onta di quel vergognoso incrocio . Quando si accoppiano due mezzelfi , i figli somiglieranno ai genitori . Qualora i genitori siano di sotto razze diverse : 50% caratteristiche di entrambi ; 25% del padre e 25% della madre .Ovviamente , i mezzelfi faticano ad integrarsi . Spesso vivono ai margini della società , perché esiste un mal celato razzismo nei loro confronti sia tra gli elfi che tra gli uomini e in entrambi i casi per loro è difficile inserirsi pienamente . Molti fondano comunità indipendenti di mezzelfi , dove tutti sono liberi di comportarsi come credono . Sfortunatamente molti di loro vengono da tragiche infanzie tra gli uomini o tra gli elfi e quindi non amano molto queste due razze . Gli uomini benché attratti sono diffidenti verso di loro , molti mezzelfi vivono di espedienti o furti per cui sono visti con sospetto . A volte sono frutto di una violenza e si teme che portino in sé le tracce del loro infelice concepimento per questo sono trattati con circospezione , specialmente dagli uomini . Di solito gli elfi considerano i mezzelfi inferiori a loro ; possono tollerarne la presenza , ma li ritengono soltanto degli uomini longevi , pur non arrivando ad espellerli non li fanno mai sentire a loro agio , nemmeno da piccoli , e non piangono certo quando se ne vanno . Pare che né gli uomini né gli elfi sappiano riconoscere le autentiche doti dei mezzelfi . Vivendo più a lungo degli uomini i mezzelfi possono capire il punto di vista degli elfi , ma nel contempo possono comprendere l'inspiegabile fretta di vivere degli uomini . Sono pertanto degli ambasciatori ideali tra le due razze . Possono appartenere a qualsiasi classe ed avere personalità poliedriche . Purtroppo sia gli elfi che gli umani non riescono a dimenticare l'impuro connubio da cui derivano e rinunciano spesso ad un'importante occasione per capirsi . Per via di questa difficoltà a farsi accettare da una società o dall'altra , finiscono per diventare dei vagabondi e solitari che stanno un po' con gli elfi ed un po' con gli uomini , quando vengono maltrattati dai primi si rifugiano dai secondi e viceversa . Conoscono i vantaggi di entrambe le comunità .

FOLLETTI E SPIRITELLI

Folletti e spiritelli sono abbastanza simili da essere descritti insieme, le somiglianze sia per aspetto sia abitudini li fanno scambiare spesso per la stessa razza. Le principali differenze sono le dimensioni, gli spiritelli sono più piccoli, e abitudini, i folletti sono una razza guerriera e orgogliosa delle proprie abilità marziali, gli spiritelli invece utilizzano la magia sia per piacere che per protezione. I folletti sono alti fra i 30 e i 60 Cm, hanno generalmente i capelli rossi, piccole ali da insetto verdi traslucanti, e i loro corpi sono pelosi, circa come un uomo; hanno faccette tonde, nasini all'insù e orecchie da elfo ma più larghe e sono adornati da piccole antenne sulla fronte. Vestono di verde, alcuni possiedono armature ma sono in pochi perché portando le armature hanno problemi con il volo, sono pesanti. Il loro unico potere magico innato è l'invisibilità ai mortali, vedi sidhe, riescono a rimanere invisibili anche quando attaccano. Come armi generalmente usano delle spade flessibili e forti che sono scambiate dagli umani per pugnali. Gli spiritelli invece sono alti circa al massimo 37 Cm, i loro lineamenti sono quasi come quelli dei folletti ma sono di capelli biondi, non sono pelosi e le loro fattezze sono più o meno elfiche con piccole antennine. Anche loro hanno ali verdi da libellula e sono ottimi volatori, non indossano mai armature e usano le armi così raramente che si pensa erroneamente che non siano capaci di usarle. La magia è la loro forza, cinque di loro sono in grado di lanciare una maledizione non letale e usare questa abilità contro i mortali è una delle loro attività preferite. Sia i folletti che gli spiritelli sono burloni, capricciosi, allegri e aggraziati; il loro amore per la danza e gli scherzi hanno fatto sì che si pensasse che siano delle razze frivole. Ma la loro gioia più grande è irritare «le grandi razze», umani, semiumani e umanoidi. Detestano il male, vivono di quello che da la terra e prendendo in prestito da altre razze (termine kender). Tutte e due le razze sono meticolosamente pulite ed amano l'acqua, molte razze per accattivarseli lasciano bacinelle d'acqua dove loro possano bagnarsi, amano molto ciotole di crema fresca.

Nani

I nani hanno una caratteristica corporatura bassa e tozza (l'altezza varia da 1,20 a 1,35 m), guance rubizze, occhi e capelli scuri. Vivono, in genere, fino a 350 anni. Tendono ad essere austeri e taciturni, laboriosi, solidi e coraggiosi, ma poco spiritosi. Amano la birra, anche a forte gradazione alcolica, l'idromele ed i liquori in genere.

Quello che adorano di più, però, sono i metalli preziosi, specialmente l'oro, anche se non disprezzano certo le gemme, in particolare diamanti e pietre dure (ma non perle). Amano la terra e detestano il mare. Non vanno matti per gli elfi e odiano orchetti e goblin. La loro struttura tarchiata non li rende adatti a montare cavalli o cavalcature alte (i pony vanno bene), nei confronti delle quali nutrono una certa diffidenza. Non apprezzano la magia mentre raggiungono il massimo nel combattimento e nelle arti belliche in genere o nelle scienze, come l'ingegneria. Benché i nani siano sospettosi ed avari per natura, la loro tenacia ed il loro coraggio sono più che sufficienti a compensare questi difetti. I nani abitano solitamente nelle regioni collinari o montuose; preferiscono il buio e la solidità dei sotterranei. Hanno varie abilità speciali collegate a queste loro abitudini e sono particolarmente resistenti alla magia ed ai veleni. Vivendo sottoterra, i nani hanno imparato la lingua dei loro vicini, amici e nemici. Il nano può sapere all'inizio, oltre alla lingua comune, quella dei nani, degli gnomi, dei goblin, degli orchetti e dei coboldi. I nani maschi hanno delle lunghe barbe, mentre le femmine hanno barbe corte! La loro carnagione è color terra ed i loro capelli castani, grigi o neri.

I nani a loro volta si suddividono in:

Nano Drostiano

Il nano drostiano discende dai nani arcaici e vive ancora nei luoghi d'origine di questa antica razza. A causa del clima freddo è dotato di grande costituzione e di buona forza, ma per contro non è molto intelligente e la sua distrezza è bassa. La maggior parte dei lavoratori di miniere sono i nani drostiani. Odiano profondamente coboldi e goblin, con cui sembra siano imparentati.

Nano Gahaniano

Molto simili ai nani drostiani, anche perché strettamente imparentati con questi, sono scesi dalle montagne alle colline dove attualmente vivono. Sembra che la loro regione di origine sia stata

progressivamente inghiottita dal caos. Vivono ora alle pendici della catena degli Oberg Gahan.

Nano Duergar

Forte e robusto, il nano duergar è una razza proveniente dai Nani Arcaici che però si è corrotta nel tempo. Non più dedito al lavoro come questa antica specie, preferisce abbandonarsi a metodi più semplici di vita come la guerra e la razzia.

Orchi

Gli orchi sono grossi, spesso più alti degli umani, certamente fisicamente più robusti anche se meno agili. La loro pelle varia dal verde acceso ad un rosa umano a una carnagione profondamente abbronzata a seconda delle sottorazze (e ce ne sono quasi quanti sono gli orchi). Sebbene la dentatura da carnivoro dia un aspetto sgraziato a molti orchi, è anche vero che non è raro trovare orchi dall'aspetto gradevole per i canoni umani.

Le donne degli orchi hanno spesso e volentieri fisico atletico e di indubbia bellezza, se orecchie a punta e canini prominenti non vi infastidiscono, e pare siano amanti intense e appassionate. La loro società si basa su un modello tribale: ogni tribù è divisa in più clan che comunque fanno riferimento al Consiglio degli Anziani della Tribù che rappresenta l'organo governativo; tutte le tribù sono legate tra loro da antichi vincoli di sangue e i capitribù si riuniscono una volta ogni stagione per decidere le politiche da intraprendere.

In periodo di guerra tutte le tribù forniscono i loro migliori guerrieri per formare la Legione, l'imponente esercito dei Pelleverde composto da almeno dieci centurie. Spesso ad occhi umani gli Orchi sembrano esseri brutali e privi di disciplina mentre in realtà la società Orchesca è dotata di regole precise e fondata su una rigida gerarchia. In base a quest'ordine tutti devono fedeltà e lealtà al proprio superiore, fino ai più alti gradi della scala gerarchica.

Tale fedeltà non è incondizionata, essa presuppone un patto tacito tra il subordinato e il suo superiore in base al quale se uno dei due non adempie al suo dovere o non si comporta onorevolmente, l'altro non gli deve più fedeltà, ma può eliminarlo anche fisicamente. Questo perché non viene a mancare solo la fedeltà alla singola persona ma a tutta la società degli Orchi nel suo complesso.

Questo consente un rapido ricambio dei leader e alti ufficiali che si dimostrano incapaci o falliscono il loro compito.

Per questo motivo il primo ufficiale di una centuria può uccidere il proprio capitano e prenderne il posto se ricorrono le condizioni.

Un orco vive per combattere e muore combattendo.

Per questo le vite degli orchi sono solitamente brevi, intense e dominate da forti emozioni manifestate senza imbarazzo e inibizione.

Morire in battaglia è considerato un onore mentre la malattia, la vecchiaia e gli acciacchi derivanti da questa sono considerati un'umiliazione sia per il Guerriero Orco che per tutto il suo Clan; spesso chi diviene troppo vecchio viene ripudiato dai suoi stessi familiari e abbandonato alla morte nei boschi.

Gli orchi non amano le mezze misure, e non capiscono la posata riflessività degli Oscuri né la calma analitica degli umani.

L'orco materializza il concetto di "carpe diem" noto ad alcuni filosofi umani.

Un famoso detto orco è "Ieri è passato, che t'importa? Domani deve ancora venire, di che ti preoccupi?"

Altra famosa loro esclamazione che più che altro racchiude le credenze su cui si basano le vite di tutti gli Orchi è: "Vivi come se dovessi morire domani e pensa come se non dovessi morire mai."

Gli orchi non danno peso alla cultura, considerandola qualcosa che ottenebra la mente e rende complicate le cose semplici, fatto estremamente rischioso in battaglia.

L'unico tipo di arte che praticano è la composizione di poemi in musica e la scultura.

I primi trattano solitamente tre argomenti: la guerra, situazioni comiche o sboccate (spesso aventi per oggetto gli elfi neri o, per strano che possa sembrare, famosi eroi orchi) e, per finire, tragiche storie d'amore (spesso però esiste una commistione di generi, tra il primo e il secondo e tra il primo e il terzo, ancora a dimostrazione della base guerriera della cultura orchesca).

La musica d'accompagnamento è solitamente fatta di percussioni e di uno strumento a corda dal suono particolarmente lamentoso.

Le rappresentazioni sono solitamente composte di opere diverse per metrica, genere e stile. Non è raro vedere un rude guerriero, segnato da molte battaglie, scoppiare a piangere per la conclusione di una storia particolarmente tragica e poi rotolarsi a terra dalle risate pochi istanti dopo all'apertura di un poema comico.

Le sculture degli orchi sono sempre e solo di carattere commemorativo religioso. L'essenza stessa della cultura Orchesca si basa su tradizioni millenarie che vengono rispettate con devozione quasi maniacale.

Esistono riti ormai consolidati da millenni che gli orchi osservano tuttora. I riti più famosi sono il Rito dell'Addio, il Rito del Ripudio e il Rito del Suicidio. Il Rito dell'Addio è compiuto alla morte di un guerriero in modo da rafforzare lo spirito di gruppo e scaricare le tensioni.

Il Rito richiede di tenere aperti gli occhi della persona morta. Tutti gli Orchi presenti si uniscono in cerchio intorno alla persona morta, alzano la testa verso il cielo e lanciano un potente ululato che è stato descritto non come un lamento sul morto, ma un'esaltazione del vittorioso.

La credenza diffusa tra i Pelleverde afferma che l'ululato è un avvertimento ai morti per l'arrivo di un guerriero in cielo.

Il corpo, adesso un guscio vuoto, viene disposto nella maniera più conveniente. Non è data importanza alla sepoltura e il più delle volte il cadavere viene cremato. Scoperte archeologiche recenti hanno evidenziato che gli Orchi una volta seppellivano attentamente i loro morti, si ignora il motivo che li ha spinti a cambiare questa usanza. Il Rito del Ripudio viene invece effettuato quando un orco si macchia di gravi colpe verso la comunità oppure quando ha perso il suo onore.

La cerimonia porta alla morte sociale dell'Orco oggetto del Ripudio che viene trattato dagli altri Orchi come se fosse inesistente, in quanto viene privato del proprio onore e nome. Gli effetti ricadono sulle successive sette generazioni.

Il Rito inizia con una denuncia fatta al Consiglio degli Anziani con cui si mette in dubbio l'onore dell'accusato.

Si pone in atto un processo durante il quale l'Orco denunciato è chiamato a difendersi dalle accuse. Se trovato colpevole la sentenza è unica, pena capitale. La sentenza non è definitiva, è possibile presentare ricorso sfidando il Consiglio. Tale azione può essere compiuta anche dal capoclan dell'accusato, in quanto il clan è ritenuto ugualmente colpevole dei crimini commessi da un suo membro e quindi sottoposto a sanzioni. Secondo la Legge dell'Ereditarietà un figlio dividerà gli onori e i crimini del padre e ciò è valido fino alla settima generazione.

Il Rito formale è composto da un processo sommario durante la quale l'accusato o la famiglia deve dimostrare la propria innocenza.

Tutte le prove devono essere presentate durante la procedura. Se alla fine viene riconosciuto colpevole viene giustiziato.

Un modo per evitare tale fine, è accettare il Ripudio, il disonore su di sé e sulla propria famiglia; questa scelta è però raramente fatta da un vero Orco che ha nell'Onore uno dei suoi valori più profondi.

Il Ripudio avviene quando l'accusato riconosce di essere colpevole ed accetta il giudizio del Consiglio.

Il capo del Consiglio degli Anziani dichiara allora che l'accusato è un codardo privo di onore e poi ognuno dei presenti incrocia le braccia e gli volta le spalle.

È possibile anche se difficile, ristabilire il proprio onore, inoltrando la domanda al Portavoce del Consiglio dei Capi e presentando le prove della propria innocenza, se le prove vengono ritenute sufficienti (cosa molto difficile data la rigidità dei funzionari orchi) il Consiglio dei Capi può decidere se ridare nome e l'onore al guerriero.

La cerimonia comincia con un Annuncio del Capo del Consiglio che dichiara che l'Orco è stato accusato ingiustamente.

Egli tira fuori il proprio pugnale, il guerriero lo stringe dalla parte della lama e successivamente il Capo

del Consiglio pronuncia il nome del guerriero ridando così il nome e l'onore a lui ed alla sua famiglia. Il Rito del Suicidio è chiamato anche "tempo di morire" e viene effettuato da un Orco quando una malattia grave che produce invalidità o menomazioni fisiche impedisce al guerriero di combattere; la malattia viene ritenuta disonorevole e per non pesare sul Clan e sulla società l'Orco si suicida volontariamente.

Ci si aspetta che, quando un Orco non è in grado di affrontare i propri nemici, si suicidi da solo. Il rito avviene con l'aiuto del figlio maggiore o di un amico fidato che devono porgere all'Orco che vuole compiere il Suicidio il suo coltello da Guerriero con il quale si deve infilzare il proprio petto. Il figlio o l'amico estrarrà il coltello e lo pulirà sulla propria manica. Questi Riti sono rispettati fin dalla notte dei Tempi e vengono tollerati da tutte le leggi del Reame. La religione orchesca è semplice: loro adorano Crondor nella sua forma di Dio della Guerra e spesso lo rappresentano come un Orco armato di una grossa clava, secondo le credenze più diffuse il loro dio li guarda quando combattono e in base al loro comportamento in battaglia decide se accettarli o no nel Territorio Inesplorato, il corrispettivo del Paradiso degli Umani, dove ci sono divertimenti, donne, battaglie, elfi neri da deridere e quant'altro si possa desiderare. Se il loro comportamento è stato disonorevole la punizione che gli spetta è quella di dover tornare sul mondo per guadagnarsi l'Aldilà sotto forma di Goblin. Per questo motivo gli orchi detestano i goblin, che vedono come orchi falliti, e i goblin detestano gli orchi per lo stesso motivo (i goblin hanno tutt'altra cultura, e sentirsi descritti come orchi falliti li fa imbestialire, cosa che diverte moltissimo gli orchi). Per la cronaca, come molti orchi i goblin hanno spesso carnagione verdastra. Scambiare un goblin per un orco e chiamarlo orco equivale a cercare di farsi uccidere l'istante successivo. Se date dell'orco a un goblin, e questi non cerca di ammazzarvi all'istante vuol dire che c'è sotto qualcosa di molto grosso (o che siete cinque contro uno: i goblin sono tutt'altro che stupidi). Gli orchi non hanno pregiudizi nell'interagire liberamente con gli uomini, mentre considerano gli Oscuri infidi e arroganti bastardi di cui non ci si deve mai fidare. Questo, ovviamente, rende difficili alcune situazioni. Gli umani in Narva sono apprezzati anche grazie alla loro funzione di mediatori tra razze che altrimenti si scannerebbero a vista.

Uomini Lucertola

I Lizard Men sono una razza umanoide di natura rettilide, un tempo dispersa per le vaste lande di Sosaria e non organizzata in una società complessa, che ha conosciuto tuttavia un notevole sviluppo negli ultimi due secoli. In tempi estremamente brevi questo popolo ha saputo organizzarsi e creare una fiorente cultura arrivando, in diversi rami, a competere con gli stessi umani. Il loro sviluppo tecnologico ha dell'incredibile e ancor più sorprendente è il loro gusto per il bello e per le arti. I Lizard Men sono impenetrabili e freddi. Le loro movenze sono eleganti e sinuose ed il loro buon gusto è esemplare. La loro resistenza al dolore è stupefacente ed il loro comportamento è insondabile. Gli uomini lucertola, emersi quasi dal nulla in tempi recentissimi, si sono distinti come strabilianti artigiani e appetibili commercianti. La loro produzione di oggetti in legno e in metallo è quanto di meglio si possa trovare senza rivolgersi ai più esperti mastri fabbri di Minoc. Nonostante, sorprendentemente, una specie tanto avanzata e intelligente non manifesti particolare interesse per la magia, parecchi dei loro artefatti più pregiati risultano straordinariamente impreziositi da cariche magiche la cui fonte rimane avvolta nel mistero. Nel recente passato, neppure i Lizard Men catturati e sottoposti a tortura hanno rivelato informazioni utili a capire tanto i loro segreti, quanto quelli riguardanti una crescita così impressionante ed il loro singolare rapporto con la magia. Purtroppo, l'impossibilità di comprendere la loro lingua, si è accoppiata all'inutilità delle peggiori torture allo scopo di insegnare loro la nostra. Recentemente alcuni Uomini Lucertola si sono presentati con pompose ambascerie diplomatiche e ricchissimi doni alle varie corti dei maggiori regni umani e dopo i primi patti di non aggressione con le frange fedeli all'Ordine del popolo umano è stata resa fuorilegge la pratica della tortura verso questi esseri. A quanto pare la tortura applicata ai loro prigionieri umani è stata molto più produttiva in quanto parecchi Lizard Men della loro casta "aristocratica" parlano oggi correntemente la nostra lingua. La loro religione al momento sotto studio

sembra basata sul politeismo. Oggetto del loro culto sono figure lucertoloidi dalle sembianze alquanto aggressive, specialmente per un popolo rivelatosi invece così mite. In ogni caso durante l'epoca dei primi scontri, i Lizard Men hanno saputo dimostrare discrete capacità come guerrieri. Tuttavia la superiorità umana in battaglia è già stata più e più volte dimostrata e se i Lizard Men oggi sono così coesi e organizzati non è grazie alla loro capacità di difesa militare bensì grazie alle ripetute battaglie finite in strage a causa di Draghi che, intervenuti alla vista di un così facile e vasto banchetto, hanno mietuto vittime su entrambi i fronti dissuadendo gli umani dal muoversi troppo entro i loro territori. L'isolamento dei Lizard Men, nonostante le gravi perdite subite in battaglia per mano umana quanto per mano draghesca, ha comunque permesso loro di evolversi nei villaggi che sorgono sulle rovine dell'antica Skara Brae, lontani dalla concorrenza umana che sicuramente si sarebbe rivelata per loro assai più distruttiva delle sporadiche apparizioni di qualche Drago. Mentre la maggior parte delle specie umanoidi concernente alla riproduzione non presentano pressoché alcuna differenza rispetto alla razza umana, gli uomini lucertola sono animali ovipari, depongono cioè uova che accudiscono per diversi mesi sino alla nascita effettiva del cucciolo. Si noti infine che tutti gli uomini lucertola appartengono ad un unico sesso e possono pertanto fecondare da sé le proprie uova o affidare la fecondazione ad un altro esemplare della propria specie.

Gnomi

Benche' affini ai nani, di cui sono lontani parenti, gli gnomi sono più piccoli e, come tengono a precisare, meno grassi di loro (ma con il naso ben più lungo!). Hanno per lo più pelle scura e capelli bianchi e vivono in media fino a 350 anni. Sono dotati di un umorismo acuto e brillante, specie per quanto riguarda i loro scherzetti, di grande amore per la vita e per gli oggetti finemente lavorati, in particolar modo gemme e gioielli. Prediligono le pietre preziose di ogni tipo e sono maestri nel saperle tagliare e lucidare. Vivono di preferenza in zone disabitate dagli umani, con colline rocciose e molta vegetazione. La loro statura minuscola li rende sospettosi, anche se non ostili, nei confronti delle creature più grosse, come gli uomini o gli elfi. Si comportano in modo furtivo e sfuggente con quelli che non conoscono o di cui non si fidano; nel migliore dei casi, sono riservati. Poiché abitano nelle miniere o nelle tane, si trovano bene con i nani, dei quali non condividono, però, l'avversione nei riguardi di quelli che abitano in superficie. Data la sua formazione, il personaggio gnomo può scegliere, oltre a quelle consentite dal DM, le lingue seguenti: comune, dei nani, degli gnomi, dei goblin, degli halfling e dei coboldi, più il linguaggio dei mammiferi che scavano tane sotterranee (tasso, donnola, toporagno, ecc.)

Uomini

Riguardo agli umani non c'è proprio niente da dire, salvo il fatto che sono esattamente come noi, con le nostre razze e le nostre differenti culture. Questa razza si suddivide in:

Ledimiano

La razza ledimiana è la più vicina all'antica razza dei Primuomini. È originaria della zona attorno a Ledimas e dalla città prende il nome. Non ha caratteristiche particolari se non la grande flessibilità. Essendo la razza più comune, tra quelle umane, riesce a gestire in modo consoni i rapporti con le altre razze, anche se haveniani e dakriani non amano particolarmente la regione attorno a Ledimas.

Haveniano

Gli haveniani abitano attualmente la catena montuosa di Icer. Uomini possenti dalla grande forza e robusta corporatura, sono di pelle molto chiara e capelli biondi o rossi. Sono identificati solitamente con i barbari i cui insegnamenti vengono dalla città di Frost Haven da cui prende il nome la razza. Hanno un forte odio per i dakriani, ma soprattutto per la gente di Jensys e per i paladini.

Dakriano

I dakriani sono degli umani nomadi che vivono nel deserto di fuoco. La loro città è considerata Piros, dove vi è un grosso accampamento di dakriani. Molto simili ai ledimiani ma con maggiore destrezza, sono guardati sempre con sospetto per via delle loro attività poco oneste. Non nutrono simpatia per le

altre razze umane e tendono ad isolarsi. Sono restii a mischiarsi con gli elfi, a meno che non si tratti di elfi scuri.

Kadriano

Razza umana, di provenienza sconosciuta, assai diffusa sul continente. Forti e intelligenti sono molto simili ai ledimiani con cui sono imparentati. La loro città di origine è stata inghiottita, millenni or sono, dal caos. Alla base della poca simpatia che provano le altre razze nei confronti dei kadriani c'è proprio il loro spirito girovago che li ha sempre portati a sopravvivere grazie agli espedienti.

Naevyano

La razza naevyana, detta anche degli uomini alati, è considerata dagli altri umani imparentata con gli stessi dei. Per questo sono molto rispettati, soprattutto da quelli che professano un credo vicino a quello di Solyan o di Crystal. Per la loro educazione non riescono ad aderire al credo caotico della vita anche se le leggende narrano dell'amore di un angelo per una donna umana. La loro caratteristica più saliente è la capacità di volare.

I Mestieri

Secondo Passo – Scelta del mestiere

Gli archetipi e i mestieri, servono ad aiutare e a guidare il giocatore verso un'interpretazione più naturale e reale durante le sedute di gioco. I diversi mestieri rappresentano, nel mondo di Atlantis, le conoscenze e le capacità del personaggio. Il vero giocatore di ruolo non solo mira al potenziamento del personaggio, ma lo interpreta coerentemente con il mestiere scelto. I mestieri non sono altro che una descrizione più dettagliata delle abilità scelte dal giocatore durante la vita del personaggio. E' una possibilità in più di caratterizzarlo e distaccarlo dagli altri componenti del gruppo. I mestieri sono solo linee guida che un giocatore può decidere se accettare o meno e quindi seguirle. Non esiste nessuna limitazione di Razza o scelte precedenti a meno che non siano effettivamente incoerenti con il background scelto precedentemente dal giocatore.

Seguiranno alcune tra i principali mestieri della vita medievale. Per una velocizzazione di gioco, oltre ad una piccola descrizione, vengono anche segnati i nomi delle abilità che il personaggio dispone se decide di intraprendere quella determinata carriera. Ricordiamo che non ci sono limiti di abilità se ad esempio un boscaiolo (principalmente piuttosto rozzo) decide di prendere l'abilità Lettura della lingua Elfica potrà prenderla senza problemi. Sarebbe opportuno modificare il proprio background con la descrizione del perché il personaggio possiede quella abilità, non solo sarebbe opportuno ampliare le abilità possedute dal personaggio in modo da rendere la professione più realistica possibile.

Accattone: Ricordiamo che nel medioevo la gente era piuttosto povera e figure come questa erano all'ordine del giorno. Malgrado il suo aspetto piuttosto brutto (a causa dello sporco) l'accattone possiede una grande esperienza di vita e una grande capacità di trovarsi e procurarsi il cibo.

