

# LORDS OF KNOWLEDGE

UN GIOCO DI RUOLO  
FATTO DI ACCIAIO, MAGIA, TECNOLOGIA

DI  
MAURO "OHMNIbus" SPALLETTI

Laddove indicato, le illustrazioni sono © dei rispettivi autori e non possono essere utilizzate senza un loro consenso.

Si ringraziano i seguenti illustratori per aver gentilmente acconsentito all'uso delle loro opere in queste pagine:

Brandon Liao	<a href="http://madspartan013.deviantart.com/">http://madspartan013.deviantart.com/</a>
Andreas J:son Wahlstrom	<a href="http://andreasjsonw.cghub.com/">http://andreasjsonw.cghub.com/</a>
Daniel Kho	<a href="http://lordbaells.deviantart.com/">http://lordbaells.deviantart.com/</a>
Danila "Beaver-Skin" Kalinin	<a href="http://beaver-skin.deviantart.com/">http://beaver-skin.deviantart.com/</a>
Gonzalo Ordóñez Arias	<a href="http://genzoman.deviantart.com/">http://genzoman.deviantart.com/</a>
Iman Satriaputra Sukarno	<a href="http://mnstrptrskrn.deviantart.com/">http://mnstrptrskrn.deviantart.com/</a>
Joseph "Rano" Rahamefy	<a href="http://ranoartwork.deviantart.com/">http://ranoartwork.deviantart.com/</a>
Juan Calle	<a href="http://onikaizer.deviantart.com/">http://onikaizer.deviantart.com/</a>
Martin (HeroDees) Maceovic	<a href="http://herodees.deviantart.com/">http://herodees.deviantart.com/</a>
Mates Laurentiu	<a href="http://mateslaurentiu.deviantart.com/">http://mateslaurentiu.deviantart.com/</a>
SnowSkadi	<a href="http://snowskadi.deviantart.com/">http://snowskadi.deviantart.com</a>
Tom Vardzik	<a href="http://callmevargo.deviantart.com/">http://callmevargo.deviantart.com/</a>
Victor Flk Negreiro	<a href="http://estivador.deviantart.com/">http://estivador.deviantart.com/</a>
Vincent (Icalon)	<a href="http://ikalon.deviantart.com/">http://ikalon.deviantart.com/</a>
Zdravko Girov	<a href="http://drvce.deviantart.com/">http://drvce.deviantart.com/</a>

*Lords of Knowledge* è proprietà intellettuale di Mauro "OhmniBus" Spalletti. Quest'opera (escluse le illustrazioni, che sono © dei rispettivi autori) è stata rilasciata sotto la [licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Ossia chiunque è libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire, recitare, modificare quest'opera a patto che 1) sia attribuita all'autore (Mauro "OhmniBus" Spalletti) 2) non sia usata per fini commerciali 3) in caso di alterazione, modifica o utilizzo per la creazione di un'opera derivata l'opera risultante sia distribuita con licenza identica od equivalente.



# INDICE GENERALE

INTRODUZIONE.....	6	Odowin.....	23
Lords of Knowledge.....	6	Fedowin.....	23
Tradizionale.....	6	Adowin.....	24
Medioevale.....	6	Llumia.....	25
Acciaio, Magia, Tecnologia.....	6	Impero Llundian.....	25
E gli elfi ed i folletti dove sono?.....	7	Impero Bronerun.....	26
Pronti a giocare.....	7	Whirthar.....	27
Note dell'autore.....	7	Torrída.....	28
Altre risorse.....	7	Undenor.....	28
Riferimenti.....	7	Lendenor.....	28
Contributi.....	8	Nondaوران.....	29
Alternative.....	8	Undauran.....	29
Ringraziamenti.....	8	<b>IL PERSONAGGIO.....</b>	<b>31</b>
<b>L'AMBIENTAZIONE.....</b>	<b>9</b>	IL PERSONAGGIO.....	32
L'AMBIENTAZIONE.....	10	Valori del personaggio.....	32
La Prima Era.....	10	Le Caratteristiche.....	32
L'Ira degli dei.....	11	Descrizione delle Caratteristiche.....	32
La trappola.....	11	I valori delle Caratteristiche.....	32
L'Olocausto di Zelos.....	11	Le Abilità.....	33
La Seconda Era.....	11	Abilità basate sull'Intelligenza.....	33
I due Imperi.....	11	Abilità basate sull'Istinto.....	35
Scoppia la Guerra Eterna.....	12	Abilità basate sulla Costituzione.....	35
Una nuova evoluzione.....	12	Abilità basate sull'Agilità.....	35
La Terza Era.....	12	Abilità basate sul Carisma.....	37
I Lords of Knowledge ed il Trionfo ai Guadi.....	12	Abilità basate sulla Mana.....	37
Il Ritorno del Nemico.....	13	I valori delle Abilità.....	38
La Terza Forza in Campo.....	13	Gli altri valori.....	38
La caduta di Fez.....	13	Punti Ferita e Punti Resistenza.....	38
Le Guerre del Sapere.....	14	Punti Magia e Armoniche.....	38
Cronologia degli eventi.....	14	Movimento.....	38
Seconda Era.....	14	CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	39
Terza Era.....	15	I Personaggi Giocanti.....	39
La Tecnologia.....	15	Razza ed Archetipo.....	39
Elettronica.....	16	Le Caratteristiche.....	39
Meccanica.....	16	Aspetto e Valori Derivati.....	39
Arcanomacchine.....	16	Competenze.....	41
Medicina.....	16	I Punti Liberi.....	41
Protesi Meccaniche.....	16	Denaro ed Equipaggiamento.....	41
Il computo degli anni ed il Calendario.....	17	Per Finire.....	41
Le Organizzazioni.....	17	I Personaggi Non Giocanti.....	43
La Corporazione delle Scienze.....	17	Potenza del PNG.....	43
L'Ordine del Sapere.....	18	Razza ed Archetipo.....	43
Il Luminoso Tempio di Melàs.....	18	Caratteristiche.....	43
Il Sacro Tempio di Lahku.....	18	Equipaggiamento.....	44
I Guardiani Erranti.....	18	Per Finire.....	44
I Sei Ordini Cavallereschi.....	19	I Personaggi Semi Giocanti.....	44
I Tre Eserciti Imperiali.....	19	Talentí e Difetti Speciali.....	45
LE CIVILTÀ DELLA TERZA ERA.....	20	Talentí Speciali.....	45
Le conseguenze di Zelos.....	20	Difetti Speciali.....	49
Flora e Fauna.....	21	LE RAZZE.....	52
Vita vegetale.....	21	Arborea.....	52
Vita animale.....	21	Llumia.....	52
Altro.....