Abilità: Negoziare (Caratt. Spirito), Nascondersi (in città) (Caratt. Fisico), Conoscenza del Luogo (Caratt. Mente), Consumare Alcool (bere) (Caratt. Fisico), Sopravvivenza (Caratt. Mente).

Cacciatore: Il cacciatore è una figura piuttosto rispettata in Atlantis. Grazie al suo mestiere duro e pericoloso il cacciatore ha potuto sviluppare il proprio fisico e le tecniche mimetizzazione.

Abilità: Nascondersi nei boschi (Caratt. Fisico), Seguire tracce (Caratt. Spirito), Cacciare (Caratt. Spirito), Costruire trappole (Caratt. Mente).

Guidatore di Carri/barche: Figura piuttosto trascurata, gode invece di molta stima presso i mercanti e i nobili. Spesso vengo assoldati per trasportare materiale da città in città, devono quindi essere in grado di cavarsela durante il tragitto.

Abilità: Cocchiere/pilota (Caratt. Fisico), Cavalcare/nuotare (Caratt. Fisico), Conoscenza Animale (Caratt. Mente), Orientamento (Caratt. Spirito), Sopravvivenza (Caratt. Mente).

Contrabbandiere: I contrabbandieri spesso non amano far conoscere il proprio mestiere. A causa del loro lavoro hanno un carattere piuttosto duro e chiuso, è un mestiere poco adatto alle fanciulle (anche se non si escludono eccezioni). Spesso vengono chiamati dal nobile del posto per sapere notizie o per vendere materiale "sporco".

Abilità: Cocchiere/pilota (Caratt. Fisico), Muoversi in silenzio (Caratt. Fisico), Contrattare (Caratt. Spirito), Bere alcolici (Caratt. Fisico).

Guardiaboschi: I Guardiaboschi devono mantenere il controllo e il rispetto dei boschi vicini. Spesso cercano aiuto con le creature che ci abitano instaurando un rapporto di collaborazione. Non amano che si faccia del male alla vegetazione e alla fauna che ci abita.

Abilità: Nascondersi nei boschi (Caratt. Fisico), Muoversi in silenzio (Caratt. Fisico), Piazzare Trappole Costruire trappole (Caratt. Mente), Rimuovere Trappole Costruire trappole (Caratt. Mente), Seguire tracce Costruire trappole (Caratt. Spirito), conoscenza flora e fauna Costruire trappole (Caratt. Mente).

Nobile: I nobili sono piuttosto mal visti dalla popolazione povera delle città. Spesso avidi e cinici pensano prima al proprio benessere e solo successivamente a quello altrui.

Abilità: Etichetta Costruire trappole (Caratt. Mente) , Araldica Costruire trappole (Caratt. Mente) , Leggere e Scrivere Costruire trappole (Caratt. Mente), Cavalcare Costruire trappole (Caratt. Fisico).

Addestratore : Tra i mestieri più ricercati di Atlantis. Gli addestratori vengono richiesti soprattutto dai nobili per ammaestrare i propri animali al meglio. Se l'ammaestratore è famoso, può arrivare a guadagnare anche 5 monete d'oro al giorno!

Abilità: Conoscenza Animale Costruire trappole (Caratt. Mente) , Addestrare animali Costruire trappole (Caratt. Spirito), Cocchiere Costruire trappole (Caratt. Fisico).

Guardiano: Questa professione era piuttosto comune nel mondo medievale. Spesso i guardiani erano ottimi combattenti messi a presidiare un luogo o un oggetto fino a proteggerlo con la morte. Oppure più comunemente venivano messi all'interno dei carceri a controllare che tutto andasse per il meglio.

Abilità: Combattimento con armi (Caratt. Fisico), Combattimento al buio (Caratt. Spirito), Leggere e Scrivere (Caratt. Mente), Sentire rumori (Caratt. Spirito).

Sacerdote: Figure principali nelle chiese, i sacerdoti erano le persone meglio viste dal popolo. Oltre a poter lanciare magie, erano in grado di calmare gli animi nelle città.

Abilità: Lanciare Magie (Caratt. Mente), Persuasione (Caratt. Spirito), Leggere e Scrivere (Caratt. Mente), Religione (Caratt. Spirito), .

Circense: Abili e carismatiche persone, i circensi venivano visti piuttosto bene da tutti gli abitanti delle città. Spesso venivano chiamati a corte per allietare i nobili con le loro acrobazie. Si dividevano in acrobati e addestratori.

Abilità Acrobazie (Caratt. Fisico), Cantare (Caratt. Spirito), Danzare (Caratt. Fisico), Conoscenza animale (Caratt. Mente), addestrare animali (Caratt. Spirito),

Fabbro: Una dei mestieri più difficile di Atlantis. Spesso il mestiere veniva tramandato di padre in figlio e di generazione in generazione. Un Fabbro era in grado di costruire in poco tempo (per forgiare un'arma ci voleva circa una settimana) armi e armature.

Abilità: Costruire Pezzi d'artiglieria (Caratt. Mente), Contrattare (Caratt. Spirito), Combattimento con Armi (Caratt. Fisico), Fabbro (Caratt. Fisico) .

Gioielliere: Spesso questo mestiere veniva affidato ai nani grazie alla loro propensione verso i diamanti e all'oro. Di notevole importanza il gioielliere spesso veniva richiamato dalla corte per riconoscere gioielli e ori reali.

Abilità: Valutare (Caratt. Mente), Leggere e scrivere (Caratt. Mente), Intagliare e lavorare pietre preziose (Caratt. Mente) , Corrompere (Caratt. Spirito).

Contadino: Chi possedeva un piccolo pezzo di terra, poteva ritenersi fortunato. Infatti con questa possibilità si ricavava parecchio denaro e si poteva vivere in modo decente. Rimane comunque un lavoro duro e faticoso.

Abilità: Agricoltore (Caratt. Fisico) , Senso del tempo (Caratt. Mente), Conoscenza animale (Caratt. Mente), Conoscenza Vegetale (Caratt. Mente).

Erborista: Un erborista non era obbligato a possedere un proprio negozio, infatti i migliori erboristi erano viandanti e conservavano e studiavano parecchie erbe dello stato.

Abilità: Botanica (Caratt. Mente) , Guaritore (Caratt. Spirito) , Erboristeria (Caratt. Mente), Conoscenza Luogo (Caratt. Mente).

Mercenario: I mercenari erano ottimi guerrieri al servizio dei soldi. Non importava il motivo del perché venivano pagati, l'importante era riuscire nella "missione". Spesso utilizzavano mezzi proibiti pur di arrivare al compimento del loro obiettivo.

Abilità: Combattimento con armi (Caratt. Fisico), Combattimento a mani nude (Caratt. Fisico), Cavalcare (Caratt. Fisico), Leggere e Scrivere (Caratt. Mente).

Milizia cittadina: "Il militare al servizio del popolo" così venivano chiamati i militari dalla gente comune erano pagati dal reggente della città per conservare e creare l'ordine nelle città.

Abilità: Combattimento a mani nude (Caratt. Fisico), Combattimento con armi (Caratt. Fisico), combattimento a cavallo (Caratt. Mente), Comandare (Caratt. Spirito).

Genio Guastatore: Spesso chi decideva di intraprendere questa carriera, erano prive di cervello o comunque desiderose di emozioni forti. Infatti le persone che intraprendono questa carriera maneggiano e usano esplosivi. Solo che ai tempi gli esplosivi non erano comuni e testati come adesso e non era difficile vedere saltare queste persone per qualche errore di calcolo.

Abilità: Fabbricare/utilizzare Esplosivo (Caratt. Fisico), Combattimento a mani nude (Caratt. Fisico), Contrattare (Caratt. Spirito).

Ladro: Una dei mestieri più antichi e più affascinanti di tutti i tempi. Queste persone non amavano farsi riconoscere e operavano come tali tra la folla o di notte. Anche loro sapevano che se fossero stati arrestati avrebbero rischiato la galera o peggio ancora la morte.

Abilità: Muoversi silenziosamente (Caratt. Fisico), Nascondersi nelle ombre (Caratt. Fisico), Svuotare Tasche (Caratt. Spirito), Arrampicarsi (Caratt. Fisico).

Cacciatore di taglie: Simile al mercenario, il cacciatore di taglie utilizzava qualsiasi mezzo per riuscire a trovare e a catturare i ricercati. Diversamente dal mercenario è obbligato ad utilizzare di più la testa e la logica.

Abilità: Seguire tracce (Caratt. Spirito), Travestirsi (Caratt. Fisico), Nascondersi nelle ombre (Caratt. Fisico), Combattimento a Mani nude (Caratt. Fisico).

Cavaliere Solitario: Questa figura spesso è vista solitaria mentre cavalca il suo fidato amico. Solitamente di indole buona non cerca rissa, ma solo di far aumentare la propria fama.

Abilità: Combattimento con armi (Caratt. Fisico), Cavalcare (Caratt. Fisico), Seguire tracce (Caratt. Spirito), Sopravvivenza (Caratt. Mente), Araldica (Caratt. Mente).

Monaco Guerriero: Combattenti devoti ad un dio. Tenaci e pericolosi solitamente vivono solitari nei propri monasteri in penitenza, ma esistono tranquillamente le eccezioni.

Abilità: Combattimento con armi (Caratt. Fisico), Combattimento a mani nude (Caratt. Fisico), Lettura e scrittura (Caratt. Mente), conoscenza dei dettami della scuola (Caratt. Mente).

Saggio: Persona propense a ragionare sulle cose e a meditare sulle scelte da effettuare. Spesso sono in grado di lanciare magie e di curare le persone tramite erbe curative.

Abilità: Lanciare magie (Caratt. Fisico), Curare (Caratt. Spirito), Saggezza (Caratt. Spirito), Meditazione (Caratt. Spirito).

Inquisitore: Terribili figure spesso "demonizzate" dalla popolazione. Sono per definizione i Combattenti della Chiesa e sono alla ricerca di coloro che adorano il male, per punirli spesso anche con la morte di queste.

Abilità: Torturare (Caratt. Mente), Intimidire (Caratt. Spirito), Combattimento con armi (Caratt. Fisico)

Cavaliere Templare: I templari sono figure simili ai Guardiani, solo che spesso venivano messe a guardia di reliquie sacre. Oltre a saper combattere conoscono la magia e li rendono ancora più pericolosi e solitari.

Abilità: Leggere e scrivere (Caratt. Mente), Araldica (Caratt. Mente), Lanciare Magie (Caratt. Mente), Combattimento a Mani nude (Caratt. Fisico).

Druido: Figura a stretto contatto con la natura, vive nelle foreste dove si prende cura e le protegge. Ha imparato a conoscere ogni piccolo segreto della flora e a rispettarla.

Abilità: Orientamento (Caratt. Spirito), Preparare Pergamene (Caratt. Mente), Lanciare Magie (Caratt. Mente), Preparare pozioni (Caratt. Mente).

Mago: Figure classiche nella vita medievale erano rispettate e temute. Spesso venivano scelti come consiglieri dai reggenti degli stati.

Abilità: Lanciare magie (Caratt. Mente), Preparare Pergamene (Caratt. Mente), Consigliare (Caratt. Spirito), Astrologia (Caratt. Mente), Leggere e scrivere (Caratt. Mente).

Abilità

Per ogni abilità imparata bisognerà segnarsi l'abilità con valore numerico Abilità pari a 5 + il valore caratteristica che serve per utilizzare tale abilità.

Se ad esempio imparo l'abilità Acrobazia mi segnerò che ho imparato l'abilità con un valore Acrobazia pari a 5 + il mio valore FISICO (2) totale 7. Quando vorrò utilizzare l'abilità Conversare userò la stessa procedura che viene impiegata per realizzare un'azione solo che come caratteristica di riferimento si utilizza l'abilità stessa.

COS'È UN GIOCO DI RUOLO 1

ESITO CRONOLOGICO DELLE AZIONI..... 8

DETERMINAZIONE DEI DANNI E SEMPLIFICAZIONI DI GIOCO..... 9

AMBIENTAZIONE..... 12

INTRODUZIONE..... 12

GEOGRAFIA..... 15

CITTÀ..... 16

DE NATURALIA..... 18

I minerali rari di Atlantis..... 20

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO PER UN'AMBIENTAZIONE FANTASY..... 22

LE RAZZE IN ATLANTIS..... 22

Primo passo – Scelta della razza..... 22

ELFI..... 22

MEZZELFI..... 23

FOLLETTI E SPIRITELLI..... 25

FOLLETTI E SPIRITELLI SONO ABBASTANZA SIMILI DA ESSERE DESCRITTI INSIEME, LE SOMIGLIANZE SIA PER ASPETTO SIA ABITUDINI LI FANNO SCAMBIARE SPESSO PER LA STESSA RAZZA. LE PRINCIPALI DIFFERENZE SONO LE DIMENSIONI, GLI SPIRITELLI SONO PIÙ PICCOLI, E ATTITUDINI, I FOLLETTI SONO UNA RAZZA GUERRIERA E ORGOGLIOSA DELLE PROPRIE ABILITÀ MARZIALI, GLI SPIRITELLI INVECE UTILIZZANO LA MAGIA SIA PER PIACERE CHE PER PROTEZIONE. I FOLLETTI SONO ALTI FRA I 30 E I 60 CM, HANNO GENERALMENTE I CAPELLI ROSSI, PICCOLE ALI DA INSETTO VERDI TRASLUCENTI, E I LORO CORPI SONO PELOSI, CIRCA COME UN UOMO; HANNO FACCETTE TONDE, NASINI ALL'INSÙ E ORECCHIE DA ELFO MA PIÙ LARGHE E SONO ADORNATI DA PICCOLE ANTENNE SULLA FRONTE. VESTONO DI VERDE, ALCUNI POSSIEDONO ARMATURE MA SONO IN POCHI PERCHÉ PORTANDO LE ARMATURE HANNO PROBLEMI CON IL VOLO, SONO PESANTI. IL LORO UNICO POTERE MAGICO INNATO È L'INVISIBILITÀ AI MORTALI, VEDI SIDHE, RIESCONO A RIMANERE INVISIBILI ANCHE QUANDO ATTACCANO. COME ARMI GENERALMENTE USANO DELLE SPADE FLESSIBILI E FORTI CHE SONO SCAMBIATE DAGLI UMANI PER PUGNALI. GLI SPIRITELLI INVECE SONO ALTI CIRCA AL MASSIMO 37 CM, I LORO LINEAMENTI SONO QUASI COME QUELLI DEI FOLLETTI MA SONO DI CAPELLI BIONDI, NON SONO PELOSI E LE LORO FATTEZZE SONO PIÙ O MENO ELFICHE CON PICCOLE ANTENNINE. ANCHE LORO HANNO ALI VERDI DA LIBELLULA E SONO OTTIMI VOLATORI, NON INDOSSANO MAI ARMATURE E USANO LE ARMI COSÌ RARAMENTE CHE SI PENSAREBBE CHE NON SIANO CAPACI DI USARLE. LA MAGIA È LA LORO FORZA, CINQUE DI LORO SONO IN GRADO DI LANCIARE UNA MALEDIZIONE NON LETALE E USARE QUESTA ABILITÀ CONTRO I MORTALI È UNA DELLE LORO ATTIVITÀ PREFERITE. SIA I FOLLETTI CHE GLI SPIRITELLI SONO BURLONI, CAPRICCIOSI, ALLEGRI E AGGRAZIATI; IL LORO AMORE PER LA DANZA E GLI SCHERZI HANNO FATTO SÌ CHE SI PENSASSE CHE SIANO DELLE RAZZE FRIVOLE. MA LA LORO GIOIA PIÙ GRANDE È IRRITARE «LE GRANDI RAZZE», UMANI, SEMIUMANI E UMANOIDI. DETESTANO IL MALE, VIVONO DI QUELLO CHE DA LA TERRA E PRENDENDO IN PRESTITO DA ALTRE RAZZE (TERMINE KENDER). TUTTE E DUE LE RAZZE SONO METICOLOSAMENTE PULITE ED AMANO L'ACQUA, MOLTE RAZZE PER ACCATTIVARSELASI LASCIANO BACINELLE D'ACQUA DOVE LORO POSSANO BAGNARSI, AMANO MOLTO CIOTOLE DI CREMA FRESCA..... 25

NANI..... 25

ORCHI..... 26

UOMINI LUCERTOLA..... 28

GNOMI..... 29

UOMINI..... 29

I MESTIERI..... 31

Secondo Passo – Scelta del mestiere..... 31

ABILITÀ..... 34

Accendere il Fuoco (Caratteristica Spirito):..... 37

Acrobazia (Caratteristica Fisico):..... 37

Addestrare Animali/Mostri: (Caratteristica Spirito):..... 37

| | |
|--|----|
| <i>Adulare (Caratteristica Mente)</i> | 37 |
| <i>Agricoltore (Fisico)</i> | 37 |
| <i>Alchimia (Caratteristica Mente)</i> | 38 |
| <i>Ambidestro (Caratteristica Fisico)</i> | 38 |
| <i>Appiedare (Caratteristica Fisico)</i> | 38 |
| <i>Approvvigionatore (Caratteristica Mente)</i> | 38 |
| <i>Araldica (Caratteristica Mente)</i> | 38 |
| <i>Archeologia (Caratteristica Mente)</i> | 38 |
| <i>Arco e Scudo (Caratteristica Fisico)</i> | 38 |
| <i>Armaiolo (Caratteristica Fisico)</i> | 38 |
| <i>Arte dell'Assedio (Caratteristica Spirito)</i> | 39 |
| <i>Arti Domestiche (Caratteristica Mente)</i> | 39 |
| <i>Artigliere (Caratteristica Fisico)</i> | 39 |
| <i>Artista della Fuga (Caratteristica Fisico)</i> | 39 |
| <i>Astrologia (Caratteristica Mente)</i> | 39 |
| <i>Astronomia (Caratteristica Mente)</i> | 39 |
| <i>Autocontrollo (Caratteristica Spirito)</i> | 39 |
| <i>Avvocatura (Caratteristica Mente)</i> | 39 |
| <i>Bere Alcolici (Caratteristica Fisico)</i> | 39 |
| <i>Biblioteconomia (Caratteristica Spirito)</i> | 40 |
| <i>Boscaiolo (Caratteristica Fisico)</i> | 40 |
| <i>Botanica (Caratteristica Mente)</i> | 40 |
| <i>Bottaio (Caratteristica Fisico)</i> | 40 |
| <i>Burocrazia (Caratteristica Mente)</i> | 40 |
| <i>Cacciare (Caratteristica Spirito)</i> | 40 |
| <i>Calzolaio (Caratteristica Fisico)</i> | 40 |
| <i>Camminare sugli Alberi (Caratteristica Fisico)</i> | 40 |
| <i>Canapaio (Caratteristica Fisico)</i> | 40 |
| <i>Canestraio (Caratteristica Fisico)</i> | 41 |
| <i>Cantare (Caratteristica Spirito)</i> | 41 |
| <i>Cantastorie (Caratteristica Spirito)</i> | 41 |
| <i>Capitano (Caratteristica Mente)</i> | 41 |
| <i>Carbonaio (Caratteristica Fisico)</i> | 41 |
| <i>Caricatore (Caratteristica Fisico)</i> | 41 |
| <i>Carpentiere (Caratteristica Fisico)</i> | 41 |
| <i>Carradore (Caratteristica Fisico)</i> | 41 |
| <i>Cartografo (Caratteristica Mente)</i> | 41 |
| <i>Cavalcare Animali/Mostri (Caratteristica Fisico)</i> | 41 |
| <i>Cavallerizzo (Caratteristica Fisico)</i> | 41 |
| <i>Cercare l'Acqua (Caratteristica Mente)</i> | 41 |
| <i>Cocchiere (Caratteristica Fisico)</i> | 42 |
| <i>Colpire alla Cieca (Caratteristica Spirito)</i> | 42 |
| <i>Comando (Caratteristica Spirito)</i> | 42 |
| <i>Combattimento a mani nude (Caratteristica Fisico)</i> | 42 |
| <i>Combattimento sui Carri (Caratteristica Fisico)</i> | 42 |
| <i>Comico (Caratteristica Spirito)</i> | 42 |
| <i>Compositore (Caratteristica Mente)</i> | 42 |
| <i>Concentrazione (Caratteristica Mente)</i> | 42 |
| <i>Conoscenza dei Geni (Caratteristica Mente)</i> | 42 |
| <i>Conoscenza dei Geroglifici Antichi (Caratteristica Mente)</i> | 42 |
| <i>Conoscenza dei Mostri (Caratteristica Mente)</i> | 43 |
| <i>Conoscenza dei Non-Morti (Caratteristica Spirito)</i> | 43 |
| <i>Conoscenza del Mercato (Caratteristica Spirito)</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Città (Caratteristica Mente)</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Malavita (Caratteristica Spirito)</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Natura (Caratteristica Mente)</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Società (Caratteristica Mente)</i> | 43 |
| <i>Conoscenza delle Eredità (Caratteristica Mente)</i> | 43 |

| | |
|---|----|
| <i>Conoscenza di Codici e Leggi (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Conoscenza di Miti e Leggende (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Conservare (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Consigliere (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Contabilità e Finanza (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Contorsionista (Caratteristica Fisico):</i> | 44 |
| <i>Contraffazione (Caratteristica Fisico):</i> | 44 |
| <i>Contrattare (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Coraggio (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Cordaio (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Correre (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Corrompere (Caratteristica Spirito):</i> | 45 |
| <i>Costruire Barche (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Costruire Pezzi d'Artiglieria (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Costruire Reti (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Costruire Trappole (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Crittografia (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Cuoco (Caratteristica Spirito):</i> | 45 |
| <i>Danzare (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Demonologia (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Divinazione (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Dormire (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Dottore (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Dracologia (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Duellare (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Empatia Animale (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Erboristeria (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Esperto di Moda (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Etichetta (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Etimologia (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Etologia (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Archi (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Armi (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Polvere da Sparo (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Proiettili (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbro (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Faccia Tosta (Caratteristica Spirito):</i> | 47 |
| <i>Falegname (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fare Segnali (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fiutare (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Genealogia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Geografia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Geologia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Giocare d'Azzardo (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Giocoliere (Caratteristica Fisico):</i> | 48 |
| <i>Gioielliere (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Guaritore (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Illuminatore (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Imbrogliare (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Imitare Suoni (Caratteristica Fisico):</i> | 48 |
| <i>Individuare gli Inganni (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Ingegnere Aeronavale (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Ingegnere Edile (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Ingegnere Navale (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Ingegnere per Lavori Sotterranei (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Insegnante (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Inseguire (Caratteristica Fisico):</i> | 49 |
| <i>Intagliare Pietre Preziose (Caratteristica Mente):</i> | 49 |

| | |
|--|----|
| <i>Ipnottizzare (Caratteristica Spirito):</i> | 49 |
| <i>Lanciare Magie (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Lavorare il Corallo (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Leggere le Labbra (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Leggere le Rune (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Leggere/Scrivere una Lingua (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Linguistica (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Logica (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Mandriano (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Mangiafuoco (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Mangiare e Bere (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Manovrare Macchine da Guerra (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Massaggiare (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Mendicare (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Mentire (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Minatore (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muoversi Furtivamente (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muoversi in Silenzio (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muratore (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muscoli (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Nascondersi nelle Ombre (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Nascondersi (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Navigatore (Caratteristica Mente):</i> | 51 |
| <i>Negoziare (Caratteristica Spirito):</i> | 51 |
| <i>Nuotare (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Onorare un Immortale (Caratteristica Spirito):</i> | 51 |
| <i>Oratoria (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orientamento Sotterraneo (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orientamento (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orticoltura (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Osservare (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Parlare una Lingua (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Pellettiere (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Persuasione (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Pescare (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Planetologia (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Poeta (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Politica (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Preparare Bevande (Caratteristica Fisico):</i> | 53 |
| <i>Prestidigitatore (Caratteristica Fisico):</i> | 53 |
| <i>Pronto Soccorso (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Psicomетria (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Raccogliere Informazioni (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Recitare (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Religione (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Resistenza (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Caldo (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Freddo (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Veleno (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Respirazione Lenta (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Saccheggare (Caratteristica Spirito):</i> | 54 |
| <i>Saltare (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Sarto (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Savoir faire (Caratteristica Spirito):</i> | 54 |
| <i>Scalatore (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Scappare (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Schernire (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Sciare (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |

| | |
|--|-----------|
| <i>Scienza - una branca (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Scoprire Trappole (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Scrittore (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Scuoicare (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Sedurre (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Segnalatore (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Seguire gli Odori (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Seguire Tracce (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Sellaio (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Senso del Pericolo (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Senso del Tempo (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Sentire Rumori (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Sesto Senso (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Sguardo Glaciale (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Sollevarre Pesi (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Sopravvivenza (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Spegnere il Fuoco (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Storia Antica (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Storia Moderna (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Suonare uno Strumento (Caratteristica Spirito):</i> | 56 |
| <i>Supplicare (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Tanatologia (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Tattiche Militari (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Terrorizzare (Caratteristica Spirito):</i> | 56 |
| <i>Tessitore (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Torturare (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Tossicologia (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Travestirsi (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Truccarsi (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Valutare (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Ventriloquo (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Verniciatore (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Veterinario (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Zoologia (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| EQUIPAGGIAMENTO | 57 |
| <i>Terzo passo – Scelta dell’equipaggiamento</i> | 57 |
| VESTIARIO | 58 |
| PROVVISTE | 58 |
| TRASPORTI | 58 |
| ARMI | 58 |
| ARMATURE E SCUDI | 59 |
| PROIETTILI | 59 |
| FAMIGLIA DELLE SPADE..... | 59 |
| FAMIGLIA DELLE MAZZE..... | 60 |
| FAMIGLIA ARMI LUNGHE..... | 60 |
| FAMIGLIA DELLE ARMI DA LANCIO..... | 61 |
| FAMIGLIA DELLE ARMI BIANCHE..... | 61 |
| FAMIGLIE DELLE ARMI DA TIRO..... | 62 |
| DESCRIZIONE ARMATURE..... | 62 |
| MAGIE DI PRIMO GRADO | 65 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| <i>Getto Acido</i> | 65 |
| <i>Arco Elettrico</i> | 65 |
| <i>Evoca Segugio</i> | 65 |
| <i>Luce accecante</i> | 65 |
| <i>Notte Stellata</i> | 65 |
| <i>Muro dell'oscurità</i> | 65 |
| <i>Illusione Animale</i> | 66 |
| <i>Colorazione</i> | 66 |
| <i>Conoscenza del Veleno</i> | 66 |
| <i>Stanchezza</i> | 66 |
| <i>Lame elettriche</i> | 66 |
| <i>Familiarità</i> | 66 |
| <i>Tocco Amico</i> | 66 |
| <i>Modificazione temporanea</i> | 66 |
| <i>Trova Acqua</i> | 67 |
| <i>Ghiaccio assassino</i> | 67 |
| <i>Cavo trappola</i> | 67 |
| <i>Torcia Umana</i> | 67 |
| <i>Silenzio su una creatura</i> | 67 |
| <i>Insolenza</i> | 67 |
| <i>Musica Eroica</i> | 67 |
| <i>Ultima Immagine</i> | 68 |
| <i>Oggetto invisibile</i> | 68 |
| <i>Memorizzazione</i> | 68 |
| <i>Piccolo disturbo</i> | 68 |
| <i>Piccola Metamorfosi</i> | 68 |
| <i>Protezione dal Male</i> | 68 |
| <i>Protezione dall'Acqua</i> | 69 |
| <i>Dardo Magico</i> | 69 |
| <i>Raggio Accecante</i> | 69 |
| <i>Frecce infallibili</i> | 69 |
| <i>Sand Skin (Conjuration)</i> | 69 |
| <i>Scheletri</i> | 69 |
| <i>Piccola Invisibilità</i> | 69 |
| <i>Piccola palla di Fuoco</i> | 70 |
| <i>Comando ad uno Spirito</i> | 70 |
| <i>Tempo di morte</i> | 70 |
| <i>Cibo illusorio</i> | 70 |
| <i>Ragnatela</i> | 70 |
| <i>Distruzione</i> | 70 |

Accendere il Fuoco (Caratteristica Spirito):

l'abilità di accendere un fuoco senza l'ausilio dell'acciarino. In condizioni normali, la prova riesce automaticamente, mentre in presenza di condizioni avverse (forte vento, legna umida, ecc.) è necessario una prova sul valore dell'abilità (con qualche penalità a discrezione del MASTER).

Acrobazia (Caratteristica Fisico):

la capacità di saltare e fare capriole (in aria e per terra) senza inciampare. Il personaggio può compiere imprese acrobatiche incredibili, come stare in bilico su di una fune sospesa sopra un baratro, montare a cavallo saltando, e così via. Una prova riuscita inoltre, riduce di tre metri qualsiasi caduta (per calcolare i danni), e può servire anche per sfuggire a trappole meccaniche altrimenti inevitabili.

Addestrare Animali/Mostri: (Caratteristica Spirito)

il personaggio sa come addestrare e come prendersi cura di un determinato tipo di animale o mostro, oltre a conoscere automaticamente il loro valore sul mercato. Con una prova abilità riuscita inoltre, è in grado

di distinguere a prima vista la qualità e la razza degli animali di quel tipo e, se un animale si comporta in modo insolito, di determinarne la causa (nervosismo per un evento naturale, malattia, fame, paura, ecc.). Infine, l'addestratore può impartire all'animale semplici ordini o insegnargli ad eseguire determinate azioni in risposta ad uno stimolo.

Adulare: (Caratteristica Mente)

il talento di fare da leccapiedi agli altri. Una prova riuscita permette al personaggio di ingraziarsi un individuo fingendo di appoggiare tutte le sue opinioni e soddisfacendo il suo ego con complimenti e adulazioni di ogni genere. Se la prova abilità fallisce però, le ripercussioni possono essere molto pericolose per il personaggio, dato che l'altro individuo si è accorto della sua messinscena.

Agricoltore (Fisico):

questa abilità consente di lavorare un campo per permettere la crescita di prodotti alimentari di qualsiasi tipo. Chi la possiede sa identificare la qualità dei prodotti agricoli, la fertilità o meno del suolo, conosce le tecniche per coltivare al meglio i prodotti agricoli e il valore sul mercato dei prodotti stessi. Una prova sul valore dell'abilità può essere richiesto in situazioni difficili (identificare un parassita o una malattia delle piante, coltivare in un terreno particolarmente arido, e così via.)

Alchimia (Caratteristica Mente):

l'abilità di riconoscere comuni sostanze chimiche e pozioni. Non permette al personaggio di creare pozioni magiche, ma gli consente di analizzare e identificare filtri, veleni e altre sostanze, avendo a disposizione i mezzi adeguati (alambicchi, becher, filtri di distillazione, ecc.), con una prova sul valore dell'abilità. Se il personaggio non dispone dei mezzi necessari per l'analisi del liquido, può tentare di riconoscerlo con un semplice assaggio, ma in questo caso la prova sarà più difficile. Inoltre, con l'attrezzatura e le sostanze adatte, il personaggio può riuscire a preparare l'antidoto a un particolare veleno, ammesso che abbia un campione del veleno o del tessuto avvelenato da poter analizzare. Per quanto riguarda gli antidoti alchemici veri e propri (composti alchemici), normalmente richiedono 2/3 giorni di preparazione, ma almeno questi si conservano molto più a lungo.

Ambidestro (Caratteristica Fisico):

il personaggio sa usare entrambe le mani con ugual destrezza, e questo può essere utile per fare molte cose (ad esempio scrivere, disegnare, combattere, ecc.). Chi cerca di usare un'arma con la mano con cui non è pratico normalmente ha delle limitazioni dovute al movimento.

Appiedare (Caratteristica Fisico):

l'abilità permette al personaggio di far cadere un avversario dalla sua cavalcatura. Il bersaglio può evitare di essere disarcionato con una prova *Cavallerizzo*.

Approvvigionatore (Caratteristica Mente):

il personaggio è un esperto nel calcolare la quantità di cibarie e acqua che è necessaria per un determinato evento, sia esso un banchetto, un viaggio, la conduzione di una locanda, ecc. Una prova abilità è necessaria solo in situazioni in cui ci sono molte incognite (non si è sicuri sul numero e la voracità delle persone, sui giorni di viaggio, ecc.).

Araldica (Caratteristica Mente):

il personaggio sa identificare gli stemmi ed i simboli di varie casate. L'araldica assume varie forme ed ha scopi diversi: può servire a definire nobili, famiglie, sette, corporazioni, fazioni politiche, ecc. I simboli possono comparire su bandiere, stendardi, ricami, mantelli, monete, ecc., e possono raffigurare motivi geometrici, motti scritti, animali fantastici e non, sigilli magici o religiosi, e così via. Il personaggio conosce automaticamente i simboli araldici del luogo da cui proviene ed il loro significato, mentre occorre una prova abilità per identificare anche quelli di altri paesi, sempre che conosca anche vagamente (ad esempio tramite i libri) quei posti. Questa capacità non gli sarà di grande aiuto nelle terre che visita

per la prima volta, ma anche solo dopo un mese di permanenza potrà tentare un tiro abilità per riconoscere alcuni dei suoi stemmi più caratteristici. Con quest'abilità il personaggio è anche in grado di identificare i vessilli e gli stemmi di differenti corporazioni, gilde, compagnie di commercio, e persino di singole navi (sempre che le conosca già o abbia avuto modo di familiarizzare con i luoghi da cui esse provengono, come descritto precedentemente).

Archeologia (Caratteristica Mente):

la conoscenza dei reperti archeologici di una cultura o popolo (estinto e non). Il personaggio conosce gli stili architettonici, pittorici e prosaici tipici di quella cultura e le differenti versioni dei suddetti che marcano epoche diverse all'interno della stessa cultura. Ha inoltre familiarità con le usanze di quel popolo e con la sua mitologia (può effettuare una prova *Miti e Leggende* relativo a quel popolo). Si richiede una prova abilità ogniqualvolta tenta di identificare un reperto per capire se appartiene alla propria cultura di specializzazione e quanto può essere antico.

Arco e Scudo (Caratteristica Fisico):

il personaggio con questa abilità è stato addestrato ad usare un arco mentre porta legato ad un braccio uno scudo leggero.

Armaiolo (Caratteristica Fisico):

questa abilità permette ad un personaggio di progettare, costruire e riparare, avendo a disposizione gli strumenti adatti, qualsiasi tipo di armatura o di scudo. Inoltre, il personaggio conosce il valore di mercato e la protezione offerta dalle varie corazze e può individuarne i punti deboli (per ogni cosa è sempre richiesto una prova abilità).

Arte dell'Assedio (Caratteristica Spirito):

l'abilità di dirigere le operazioni d'assedio contro insediamenti protetti da mura di qualsiasi genere. Il personaggio sa qual è il punto migliore in cui colpire con l'artiglieria e conosce vari metodi per scavare gallerie e passare sotto il muro di cinta o fare breccia nella muraglia e mandarla in pezzi.

Arti Domestiche (Caratteristica Mente):

la conoscenza di quei compiti che sono alla base della vita di una famiglia: cucire, filare, lavare, tessere, servire a tavola, cuocere, riordinare e pulire la casa. Questa abilità è utile anche per servire in osteria e mandare avanti le attività domestiche di una magione o di un castello.

Artigliere (Caratteristica Fisico):

il personaggio conosce e sa come usare un determinato pezzo d'artiglieria (ad esempio una balista, una catapulta, ecc).

Artista della Fuga (Caratteristica Fisico):

il personaggio può riuscire a liberarsi da qualsiasi corda o fune non magica con una prova abilità.

Astrologia (Caratteristica Mente):

il personaggio conosce gli influssi delle stelle. Se sa la data e l'ora approssimativa della nascita di una persona, l'astrologo può, in base ai movimenti degli astri, prevedere il suo futuro. La sua capacità di previsione è limitata ai prossimi trenta giorni ed è sempre piuttosto vaga. Se supera una prova abilità, l'astrologo riesce a predire qualche evento di carattere generale (come ad esempio una battaglia o una nuova amicizia): spetta al Master decidere di quale previsione si tratta, anche in base alle esigenze della sua campagna. In ogni caso, la predizione non garantisce la realtà, ma solo la potenzialità degli eventi. Se si fallisce la prova, non si ottiene alcun tipo di informazione.

Astronomia (Caratteristica Mente):

questa abilità permette al personaggio di comprendere i meccanismi che regolano il moto dei vari corpi celesti. Il personaggio, in qualsiasi sistema solare si trovi, è in grado di determinare la posizione e le orbite di pianeti, comete e asteroidi grazie a uno studio attento dello spazio; più il corpo celeste preso in considerazione è piccolo e più la cosa diventa difficile. Il personaggio è in grado inoltre di riconoscere le costellazioni e le stelle più importanti, e di capire (tiro abilità) se nel cielo avvengono fenomeni strani e insoliti.

Autocontrollo (Caratteristica Spirito):

la capacità di controllare le proprie azioni con la forza di volontà. Un personaggio con questa abilità è anche in grado di ridurre la sensazione di dolore causata al proprio corpo grazie alla forza della sua mente. Così, un individuo che effettuasse con successo una prova abilità potrebbe camminare sui carboni ardenti, oppure giacere su un letto di chiodi, e così via. Prima di procedere però il soggetto deve prepararsi mentalmente per un minuto, alla fine del quale si può sottoporre a questo tipo di prove dolorosissime senza risentire del dolore per un numero di round pari al suo valore d'abilità. In questo periodo di tempo l'individuo è immune ad ogni sensazione di dolore e i danni che subisce vengono ridotti di 2 punti per dado. L'abilità non conta tuttavia nel caso di un combattimento corpo a corpo o contro l'effetto di un incantesimo. Scaduta la durata della sua immunità, il soggetto sentirà una serie di fitte lancinanti nelle parti del corpo interessate, ma riuscirà a sopportarle e il dolore sparirà in pochi minuti.

Avvocatura (Caratteristica Mente):

questa abilità può essere usata quando bisogna discutere un caso criminale di fronte a una corte di giustizia o a un tribunale. Questa abilità è molto più efficace in questi casi rispetto alla *Persuasione*, e combinata con la *Conoscenza di Codici e Leggi* permette al personaggio di incantare letteralmente un'aula di tribunale; anche se non farà ignorare al giudice i fatti più ovvi e provati, questa capacità può comunque fare la differenza in un processo.

Bere Alcolici (Caratteristica Fisico):

la capacità di assorbire grandi quantità di alcolici senza risentirne. Una prova abilità è necessaria dopo aver ingurgitato i primi due litri della bevanda (il doppio di quanto possa resistere chi non possiede questo talento) e ad ogni successivo bicchiere

Biblioteconomia (Caratteristica Spirito):

il personaggio è esperto nel catalogare e ritrovare libri e documenti all'interno di una qualsiasi biblioteca, libreria o collezione di materiale simile. Se l'individuo conosce bene il luogo in cui sta cercando (ci ha lavorato per un mese, oppure ne ha curato la catalogazione delle opere), allora è in grado di trovare il materiale desiderato in una decina di minuti (se la prova abilità riesce, ovviamente). Viceversa, se non ha familiarità con il luogo in cui sta operando la ricerca, oppure i documenti non sono stati catalogati con un metodo riconoscibile, allora il tempo impiegato per trovare il materiale desiderato diventa una paio di ore (è ovviamente necessario una prova abilità). Se poi la prova abilità fallisce, in entrambi i casi il personaggio si accorgerà del fatto solo dopo una quarantia di minuti di inutile ricerca, ma potrà ritentare subito dopo senza alcuna penalità.

Boscaiolo (Caratteristica Fisico):

questa abilità può essere usata per abbattere gli alberi e lavorarli fino a farli diventare prodotti grezzi. La creazione di prodotti finiti però è compito dei vari artigiani quali gli ebanisti, i cartai, i mobiliari, e così via. Chiunque possieda questa abilità ha anche un bonus nell'utilizzo di accette o armi simili quando si tratta di sfondare porte o fare a pezzi oggetti di legno.

Botanica (Caratteristica Mente):

il personaggio è in grado di riconoscere tutte le specie vegetali fino ad ora scoperte dalle civiltà conosciute e con una prova abilità può ricordare le proprietà relative a ciascuna di esse. Il botanico conosce anche le caratteristiche dei mostri di tipo vegetale (come l'erba assassina o la rosa vampiro) e può scoprire le proprietà di piante a lui sconosciute se le analizza per 3 giorni in un laboratorio adeguato.

Bottaio (Caratteristica Fisico):

l'abilità permette al personaggio di fabbricare barili, botti, e simili contenitori. Inoltre, il personaggio è in grado di riconoscere la qualità di qualsiasi tipo di contenitore e le eventuali imperfezioni, che (con gli strumenti adatti) può riparare

Burocrazia (Caratteristica Mente):

il personaggio è esperto delle pratiche burocratiche e dell'apparato governativo di un determinato paese. Questa abilità consente di: 1- Ottenere un permesso o un qualsiasi documento nella metà del tempo normale; 2 - Riuscire a parlare con le persone giuste per ottenere un favore o un documento. L'abilità può anche essere usata contro qualcuno per utilizzare al meglio gli effetti perversi della burocrazia (es: raddoppiare il tempo necessario per ottenere un'autorizzazione, dilungare i procedimenti penali, far perdere importanti registri).

Cacciare (Caratteristica Spirito):

l'abilità di trovare, inseguire e catturare selvaggina di qualsiasi grandezza usando l'arco, la fionda o la lancia. Il personaggio può rifornirsi automaticamente di cibo per lunghi periodi di tempo se si trova in una zona fertile e porta con sé un arco, una fionda o una lancia. Tutto quello che deve fare è una prova sul valore dell'abilità (con le eventuali penalità assegnate dal MASTER se la zona non è ricca di animali o se altre condizioni gli sono avverse).

Calzolaio (Caratteristica Fisico):

il personaggio è in grado di disegnare, fabbricare e riparare qualsiasi tipo di calzatura (occorre una prova abilità) con i materiali più svariati. Può inoltre stimare il prezzo e la qualità di questi articoli, individuare eventuali difetti di fabbricazione e lo stile e la zona di provenienza (se possibile) con una prova abilità.

Camminare sugli Alberi (Caratteristica Fisico):

questa abilità permette al personaggio di salire sugli alberi, di spostarsi da un ramo all'altro, di rimanere immobile nascosto sotto il fogliame e di combattere restando in equilibrio sui rami. Il personaggio che possiede questa abilità di solito può compiere normali azioni sugli alberi senza effettuare alcun controllo.

Canapaio (Caratteristica Fisico):

questo talento permette al personaggio di lavorare la canapa e il cotone per produrre tessuti molto resistenti (a esempio vele, tende da carro, teloni, ecc.), e di riparare quelli logori (quando è ancora possibile).

Canestraio (Caratteristica Fisico):

il personaggio è in grado di fabbricare canestri, ceste, sacche e simili contenitori di vimini e di cuoio di qualsiasi grandezza; la prova abilità è necessaria solo per i canestri più difficili da costruire (molto grandi o molto piccoli).

Cantare (Caratteristica Spirito):

il talento di cantare in modo armonioso e accattivante. Il personaggio è in grado di cantare qualsiasi tipo di testo scritto in una lingua conosciuta, questo sempre se riesce a studiarlo per alcune ore prima di provarlo di fronte ad un pubblico.

Cantastorie (Caratteristica Spirito):

l'abilità di catturare l'attenzione del pubblico raccontando una storia. Il personaggio può raccontare storie basate su fatti veri o su miti e leggende che lui conosce; se possiede anche l'abilità *Cantare* può riuscire a metterle in musica per ottenere un effetto ancora più suggestivo.

Capitano (Caratteristica Mente):

l'abilità di condurre una grossa nave e di dirigere una ciurma in modo competente. Questa capacità non permette però di affrontare sfide all'autorità di un capitano (come ad esempio un ammutinamento), che dovrebbero essere risolte con una prova Spirito o su una qualche abilità legata a quella caratteristica (ad esempio *Comando*).

Carbonaio (Caratteristica Fisico):

il personaggio conosce le tecniche di estrazione e di produzione del carbone e della carbonella e sa come utilizzarli per alimentare qualsiasi dispositivo a carbone.

Caricatore (Caratteristica Fisico):

il personaggio sa come caricare carri, carrozze e barche in modo che il carico non si sposti e non si danneggi lungo il viaggio. Può inoltre ispezionare carri e barche per trovare eventuali difetti di sistemazione del carico e correggerli.

Carpentiere (Caratteristica Fisico):

il personaggio è in grado di costruire, montare e riparare elementi di una grande struttura in legno (ponti, tetti, moli, case, pezzi d'assedio, ecc.). Con una prova abilità inoltre, il personaggio è anche in grado di individuare i punti deboli di una struttura in legno nonché i punti portanti.

Carradore (Caratteristica Fisico):

l'abilità di fabbricare e riparare carri (da guerra e non), carrozze e mezzi affini. Il personaggio è anche in grado di costruire e riparare ruote e oggetti con ruote usando qualsiasi materiale. Anche se sembra facile costruire la più semplice fra le invenzioni, la capacità di fabbricare una ruota piatta, bilanciata e senza imperfezioni è abbastanza rara.

Cartografo (Caratteristica Mente):

il personaggio è capace di leggere e disegnare mappe. Si richiede un controllo per effettuare disegni complessi in tre dimensioni o per farsi la mappa mentale di una zona.

Cavalcare Animali/Mostri (Caratteristica Fisico):

con questa abilità il personaggio può cavalcare un determinato tipo di animale o mostro, sempre che esso sia addomesticato o voglia farsi montare. Una prova abilità è necessaria ogniqualvolta si verifichi una delle seguenti condizioni: 1- quando si lancia una magia; 2 - quando si combatte a distanza ravvicinata 3 - quando si usa un'arma piuttosto lunga

Cavallerizzo (Caratteristica Fisico):

il personaggio è talmente abile da cavalcare che anche le azioni che normalmente richiederebbero una prova *Cavalcare* riescono automaticamente. Il controllo sull'abilità si effettua nelle seguenti circostanze: 1- quando il cavaliere richiama la propria cavalcatura; 2 - quando il personaggio usa il proprio cavallo come scudo attaccandosi da una parte del suo dorso; 3 - quando si salta un ostacolo; 4 - quando si tenta di non essere appiediti.

Cercare l'Acqua (Caratteristica Mente):

l'abilità di localizzare depositi sotterranei d'acqua in quelle zone che appaiono desertiche e aride. Il personaggio esamina attentamente il terreno in un'area di cinque metri quadrati e se la prova abilità

riesce è capace di dire con tutta sicurezza se entro un chilometro di raggio è presente una sorgente o una falda sotterranea e la profondità relativa; se la prova fallisce il personaggio non è riuscito a trovare alcuna traccia superficiale che possa confermare la presenza d'acqua nel sottosuolo.

Cocchiere (Caratteristica Fisico):

il personaggio è capace di agganciare i cavalli ad un qualsiasi tipo di carro e di prepararlo per il viaggio. Inoltre è in grado di manovrare il veicolo senza problemi e di evitare di farsi male in caso di incidenti. Nella maggior parte dei casi non è richiesto una prova abilità (durante cioè normali condizioni di guida), ma quando si tenta di fare qualcosa di imprevisto o di pericoloso (come sfrecciare illesi in mezzo ad una raffica di frecce o guidare a tutta velocità su un terreno accidentato) allora è necessario una prova abilità per non perdere il controllo del carro (penalità sono a discrezione del MASTER).

Colpire alla Cieca (Caratteristica Spirito):

l'abilità di colpire un bersaglio senza riuscire a vederlo; si usa quando il personaggio è al buio o quando il bersaglio è fuori dal suo raggio visivo. Il personaggio deve essere in grado di sentire il bersaglio tramite l'udito in modo da poterne stimare la posizione. Se la prova abilità riesce allora il personaggio può tentare di ferire il bersaglio con un normale tiro per colpire senza penalità.

Comando (Caratteristica Spirito):

il personaggio possiede un talento naturale per condurre altre persone, spronarle e dirigerle. Questa capacità può anche essere usata per tentare di convincere altri PNG ad obbedire al personaggio; a differenza di *Terrorizzare* però, questa abilità non si affida alla forza bruta ma all'autorità carismatica del personaggio (naturalmente se il MASTER ha una valida ragione per cui pensa che un PNG non debba seguire il personaggio può decidere che il tentativo di *Comando* fallisca automaticamente).

Combattimento a mani nude (Caratteristica Fisico):

Questa abilità permette di combattere a mani nude nella maggior parte della situazione.

Combattimento sui Carri (Caratteristica Fisico):

questa abilità serve per combattere su di un carro da guerra o sopra un carro volante.

Comico (Caratteristica Spirito):

il personaggio è un gran mattacchione, sa raccontare centinaia di barzellette e sa mettere in scena scherzi e opere buffe per divertire gli altri.

Compositore (Caratteristica Mente):

il personaggio con questa abilità è capace di comporre opere musicali e canzoni di qualsiasi genere prendendo spunto da avvenimenti a cui ha assistito. Una prova abilità è richiesto per lavorare un po' più di fantasia e imbastire un racconto attorno a un fatto di per sé poco interessante. Il tempo di composizione varia asseconda della storia da raccontare o del pezzo musicale che si vuole comporre (da 2d4 ore per le canzoni più semplici a 2 giorni per quelle più raffinate, fino a 3 settimane per le opere liriche e 2 mesi per le sinfonie).

Concentrazione (Caratteristica Mente):

questa abilità si usa per mantenere la concentrazione necessaria a lanciare o a mantenere l'effetto di una magia. È necessario una prova abilità quando si viene feriti per mantenere la concentrazione.

Conoscenza dei Geni (Caratteristica Mente):

il personaggio è versato nella conoscenza della società dei geni, della loro gerarchia e delle loro leggi, nonché del modo corretto di rivolgersi a loro per non irritarli. Con una prova riuscita il personaggio può riconoscere le varie razze dei geni e il posto che occupa il singolo essere nella scala sociale. Inoltre, una

prova abilità serve anche per riconoscere un genio sotto mentite spoglie (può essere fatto un solo controllo per ogni singolo sospettato). Infine, l'abilità è utile per riconoscere lo zampino dei geni in determinate circostanze o se alcuni luoghi sono sacri o protetti da magie dei geni.

Conoscenza dei Geroglifici Antichi (Caratteristica Mente):

la capacità di scrivere e comprendere gli antichi geroglifici nithiani. Ogniqualvolta si cerchi di decifrare un testo scritto in questa lingua è necessario una prova abilità. I testi molto antichi che usano ideogrammi non troppo conosciuti danno varie penalità alla prova.

Conoscenza dei Mostri (Caratteristica Mente):

il personaggio ha studiato a lungo le creature fantastiche e i mostri più) e conosce le loro abitudini alimentari, riproduttive, nonché le tecniche di caccia e il loro habitat più comune. Una prova abilità è richiesta ogniqualvolta si cerchi di riconoscere le tracce lasciate da una di queste creature, oppure di ricordare i suoi punti deboli e le sue caratteristiche peculiari (abilità speciali e immunità particolari note).

Conoscenza dei Non-Morti (Caratteristica Spirito):

il personaggio è un esperto delle arti negromantiche e degli esseri non-morti. Egli è in grado di identificarli e di ricordarne i poteri e le debolezze con una prova abilità riuscito, che presuppone la possibilità per il personaggio di studiare il non-morto in questione per almeno un'oretta per riuscire a determinare esattamente se i suoi poteri si discostano dalla casistica generale relativa alla sua classe e in che modo (ad esempio se un vampiro è soggetto all'aglio o a qualche altra pianta, o se risucchia energia vitale o altri fluidi, ecc.). Il personaggio inoltre conosce le tecniche più comuni (magiche e non) per creare questi non-morti, anche se i dettagli più oscuri gli sfuggono (ad esempio non conoscerà l'esatto processo per la creazione di un lich, ma sarà in grado di descriverlo solo a grandi linee senza specificare gli incantesimi o gli ingredienti richiesti).

Conoscenza del Mercato (Caratteristica Spirito):

il personaggio è un profondo conoscitore del mercato economico mondiale. Con una prova abilità riesce a ricordare quali sono gli import e gli export di una determinata nazione, quali le merci più richieste e quelle più rare, quali i migliori mercati e porti in cui vendere una determinata mercanzia, e così via.

Conoscenza della Città (Caratteristica Mente):

il personaggio conosce i molti segreti di una città di cui è esperto e dell'area circostante (entro 8 km). Senza alcuna prova il personaggio si ricorda i nomi delle varie strade e la loro ubicazione, oltre che la posizione degli edifici più famosi e importanti della città (incluse le locande). Una prova abilità è richiesto per ricordare la storia della città, le sue difese, la mappa del sistema fognario (se esiste) e notizie sulle personalità più importanti o famose.

Conoscenza della Malavita (Caratteristica Spirito):

il personaggio conosce i principali esponenti della malavita locale (una provincia) e i traffici o gli affari illeciti che si svolgono in questa zona, nonché i crimini commessi in passato e i luoghi preferiti dai criminali. Una prova abilità è richiesta per capire quali persone potrebbero aver commesso un determinato crimine e per tracciare un profilo psicologico di qualsiasi criminale.

Conoscenza della Natura (Caratteristica Mente):

conoscenza della flora e della fauna comune di una località familiare. Ciò include la conoscenza delle piante commestibili e di quelle velenose, delle piante curative e dei segni di pericoli imminenti, come l'assenza di un tipo di piante o di insetti, il comportamento strano di alcuni animali, ecc.

Conoscenza della Società (Caratteristica Mente):

l'individuo conosce le personalità più famose di una determinata nazione. Questa conoscenza include la storia personale, le imprese e la posizione occupata dai singoli personaggi, siano essi esponenti dell'élite governativa, eroi contemporanei, o ricchi mercanti e artigiani rinomati. Una prova abilità è necessario per ricordare i particolari della vita di ciascuno e le relazioni che legano questi personaggi tra loro.

Conoscenza delle Eredità (Caratteristica Mente):

questa abilità permette ad un personaggio di identificare un tipo di Eredità studiando gli effetti deterrenti e la trasformazione che causa in chi la usa. Un primo tiro abilità è necessario per riconoscere una Eredità, mentre un secondo per ricordare alcuni dei dettagli più importanti, come la durata, l'area d'effetto e gli eventuali danni prodotti.

Conoscenza di Codici e Leggi (Caratteristica Mente):

l'abilità fornisce al personaggio una conoscenza dettagliata delle leggi civili, penali e commerciali di una nazione e dei codici morali vigenti in quel paese. Le persone con questa capacità possono esaminare contratti commerciali e altri trattati ufficiali per cercare cavilli e scappatoie che potrebbero costituire un problema (o un vantaggio) per i loro clienti. Ovviamente sono anche capaci di redigere documenti legali inserendovi a loro volta piccole clausole per salvaguardare i propri interessi (o quelli dell'eventuale cliente). Chi possiede questa abilità può infine capire come comportarsi in modo da non offendere la morale comune e come riparare ad eventuali trasgressioni.

Conoscenza di Miti e Leggende (Caratteristica Spirito):

questa abilità permette al personaggio di conoscere tutte le leggende, i miti, le saghe e le storie epiche di una determinata regione. Una prova abilità è necessario per ricordare le leggende più oscure o per capire se storie e racconti di altri paesi possono avere qualcosa in comune con i miti che conosce.

Conservare (Caratteristica Mente):

la conoscenza dei metodi più diffusi per conservare a lungo cibi, bevande e altri oggetti deperibili. Una prova abilità è richiesta solo quando ci si trova in una situazione in cui si è sprovvisti dei normali materiali e strumenti di conservazione e bisogna adottare un procedimento d'emergenza. Una prova può servire anche per riconoscere il metodo di conservazione di altre culture.

Consigliere (Caratteristica Mente):

la capacità di consigliare altre persone riguardo i loro problemi, le scelte giuste da fare e le varie aspettative. Il giocatore giudica la situazione che gli viene proposta, formula il suo consiglio ed effettua la prova abilità: se ha successo, il MASTER lo informa riguardo all'utilità e alla pertinenza della sua raccomandazione ed eventualmente gliene suggerisce una migliore; viceversa il giocatore non riceve aiuti dal MASTER e il consiglio (giusto o sbagliato che sia) resta quello formulato.

Contabilità e Finanza (Caratteristica Mente):

il personaggio sa far di conto, tenere registri contabili e conosce le regole dell'economia di un paese.

Contorsionista (Caratteristica Fisico):

il personaggio possiede un'enorme flessibilità che gli consente di usare i propri tendini, muscoli e persino le proprie ossa per compiere azioni incredibili. Può ad esempio sgusciare attraverso aperture strettissime (entro limiti fisici accettabili), nascondersi dentro un piccolo baule o una valigia, passare attraverso tunnel e altri passaggi che sarebbero normalmente inaccessibili ad esseri delle sue dimensioni, e assumere scomode posizioni senza risentirne minimamente. L'abilità gli consente anche di slogarsi arti e giunti articolari senza troppi problemi e senza dolore, tutto questo naturalmente con una prova abilità.

Contraffazione (Caratteristica Fisico):

il personaggio può creare duplicati di documenti e scritti, o individuare tentativi di contraffazione ad opera di altri. Per la falsificazione di un documento che non ha carattere personale (ordini militari, decreti locali, ecc.), basta avere un documento analogo come esempio; per riprodurre la scrittura di una persona specifica occorre invece uno scritto autografo di quell'individuo.

Contrattare (Caratteristica Spirito):

una prova effettuata con successo su questa abilità indica che il personaggio ha ottenuto il prezzo migliore per le proprie merci, informazioni o servizi. Se due individui che possiedono entrambi questa abilità cercano di convincersi l'un l'altro, vince chi dei due effettua la prova migliore. Il MASTER è libero di assegnare bonus e penalità a ciascun personaggio per rendere più verosimile la difficoltà della contrattazione

Coraggio (Caratteristica Spirito):

questa abilità permette al personaggio di resistere agli effetti di qualsiasi tipo di paura, anche magica, con un normale tiro abilità. Un PNG con questa capacità può anche tentare di resistere agli effetti del *Terrorizzare* e della tortura.

Cordaio (Caratteristica Fisico):

l'abilità permette al personaggio di fabbricare fili, spaghi e corde per un'ampia gamma di usi, dalle robuste funi di canapa usate sulle navi di tutto il mondo fino ai sottili ma resistenti fili di seta che solo i più ricchi possono permettersi, e di riconoscere il materiale di cui questi oggetti sono fatti. Con una prova abilità il personaggio può anche esaminare una corda per scoprire eventuali imperfezioni e punti deboli e per capire l'uso a cui può essere destinata.

Correre (Caratteristica Fisico):

Una prova riuscita su questa abilità raddoppia il movimento del personaggio (sia di corsa che di normale cammino).

Corrompere (Caratteristica Spirito):

il personaggio è un esperto nell'arte della corruzione. Egli è infatti capace di intuire chi e quando corrompere, e specialmente quanto denaro occorre perché il tentativo vada in porto senza problemi (tutto questo con una prova abilità riuscito). A volte il personaggio può usare altre cose oltre al normale denaro (come regali, favori, informazioni) per corrompere un individuo, asseconda delle tendenze di quest'ultimo.

Costruire Barche (Caratteristica Mente):

l'abilità permette al personaggio di progettare, costruire e riparare barche di piccola stazza (capacità massima 20.000 monete). È importante notare che a causa della loro struttura, queste barche non sono adatte per viaggiare su acque troppo mosse. Il Master deciderà il tempo necessario alla creazione di una barca in base ai materiali disponibili, alla forza lavoro e ad altre variabili.

Costruire Pezzi d'Artiglieria (Caratteristica Mente):

il personaggio è in grado di progettare, costruire e riparare grandi pezzi d'artiglieria come baliste, catapulte, lanciafiondi, e così via. Occorre una prova abilità per fare il progetto, e uno per dirigere i lavori di costruzione o riparazione.

Costruire Reti (Caratteristica Mente):

un'abilità che permette al personaggio di fabbricare e riparare qualsiasi tipo di rete e di individuarne i punti deboli.

Costruire Trappole (Caratteristica Mente):

L'abilità di costruire trappole per catturare animali, mostri e visitatori non graditi. Una prova riuscita indica che la trappola funziona (il Master può assegnare alla prova modificatori in base alla quantità di tempo e di materiali adoperati dal personaggio). Bisogna notare che una prova che abbia successo non indica che la trappola cattura automaticamente il bersaglio, dato che, anche se è nascosta, può sempre essere scoperta ed evitata.

Crittografia (Caratteristica Mente):

L'abilità di decifrare qualsiasi tipo di codice. Il periodo per riuscire a decifrare il codice è relativo alla difficoltà col quale è scritto e varia dai 10 minuti fino a giornate intere. E' possibile anche creare un nuovo linguaggio criptato in questo caso ci impiegherà circa 8 ore.

Cuoco (Caratteristica Spirito):

L'abilità di preparare piatti squisiti usando gli ingredienti più disparati, avendo a disposizione una cucina ben fornita. Una prova riuscita indica che il cuoco ha sfornato una pietanza prelibata o che ha individuato l'errore nella preparazione di un determinato piatto. Un *Cuoco* sarà anche in grado di riconoscere una pietanza avvelenata o adulterata con una prova abilità.

Danzare (Caratteristica Fisico):

il talento di muoversi con grazia ed agilità seguendo il ritmo di qualsiasi musica, incantando il pubblico coi propri passi.

Demonologia (Caratteristica Mente):

il personaggio è un esperto degli esseri comunemente definiti demoni o diavoli, abitanti nei Piani Esterni. Il demonologo è in grado di capire se ci sia la presenza di demoni in una certa zona (dopo almeno un giorno di indagini), di identificarli se si mostrano apertamente e di ricordarne i poteri e le debolezze con una prova abilità riuscito. Ciò naturalmente presuppone la possibilità per il personaggio di studiare il demone in questione per almeno un'oretta per riuscire a determinare esattamente se i suoi poteri si discostano dalla casistica generale relativa alla sua classe e in che modo. Questo è vero specialmente per i membri della Stirpe Demoniacca, visto che i poteri dei singoli appartenenti ad una medesima casta spesso possono variare (ad esempio, un esemplare può Vedere l'Invisibile mentre un altro potrebbe Teletrasportarsi). Il demonologo conosce anche le tecniche più comuni (magiche e non) per evocare i demoni inferiori, anche se i dettagli più oscuri gli sfuggono. Se proprio vuole tentare un'evocazione, dovrà ricercare tra tomi antichi di demonologia (e non è detto che li possieda) per un'ora e ore ed effettuare una prova abilità con penalità (non può evocare in tal modo demoni Immortali). Va ricordato che evocare un demone non significa automaticamente vincolarlo: questo viene deciso in base ad una prova di volontà tra demonologo e demone...

Divinazione (Caratteristica Spirito):

la capacità di combinare astrologia e predizione del futuro.

Dormire (Caratteristica Fisico):

la capacità di dormire anche in mezzo alla confusione più totale (è richiesto una prova abilità).

Dottore (Caratteristica Fisico):

L'abilità di curare ferite e di diagnosticare malattie. Una prova riuscita permette al personaggio di curare 4 punti vita ad un essere umanoide con un breve intervento (di pochi minuti). L'abilità non può essere usata più di una volta sulla stessa serie di ferite. Una prova abilità riuscita indica inoltre che il personaggio è stato capace di diagnosticare una malattia e di prescrivere una cura adeguata (uno scarto di almeno quattro punti fra il valore richiesto e quello ottenuto permette anche di capire se la malattia è magica o naturale).

Il dottore, se provvisto degli strumenti adeguati, è inoltre in grado di compiere piccole operazioni chirurgiche e di trattare fratture ossee con una prova abilità.

Dracologia (Caratteristica Fisico):

il personaggio ha studiato a lungo la stirpe dei draghi e conosce le loro abitudini alimentari, riproduttive, nonché le tecniche di caccia e il loro habitat più comune. Una prova abilità è richiesta ogniqualvolta si cerchi di riconoscere le tracce lasciate da una di queste creature, di capire che tipo di drago si aggira in una determinata area, oppure di ricordare i suoi punti deboli e le sue caratteristiche peculiari (abilità speciali e immunità particolari note).

Duellare (Caratteristica Spirito):

il personaggio conosce tutte le regole in materia di duelli vigenti nelle nazioni di una vasta area geografica. Le regole riguardano i duelli con pistole, spade, e altre armi, e persino con arti marziali. Il personaggio può fare da mediatore e giudicare se un duello viene condotto secondo le regole. Il personaggio che possiede questa abilità dimostra anche una calma innaturale nel duello. In questo caso, una prova abilità riuscita permette al personaggio di fissare l'avversario per qualche istante in modo tale da farlo innervosire.

Empatia Animale (Caratteristica Spirito):

il personaggio possiede la capacità di percepire e comunicare le emozioni più semplici ad un tipo di animale o di mostro in un raggio di 30 metri. L'animale o il mostro scelto dovrebbero avere una intelligenza animale. Il personaggio deve effettuare una prova abilità ogni volta che cerca di comunicare con la bestia.

Erboristeria (Caratteristica Mente):

il personaggio riconosce le erbe con proprietà curative e tossiche e sa come usarle. Se la prova ha successo, l'individuo può preparare (a patto che abbia gli ingredienti) un qualsiasi antidoto naturale ad un veleno naturale o fabbricare un veleno usando gli estratti di specifiche piante. Inoltre, il personaggio può anche riconoscere i sintomi prodotti da questi stessi veleni naturali.

Esperto di Moda (Caratteristica Mente):

la capacità di essere sempre informati sugli stili più in voga e sul modo di vestire più ammirato dalla gente. Una prova abilità permette di capire qual è la moda attuale di una determinata località, e un ulteriore tiro si richiede ogniqualvolta si cerchi di vestirsi alla moda utilizzando materiali non di prima scelta (il MASTER può applicare penalità asseconda dei materiali a disposizione).

Etichetta (Caratteristica Mente):

la conoscenza dei modi di fare e di comportarsi decentemente di un popolo. Include il codice morale, il modo di presentarsi, di intrattenere una conversazione e di stare a tavola. Non è richiesto alcuna prova abilità se non per riuscire a destreggiarsi in situazioni assai delicate e particolarmente imbarazzanti. Può essere usata anche per comportarsi in modo appropriato con membri di culture estranee al personaggio dopo almeno un giorno passato a studiarne i costumi.

Etnologia (Caratteristica Mente):

questa abilità permette al personaggio di conoscere in dettaglio i costumi, le credenze, le abitudini, la dieta e le capacità magiche di due razze di esseri. Il personaggio possiede anche un vocabolario di base (30-40 parole) e sa come rivolgersi a membri di queste razze per suscitare istinti amichevoli (o ostili). Questa abilità può essere scelta più volte per aumentare il numero di razze conosciute.

Etologia (Caratteristica Mente):

la conoscenza dei vini e dei differenti tipi di liquori. Con una prova abilità il personaggio è un esperto assaggiatore di vini, sa distinguere le differenti annate e la provenienza dei vari prodotti vinicoli, capire se un prodotto è stato alterato con sostanze alchemiche, se è avariato e stabilire la qualità migliore tra liquori simili.

Fabbricare Archi (Caratteristica Fisico):

l'abilità consente al personaggio di costruire un perfetto equipaggiamento da arciere (arco, frecce e faretra), che potrà essere più o meno valido asseconda dei materiali e degli strumenti usati. Inoltre, il personaggio può capire il valore e la qualità di fabbricazione di qualsiasi arco o freccia gli capiti sotto mano (per entrambe le cose occorre una prova abilità).

Fabbricare Armi (Caratteristica Fisico):

la capacità di progettare, costruire e riparare qualsiasi tipo di arma (esclusi gli archi e i proiettili), sempre che il personaggio disponga dei materiali e degli strumenti adatti. Con questo talento il personaggio può anche valutare il prezzo di ogni arma non magica che esamina.

Fabbricare Polvere da Sparo (Caratteristica Fisico):

il personaggio conosce gli ingredienti e il procedimento segreto per fabbricare la magica polvere da sparo. Una prova abilità è richiesto ogniqualvolta si voglia miscelare gli ingredienti e preparare una dose di polvere.

Fabbricare Proiettili (Caratteristica Fisico):

l'abilità permette al personaggio di progettare e di creare qualsiasi tipo di proietto, dalle semplici frecce ai dardi per balista.

Fabbro (Caratteristica Fisico):

l'abilità indica che il personaggio ha familiarità con il lavoro in una fucina e che sa creare oggetti forgiando acciaio, ferro, e altri metalli comuni (non preziosi); l'abilità serve anche per riparare oggetti danneggiati o rotti e pertanto inutilizzabili.

Faccia Tosta (Caratteristica Spirito):

la capacità di uscire brillantemente da una situazione imbarazzante o di riparare ad una gaffe. Il personaggio è dotato di un certo savoir faire che lo rende capace di affrontare situazioni imbarazzanti volgendole a proprio favore e senza esserne travolto. Una prova abilità è necessaria ogniqualvolta il personaggio cerchi di salvare la faccia dopo un'uscita imbarazzante sua o di qualcuno che lui vuole aiutare.

Falegname (Caratteristica Mente):

il personaggio conosce le tecniche per costruire e riparare mobili, oggetti d'arredamento e utensili in legno. Il *Falegname* è anche in grado di individuare scompartimenti nascosti, doppi fondi, et similia con una prova abilità che abbia successo (spetta al Master applicare eventuali penalità alla prova).

Fare Segnali (Caratteristica Mente):

questa abilità permette al personaggio di lasciare messaggi che possono essere compresi solo da un altro specialista in segnali della stessa cultura. I messaggi che possono essere trasmessi devono essere bravi e semplici, come ad esempio "esercito in arrivo da nord" o "accampamento a cento passi a est", e così via. Il messaggio può essere lasciato in vari modi, ognuno tipico di una determinata cultura (ad esempio attraverso mucchietti di sassi o di rametti, tramite tamburi o bandiere). Grazie a quest'abilità è anche possibile scambiarsi messaggi a distanza visiva senza parlare, ma gesticolando solamente. Ovviamente il

messaggio deve essere breve e non troppo complesso, il codice (o la lingua) deve essere comune ad entrambi i parlanti ed occorre una prova abilità per decifrare il messaggio.

Fiutare (Caratteristica Mente):

il personaggio è in grado di identificare gli odori e di risalire alla loro fonte (cioè di seguirli).

Genealogia (Caratteristica Mente):

l'arte di riuscire a ricostruire l'albero genealogico di una famiglia o di una persona. L'abilità consente la conoscenza dell'albero genealogico delle famiglie più importanti di una regione, ma con una prova abilità e le giuste risorse (una buona biblioteca), si può riuscire a definire anche la genealogia di nuove famiglie o individui.

Geografia (Caratteristica Mente):

la conoscenza dei sentieri, dei corsi d'acqua, dei tipi di terreno e delle condizioni ambientali in una vasta zona. Un personaggio con questa abilità sa quali sono le vie più sicure e più rapide, conosce l'ubicazione di tunnel, eventuali sentieri di caccia, guadi e passi montani.

Geologia (Caratteristica Mente):

il personaggio è un esperto di minerali ed è in grado di analizzare la conformazione geomorfica e le peculiarità di tutti i tipi di terreno. Una prova abilità è richiesta per riuscire a scoprire se esistono giacimenti di un particolare minerale in una certa zona, oppure da dove può provenire un reperto minerale o ancora se il terreno di una determinata area presenta anomalie rispetto al normale. Il tempo impiegato per l'analisi varia asseconda della difficoltà della stessa (da un paio di minuti ad alcune ore, se non giorni).

Giocare d'Azzardo (Caratteristica Spirito):

questa abilità indica che il personaggio ha familiarità con vari giochi di abilità e possiede una conoscenza istintiva delle statistiche. Se la prova abilità ha successo, l'abilità permette al personaggio di fare una buona scommessa o di vincere una partita; se però anche l'avversario possiede questa abilità, allora vince chi compie la prova meglio. Questa abilità non include l'imbroglio e il gioco sleale.

Giocoliere (Caratteristica Fisico):

l'abilità permette al personaggio di compiere giochi d'abilità con tre oggetti di ugual forma e dimensioni.

Gioielliere (Caratteristica Spirito):

l'abilità di disegnare e costruire gioielli e ornamenti raffinati. Una prova riuscita permette anche di valutare il prezzo di qualsiasi prezioso e di stabilirne la qualità (e quindi di individuare anche i falsi; ovviamente il gioielliere può anche produrre falsi per proprio conto).

Guaritore (Caratteristica Spirito):

il personaggio conosce alcuni segreti della medicina naturale e può guarire usando i propri fluidi vitali. Con una prova abilità il personaggio guarisce 2 punti vita col tocco delle mani dopo un minuto di trattamento. Si può curare un singolo paziente solo 1 volta al giorno, ma si può ripetere la pratica nei giorni successivi

Illuminatore (Caratteristica Mente):

il personaggio è un esperto nel fabbricare strumenti d'illuminazione. Candele, oli combustibili, torce, lampade e altri strumenti simili: con una prova abilità il personaggio è in grado di produrre uno di questi oggetti, ammesso che abbia a sua disposizione i materiali adatti.

Imbrogliare (Caratteristica Spirito):

l'abilità consente al personaggio di riuscire a vincere al gioco d'azzardo imbrogliando (ad esempio usando carte nascoste nelle maniche, sostituendo i dadi normali con quelli truccati, ecc.) e di riconoscere questo tipo di trucchetti quando sono altri ad usarli.

Imitare Suoni (Caratteristica Fisico):

la capacità di imitare i versi degli animali e gli accenti stranieri, in modo da depistare gli ascoltatori.

Individuare gli Inganni (Caratteristica Spirito):

la capacità di riconoscere i trucchi o i comportamenti fasulli di altre persone. Un uso riuscito dell'abilità non rivela il grado di falsità delle affermazioni o la motivazione che spinge un individuo a mentire, ma solo che il personaggio non deve fidarsi di lui, perché sta cercando intenzionalmente di ingannarlo.

Ingegnere Aeronavale (Caratteristica Mente):

la capacità di progettare, costruire e riparare velivoli di qualsiasi forma e dimensioni, capaci di viaggiare dentro e fuori dall'atmosfera di un pianeta. Il personaggio deve comunque avere a disposizione i materiali, gli attrezzi e la manodopera sufficiente per poter ottenere velivoli solidi e affidabili. Una prova riuscita permette anche di riconoscere lo stile secondo cui è stato costruito un velivolo e così risalire al tempo e al luogo di fabbricazione, questo sempre che l'aeronave sia del pianeta d'origine del personaggio, o in caso contrario, che lui ne abbia già incontrata prima una simile.

Ingegnere Edile (Caratteristica Mente):

la capacità di progettare e di dirigere i lavori di costruzione di qualsiasi edificio, da una semplice stalla a un raffinato palazzo imperiale. Questa abilità può anche essere usata per riconoscere lo stile di ogni costruzione che il personaggio riesca ad esaminare da vicino (chi l'ha costruita, quali materiali sono stati usati, se c'è qualcosa di insolito nel design, ecc.). Il Master può applicare diverse penalità a seconda della familiarità che il personaggio ha con lo stile di costruzione preso in esame. Una prova abilità permette anche individuare gli eventuali punti deboli, i punti portanti e, se riesce ad esaminare bene la struttura, anche stanze segrete.

Ingegnere Navale (Caratteristica Mente):

l'abilità di progettare, costruire e riparare grandi imbarcazioni capaci di solcare fiumi, laghi e oceani (oltre 20.000 monete di capacità di carico). Il personaggio deve comunque avere a disposizione i materiali, gli attrezzi e la manodopera sufficiente per poter ottenere imbarcazioni solide e veloci (spetta al Master applicare le adeguate penalità qualora mancassero alcuni di questi requisiti). Una prova riuscita permette anche di riconoscere lo stile di una nave e risalire al tempo e al luogo di fabbricazione.

Ingegnere per Lavori Sotterranei (Caratteristica Mente):

questa abilità dà al personaggio una conoscenza accurata delle tecniche di scavo e di costruzione sotterranea. Un individuo con questa abilità può dirigere operai impegnati in lavori di traforo e di costruzione di edifici sotterranei o scavati nella roccia.

Insegnante (Caratteristica Mente):

il personaggio è in grado di insegnare ad altri una materia o un'abilità che già conosce. Se la prova *Insegnante* ha successo, allora è riuscito a fare imparare al suo allievo la materia di studio o l'abilità in questione, e quest'ultimo può contarla fra le sue abilità generali.

Inseguire (Caratteristica Fisico):

questa abilità è simile a *Seguire Tracce*, ma viene usata solamente nelle aree urbane: indica la capacità di tallonare qualcuno, anche se questi cerca di mescolarsi tra la folla, di sgusciare dietro ogni angolo o di

perdersi fra i vicoli. Un primo tiro abilità è necessario affinché il personaggio riesca ad inseguire qualcuno senza essere notato da quest'ultimo.

Intagliare Pietre Preziose (Caratteristica Mente):

l'abilità permette al personaggio di trasformare gemme grezze o troppo grandi in gemme lavorate o più piccole da poter inserire in vari articoli di gioielleria. L'abilità può anche servire per modificare l'aspetto di una specifica pietra e per creare dei falsi.

Ipnottizzare (Caratteristica Spirito):

il personaggio possiede uno sguardo magnetico e conosce le tecniche per ipnotizzare le altre persone. Se la prova abilità ha successo, la vittima viene posta in uno stato di rilassatezza totale durante il quale è altamente suscettibile agli ordini dell'ipnotizzatore.

Lanciare Magie (Caratteristica Mente):

Questa abilità permette al personaggio di lanciare magie (verrà chiamato nel manuale Usufruttore di Magia). Con questa abilità il giocatore potrà scegliere 5 magie dalla lista delle magie in fondo (logicamente sotto osservazione del Master).

Lavorare il Corallo (Caratteristica Mente):

questa abilità include una conoscenza di base dei processi di formazione del corallo e delle tecniche migliori per accelerare il suo ciclo di evoluzione e modellarlo nei modi più disparati e artistici possibili.

Leggere le Labbra (Caratteristica Mente):

per usare questa abilità il personaggio deve essere in grado di vedere le labbra della persona bersaglio e di comprendere il linguaggio parlato da quest'ultimo; una prova riuscita permette al personaggio di capire ciò che viene detto. La distanza e la luce presente dovrebbero essere tenute in considerazione dal Master per eventuali penalità da applicare alla prova.

Leggere le Rune (Caratteristica Mente):

l'abilità di leggere le Sacre Rune diffuse nelle Terre del Nord. Una prova riuscita permette al personaggio di capire il significato letterale delle scritte.

Leggere/Scrivere una Lingua (Caratteristica Mente):

indica la conoscenza della lingua scritta di un determinato popolo. Una prova abilità è necessaria per comprendere testi redatti in forme arcaiche o particolarmente oscure e per scriverne altri.

Linguistica (Caratteristica Spirito):

il personaggio è in grado di comprendere gli scritti di qualsiasi tipo (esclusi quelli fatti nella lingua della magia), sia moderni che antichi.

Logica (Caratteristica Spirito):

il personaggio conosce le teorie e i ragionamenti della scienza logica comuni nel suo mondo. Grazie ad essi può compiere operazioni di induzione, abduzione e deduzione che gli permetteranno di trovare risposte (teoriche o empiriche) ai suoi interrogativi. Una prova abilità può servire per capire se un ragionamento fatto a partire da una serie di dati iniziali è valido oppure viziato da errori (il MASTER dovrebbe suggerire dove il ragionamento o la teoria è inconsistente senza però fornire la spiegazione esatta al giocatore).

Mandriano (Caratteristica Fisico):

questa abilità consente al personaggio di pascolare e di guidare gruppi di animali in una direzione ben precisa; serve inoltre per dirigere animali impegati a trascinare carichi molto pesanti.

Mangiafuoco (Caratteristica Fisico):

la capacità di ingoiare piccoli oggetti infuocati per proiettare successivamente una lingua di fuoco fuori dalla bocca. Con una prova abilità il personaggio è in grado di ingoiare piccoli oggetti infuocati e nel round successivo sputare fuori una lingua di fuoco di lunghezza variabile

Mangiare e Bere (Caratteristica Fisico):

una prova abilità riuscita indica che il personaggio è in grado di consumare una porzione di cibo o di bevanda superiore al normale. Il personaggio può così immagazzinare il cibo e i liquidi in eccesso e grazie ad essi riuscire a non mangiare e a non bere per un più lungo periodo di tempo senza effetti deleteri.

Manovrare Macchine da Guerra (Caratteristica Fisico):

il personaggio sa come progettare, costruire e manovrare macchine da guerra e come usare i suoi armamenti. Chi possiede questa abilità può dirigere l'equipaggio di una macchina da guerra per sfruttarla al meglio

Massaggiare (Caratteristica Spirito):

l'abilità di ritonificare e rigenerare il corpo attraverso il massaggio dei muscoli e dei punti focali. Mezz'ora di massaggio è in grado di far recuperare ad un personaggio la Forza persa durante la giornata

Mendicare (Caratteristica Mente):

il personaggio è in grado di farsi passare per un perfetto mendicante (che lo sia o meno) e di chiedere l'elemosina nel modo migliore per impietosire i passanti. Una prova abilità indica che il guadagno della giornata ammonta a 1d10 m.a., o che l'individuo riesce a farsi passare per un semplice mendicante e non attirare troppo l'attenzione.

Mentire (Caratteristica Spirito):

l'abilità di fingere di essere qualcun altro, di dire bugie o di mostrare false emozioni. Un uso riuscito di questa capacità permette al personaggio di mentire ripetutamente senza essere scoperto.

Minatore (Caratteristica Fisico):

il personaggio ha una certa familiarità con le procedure usate per scavare e per lavorare in miniera. Il personaggio può riuscire (con una prova abilità) a trovare il luogo migliore per costruire una miniera e può scoprire se esistono vene di determinati minerali o di gemme nelle zone da lui esplorate.

Muoversi Furtivamente (Caratteristica Fisico):

l'abilità è simile a *Muoversi in Silenzio*, ma con alcune importanti differenze. Il personaggio deve innanzitutto scegliere un tipo di terreno fra i seguenti in cui usare l'abilità: città/esterni, caverne/interni, foresta/giungla, montagne/colline, deserto, pianura, zone artiche. Città/Esterni si usa nelle strade, sui tetti, nei vicoli ingombri di rifiuti e in simili ambienti urbani. Caverne/Interni vale per i pavimenti in legno, le scale scricchiolanti, le catacombe, le caverne, le miniere e simili spazi chiusi. Gli altri tipi di terreno si spiegano da soli. Quando il personaggio cerca di muoversi senza far rumore nel tipo di terreno da lui scelto deve effettuare una prova abilità.

Muoversi in Silenzio (Caratteristica Fisico):

l'abilità permette al personaggio di muoversi in silenzio senza fare nessun tipo di rumore anche con il proprio equipaggiamento sulle spalle.

Muratore (Caratteristica Fisico):

il personaggio è in grado di costruire strutture in pietra. Per tutti gli edifici più piccoli (stalle, case ad un piano, ecc.) non serve l'aiuto di un *Ingegnere Edile*, poiché il *Muratore* può cavarsela benissimo da solo

(occorre un tiro abilità). Per le strutture più grandi invece, il personaggio deve essere aiutato o diretto da un Ingegnere specializzato. Un tiro Intelligenza consente di riconoscere lo stile generale della costruzione, gli eventuali punti deboli, i punti portanti e, se riesce ad esaminare bene la struttura, anche stanze segrete.

Muscoli (Caratteristica Fisico):

con questa capacità il personaggio sa come dirigere un gruppo di lavoranti e di schiavi per rendere più efficienti i loro sforzi e capisce i principi di funzionamento delle macchine più semplici, come i pesi, le carrucole e le leve.

Nascondersi nelle Ombre (Caratteristica Fisico):

Il personaggio è in grado di nascondersi nelle ombre e di non essere percepibile alla vista delle persone che guardano in quella direzione.

Nascondersi (Caratteristica Fisico):

il personaggio sa come nascondersi e come celare un qualsiasi oggetto in un determinato tipo di terreno (città, pianura, terre brulle, deserto, montagna/collina, foresta/giungla, palude). Questa abilità può servire sia per tendere agguati che per occultare qualcosa (quando non si ha abbastanza tempo per seppellirla) in modo che gli altri non possano trovarla. Per usare questa abilità, il personaggio deve effettuare una prova abilità.

Navigatore (Caratteristica Mente):

l'abilità di tracciare una rotta e guidare una barca o una nave in una zona di cui si abbia una mappa o una conoscenza adeguata.

Negoziare (Caratteristica Spirito):

questa abilità viene usata per concludere complicate trattative commerciali, politiche e legislative, laddove una semplice *Persuasione* non basterebbe (ad esempio in affari di governo o di diplomazia internazionale, dove bisogna mediare tra le parti e non imporre una propria idea).

Nuotare (Caratteristica Fisico):

con questa abilità il personaggio può restare a galla automaticamente (purché sia libero nei movimenti e il suo ingombro non superi un peso in Kg pari a $\frac{1}{2}$ della sua Forza, modificato in funzione delle dimensioni dell'individuo) per circa un ora in situazione ottimale.

Onorare un Immortale (Caratteristica Spirito):

l'abilità di onorare nel modo più adatto uno specifico Immortale per ottenere il suo favore e la sua benevolenza (il personaggio conosce i rituali appropriati per venerare la divinità e richiederne la protezione). Una prova riuscita indica che il personaggio ha riconosciuto un idolo dedicato ad un Immortale e sa come portargli il dovuto rispetto.

Oratoria (Caratteristica Spirito):

il personaggio è capace di accattivarsi una folla di persone usando la sua capacità oratoria (è necessario una prova abilità). Il MASTER può applicare bonus o penalità alla prova in base al tono e all'argomento del discorso e all'umore o alla disposizione della folla verso l'oratore.

Orientamento Sotterraneo (Caratteristica Spirito):

questa abilità permette al personaggio di non perdersi mentre esplora complessi o gallerie sotterranee (il personaggio può tentare una prova abilità per memorizzare attentamente la strada percorsa). Una prova abilità è anche richiesto per uscire da un labirinto o per orientarsi all'esterno se il cielo è coperto.

Orientamento (Caratteristica Spirito):

osservando la posizione degli astri (o dei Continenti Volanti nel Mondo Cavo), il personaggio è in grado di determinare la sua posizione approssimativa rispetto a luoghi ad esso familiari (il MASTER può applicare eventuali bonus/malus).

Orticultura (Caratteristica Fisico):

la capacità di curare piante e fiori e di farle crescere sane. Una prova abilità è richiesta ogniqualvolta si presentino dei problemi (come riconoscere e debellare parassiti o malattie) e per giudicare lo stato di una zona verde. L'abilità permette anche di tentare incroci fra piante e fiori per produrre nuove speci, avendo a disposizione il tempo e gli strumenti adatti.

Osservare (Caratteristica Mente):

chi possiede questa abilità è dotato di una grande capacità di osservazione. Una prova riuscita indica che il personaggio ha notato qualcosa d'insolito nell'ambiente circostante o qualche indizio importante sfuggito agli altri. L'abilità può anche essere usata per scoprire persone o cose nascoste (vedi *Nascondersi*).

Parlare una Lingua (Caratteristica Mente):

il personaggio è capace di parlare e di scrivere una lingua morfologicamente simile a quelle che già sa. Una prova abilità è necessaria solo per forme dialettali o antiche e distorte dell'idioma scelto.

Pellettiera (Caratteristica Fisico):

l'abilità di disegnare, creare e riparare oggetti fatti di pelle e pelliccia; inoltre include una conoscenza accurata delle tecniche di conciatura e di tintura. L'abilità può anche essere usata per stimare il prezzo e la qualità degli oggetti di pelle e delle pellicce che il personaggio esamina.

Persuasione (Caratteristica Spirito):

l'abilità di persuadere un PNG della propria onestà e sincerità; il personaggio deve però credere nella verità di ciò che sta affermando (non può quindi essere usata per mentire). Una prova riuscita indica che l'ascoltatore crede a ciò che il parlante sta raccontando, ma ciò non significa che egli farà qualsiasi cosa il personaggio gli chieda di fare.

Pescare (Caratteristica Fisico):

il personaggio conosce l'arte della pesca in tutte le sue forme. Egli è in grado di costruire lenze, canne ed esche per qualsiasi tipo di pesce, di riconoscere le specie diverse di pesci e di capire quali sono i punti migliori per pescare in zone d'acqua dolce o anche in mare aperto (tutto questo ovviamente necessita una prova abilità).

Planetologia (Caratteristica Mente):

il personaggio ha studiato a lungo i vari tipi di pianeti che si possono trovare nello spazio ed è in grado di identificare eventuali segni di civilizzazione su un qualsiasi pianeta che egli osservi dallo spazio. Può inoltre determinarne il clima, le possibili razze di abitanti, ed il loro grado di civiltà; tutto questo con una prova abilità che abbia successo dopo aver esaminato il pianeta per 2 ore.

Poeta (Caratteristica Spirito):

la capacità di recitare poesie e racconti. Il personaggio che possiede questa abilità ha un repertorio di poemi già memorizzati che può declamare in ogni momento. Una prova abilità è richiesto quando si tratta di dare un'interpretazione d'eccezione.

Politica (Caratteristica Mente):

il personaggio è esperto delle faccende politiche riguardanti una certa nazione. L'individuo conosce l'attuale politica interna ed estera adottata dal governo di quel paese e le figure politiche più importanti (nessuna prova richiesta). Una prova abilità è necessaria nel caso in cui il personaggio voglia identificare figure politiche minori, capire come la politica sta evolvendo oppure prevedere eventuali conseguenze di importanti decisioni (ovviamente il MASTER può applicare penalità più o meno elevate a seconda di quanto il personaggio sia informato sugli eventi che intende analizzare).

Preparare Bevande (Caratteristica Fisico):

il personaggio ha familiarità con le procedure di fermentazione per la creazione di birra, vino e altri liquori. Il personaggio può preparare bevande di ogni tipo con una prova riuscita, e può persino valutare la qualità di altre bevande alcoliche nonché il loro valore sul mercato. Può inoltre, con una prova abilità, giudicare se una bevanda sia stata alterata (con droghe o veleni) senza subirne conseguenze negative.

Prestidigitatore (Caratteristica Fisico):

il personaggio è capace di compiere semplici giochi di prestigio, come nascondere piccoli oggetti nella manica o nel palmo della mano, o estrarre una moneta o una pallina dalla bocca o dall'orecchio di qualcuno.

Pronto Soccorso (Caratteristica Spirito):

la conoscenza delle tecniche base di cura in caso di primo soccorso. L'abilità permette al personaggio di curare 2 punti vita ad un qualsiasi essere in 2 minuti.

Psicometria (Caratteristica Spirito):

focalizzando la sua attenzione su un oggetto o un posto particolare che deve essere entro 3 metri da lui, l'individuo è in grado di leggere l'oggetto o il luogo per scoprire emanazioni residue. Tutto ciò che deve fare è meditare per un'ora e tentare una prova abilità: se riesce il MASTER descriverà al giocatore brevi scene importanti che riguardano il luogo o l'oggetto. La *Psicometria* può essere usata più volte su uno stesso oggetto per scoprire nuove informazioni, ma non più di una volta al giorno sullo stesso oggetto. Nell'arco delle 24 ore un individuo può usare la *Psicometria* per un numero massimo di volte pari al suo valore d'abilità su oggetti diversi.

Raccogliere Informazioni (Caratteristica Spirito):

l'abilità di raccogliere informazioni e dicerie dalla popolazione e dai membri della malavita della zona. Una prova riuscita permette al personaggio che ha ficcato un po' il naso in giro di ottenere informazioni specifiche su di un posto o su di una persona (il MASTER può applicare bonus o malus alla prova a seconda delle informazioni desiderate). Ogniqualvolta cerca di ottenere delle notizie, si suppone che il personaggio spenda un po' di soldi offrendo da bere, corrompendo o regalando ninoli vari ai possibili informatori. Inoltre, se il personaggio ha a che fare con individui che non fanno parte della sua solita cerchia di informatori o di frequentatori (ad esempio un ladro che si infila in un congresso di mercanti, o un avventuriero di nobili natali che si mescola agli straccioni o ai mendicanti), il MASTER può applicare alla prova penalità.

Recitare (Caratteristica Spirito):

l'abilità di recitare una parte o di fingere di essere qualcun altro. Può essere usata in teatro o nella vita di tutti i giorni. Il personaggio può far credere di essere un altro tipo di persona (ad esempio può spacciarsi per un membro dell'alta società mentre invece è di umili origini, oppure può sembrare un avventuriero veterano anche se è solo un novellino), ma non è capace di mentire o di impersonare uno specifico individuo a meno che non possieda anche l'abilità *Mentire*; tutto ciò che è in grado di fare è di recitare una parte seguendo un copione, ma non può improvvisare più di tanto (in questo caso l'abilità *Mentire* può invece risolvere il problema).

Religione (Caratteristica Spirito):

il personaggio conosce le religioni e i culti del proprio paese d'origine e dei territori circostanti e sa automaticamente gli elementi che formano la base di queste credenze (la simbologia usata, la vocazione del culto, ecc.). Per informazioni più particolareggiate (ad esempio, l'organizzazione interna del clero o il significato di alcune festività), occorre una prova abilità. Se il personaggio sceglie più volte questa abilità può allargare la sua conoscenza a regioni più ampie o approfondire un singolo culto. In quest'ultimo caso non è più necessario alcuna prova di capacità per ottenere informazioni dettagliate su quella religione.

Resistenza (Caratteristica Fisico):

la capacità di compiere un'azione per un lungo periodo di tempo. Una prova abilità riuscita indica che il personaggio può compiere un'azione stressante (come correre, sollevare pesi) per un'ora intera senza stancarsi.

Resistere al Caldo (Caratteristica Fisico):

l'individuo riesce a sopportare la calura (temperature oltre i 30°C) più a lungo del normale.

Resistere al Freddo (Caratteristica Fisico):

questa abilità consente al personaggio di sopportare temperature più basse di quelle comuni nelle regioni temperate, riuscendo a non risentire dello sbalzo termico.

Resistere al Veleno (Caratteristica Fisico):

il personaggio si è allenato a resistere ai veleni naturali inoculandosi lievi dosi di veleno per lunghi periodi di tempo, in modo da produrre una più rapida risposta del suo sistema immunitario.

Respirazione Lenta (Caratteristica Fisico):

una prova abilità riuscito permette al personaggio di sopravvivere in uno spazio ristretto che contiene una limitata quantità d'aria per 6 ore.

Saccheggiare (Caratteristica Spirito):

il talento di arraffare gli oggetti migliori quando si ha poco tempo per esaminarli uno a uno.

Saltare (Caratteristica Fisico):

una prova abilità riuscito permette al personaggio di saltare in alto o in lungo e di superare ostacoli non troppo alti. Un personaggio addestrato può saltare in lungo fino a 3 metri e fino ad un'altezza di 2 metri.

Sarto (Caratteristica Fisico):

con questa abilità il personaggio è in grado di trasformare i tessuti grezzi in vestiti e in altri prodotti di sartoria (fazzoletti, tovaglie, pizzi, ecc.) e di riparare quelli rotti. Una prova Saggezza permette inoltre di stimare il valore dell'abito e di riconoscerne lo stile e la zona di provenienza.

Savoir faire (Caratteristica Spirito):

l'abilità di ottenere la fiducia di un PNG attraverso una combinazione di cortesia, intraprendenza, rispetto delle tradizioni, conoscenza della natura umana e comportamento onorevole. Un uso riuscito di questa abilità fa in modo che un PNG consideri il personaggio degno di fiducia almeno fino a quando non venga provato il contrario e permette al personaggio di entrare in un gruppo senza suscitare sospetti o ostilità.

Scalatore (Caratteristica Fisico):

la capacità di scalare pareti di roccia e montagne usando l'attrezzatura appropriata. La prova abilità è necessaria per le pendenze più difficili (da 70° in su).

Scappare (Caratteristica Mente):

l'abilità di eludere gli inseguitori. Il MASTER può applicare penalità variabili asseconda dell'ambiente in cui il personaggio tenta di seminare i suoi avversari.

Schernire (Caratteristica Mente):

il personaggio è in grado di capire quali sono gli argomenti che servono per fare irritare le altre persone.

Sciare (Caratteristica Fisico):

il personaggio è un esperto sciatore (sa come infilare un paio di sci in modo corretto, sa coordinare i propri movimenti usando sci e racchette, sa muoversi sugli sci senza cadere). Praticare lo sci di fondo (camminare con gli sci) è automatico. Una prova abilità serve solo nei seguenti casi: 1 - sciare giù da un pendio; 2 - curvare improvvisamente; 3 - sciare ad una velocità superiore a quella del normale passeggio (la velocità ottenibile con gli sci è quella normale, o il doppio di quella normale in caso di discesa libera da una collina); 4 - fare un'azione acrobatica. Il MASTER può decidere di applicare penalità o bonus alla prova a sua discrezione.

Scienza - una branca (Caratteristica Mente):

il personaggio conosce tutto ciò che c'è da sapere di una determinata scienza, dai rudimenti fino alle scoperte e alle applicazioni più recenti. Se usata con successo può anche permettere al personaggio di scoprire nuove leggi scientifiche o di formulare teorie e spiegazioni realistiche (tutto dipende dalla branca scientifica scelta; alcuni esempi sono la matematica, l'alchimia, la logica, l'astrologia, l'astronomia, la zoologia, l'archeologia, la botanica, e così via).

Scoprire Trappole (Caratteristica Mente):

L'individuo è anche in grado di disinnescare trappole con una prova abilità, ma quest'operazione si limita al disinnescare di trappole non magiche, visibili e di piccole dimensioni. Inoltre, se la prova fallisce il soggetto ha attivato involontariamente la trappola.

Scrittore (Caratteristica Spirito):

la capacità di comporre poemi e prosa, di riconoscere le varie opere, di citarne brani e di valutarne la qualità con una prova abilità.

Scuoiare (Caratteristica Fisico):

l'individuo sa come scuoiare un qualsiasi essere al fine di vendere la pelle o nutrirsi. Una prova abilità è richiesto al momento dello scuoiamento (oltre che il possesso di un coltello), e se fallisce la pelle è stata tagliata male e non potrà essere venduta. Un animale piccolo può essere scuoiato in un'ora, uno di taglia media in due ore e tutti gli esseri più grandi in quattro ore (o più a discrezione del MASTER).

Sedurre (Caratteristica Spirito):

un personaggio con questa abilità riesce ad essere eccezionalmente bello ed attraente per i membri del sesso opposto (indipendentemente dalla razza). Una prova abilità riuscito fa in modo che le altre persone siano favorevolmente disposte nei confronti del personaggio, pronte ad offrirgli il loro aiuto ed i loro consigli, ma non a rischiare la loro vita per lui. La seduzione dura fintanto che il personaggio attacca o in qualche modo danneggia le vittime del suo fascino.

Segnalatore (Caratteristica Mente):

il personaggio sa come usare le bandierine di segnalazione marinara che si usano normalmente per comunicare fra navi. Nessuna prova è richiesto in circostanze normali, mentre durante un'azione di guerra è indispensabile un controllo abilità (se fallisce il messaggio risulta poco chiaro).

Seguire gli Odori (Caratteristica Fisico):

l'abilità permette al personaggio di seguire l'odore di una qualsiasi creatura nell'acqua. Asseconda del tempo trascorso o dell'effetto delle correnti marine, il MASTER può assegnare penalità variabili.

Seguire Tracce (Caratteristica Spirito):

il personaggio è in grado di seguire o di cancellare qualsiasi tipo di tracce.

Sellaio (Caratteristica Fisico):

l'abilità di produrre una vasta gamma di oggetti utili per cavalcare qualsiasi tipo di animale, a condizione che il personaggio possa prima studiare attentamente l'animale per il quale deve preparare sella, briglie e finimenti vari.

Senso del Pericolo (Caratteristica Spirito):

un sesto senso che permette di percepire il pericolo e le situazioni impreviste. Una prova riuscita avverte il personaggio di un pericolo imminente, anche se non ne viene rivelata la vera natura.

Senso del Tempo (Caratteristica Mente):

il personaggio ha la capacità di sentire lo scorrere del tempo. Una prova abilità gli permette di capire che momento della giornata è o quanto tempo è passato da un certo momento senza consultare dispositivi cronometrici.

Sentire Rumori (Caratteristica Fisico):

Se la prova riesce il personaggio è in grado di percepire rumori che normalmente non sarebbe stato in grado di percepire.

Sesto Senso (Caratteristica Spirito):

il personaggio ha sviluppato la capacità soprannaturale di individuare creature che vivono fuori dalla linea naturale della vita. Quando vuole usare questa abilità, il personaggio si concentra per un intero minuto ed effettua la prova abilità: se riesce, egli è in grado di dire se ci sono esseri appartenenti ad un altro piano entro 9 metri da lui, anche senza vederli.

Sguardo Glaciale (Caratteristica Mente):

il personaggio è un maestro nel non lasciare trapelare i suoi sentimenti e nel mettere a disagio le altre persone con il suo atteggiamento freddo e impassibile.

Sollevere Pesi (Caratteristica Fisico):

il soggetto è particolarmente allenato a sollevare o trasportare carichi molto pesanti questa abilità influisce permanentemente sull'ingombro totale che può trasportare il soggetto (bisogna tenere conto del valore dell'abilità e non della reale Forza) e sul massimo peso sollevabile. Un prova abilità è richiesto solo quando si cerca di sollevare pesi che oltrepassano il peso normalmente sollevabile dal personaggio in base alla sua Forza.

Sopravvivenza (Caratteristica Mente):

l'abilità di trovare cibo (frutti e vegetali commestibili), acqua e riparo in un determinato tipo di terreno (foresta/giungla, deserto, montagna/collina, pianura, terre brulle, zone artiche, sottosuolo). Una prova riuscita indica che il personaggio ha trovato riparo e cibo sufficiente per se stesso.

Spegnere il Fuoco (Caratteristica Fisico):

il personaggio è in grado di combattere eventuali incendi in modo più efficace.

Storia Antica (Caratteristica Mente):

la conoscenza dettagliata della storia antica di una determinata nazione o popolo e una più vaga delle culture o dei regni confinanti o che hanno avuto un'influenza determinante su quel popolo. Il lasso di tempo che la *Storia Antica* copre dalle prime testimonianze scritte o orali della cultura scelta fino a circa 200 anni prima del periodo attuale). Il MASTER può applicare penalità più o meno grandi alla prova abilità quando si tratta di scoprire o di ricordare eventi oscuri, o di dedurre cosa sia veramente successo in base a nuovi reperti o testimonianze trovate dallo storico.

Storia Moderna (Caratteristica Mente):

conoscenza dettagliata della storia recente di una determinata nazione o popolo e una più vaga delle culture o dei regni confinanti o che hanno un'influenza determinante su quel popolo. Il lasso di tempo che la *Storia Moderna* copre riguarda gli ultimi 200 anni di eventi riguardanti la cultura scelta Il MASTER può applicare penalità più o meno grandi alla prova abilità quando si tratta di scoprire o di ricordare eventi oscuri, o di dedurre cosa sia veramente successo in base a nuovi reperti o testimonianze.

Suonare uno Strumento (Caratteristica Spirito):

l'abilità permette al personaggio di suonare un gruppo di strumenti dello stesso tipo (ad esempio ottoni, fiati, percussioni, archi).

Supplicare (Caratteristica Mente):

questa abilità permette al personaggio di uscire indenne da situazioni critiche supplicando in ginocchio gli altri di risparmiarlo. Una prova riuscita farà in modo che i suoi misfatti minori siano dimenticati e che la sua punizione venga ridimensionata.

Tanatologia (Caratteristica Fisico):

la conoscenza delle pratiche funebri più comuni e delle tecniche di imbalsamazione e preservazione dei cadaveri, nonché delle credenze sulla vita dopo la morte di due specifiche culture. Una prova abilità è necessaria per eseguire un'autopsia che accerti le cause di un decesso, per imbalsamare alla perfezione un corpo e per ricordare le credenze sulla morte di un'altra cultura.

Tattiche Militari (Caratteristica Mente)

quest'abilità consente al giocatore di controllare se la tattica da lui prescelta per uno scontro può rivelarsi giusta. Il giocatore esprime dunque il proprio piano di battaglia e il MASTER deve dare consigli sul piano scelto dal giocatore.

Terrorizzare (Caratteristica Spirito):

il talento di spaventare le persone e far fare loro ciò che si vuole. Un prova riuscita obbliga un PNG a fare qualcosa che normalmente non farebbe (escluse azioni palesemente suicide), mentre i PG possono tentare una prova sull'abilità *Coraggio* (o una prova *Saggezza* se sprovvisti di quella capacità). I mostri non umanoidi non vengono influenzati

Tessitore (Caratteristica Fisico):

l'abilità consente al personaggio di trasformare spaghi, fili e i prodotti creati dai filatori in tessuti finiti pronti per essere usati dai sarti.

Torturare (Caratteristica Mente):

la capacità di far parlare un individuo (di solito un prigioniero) reticente. Una prova riuscita può essere ignorato se la vittima effettua con successo una prova Spirito o una prova *Coraggio* (se possiede questa abilità).

Tossicologia (Caratteristica Mente):

l'abilità di preparare, riconoscere e neutralizzare droghe e veleni (liquidi, gassosi o in polvere), con l'ausilio di appositi strumenti (ampolle, filtri, calderoni, bilancieri, ecc.) e di una prova abilità riuscito (ovviamente i veleni naturali - di piante o mostri - non possono essere "creati". Inoltre il personaggio può riconoscere i sintomi legati ai vari tipi di veleno e con l'attrezzatura e le sostanze adatte, preparare l'antidoto a un particolare veleno da lui riconosciuto.

Travestirsi (Caratteristica Fisico):

l'abilità di farsi passare per qualcun altro. È necessario effettuare una prova abilità per ogni persona o gruppo di persone (massimo 5 alla volta) che si vuole ingannare. Se la prova ha successo le persone cadono nel tranello e non è necessario effettuare altre prove a meno che il personaggio non si tradisca in qualche modo.

Truccarsi (Caratteristica Fisico):

il personaggio è un esperto delle tecniche di trucco per abbellire il proprio aspetto e quello degli altri, fare apparire la pelle più lucida e liscia, i capelli più vaporosi e luminosi, gli occhi più seducenti, ecc. Occorre circa un'ora per *Truccarsi* o truccare qualcuno, e se la prova abilità riesce, la "Bellezza" aumenta.

Valutare (Caratteristica Mente):

il personaggio conosce automaticamente il valore di mercato di tutti gli oggetti comuni (ad esempio armi, carri, gemme, cavalli, ecc.). Una prova abilità è richiesto per stimare il valore di gioielli e oggetti rari o di particolare pregio e fattura.

Ventriloquo (Caratteristica Fisico):

il personaggio conosce i segreti del parlare senza muovere le labbra. Non è in grado di far sì che i suoni provengano da un'altra direzione, come per l'incantesimo omonimo, ma può fare in modo che gli altri lo credano. Quando il personaggio usa questa abilità, la presunta fonte del suono deve trovarsi abbastanza vicino a lui. Le probabilità di ingannare gli ascoltatori possono essere modificate dal tipo di oggetto che "si mette a parlare" e dall'Intelligenza di chi ascolta.

Verniciatore (Caratteristica Fisico):

il personaggio è capace di compiere operazioni di verniciatura su qualsiasi superficie e di creare e utilizzare i materiali impiegati in tali pratiche. Egli è inoltre in grado di applicare pece, bitume, collanti e vernici sugli scafi delle navi (volanti e non) e di provvedere alla corretta pulitura degli stessi.

Veterinario (Caratteristica Mente):

questa abilità è del tutto simile a *Dottore*, solo che si applica agli animali e ai mostri non umanoidi.

Zoologia (Caratteristica Mente):

la capacità di riconoscere le varie specie animali e di conoscere informazioni riguardo alla loro dieta, alle abitudini riproduttive, al comportamento e al loro habitat naturale. Una prova è necessaria nel caso in cui si abbiano poche informazioni riguardo all'animale che si vuole riconoscere e quando lo zoologo vuole catalogare una nuova specie animale appena incontrata (in questo caso è necessario che il personaggio studi l'esemplare per alcune ore). Una prova riuscita permette anche di capire se ci sono anomalie nella fauna locale o se gli animali si comportano in modo strano. Con questa abilità è possibile riconoscere solo gli animali, non i mostri o gli esseri fantastici.

Equipaggiamento

Terzo passo – Scelta dell'equipaggiamento

Altro fattore importante per la realizzazione di un personaggio realistico è l'equipaggiamento. Solitamente durante la propria vita comune, si portano in giro oggetti utili, che possono essere il cellulare, le chiavi di casa, il portafoglio, la carta di credito ecc. Ecco quindi che descrivere un personaggio minuziosamente potrà essere solo a nostro vantaggio

| Oggetti specifici | Costo Monete Argento | in di | Grandezza |
|--------------------------------------|----------------------------|----------|-----------|
| amo | 1 | | Piccola |
| anello d'oro | 600 | | Piccola |
| arnesi da scasso | 38 | | Piccola |
| astuccio per dardi | 25 | | Normale |
| borsa da cintura | 23 | | Piccola |
| bottiglia di vetro | 7 | | Piccola |
| candela | 1 | | Piccola |
| carrucola e paranco | 17 | | Normale |
| carta | 3 | | Piccola |
| catena di metallo | 20 | | Normale |
| ceralacca | 40 | | Piccola |
| chiodi | 5 | | Piccola |
| clessidra | 2 | | Piccola |
| coperta | 13 | | Piccola |
| corda 15 m | 10 | | Piccola |
| cote per affilare | 12 | | Piccola |
| custodia per mappe e pergamene | 20 | | Normale |
| faretra (12 frecce) | 26 | | Normale |
| inchiostro | 4 | | Piccola |
| lanterna | 5 | | Normale |
| libro magico | ? | | Normale |
| oggetti sacri (non simbolo sacro) | 350 | | Normale |
| olio | 11 | | Piccola |
| otre | 19 | | Normale |
| papiro | 29 | | Piccola |
| pergamena | 42 | | Piccola |
| pietra focaia e acciarino | 15 | | Piccola |
| ramponi | 28 | | Piccola |
| rete da pesca | 31 | | Normale |
| sacco | 19 | | Normale |
| sapone | 8 | | Piccola |
| scala di corda di 3 m | 10 | | Normale |
| secchio | 8 | | Piccola |
| serratura | 56 | | Piccola |
| sigillo personale | 347 | | Piccola |
| specchio piccolo | 63 | | Piccola |
| stoffa (fasce al quadrato) | 19 | | Normale |
| strumento musicale | 260 | | Normale |
| tavolo | 100 | | Grande |
| tenda | 110 | | Grande |
| torcia | 6 | | Normale |

| | | |
|-------|----|--------|
| zaino | 34 | Grande |
|-------|----|--------|

Vestiaro

| | | |
|--------------------|----|---------|
| abito | 33 | Normale |
| calzari vari | 25 | Normale |
| cappello | 15 | Piccola |
| cintura | 9 | Normale |
| fodero per pugnale | 24 | Normale |
| fodero per spada | 31 | Normale |
| guanti | 12 | Piccola |
| mantello | 30 | Normale |
| veste | 26 | Normale |

Normale

Provviste

| | | |
|------------------------|----|---------|
| di qualità per 4 mega | 60 | Normale |
| di quantità per 6 mega | 60 | Normale |

Trasporti

| | | |
|------------|-----|-------------|
| canoa | 500 | Grandissima |
| carro | 360 | Grandissima |
| cavallo | 400 | Grandissima |
| portantina | 230 | Grandissima |
| zattera | 300 | Grandissima |

Armi

| | | |
|------------------|-----|---------|
| Accetta | 250 | Normale |
| Arco Corto | 390 | Normale |
| Arco lungo | 470 | Grande |
| Arco medio | 410 | Normale |
| Ascia | 270 | Normale |
| Balestra da mano | 390 | Normale |
| Balestra Grande | 490 | Grande |
| Balestra media | 430 | Normale |
| Balestra piccola | 410 | Normale |
| Cerbottana | 130 | Normale |
| Clava | 100 | Grande |
| Falchetto | 150 | Normale |
| Fionda | 90 | Normale |
| Frusta | 180 | Grande |
| Manganello | 140 | Normale |
| Martello d'arme | 460 | Normale |
| Mazza | 400 | Normale |
| Mazza fionda | 450 | Normale |
| Pugnale | 370 | Normale |
| Pugnale cornuto | 397 | Normale |
| Scure | 258 | Normale |
| Spada Corta | 380 | Normale |
| Spada da Mano | 400 | Normale |

| | | |
|--------------------|-----|--------|
| Spada Lunga | 420 | Grande |
| Spadone a due mani | 460 | Grande |
| Spadone | 440 | Grande |

Armature e scudi

| | | |
|---------------------------|------|---------|
| Armature completa | 3000 | Normale |
| Armature da campo | 2500 | Normale |
| Bracciali | 100 | Normale |
| Corazza a bande | 1800 | Normale |
| Corazza a scaglie | 2100 | Normale |
| Corazza a strisce | 1500 | Normale |
| Corazza ad anelli | 1000 | Normale |
| Corazza borchiate | 1300 | Normale |
| Corazza brigantina | 1400 | Normale |
| Corazza di cuoio | 1240 | Normale |
| Corazza di maglia | 1300 | Normale |
| Corazza di pelle | 800 | Normale |
| Corazza di piastre | 1500 | Normale |
| Corazza imbottita | 600 | Normale |
| Corazza piastre di bronzo | 1700 | Normale |
| Corpetto | 400 | Normale |
| Elmo | 170 | Normale |
| Gambali | 125 | Normale |
| Garze | 9 | Normale |
| Scudo a goccia | 300 | Normale |
| Scudo a lame | 400 | Normale |
| Scudo a punte | 450 | Normale |
| Scudo da guerra | 420 | Grande |
| Scudo di cuoio grande | 320 | Grande |
| Scudo di cuoio medio | 300 | Normale |
| Scudo di cuoio piccolo | 280 | Normale |
| Scudo di ferro grande | 350 | Grande |
| Scudo di ferro medio | 330 | Normale |
| Scudo di ferro piccolo | 310 | Normale |
| Scudo di legno grande | 270 | Grande |
| Scudo di legno medio | 250 | Normale |
| Scudo di legno piccolo | 230 | Normale |
| Scudo di metallo grande | 370 | Grande |
| Scudo di metallo medio | 350 | Normale |
| Scudo di metallo piccolo | 330 | Normale |
| Scudo lunare | 290 | Normale |
| Scudo ovale | 305 | Normale |
| Scudo triangolare | 285 | Normale |

Proiettili

| | | |
|------------------------------|----|---------|
| Freccia (archi) | 15 | Piccola |
| Dardo (balestre) | 18 | Piccola |
| Oggetto (fionda, cerbottana) | 7 | Piccola |

DESCRIZIONE ARMI

Famiglia delle spade

La spada è un'arma molto semplice, costituita da una lama affilata di varia lunghezza e da un'impugnatura. Come per i coltelli, la lama ha assunto, con il passare del tempo, diverse forme che ne hanno mutato la struttura e la funzionalità.

Il combattimento con la spada è considerato una dimostrazione di forza, tecnica e valore. Spesso però non basta la forza per contrastare l'avversario, serve anche l'astuzia. Nemmeno il guerriero più forte può contrastare con la sola spada un avversario armato di fucile, poiché l'esito sarebbe scontato, a meno che non si arrivi ad un combattimento molto ravvicinato.

Spada Corta : È una arma bianca a lama dritta e appuntita, lunga 40 cm la più piccola. È ad un taglio.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

Spada da Mano : È una arma bianca a lama sottile, dritta e appuntita, lunga 55 cm la più piccola. È a due tagli ed è esclusivamente manovrata con una mano.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

Spada Lunga : È una arma bianca a lama molto lunga, a forma di triangolo allungato, lunga 80 cm la più piccola. È ad un taglio.

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

Spadone : È una arma bianca a lama spessa, dritta e appuntita, lungo 70 cm il più piccolo. È a due tagli e alle volte è usato a due mani.

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

Spadone a due mani : È una arma bianca a lama dritta e appuntita, lunga 100 cm la più piccola. È a due tagli ed è esclusivamente manovrata con due mani.

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

FAMIGLIA DELLE MAZZE

Comprende armi principalmente da impatto. Ne esistono dei più disparati formati poiché non richiedono grande manodopera, molte volte si possono trovare direttamente in natura :

Accetta: Quest'arma è una piccola scure che si può impugnare ad una mano. È molto conosciuta nel Mondo di Atlantis, è formata da una lama trapezoidale con il taglio solo da una parte. Il manico solitamente in legno o metallo leggero è ricoperto da cuoio.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

Ascia: Piccola scure, vedi scure.

Clava: Quest'arma è ricavata dal legno. È costituita da un bastone che va via via ingrossandosi verso l'estremo superiore. È molto facile da usare e da costruire.

Rallentamento: +4

Punti danno: +5

Falcetto: Questa piccola falce viene utilizzata con molta facilità, ma spesso non è impiegata come arma pur essendo molto pericolosa.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

Martello d'Arme: È simile al becco di corvo, viene fornito dall'esercito ai soldati semplici. Questo strumento è composto da un'asta lunga fino ai 300 cm e da un'estremità appuntita a forma di picca. Viene utilizzato per sfondare le corazze.

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

Mazza: La mazza è un bastone di notevole peso, usata come arma tipicamente da offesa per punire i colpevoli. Molto comune e molto efficace è un'arma piuttosto pericolosa.

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

Mazza Fionda: È un'arma composta e viene usata sia come arma da tiro che come arma da lancio. È un semplice bastone pesante che termina con membra di animale utilizzate per contenere sassi o qualsiasi altro oggetto.

Rallentamento: +3

Punti danno: +2

Scure: Quest'arma, costituita da una parte di ferro tagliente confacente la lama incastonata su un pezzo di legno quadrato o rotondo, veniva utilizzata dai popoli selvaggi e successivamente assunta come arma comune in tutto il Mondo di Atlantis.

FAMIGLIA ARMI LUNGHE

Comprende armi poco maneggevoli, ma estremamente efficaci in battaglia. Possono spesso essere utili nel fronteggiare più avversari.

Alabarda: Quest'arma è formata da una grossa lama di ascia agganciata su un'asta di legno che varia fra il metro e i tre metri di lunghezza. Si utilizzava per disarcionare i cavalieri e per la perforazione delle armature. Necessita di molto spazio per colpire.

Rallentamento: +3

Punti danno: +2

Becco di corvo: Il suo spuntone o becco è stato creato per perforare le piastre della corazza. Il martello invece è fatto apposta per infliggere un duro colpo al cavaliere. La lunghezza minima di quest'arma è di circa 2 m. Necessita molto spazio per colpire.

Rallentamento: +4

Punti danno: +4

Falce ad uncino: È un perfezionamento del falcione : al di sotto della lama si trova un uncino che serve per disarcionare i cavalieri. Come il falcione non è un'arma molto maneggevole.

Rallentamento: +3

Punti danno: +3

Falcione: Quest'arma consiste in una lunga lama curva montata su un'asta di legno la cui lunghezza varia tra i 2 e i 3 metri. E' un'arma tipicamente contadina a causa della sua facilità di costruzione.

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

Falcione forca: Rende più efficace il falcione aggiungendo uno spuntone o forca sul retro della lama, che migliora la perforazione, ma limita comunque la sua utilità.

Rallentamento: +3

Punti danno: +2

Forca: Altra arma tipicamente contadina è un forcone montato su di un'asta che varia fra il metro e i 2,5 m. Con l'aggiunta delle punte è un'arma molto pericolosa che può essere utilizzata anche come arma da taglio.

Rallentamento: +3

Punti danno: +3

Partigiana: Ha una lunghezza intermedia fra la picca e la lancia. È formata da una punta di lancia larga posta su di un'asta lunga 2 metri. Per intrappolare le armi nemiche sporgono due lame divergenti.

Rallentamento: +4

Punti danno: +3

Spiedo: Differisce dalla lancia normale in quanto la sua asta si allunga da 2 a 3 metri, se vi vengono aggiunte delle lame laterali rende difficile l'estrazione e intrappola le armi avversarie.

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

FAMIGLIA DELLE ARMI DA LANCIO

Comprende armi spesso polivalenti, usate nel combattimento corpo a corpo e a distanza. Pur essendo le più scomode in assoluto, sono molto versatili.

Arpione : È un'arma molto simile ad una lancia con un ferro ad uncino che permette di trattenere la preda, umanoide o animale che sia, impedendogli la fuga per la menomazione provocata dal gancio.

Rallentamento: +4

Punti danno: +2

Giavelotto: Tipica arma da lancio, forse una delle più antiche del Mondo di ERA®, è costituita da un'asta lunga alla cui estremità è inserita una punta di metallo per calibrare il peso. Necessita di molto spazio per essere lanciata e di rincorsa.

Rallentamento: +3

Punti danno: +3

Lancia: Quest'arma è simile al giavelotto con l'unica differenza che può essere usata anche a cavallo, infatti è tipica dei cavalieri, necessita di molto spazio e rincorsa per essere adoperata.

Rallentamento: +5

Punti danno: +4

FAMIGLIA DELLE ARMI BIANCHE

Comprende piccole armi, maneggevoli, facili da nascondere, ma che provocano leggere ferite. Possono anche essere utilizzate come armi da lancio.

Frusta : Bacchetta piuttosto lunga e flessibile fornita in cima di una sottile corda in cuoio. Può anche essere costituita semplicemente da cuoio intrecciato lungo svariati metri. Quest'arma è poco prevedibile e pericolosa ma non infligge grandi danni.

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

Manganello: Il manganello può essere costruito in due modi, ma il fine rimane sempre lo stesso : stordire l'avversario. Il manganello può essere in legno, simile ad un piccolo bastone e usato per colpire la nuca. Oppure può essere un sacchetto di stoffa riempito di sabbia. Rimane comunque un'arma usata dai ladri o dai malfattori.

Rallentamento: +1

Punti danno: +2

Pugnale: Arma bianca costituita da un'impugnatura in cui si innesta una lama corta ad due tagli e a punta acuta.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

Pugnale Cornuto : Arma bianca simile al pugnale dal quale si differenzia per la lama biforcuta.

Rallentamento: +2

Punti danno: +1

FAMIGLIE DELLE ARMI DA TIRO

Comprende armi che hanno un'unica funzione: colpire qualsiasi bersaglio a distanze anche elevate. Richiedono però spesso una postazione di riparo e quindi non sono adatte in rissa.

Arco : Classica arma da lunga gittata viene utilizzata sia in battaglia che in caccia. Ha un corpo flessibile e ricurvo . Le parti terminali sono collegate tra di loro da una funicella che, sapientemente tesa, piegherà il corpo dell'arco e, liberata dalla trazione, imprimerà alla freccia, precedentemente incoccata, una velocità e forza considerevoli a seconda delle dimensioni.

Arco corto : Dimensioni 70 cm, gittata massima 40 metri.

Arco lungo : Dimensioni 140 cm, gittata massima 110 metri.

Arco medio : Dimensioni 110 cm, gittata massima 70 metri.

Rallentamento: da +3 a + 10

Punti danno: da +1 a + 4

Balestra : Tale arma è formata da un arco fissato su un manico di legno munito di grilletto atto a fermare la corda tesa. Caricata la balestra col dardo basterà far scattare il grilletto per sparare il proiettile.

Balestra da mano : Manico e arco di 20 cm, gittata massima di 20 metri.

Balestra Grande : Manico e arco di 40 cm, gittata massima 90 metri.

Balestra media : Manico e arco di 30 cm, gittata massima 70 metri.

Balestra piccola : Manico e arco di 25 cm, gittata massima 40 metri.

Rallentamento: da +2 a + 8

Punti danno: da +1 a +3

Cerbottana : Semplice arma da tiro costituita da un tubo cavo di legno o di altri materiali che permette, soffiandovi, l'espulsione del proiettile. Arma molto adatta agli attacchi di sorpresa perché molto maneggevole. Le cerbottane possono essere delle più svariate dimensioni, anche di qualche fascia. La gittata dipende dalle dimensioni ed è indicativamente di 25 metri al massimo.

Fionda : Arma da lancio costituita da una corda che, fatta ruotare, permette l'espulsione del proiettile posizionato al centro.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

DESCRIZIONE ARMATURE

Armatura completa : Parti protette - capo, tronco, arti - Rappresenta l'armatura migliore sia da un punto di vista tecnico che estetico per ogni Guerriero. Tutte le parti sono incastrate tra loro e angolate in modo da poter deviare i colpi. La superficie viene solitamente intarsiata con stemmi o disegni della Caserma di appartenenza. Tale armatura è modellata direttamente sul corpo del possessore. Per poter essere utilizzata necessita di una forte imbottitura che rivesta tutte le parti protette. Le armature complete sono solitamente utilizzate in battaglia e in scontri cruentissimi.

Rallentamento: +10

Punti vita: 50

Armatura da campo : Parti protette - capo, tronco, arti - L'armatura da campo è una delle migliori protezioni che un combattente possa possedere. Formata da placche di metallo collegate tra loro, comprende anche elmo, gambali, maglia leggero usato solo per la difesa. E' molto comoda rispetto al suo peso e alla protezione che offre. Tale armatura è modellata sul possessore direttamente dall'armaiolo. Necessita di molto tempo per indossarla e toglierla e non lascia molto areazione. Le parti protette devono essere rivestite da una forte imbottitura.

Rallentamento: +8

Punti vita: 40

Bracciali : Parti protette - arti - I bracciali sono sia decorazioni che protezioni, vengono utilizzati soprattutto dalle Arti marziali.

Rallentamento: +1

Punti vita: 4

Corazza a bande : Parti protette - tronco - Corazza, tra le più comode, è formata da strisce di metallo unite fra loro e cucite su uno strato di cuoio e su uno strato di ferro. Il peso e l'ingombro sono ben distribuiti su tutto il corpo.

Rallentamento: +5

Punti vita: 30

Corazza a scaglie : Parti protette - tronco, arti inferiori - Questa corazza protegge corpetto e gambali grazie a piastre sovrapposte le une alle altre. Fu ideata dapprincipio su imitazione delle scaglie di un drago.

Rallentamento: +6

Punti vita: 40

Corazza a strisce : Parti protette - tronco - Questa corazza è stata usata fin dall'antichità. È formata da bande verticali di cuoio unite ad un'altra parte di cuoio indurito. Non molto comode da usare limita parecchio la mobilità, tanto che le giunture venivano fatte in maglie di ferro.

Rallentamento: +5

Punti vita: 35

Corazza ad anelli : Parti protette - tronco - Questa corazza riprende la forma della cotta di maglia migliorandone i difetti. Questa corazza viene forgiata dall'unione di anelli in metallo al cuoio rigido. È fra la più comode e le meno costose corazze sul mercato.

Rallentamento: +6

Punti vita: 60

Corazza borchia : Parti protette - tronco - Simile alla brigantina, evita la rivestitura in stoffa per lasciare più movimento e libertà a chi la utilizza.

Rallentamento: +5

Punti vita: 30

Corazza brigantina : Parti protette - tronco - Questa corazza è formata da piccole piastre in metallo unite fra di loro ad un rivestimento in cuoio indurito e poi da uno di stoffa. Spesso è ornata da simboli araldici. Molto apprezzata per l'estetica pecca nella non protezione totale e nella scomodità.

Rallentamento: +7

Punti vita: 40

Corazza di cuoio : Parti protette - tronco - Questa corazza viene ricavata dal cuoio fatto indurire nell'olio bollente, di conseguenza vengono modellati pettorali e spalline. Piuttosto comoda da utilizzare è però anche pesante.

Rallentamento: +6

Punti vita: 50

Corazza di maglia : Parti protette - tronco - Forse la più usata tra i Combattenti, è formata da parecchi anellini di metallo uniti fra di loro fino ad avere l'aspetto di un maglione metallico. Gli anellini però, data la loro piccola dimensione, non resistono molto agli impatti dei colpi. È vivamente sconsigliato l'utilizzo prolungato a causa del suo peso elevato.

Rallentamento: +4

Punti vita: 30

Corazza di pelle : Parti protette - tronco - È ricavata dalla pelle durissima di animali. Non è molto comoda e non lascia grande libertà di movimento. Comunque consigliata per il prezzo non molto elevato.

Rallentamento: +5

Punti vita: 40

Corazza di piastre : Parti protette - tronco - Simile alla brigantina è formata da piastre in metallo cucite ad una parte in cuoio. Questa corazza è pensata per coprire le parti più delicate di chi la indossa. Si dice che sia abbastanza costosa rispetto alle prestazioni che offre.

Rallentamento: +5

Punti vita: 40

Corazza imbottita : Parti protette - tronco - È forse la corazza meno costosa che si conosca nel Mondo di Atlantis. È formata da strati di bambagia e stoffa trapuntata uniti tra loro. A causa della sua natura porta sudore e polvere in poco tempo.

Rallentamento: +40

Punti vita: 30

Corazza piastre di bronzo : Parti protette - tronco - Questa corazza non è facile da forgiare, solo chi vanta una magistrale maestria nel lavoro

re il bronzo può darle vita. Simile alla corazza a piastre si differenzia da questa per il fatto che le piastre sono formate da bronzo piuttosto che da metallo. Leggera e bella è quindi un acquisto vivamente consigliato.

Rallentamento: +30

Punti vita: 20

Corpetto : Parti protette - tronco - Il corpetto è da considerare come una protezione e non come una vera e propria armatura o corazza. Infatti non è altro che un rinforzo in cuoio finissimo studiato solamente per proteggere schiena e busto. Non molto costoso ma neanche tanto efficace non è conveniente per chi ne può fare a meno.

Rallentamento: +3

Punti vita: 10

Elmo : Parti protette - capo - Protezione a presidio del capo è notoriamente utilizzato da cavalieri in battaglia o in sfilata. Solitamente viene arricchito di simboli della caserma di appartenenza o da simboli araldici.

Rallentamento: +2

Punti vita: 10

Gambali : Parti protette - Arti inferiori - Utilizzati per proteggere le gambe laddove non arrivano corazze od armature.

Rallentamento: +3

Punti vita: 15

Garze : Parti protette – capo, arti - Sono formate da semplici bende di stoffa fasciate in torno al corpo o solamente agli arti. Tale procedura richiede più di 15 minuti di preparazione e la fasciatura deve essere ricomposta ogni quattro giorni. Utilizzate soprattutto per evitare danni leggerissimi e fastidiosi graffi.

Rallentamento: +1

Punti vita: 5

Magie di Primo grado

Lo stregone può imparare un numero di magie pari al suo valore caratteristica mente + 5.

Ogni magia avrà un suo costo di attivazione. Quando uno stregone vorrà utilizzare la propria magia dovrà decidere quanti Punti Caratteristica Mente utilizzare. Se il numero utilizzato è maggiore o uguale al costo di attivazione allora la magia avrà effetto (da notare che la regola è uguale a quella per effettuare un'azione spiegata precedentemente).

La regola per lanciare magie è uguale a quella che si utilizza per compiere una prova, solo che il livello di difficoltà della prova è dato dalla difficoltà magia ed è un valore costante.

Getto Acido

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 30 metri

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Istantaneo.

Questa magia crea un sottile getto di fumante acido violaceo che può essere spruzzato dalle mani aperte dell'usufruttore, fino a raggiungere il raggio massimo della magia.

L'acido causa 3 danni per ogni volta che è stato imparato, fino al massimo di 20 danni.

Il bersaglio può tentare una prova fisico. Se riesce subirà solo la metà dei danni

Comp. materiale: una goccia di un acido qualsiasi.

Arco Elettrico

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: 1 creatura

Durata: Istantaneo

L'esecuzione di questa magia fa partire un arco di elettricità dalle dita dell'usufruttore.

L'arco di elettricità colpisce un soggetto scelto dall'usufruttore, causando 3 di danno.

Un soggetto in armatura metallica o che stanno maneggiando delle armi grosse e principalmente metalliche (spade o asce da battaglia) subiranno il doppio dei danni.

Evoca Segugio

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: 1 creatura

Durata: 12 minuti

Questa magia richiama una creatura canina come aiuto ed allegro compagno dell'usufruttore per la durata della magia.

Il tipo di segugio richiamato dipende dal Master, ma capirà sempre i comandi verbali che gli verranno dati, finché saranno 12 parole o meno e relativamente semplici.

Il segugio, inoltre, sarà capace di seguire le tracce. Può essere evocato un solo segugio alla volta.

Comp. materiale: un pezzo di carne fresca.

Luce accecante

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: cono 1' x 20' x 5'

Durata: Istantaneo

Questa magia sfrutta l'energia del Piano Materiale Positivo e la modella in un raggio di luce dorata.

Ogni creatura presente nell'area d'effetto rimarrà accecata se possiede Spirito inferiore a 5. Altrimenti la magia non avrà effetto.

Comp. materiale: Un pezzo di sunstone in polvere.

Notte Stellata

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 5 metri per livello

Area d'Effetto: 10' quadrati

Durata: 10 minuti

Questa magia illumina un'area come una notte piena di stelle e senza nubi.

È una luce molto pallida, ed i colori sbiadiscono molto fino al bianco e nero.

La visione normale è possibile fino ad un massimo di 10 metri, ma una identificazione generica è fattibile fino a 20 metri.

Figure immobili possono essere viste fino a 40 metri, fino ad 80 se in movimento.

Possibili coperture ridurranno ovviamente le distanze. Questo tipo di luce non influenza l'infravisione, e ci sono sufficienti ombre per nascondersi.

La componente illusoria della magia crea realmente la presenza di una nottata di stelle.

L'area d'effetto è stazionaria.

Comp. materiale: un pezzo di velluto nero e qualche scheggia di vetro.

Muro dell'oscurità

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 60 metri

Area d'Effetto: 10' quadrati per livello

Durata: 1 round per livello

Questa magia crea un muro di oscurità che blocca la vista, anche con infravisione o ultravisione. È automaticamente annullato da una forte luce naturale.

Non esiste fisicamente, e rallenta o assale chi vi passa attraverso.

Comp. materiale: un po' di pece e di cenere o un pezzo di carbone

Illusione Animale

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 30 metri

Area d'Effetto: 10'x10'x10'

Durata: Vedi sotto

Tramite questa magia si può creare l'illusione di uno o più piccoli animali.

Gli animali devono essere di una razza ben conosciuta all'usufruttore ed ognuno di loro non può essere più grosso di una volpe, un coniglio, o un falco medio.

Gli animali creati possono essere di più di un tipo.

L'illusione è visuale e auditiva. La magia dura per tutta la concentrazione dell'usufruttore.

Colorazione

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: Fino a 10' quadrati

Durata: 1 giorno

Questa magia fa sì che la superficie prescelta cambi colore, luminosità o entrambe, sia che si tratti di un muro, di una scatola, di una spada o di una creatura.

Possono essere scelti colori multipli (fino a 256 colori ed ombreggiature).

Se viene reso luminescente, l'oggetto emetterà luce in un raggio di 1 metro.

Comp. materiale: Una piccola quantità di inchiostro del colore appropriato.

Conoscenza del Veleno

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: Speciale

Durata: 1 ora

Con questa magia l'usufruttore può stabilire se un cadavere è stato avvelenato.

Si può controllare un cadavere ogni 10 minuti. L'usufruttore può stabilire il mezzo con cui il veleno è stato somministrato ed il punto in cui è entrato nel corpo ed è in grado di identificare esattamente il veleno.

Stanchezza

Difficoltà Magia: 4

Raggio d'azione: 30 metri

Area d'Effetto: 1 Creature

Durata: 10 minuti

Questa magia crea, nella mente della vittima, l'illusione di essere estremamente stanca, sul punto di collassare e di addormentarsi.

La vittima subisce una perdita del 50% su tutte le caratteristiche numeriche e su tutte le abilità possedute.

Lame elettriche

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: due lame

Durata: Un attacco

Questa magia deve essere fatta impugnando una lama di qualsiasi tipo in ciascuna mano.

Entrambe le lame acquisiranno una tremolante luminescenza blu.

Quando una lama colpisce provoca 2 danni addizionali da elettricità; se entrambe le lame colpiscono il medesimo bersaglio nello stesso tempo, la vittima rimarrà stordita per qualche secondo.

Ciascuna lama provoca la scossa una sola volta, dopo di che è di nuovo normale.

Familiarità

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: 1 umanoide toccato

Durata: 1 minuto

Questa magia fa apparire l'usufruttore o l'umanoide toccato come una persona estremamente comune, talmente comune che coloro con cui parla o comunque interagisce non si ricordano più di lui o del suo aspetto.

Comp. materiale: un pezzo di gomma.

Tocco Amico

Difficoltà Magia: 1

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: umanoide toccato

Durata: 4 minuti

Questa magia fa in modo che la creatura toccata veda l'usufruttore come un amico fidato e un confidente sicuro e risponderà in modo appropriato alle domande dell'usufruttore. Al termine della magia l'umanoide ricorderà comunque quel che è successo, pur non rendendosi generalmente conto di essere stata sottoposta ad una magia.

Modificazione temporanea

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: 1 obiettivo

Durata: 1 ora

Questa magia altera una singola parte del corpo di una creatura di dimensioni umane o più piccola, rimpicciolandola in modo da impedirne il normale funzionamento (per esempio la bocca di una guardia, le gambe di una persona in fuga, etc).

L'effetto non è distruttivo, il corpo si plasmerà come cera in modo da adattarsi alle nuove proporzioni.

Comp. materiale: una piccola copia in bronzo della parte del corpo da alterare.

Trova Acqua

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 1 chilometro,

Area d'Effetto: arco di 20°

Durata: 2 round per livello

Quando lancia questa magia, l'usufruttore afferra le due estremità di un ramoscello a forma di Y; l'altra estremità curverà per indicare la direzione della più vicina fonte di acqua fresca che si trova entro il raggio della magia.

Il ramo può girare, ma solo di venti gradi ed l'usufruttore sentirà uno strappo nella direzione dell'acqua.

Ghiaccio assassino

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: Tocco

Area d'Effetto: creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Questa magia provoca 2 punti di danno. Le creature basate sul freddo ne sono immuni, mentre quelle basate sul fuoco subiscono doppio danno.

Cavo trappola

Difficoltà Magia: 1

Raggio d'azione: Tocco

Area d'Effetto: 1 cavo

Durata: 1 minuto per livello

Un filo metallico (lungo fino a 10') può essere teso attraverso una sala o simili: il cavo diventa camuffato (non rilevabile normalmente). La prima creatura che tenta di passare deve fare una prova Fisico. Se la prova fallisce la creatura viene intrappolata dal cavo.

Per liberarsi il cavo deve essere disintrecciato (o tagliato), cosa che, in condizioni ideali, richiede almeno 30 secondi.

In combattimento occorre 1 minuto per liberarsi

Comp. materiali: una piccola molla.

Torcia Umana

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: Mago

Area d'Effetto: Mago

Durata: 1 minuto

Questa magia fa sì che l'usufruttore e tutti i suoi abiti vengano completamente circondati da fiamme.

Queste fiamme non fanno alcun danno all'usufruttore o al suo equipaggiamento ma causano 2 punti danno a ogni creatura toccata.

Le fiamme, per loro stesse, scaldano solo come una torcia, ma essere nell'area circostante darà l'impressione di essere in una fornace.

Silenzio su una creatura

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: Tocco

Area d'Effetto: creatura toccata

Durata: 1 ora

Questa magia nasconde completamente tutti i suoni fatti al beneficiario: le funzioni naturali come respirare o dormire così anche i rumori fatti colpendo un altro oggetto (ad es. camminare).

Gli oggetti tenuti dal beneficiario sono ugualmente silenziati.

Gli oggetti lanciati o lasciati cadere non sono però sotto l'effetto della magia e possono fare del rumore alla fine delle loro traiettorie.

Comp. materiali: un pezzo di cotone.

Insolenza

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 20 metri

Area d'Effetto: Una creatura

Durata: 1 minuto

Questa magia fa apparire la vittima come una persona cruda, insolente e volgare, in tutto ciò che fa o dice, a tutti, tranne che alla vittima stessa.

Il significato delle frasi della vittima viene mantenuto, ma la magia fa in modo che ciò che viene udito o visto sia una versione storpiata e così insolente che qualsiasi tiro di reazione viene controllato con una penalità.

In aggiunta, un tale linguaggio potrebbe non essere tollerato in alcune situazioni (alla corte di un re, per esempio).

Se un osservatore ha ragione di credere che ci sia un problema di qualche tipo, ha diritto ad un tiro Spirito.

Comp. materiale: un pezzo di sterco

Musica Eroica

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: 1 Creatura intelligente

Durata: 4 minuti

Questa magia suona una certa musica ogni qualvolta la vittima esegue una certa azione, come l'entrare in una stanza, caricare in battaglia, o fare un'annuncio.

Il tipo di musica viene definito dall'usufruttore.

Comp. materiale: Un corno d'oro in miniatura,

Ultima Immagine

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: Un cadavere

Durata: Istantaneo

Nel momento dell'esecuzione, questa magia permette all'usufruttore di vedere quello che il corpo ha visto nell'istante della sua morte, nella speranza di identificare l'assassino o quanto meno il luogo della morte.

Se la persona è stata uccisa tramite la vista (ad esempio da una medusa) anche l'usufruttore subirà lo stesso attacco.

Oggetto invisibile

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: 1 oggetto di max 3' cubi

Durata: 1 ora

Questa magia causa lo svanimento di un oggetto,

La magia dura solo 1 ora o fino a quando l'usufruttore ne desidera il termine.

Per esempio, una faretra o un arco potrebbero essere resi invisibili e portati oltre un controllo, per farli riapparire con un semplice pensiero.

Si noti che neanche l'usufruttore può vedere gli oggetti resi invisibili, pertanto, per usarli efficacemente, potrebbe essere necessario farli riapparire.

Memorizzazione

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: l'Usufruttore

Durata: Permanente

Questa magia permette di memorizzare delle informazioni nella parte inutilizzata del proprio cervello per un uso a posteriori.

L'informazione memorizzata in questo modo sarà a disposizione dell'usufruitore come se questi la stesse leggendo in quel momento.

L'usufruitore è in grado di memorizzare fino a due pagine di informazioni nella propria mente usando questa magia.

Se successivamente, l'usufruitore vuole aggiungere altre informazioni, o modificarle, dovrà eseguire nuovamente la magia e rimemorizzare tutte le informazioni.

Nella mente dell'usufruitore può esservi presente un solo incantesimo di questo tipo.

Comp. materiali: un foglio di cristallo piombato

Piccolo disturbo

Difficoltà Magia: 1

Raggio d'azione: 50 cm

Area d'Effetto: 1 Creatura

Durata: 1 minuto

Questa magia crea l'illusione (sonora e corporea) di una zanzara che vola nel timpano della vittima.

La vittima agirà adeguatamente, e probabilmente si fermerà, cercando di togliere la zanzara dall'orecchio, fino a quando non riuscirà ad effettuare una prova Fisico.

Piccola Metamorfosi

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: Creatura toccata

Durata: Speciale

Questa magia permette alla creatura toccata di apparire come qualcosa d'altro per la durata della magia.

L'illusione ha componenti visive e minime auditive (come crepitare, borbottare, ecc.)

L'illusione può essere piccola come metà della creatura mascherata e grande fino ad 1/4 delle dimensioni reali. Una volta stabilita, bisogna rimanere fermi, con solo minimi movimenti possibili; ad esempio, l'illusione di un troll potrebbe grugnire e fare movimenti minacciosi, ma non potrebbe camminare ed attaccare; un fuoco potrebbe crepitare e muoversi ma non potrebbe allargarsi.

Per questa ragione, gli oggetti sono le forme preferite.

La creatura ricevente non può muoversi se vuole mantenere la magia.

La magia viene mantenuta fintanto che l'usufruitore mantiene una lieve concentrazione (eseguire magie e subire del danno rovina la concentrazione, non così parlare e camminare) e rimane entro 10 metri dalla posizione del ricevente.

Protezione dal Male

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: Tocco

Area d'Effetto: creatura toccata

Durata: 15 minuti

Questa magia tiene lontano creature malvagie, incantate od evocate e funziona da armatura magica sul ricevente; la protezione circonda il ricevente entro un centimetro, prevenendo quindi il contatto fisico da parte di creature incantate, evocate o malvagie.

Qualsiasi animale o mostro evocati subiscono lo stesso destino.

Inoltre, qualsiasi attacco portato da creature malvagie subiscono una penalità di -2 sui danni inflitti.

Protezione dall'Acqua

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: L'usufruitore

Durata: 1 ora

Dopo aver eseguito questa magia, l'usufruitore rimarrà asciutto anche andando a finire sotto ad una cascata.

L'usufruitore è protetto da schizzi e spruzzi, ma non lo è da corpi d'acqua come laghetti e piccole pozze d'acqua.

L'acqua semplicemente scorrerà seguendo un campo di forza invisibile che circonda l'usufruttore e i suoi vestiti alla distanza di circa un pollice.

Comp. materiali: uno scarto di pelle oliato.

Dardo Magico

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 60 metri

Area d'Effetto: 1 creatura

Durata: Istantaneo

L'usufruttore crea, usando questa magia, un dardo di energia negativa che scaglia contro il bersaglio, il dardo colpisce senza errore e causa 3 punti danno per ogni volta che questa magia è stata presa.

La magia è inefficace contro i non morti o esseri che estraggono la propria energia vitale dal piano negativo.

Raggio Accecante

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: 60 metri

Area d'Effetto: 1 creatura

Durata: 10 minuti

Questa magia abbaglia con un fascio di luce "nera" proveniente dal piano dell'energia negativa, il bersaglio accecandolo momentaneamente e rendendo inutile sia la vista normale, che quella ad infrarossi o ultravioletta per la durata della magia.

Frecce infallibili

Difficoltà Magia: 4

Raggio d'azione: Tocco

Area d'Effetto: Un arco

Durata: 4 minuti

Nella durata di questa magia tutte le frecce lanciate dall'arco infliggeranno un +2 danni al bersaglio che l'usufruitore deve essere in grado di vedere.

Sand Skin (Conjuration)

Difficoltà Magia: 1 round

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: Usufruitore

Durata: Speciale

Tramite questa magia, l'usufruitore si copre con della sabbia che gli permetteranno di non subire danni.

L'usufruitore è in grado di coprirsi con sabbia sufficiente a bloccare 8 punti danni totali

In base al tipo di sabbia usata il corpo assume diverse ombreggiature, dipendenti dal colore della sabbia.

La magia dura fino a quando tutta la protezione non si esaurisce.

Comp. materiale: un po' di sabbia di qualsiasi tipo.

Scheletri

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: Tocco

Area d'Effetto: 1 cadavere

Durata: Permanente

Con questa magia, un usufruitore può trasformare un cadavere umanoide in uno scheletro che può poi essere controllato come un non morto.

Un usufruitore può creare, con questa magia solo uno scheletro.

I punti vita sono determinati casualmente. Quando uno scheletro creato in questo modo viene danneggiato, non può più essere riparato. Le movenze sono quelle del cadavere dimezzate e anche tutte le conoscenze teoriche e pratiche vengono dimezzate. I tempi di esecuzione delle varie azioni sono raddoppiati.

Comp. materiali: un balsamo.

Piccola Invisibilità

Difficoltà Magia: 2

Raggio d'azione: Tocco

Area d'Effetto: Creatura toccata

Durata: 1 ora

Questa magia mette in grado il ricevente di modificare il proprio colore così da fondersi con lo sfondo; la magia cambia il colore di qualsiasi oggetto indossato o portato. Eventuali possibilità di vedere le creature invisibili, si applicano anche in questo caso.

Comp. Materiali: un pezzetto di pelle di camaleonte

Piccola palla di Fuoco

Difficoltà Magia: 4

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: 1 bersaglio

Durata: Istantaneo

Questa magia crea una piccola palla di fuoco che infliggerà i danni ad un solo bersaglio (l'usufruitore decide il bersaglio e la palla di fuoco si espande fino ad inglobarlo completamente), I danni sono di 4 punti danno.

Comp. materiale: un po' di incenso acceso

Comando ad uno Spirito

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 30 metri

Area d'Effetto: Una creatura

Durata: 10 minuti

Questa magia permette all'usufruitore di dare un comando ad uno spirito o ad una creatura extra-planare con una sola parola.

Il comando deve essere dato in una lingua che la creatura capisce (o in una lingua che può capire il creatore, se si tratta di uno spirito evocato).

Le creature extraplanare può decidere se obbedire o meno.

Tempo di morte

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: Tocco

Area d'Effetto: Un cadavere

Durata: Istantaneo

Questa magia permette all'usufruitore di stimare il momento della morte della creatura toccata.

Cibo illusorio

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 0

Area d'Effetto: 2 Porzioni

Durata: 1 ora

Questa magia viene utilizzato o per nascondere del cibo esistente o per creare un pasto completamente illusorio.

L'illusione avrà componenti termiche, visive, olfattive e tattili complete.

Un pasto povero può assumere le dimensione di una festa reale (o viceversa), e persino del cibo andato a male o avvelenato può sembrare irresistibile; anche le stoviglie possono essere camuffate.

Il cibo andato a male causerà, probabilmente, nausea .

Se un pasto completamente illusorio viene consumato, la vittima crederà che la propria fame e/o sete siano state saziare, ma soltanto per la durata della magia.

Comp. materiali: un pizzico di polvere d'oro che deve essere spruzzata sul cibo (o nell'aria) dove l'illusione deve essere creata.

Ragnatela

Difficoltà Magia: 3

Raggio d'azione: 10 metri

Area d'Effetto: 1 Creatura

Durata: 20 minuti

Questa magia, quando eseguito, crea un filamento di un materiale molto appiccicoso, simile alla ragnatela che usano i ragni per imprigionare le proprie prede.

Quando il filamento colpisce una creatura, la immobilizza per l'intera durata della magia.

Quando la magia finisce, la sostanza cessa di essere appiccicosa e la creatura può scappare facilmente.

Durante la magia, la ragnatela non si rompe ameno di non applicare una forza notevole o utilizzare armi taglienti che produca almeno 2 punti danno.

Se l'incisione non viene effettuata con cautela, la creatura imprigionata subisce i 2 punti danno.

Comp. materiale: un po' di ragnatela che sparisce dopo l'esecuzione della magia.

Distruzione

Difficoltà Magia: 10

Raggio d'azione: 30 metri

Area d'Effetto: 100' quadrati

Durata: Istantaneo

Questa magia elimina tutta la vegetazione entro un'area di 100 metri quadrati, che può determinare la forma dell'area al momento dell'esecuzione.

Comp. Materiali: dell'acido, che deve essere sparso per l'intera area d'effetto.

| | |
|--|-----------|
| COSÈ UN GIOCO DI RUOLO | 1 |
| ESITO CRONOLOGICO DELLE AZIONI..... | 8 |
| DETERMINAZIONE DEI DANNI E SEMPLIFICAZIONI DI GIOCO..... | 9 |
| AMBIENTAZIONE..... | 12 |
| INTRODUZIONE..... | 12 |
| GEOGRAFIA:..... | 15 |
| CITTÀ:..... | 16 |
| DE NATURALIA..... | 18 |
| <i>I minerali rari di Atlantis</i> | 20 |
| CREAZIONE DEL PERSONAGGIO PER UN'AMBIENTAZIONE FANTASY..... | 22 |
| LE RAZZE IN ATLANTIS..... | 22 |
| <i>Primo passo – Scelta della razza</i> | 22 |
| ELFI..... | 22 |
| MEZZELFI..... | 23 |
| FOLLETTI E SPIRITELLI..... | 25 |
| FOLLETTI E SPIRITELLI SONO ABBASTANZA SIMILI DA ESSERE DESCRITTI INSIEME, LE SOMIGLIANZE SIA PER ASPETTO SIA ABITUDINI LI FANNO SCAMBIARE SPESSO PER LA STESSA RAZZA. LE PRINCIPALI DIFFERENZE SONO LE DIMENSIONI, GLI SPIRITELLI SONO PIÙ PICCOLI, E ATTITUDINI, I FOLLETTI SONO UNA RAZZA GUERRIERA E ORGOGLIOSA DELLE PROPRIE ABILITÀ MARZIALI, GLI SPIRITELLI INVECE UTILIZZANO LA MAGIA SIA PER PIACERE CHE PER PROTEZIONE. I FOLLETTI SONO ALTI FRA I 30 E I 60 CM, HANNO GENERALMENTE I CAPELLI ROSSI, PICCOLE ALI DA INSETTO VERDI TRASLUCENTI, E I LORO CORPI SONO PELOSI, CIRCA COME UN UOMO; HANNO FACCETTE TONDE, NASINI ALL'INSÙ E ORECCHIE DA ELFO MA PIÙ LARGHE E SONO ADORNATI DA PICCOLE ANTENNE SULLA FRONTE. VESTONO DI VERDE, ALCUNI POSSIEDONO ARMATURE MA SONO IN POCHI PERCHÉ PORTANDO LE ARMATURE HANNO PROBLEMI CON IL VOLO, SONO PESANTI. IL LORO UNICO POTERE MAGICO INNATO È L'INVISIBILITÀ AI MORTALI, VEDI SIDHE, RIESCONO A RIMANERE INVISIBILI ANCHE QUANDO ATTACCANO. COME ARMI GENERALMENTE USANO DELLE SPADE FLESSIBILI E FORTI CHE SONO SCAMBIATE DAGLI UMANI PER PUGNALI. GLI SPIRITELLI INVECE SONO ALTI CIRCA AL MASSIMO 37 CM, I LORO LINEAMENTI SONO QUASI COME QUELLI DEI FOLLETTI MA SONO DI CAPELLI BIONDI, NON SONO PELOSI E LE LORO FATTEZZE SONO PIÙ O MENO ELFICHE CON PICCOLE ANTENNINE. ANCHE LORO HANNO ALI VERDI DA LIBELLULA E SONO OTTIMI VOLATORI, NON INDOSSANO MAI ARMATURE E USANO LE ARMI COSÌ RARAMENTE CHE SI PENSA ERRONEAMENTE CHE NON SIANO CAPACI DI USARLE. LA MAGIA È LA LORO FORZA, CINQUE DI LORO SONO IN GRADO DI LANCIARE UNA MALEDIZIONE NON LETALE E USARE QUESTA ABILITÀ CONTRO I MORTALI È UNA DELLE LORO ATTIVITÀ PREFERITE. SIA I FOLLETTI CHE GLI SPIRITELLI SONO BURLONI, CAPRICCIOSI, ALLEGRI E AGGRAZIATI, IL LORO AMORE PER LA DANZA E GLI SCHERZI HANNO FATTO SÌ CHE SI PENSASSE CHE SIANO DELLE RAZZE FRIVOLE. MA LA LORO GIOIA PIÙ GRANDE È IRRITARE «LE GRANDI RAZZE», UMANI, SEMIUMANI E UMANOIDI. DETESTANO IL MALE, VIVONO DI QUELLO CHE DA LA TERRA E PRENDENDO IN PRESTITO DA ALTRE RAZZE (TERMINE KENDER). TUTTE E DUE LE RAZZE SONO METICOLOSAMENTE PULITE ED AMANO L'ACQUA, MOLTE RAZZE PER ACCATTIVARSELI LASCIANO BACINELLE D'ACQUA DOVE LORO POSSANO BAGNARSI, AMANO MOLTO CIOTOLE DI CREMA FRESCA..... | 25 |
| NANI..... | 25 |
| ORCHI..... | 26 |
| UOMINI LUCERTOLA..... | 28 |

| | |
|--|-----------|
| GNOMI..... | 29 |
| UOMINI..... | 29 |
| I MESTIERI..... | 31 |
| <i>Secondo Passo – Scelta del mestiere.....</i> | <i>31</i> |
| ABILITÀ..... | 34 |
| <i>Accendere il Fuoco (Caratteristica Spirito):</i> | <i>37</i> |
| <i>Acrobazia (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>37</i> |
| <i>Addestrare Animali/Mostri: (Caratteristica Spirito).....</i> | <i>37</i> |
| <i>Adulare: (Caratteristica Mente).....</i> | <i>37</i> |
| <i>Agricoltore (Fisico):.....</i> | <i>37</i> |
| <i>Alchimia (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Ambidestro (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Appiedare (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Approvvigionatore (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Araldica (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Archeologia (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Arco e Scudo (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Armaiolo (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>38</i> |
| <i>Arte dell'Assedio (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Arti Domestiche (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Artigliere (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Artista della Fuga (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Astrologia (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Astronomia (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Autocontrollo (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Avvocatura (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Bere Alcolici (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>39</i> |
| <i>Biblioteconomia (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Boscaiolo (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Botanica (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Bottaio (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Burocrazia (Caratteristica Mente):</i> | <i>40</i> |
| <i>Cacciare (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Calzolaio (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Camminare sugli Alberi (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Canapaio (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Canestraio (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Cantare (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Cantastorie (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Capitano (Caratteristica Mente):</i> | <i>41</i> |
| <i>Carbonaio (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Caricatore (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Carpentiere (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Carradore (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Cartografo (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Cavalcare Animali/Mostri (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Cavallerizzo (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Cercare l'Acqua (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>41</i> |
| <i>Cocchiere (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Colpire alla Cieca (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Comando (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Combattimento a mani nude (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Combattimento sui Carri (Caratteristica Fisico):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Comico (Caratteristica Spirito):</i> | <i>42</i> |
| <i>Compositore (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Concentrazione (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Conoscenza dei Geni (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Conoscenza dei Geroglifici Antichi (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Conoscenza dei Mostri (Caratteristica Mente):.....</i> | <i>43</i> |
| <i>Conoscenza dei Non-Morti (Caratteristica Spirito):.....</i> | <i>43</i> |

| | |
|---|----|
| <i>Conoscenza del Mercato (Caratteristica Spirito):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Città (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Malavita (Caratteristica Spirito):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Natura (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Società (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza delle Eredità (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza di Codici e Leggi (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Conoscenza di Miti e Leggende (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Conservare (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Consigliere (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Contabilità e Finanza (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Contorsionista (Caratteristica Fisico):</i> | 44 |
| <i>Contraffazione (Caratteristica Fisico):</i> | 44 |
| <i>Contrattare (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Coraggio (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Cordaio (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Correre (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Corrompere (Caratteristica Spirito):</i> | 45 |
| <i>Costruire Barche (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Costruire Pezzi d'Artiglieria (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Costruire Reti (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Costruire Trappole (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Crittografia (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Cuoco (Caratteristica Spirito):</i> | 45 |
| <i>Danzare (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Demonologia (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Divinazione (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Dormire (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Dottore (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Dracologia (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Duellare (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Empatia Animale (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Erboristeria (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Esperto di Moda (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Etichetta (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Etnologia (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Etologia (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Archi (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Armi (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Polvere da Sparo (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Proiettili (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbro (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Faccia Tosta (Caratteristica Spirito):</i> | 47 |
| <i>Falegname (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fare Segnali (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fiutare (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Genealogia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Geografia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Geologia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Giocare d'Azzardo (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Giocoliere (Caratteristica Fisico):</i> | 48 |
| <i>Gioielliere (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Guaritore (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Illuminatore (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Imbrogliare (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Imitare Suoni (Caratteristica Fisico):</i> | 48 |
| <i>Individuare gli Inganni (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Ingegnere Aeronavale (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Ingegnere Edile (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Ingegnere Navale (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Ingegnere per Lavori Sotterranei (Caratteristica Mente):</i> | 49 |

| | |
|--|----|
| <i>Insegnante (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Inseguire (Caratteristica Fisico):</i> | 49 |
| <i>Intagliare Pietre Preziose (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Ipnottizzare (Caratteristica Spirito):</i> | 49 |
| <i>Lanciare Magie (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Lavorare il Corallo (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Leggere le Labbra (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Leggere le Rune (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Leggere/Scrivere una Lingua (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Linguistica (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Logica (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Mandriano (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Mangiafuoco (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Mangiare e Bere (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Manovrare Macchine da Guerra (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Massaggiare (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Mendicare (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Mentire (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Minatore (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muoversi Furtivamente (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muoversi in Silenzio (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muratore (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muscoli (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Nascondersi nelle Ombre (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Nascondersi (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Navigatore (Caratteristica Mente):</i> | 51 |
| <i>Negoziare (Caratteristica Spirito):</i> | 51 |
| <i>Nuotare (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Onorare un Immortale (Caratteristica Spirito):</i> | 51 |
| <i>Oratoria (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orientamento Sotterraneo (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orientamento (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orticoltura (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Osservare (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Parlare una Lingua (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Pellettiere (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Persuasione (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Pescare (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Planetologia (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Poeta (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Politica (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Preparare Bevande (Caratteristica Fisico):</i> | 53 |
| <i>Prestidigitatore (Caratteristica Fisico):</i> | 53 |
| <i>Pronto Soccorso (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Psicometria (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Raccogliere Informazioni (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Recitare (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Religione (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Resistenza (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Caldo (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Freddo (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Veleno (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Respirazione Lenta (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Saccheggare (Caratteristica Spirito):</i> | 54 |
| <i>Saltare (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Sarto (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Savoir faire (Caratteristica Spirito):</i> | 54 |
| <i>Scalatore (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Scappare (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Schernire (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Sciare (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |

| | |
|--|-----------|
| <i>Scienza - una branca (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Scoprire Trappole (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Scrittore (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Scuoiare (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Sedurre (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Segnalatore (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Seguire gli Odori (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Seguire Tracce (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Sellaio (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Senso del Pericolo (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Senso del Tempo (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Sentire Rumori (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Sesto Senso (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Sguardo Glaciale (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Sollevere Pesi (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Sopravvivenza (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Spegnere il Fuoco (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Storia Antica (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Storia Moderna (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Suonare uno Strumento (Caratteristica Spirito):</i> | 56 |
| <i>Supplicare (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Tanatologia (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Tattiche Militari (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Terrorizzare (Caratteristica Spirito):</i> | 56 |
| <i>Tessitore (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Torturare (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Tossicologia (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Travestirsi (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Truccarsi (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Valutare (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Ventriloquo (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Verniciatore (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Veterinario (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Zoologia (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| EQUIPAGGIAMENTO | 57 |
| <i>Terzo passo – Scelta dell'equipaggiamento</i> | 57 |
| VESTIARIO | 58 |
| PROVVISTE | 58 |
| TRASPORTI | 58 |
| ARMI | 58 |
| ARMATURE E SCUDI | 59 |
| PROIETTILI | 59 |
| FAMIGLIA DELLE SPADE..... | 59 |
| FAMIGLIA DELLE MAZZE..... | 60 |
| FAMIGLIA ARMI LUNGHE..... | 60 |
| FAMIGLIA DELLE ARMI DA LANCIO..... | 61 |
| FAMIGLIA DELLE ARMI BIANCHE..... | 61 |
| FAMIGLIE DELLE ARMI DA TIRO..... | 62 |
| DESCRIZIONE ARMATURE..... | 62 |
| MAGIE DI PRIMO GRADO | 65 |
| <i>Getto Acido</i> | 65 |
| <i>Arco Elettrico</i> | 65 |
| <i>Evoca Segugio</i> | 65 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| <i>Luce accecante</i> | 65 |
| <i>Notte Stellata</i> | 65 |
| <i>Muro dell'oscurità</i> | 65 |
| <i>Illusione Animale</i> | 66 |
| <i>Colorazione</i> | 66 |
| <i>Conoscenza del Veleno</i> | 66 |
| <i>Stanchezza</i> | 66 |
| <i>Lame elettriche</i> | 66 |
| <i>Familiarità</i> | 66 |
| <i>Tocco Amico</i> | 66 |
| <i>Modificazione temporanea</i> | 66 |
| <i>Trova Acqua</i> | 67 |
| <i>Ghiaccio assassino</i> | 67 |
| <i>Cavo trappola</i> | 67 |
| <i>Torcia Umana</i> | 67 |
| <i>Silenzio su una creatura</i> | 67 |
| <i>Insolenza</i> | 67 |
| <i>Musica Eroica</i> | 67 |
| <i>Ultima Immagine</i> | 68 |
| <i>Oggetto invisibile</i> | 68 |
| <i>Memorizzazione</i> | 68 |
| <i>Piccolo disturbo</i> | 68 |
| <i>Piccola Metamorfosi</i> | 68 |
| <i>Protezione dal Male</i> | 68 |
| <i>Protezione dall'Acqua</i> | 69 |
| <i>Dardo Magico</i> | 69 |
| <i>Raggio Accecante</i> | 69 |
| <i>Frecce infallibili</i> | 69 |
| <i>Sand Skin (Conjuration)</i> | 69 |
| <i>Scheletri</i> | 69 |
| <i>Piccola Invisibilità</i> | 69 |
| <i>Piccola palla di Fuoco</i> | 70 |
| <i>Comando ad uno Spirito</i> | 70 |
| <i>Tempo di morte</i> | 70 |
| <i>Cibo illusorio</i> | 70 |
| <i>Ragnatela</i> | 70 |
| <i>Distruzione</i> | 70 |

| | |
|--|-----------|
| COSÈ UN GIOCO DI RUOLO | 1 |
| ESITO CRONOLOGICO DELLE AZIONI..... | 8 |
| DETERMINAZIONE DEI DANNI E SEMPLIFICAZIONI DI GIOCO..... | 9 |
| AMBIENTAZIONE..... | 12 |
| INTRODUZIONE..... | 12 |
| GEOGRAFIA:..... | 15 |
| CITTÀ:..... | 16 |
| DE NATURALIA..... | 18 |
| <i>I minerali rari di Atlantis</i> | 20 |
| CREAZIONE DEL PERSONAGGIO PER UN'AMBIENTAZIONE FANTASY..... | 22 |
| LE RAZZE IN ATLANTIS..... | 22 |
| <i>Primo passo – Scelta della razza</i> | 22 |
| ELFI..... | 22 |
| MEZZELFI..... | 23 |
| FOLLETTI E SPIRITELLI..... | 25 |
| FOLLETTI E SPIRITELLI SONO ABBASTANZA SIMILI DA ESSERE DESCRITTI INSIEME, LE SOMIGLIANZE SIA PER ASPETTO SIA ABITUDINI LI FANNO SCAMBIARE SPESSO PER LA STESSA RAZZA. LE PRINCIPALI DIFFERENZE SONO LE DIMENSIONI, GLI SPIRITELLI SONO PIÙ PICCOLI, E ATTITUDINI, I FOLLETTI SONO UNA RAZZA GUERRIERA E ORGOGLIOSA DELLE PROPRIE ABILITÀ MARZIALI, GLI SPIRITELLI INVECE UTILIZZANO LA MAGIA SIA PER PIACERE CHE PER PROTEZIONE. I FOLLETTI SONO ALTI FRA I 30 E I 60 CM, HANNO GENERALMENTE I CAPELLI ROSSI, PICCOLE ALI DA INSETTO VERDI TRASLUCENTI, E I LORO CORPI SONO PELOSI, CIRCA COME UN UOMO; HANNO FACCETTE TONDE, NASINI ALL'INSÙ E ORECCHIE DA ELFO MA PIÙ LARGHE E SONO ADORNATI DA PICCOLE ANTENNE SULLA FRONTE. VESTONO DI VERDE, ALCUNI POSSIEDONO ARMATURE MA SONO IN POCHI PERCHÉ PORTANDO LE ARMATURE HANNO PROBLEMI CON IL VOLO, SONO PESANTI. IL LORO UNICO POTERE MAGICO INNATO È L'INVISIBILITÀ AI MORTALI, VEDI SIDHE, RIESCONO A RIMANERE INVISIBILI ANCHE QUANDO ATTACCANO. COME ARMI GENERALMENTE USANO DELLE SPADE FLESSIBILI E FORTI CHE SONO SCAMBIATE DAGLI UMANI PER PUGNALI. GLI SPIRITELLI INVECE SONO ALTI CIRCA AL MASSIMO 37 CM, I LORO LINEAMENTI SONO QUASI COME QUELLI DEI FOLLETTI MA SONO DI CAPELLI BIONDI, NON SONO PELOSI E LE LORO FATTEZZE SONO PIÙ O MENO ELFICHE CON PICCOLE ANTENNINE. ANCHE LORO HANNO ALI VERDI DA LIBELLULA E SONO OTTIMI VOLATORI, NON INDOSSANO MAI ARMATURE E USANO LE ARMI COSÌ RARAMENTE CHE SI PENSA ERRONEAMENTE CHE NON SIANO CAPACI DI USARLE. LA MAGIA È LA LORO FORZA, CINQUE DI LORO SONO IN GRADO DI LANCIARE UNA MALEDIZIONE NON LETALE E USARE QUESTA ABILITÀ CONTRO I MORTALI È UNA DELLE LORO ATTIVITÀ PREFERITE. SIA I FOLLETTI CHE GLI SPIRITELLI SONO BURLONI, CAPRICCIOSI, ALLEGRI E AGGRAZIATI, IL LORO AMORE PER LA DANZA E GLI SCHERZI HANNO FATTO SÌ CHE SI PENSASSE CHE SIANO DELLE RAZZE FRIVOLE. MA LA LORO GIOIA PIÙ GRANDE È IRRITARE «LE GRANDI RAZZE», UMANI, SEMIUMANI E UMANOIDI. DETESTANO IL MALE, VIVONO DI QUELLO CHE DA LA TERRA E PRENDENDO IN PRESTITO DA ALTRE RAZZE (TERMINE KENDER). TUTTE E DUE LE RAZZE SONO METICOLOSAMENTE PULITE ED AMANO L'ACQUA, MOLTE RAZZE PER ACCATTIVARSEL SI LASCIANO BACINELLE D'ACQUA DOVE LORO POSSANO BAGNARSI, AMANO MOLTO CIOTOLE DI CREMA FRESCA..... | 25 |
| NANI..... | 25 |
| ORCHI..... | 26 |
| UOMINI LUCERTOLA..... | 28 |
| GNOMI..... | 29 |
| UOMINI..... | 29 |
| I MESTIERI..... | 31 |
| <i>Secondo Passo – Scelta del mestiere</i> | 31 |
| ABILITÀ..... | 34 |
| <i>Accendere il Fuoco (Caratteristica Spirito):</i> | 37 |
| <i>Acrobazia (Caratteristica Fisico):</i> | 37 |
| <i>Addestrare Animali/Mostri: (Caratteristica Spirito)</i> | 37 |
| <i>Adulare: (Caratteristica Mente)</i> | 37 |
| <i>Agricoltore (Fisico):</i> | 37 |
| <i>Alchimia (Caratteristica Mente):</i> | 38 |
| <i>Ambidestro (Caratteristica Fisico):</i> | 38 |
| <i>Appiedare (Caratteristica Fisico):</i> | 38 |
| <i>Approvvigionatore (Caratteristica Mente):</i> | 38 |
| <i>Araldica (Caratteristica Mente):</i> | 38 |
| <i>Archeologia (Caratteristica Mente):</i> | 38 |
| <i>Arco e Scudo (Caratteristica Fisico):</i> | 38 |
| <i>Armaiolo (Caratteristica Fisico):</i> | 38 |
| <i>Arte dell'Assedio (Caratteristica Spirito):</i> | 39 |
| <i>Arti Domestiche (Caratteristica Mente):</i> | 39 |

| | |
|---|----|
| <i>Artigliere (Caratteristica Fisico):</i> | 39 |
| <i>Artista della Fuga (Caratteristica Fisico):</i> | 39 |
| <i>Astrologia (Caratteristica Mente):</i> | 39 |
| <i>Astronomia (Caratteristica Mente):</i> | 39 |
| <i>Autocontrollo (Caratteristica Spirito):</i> | 39 |
| <i>Avvocatura (Caratteristica Mente):</i> | 39 |
| <i>Bere Alcolici (Caratteristica Fisico):</i> | 39 |
| <i>Biblioteconomia (Caratteristica Spirito):</i> | 40 |
| <i>Boscaiolo (Caratteristica Fisico):</i> | 40 |
| <i>Botanica (Caratteristica Mente):</i> | 40 |
| <i>Bottaio (Caratteristica Fisico):</i> | 40 |
| <i>Burocrazia (Caratteristica Mente):</i> | 40 |
| <i>Cacciare (Caratteristica Spirito):</i> | 40 |
| <i>Calzolaio (Caratteristica Fisico):</i> | 40 |
| <i>Camminare sugli Alberi (Caratteristica Fisico):</i> | 40 |
| <i>Canapaio (Caratteristica Fisico):</i> | 40 |
| <i>Canestraio (Caratteristica Fisico):</i> | 41 |
| <i>Cantare (Caratteristica Spirito):</i> | 41 |
| <i>Cantastorie (Caratteristica Spirito):</i> | 41 |
| <i>Capitano (Caratteristica Mente):</i> | 41 |
| <i>Carbonaio (Caratteristica Fisico):</i> | 41 |
| <i>Caricatore (Caratteristica Fisico):</i> | 41 |
| <i>Carpentiere (Caratteristica Fisico):</i> | 41 |
| <i>Carradore (Caratteristica Fisico):</i> | 41 |
| <i>Cartografo (Caratteristica Mente):</i> | 41 |
| <i>Cavalcare Animali/Mostri (Caratteristica Fisico):</i> | 41 |
| <i>Cavallerizzo (Caratteristica Fisico):</i> | 41 |
| <i>Cercare l'Acqua (Caratteristica Mente):</i> | 41 |
| <i>Cocchiere (Caratteristica Fisico):</i> | 42 |
| <i>Colpire alla Cieca (Caratteristica Spirito):</i> | 42 |
| <i>Comando (Caratteristica Spirito):</i> | 42 |
| <i>Combattimento a mani nude (Caratteristica Fisico):</i> | 42 |
| <i>Combattimento sui Carri (Caratteristica Fisico):</i> | 42 |
| <i>Comico (Caratteristica Spirito):</i> | 42 |
| <i>Compositore (Caratteristica Mente):</i> | 42 |
| <i>Concentrazione (Caratteristica Mente):</i> | 42 |
| <i>Conoscenza dei Geni (Caratteristica Mente):</i> | 42 |
| <i>Conoscenza dei Geroglifici Antichi (Caratteristica Mente):</i> | 42 |
| <i>Conoscenza dei Mostri (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza dei Non-Morti (Caratteristica Spirito):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza del Mercato (Caratteristica Spirito):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Città (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Malavita (Caratteristica Spirito):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Natura (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza della Società (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza delle Eredità (Caratteristica Mente):</i> | 43 |
| <i>Conoscenza di Codici e Leggi (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Conoscenza di Miti e Leggende (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Conservare (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Consigliere (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Contabilità e Finanza (Caratteristica Mente):</i> | 44 |
| <i>Contorsionista (Caratteristica Fisico):</i> | 44 |
| <i>Contraffazione (Caratteristica Fisico):</i> | 44 |
| <i>Contrattare (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Coraggio (Caratteristica Spirito):</i> | 44 |
| <i>Cordaio (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Correre (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Corrompere (Caratteristica Spirito):</i> | 45 |
| <i>Costruire Barche (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Costruire Pezzi d'Artiglieria (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Costruire Reti (Caratteristica Mente):</i> | 45 |

| | |
|---|----|
| <i>Costruire Trappole (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Crittografia (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Cuoco (Caratteristica Spirito):</i> | 45 |
| <i>Danzare (Caratteristica Fisico):</i> | 45 |
| <i>Demonologia (Caratteristica Mente):</i> | 45 |
| <i>Divinazione (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Dormire (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Dottore (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Dracologia (Caratteristica Fisico):</i> | 46 |
| <i>Duellare (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Empatia Animale (Caratteristica Spirito):</i> | 46 |
| <i>Erboristeria (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Esperto di Moda (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Etichetta (Caratteristica Mente):</i> | 46 |
| <i>Enologia (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Etologia (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Archi (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Armi (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Polvere da Sparo (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbricare Proiettili (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Fabbro (Caratteristica Fisico):</i> | 47 |
| <i>Faccia Tosta (Caratteristica Spirito):</i> | 47 |
| <i>Falegname (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fare Segnali (Caratteristica Mente):</i> | 47 |
| <i>Fiutare (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Genealogia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Geografia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Geologia (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Giocare d'Azzardo (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Giocoliere (Caratteristica Fisico):</i> | 48 |
| <i>Gioielliere (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Guaritore (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Illuminatore (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Imbrogliare (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Imitare Suoni (Caratteristica Fisico):</i> | 48 |
| <i>Individuare gli Inganni (Caratteristica Spirito):</i> | 48 |
| <i>Ingegnere Aeronavale (Caratteristica Mente):</i> | 48 |
| <i>Ingegnere Edile (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Ingegnere Navale (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Ingegnere per Lavori Sotterranei (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Insegnante (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Inseguire (Caratteristica Fisico):</i> | 49 |
| <i>Intagliare Pietre Preziose (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Ipnottizzare (Caratteristica Spirito):</i> | 49 |
| <i>Lanciare Magie (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Lavorare il Corallo (Caratteristica Mente):</i> | 49 |
| <i>Leggere le Labbra (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Leggere le Rune (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Leggere/Scrivere una Lingua (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Linguistica (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Logica (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Mandriano (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Mangiafuoco (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Mangiare e Bere (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Manovrare Macchine da Guerra (Caratteristica Fisico):</i> | 50 |
| <i>Massaggiare (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Mendicare (Caratteristica Mente):</i> | 50 |
| <i>Mentire (Caratteristica Spirito):</i> | 50 |
| <i>Minatore (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muoversi Furtivamente (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muoversi in Silenzio (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |

| | |
|---|----|
| <i>Muratore (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Muscoli (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Nascondersi nelle Ombre (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Nascondersi (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Navigatore (Caratteristica Mente):</i> | 51 |
| <i>Negoziare (Caratteristica Spirito):</i> | 51 |
| <i>Nuotare (Caratteristica Fisico):</i> | 51 |
| <i>Onorare un Immortale (Caratteristica Spirito):</i> | 51 |
| <i>Oratoria (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orientamento Sotterraneo (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orientamento (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Orticultura (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Osservare (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Parlare una Lingua (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Pellettiere (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Persuasione (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Pescare (Caratteristica Fisico):</i> | 52 |
| <i>Planetologia (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Poeta (Caratteristica Spirito):</i> | 52 |
| <i>Politica (Caratteristica Mente):</i> | 52 |
| <i>Preparare Bevande (Caratteristica Fisico):</i> | 53 |
| <i>Prestidigitatore (Caratteristica Fisico):</i> | 53 |
| <i>Pronto Soccorso (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Psicometria (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Raccogliere Informazioni (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Recitare (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Religione (Caratteristica Spirito):</i> | 53 |
| <i>Resistenza (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Caldo (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Freddo (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Resistere al Veleno (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Respirazione Lenta (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Saccheggare (Caratteristica Spirito):</i> | 54 |
| <i>Saltare (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Sarto (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Savoir faire (Caratteristica Spirito):</i> | 54 |
| <i>Scalatore (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Scappare (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Schernire (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Sciare (Caratteristica Fisico):</i> | 54 |
| <i>Scienza - una branca (Caratteristica Mente):</i> | 54 |
| <i>Scoprire Trappole (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Scrittore (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Scuoiare (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Sedurre (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Segnalatore (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Seguire gli Odori (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Seguire Tracce (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Sellaio (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Senso del Pericolo (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Senso del Tempo (Caratteristica Mente):</i> | 55 |
| <i>Sentire Rumori (Caratteristica Fisico):</i> | 55 |
| <i>Sesto Senso (Caratteristica Spirito):</i> | 55 |
| <i>Sguardo Glaciale (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Sollevere Pesi (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Sopravvivenza (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Spegnere il Fuoco (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Storia Antica (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Storia Moderna (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Suonare uno Strumento (Caratteristica Spirito):</i> | 56 |
| <i>Supplicare (Caratteristica Mente):</i> | 56 |

| | |
|--|-----------|
| <i>Tanatologia (Caratteristica Fisico):</i> | 56 |
| <i>Tattiche Militari (Caratteristica Mente):</i> | 56 |
| <i>Terrorizzare (Caratteristica Spirito):</i> | 56 |
| <i>Tessitore (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Torturare (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Tossicologia (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Travestirsi (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Truccarsi (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Valutare (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Ventriloquio (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Verniciatore (Caratteristica Fisico):</i> | 57 |
| <i>Veterinario (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| <i>Zoologia (Caratteristica Mente):</i> | 57 |
| EQUIPAGGIAMENTO | 57 |
| <i>Terzo passo – Scelta dell’equipaggiamento</i> | 57 |
| VESTIARIO | 58 |
| PROVVISTE | 58 |
| TRASPORTI | 58 |
| ARMI | 58 |
| ARMATURE E SCUDI | 59 |
| PROIETTILI | 59 |
| FAMIGLIA DELLE SPADE..... | 59 |
| FAMIGLIA DELLE MAZZE..... | 60 |
| FAMIGLIA ARMI LUNGHE..... | 60 |
| FAMIGLIA DELLE ARMI DA LANCIO..... | 61 |
| FAMIGLIA DELLE ARMI BIANCHE..... | 61 |
| FAMIGLIE DELLE ARMI DA TIRO..... | 62 |
| DESCRIZIONE ARMATURE..... | 62 |
| MAGIE DI PRIMO GRADO | 65 |
| <i>Getto Acido</i> | 65 |
| <i>Arco Elettrico</i> | 65 |
| <i>Evoca Segugio</i> | 65 |
| <i>Luce accecante</i> | 65 |
| <i>Notte Stellata</i> | 65 |
| <i>Muro dell’oscurità</i> | 65 |
| <i>Illusione Animale</i> | 66 |
| <i>Colorazione</i> | 66 |
| <i>Conoscenza del Veleno</i> | 66 |
| <i>Stanchezza</i> | 66 |
| <i>Lame elettriche</i> | 66 |
| <i>Familiarità</i> | 66 |
| <i>Tocco Amico</i> | 66 |
| <i>Modificazione temporanea</i> | 66 |
| <i>Trova Acqua</i> | 67 |
| <i>Ghiaccio assassino</i> | 67 |
| <i>Cavo trappola</i> | 67 |
| <i>Torcia Umana</i> | 67 |
| <i>Silenzio su una creatura</i> | 67 |
| <i>Insolenza</i> | 67 |
| <i>Musica Eroica</i> | 67 |
| <i>Ultima Immagine</i> | 68 |
| <i>Oggetto invisibile</i> | 68 |
| <i>Memorizzazione</i> | 68 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| <i>Piccolo disturbo</i> | 68 |
| <i>Piccola Metamorfosi</i> | 68 |
| <i>Protezione dal Male</i> | 68 |
| <i>Protezione dall'Acqua</i> | 69 |
| <i>Dardo Magico</i> | 69 |
| <i>Raggio Accecante</i> | 69 |
| <i>Frecce infallibili</i> | 69 |
| <i>Sand Skin (Conjuration)</i> | 69 |
| <i>Scheletri</i> | 69 |
| <i>Piccola Invisibilità</i> | 69 |
| <i>Piccola palla di Fuoco</i> | 70 |
| <i>Comando ad uno Spirito</i> | 70 |
| <i>Tempo di morte</i> | 70 |
| <i>Cibo illusorio</i> | 70 |
| <i>Ragnatela</i> | 70 |
| <i>Distruzione</i> | 70 |

Ringraziamenti:

Grazie a tutti coloro che hanno reso possibile la realizzazione di Next e precedentemente di Futura. Questo volume è un omaggio a loro e a tutti quelli che mi hanno supportato.

La lista delle persone da salutare è piuttosto lunga quindi mettetevi comodi:

Matteo Scarabelli - Paolo Canfora - Chiuri Emanuele - Salkaner Angel Gray - Ciuffo - Roberto - Michele Barghini - Marco Ferrandi Lorenzo Trenti - Sfascio - Diego Leonardi - Massimiliano Labertini - Kaàrot (burru) - Stefano Bartoletti - Marco Ferrandi - Andrea Vigiak Domon (Niccolo).

La Clinica TBF: Enrico “Sameril” Pinto – Simone “Ophle” D’Amico — Giancarlo “Jancor” – Jonathan “Aerendil”.

Un Ringraziamento particolare a Luca “Menion” “Crom” Rotondo per essersi comportato come perfetto **Promoter**.

Fabio Rotondo, Sara Rotondo e la mia **Nipotina Federica!**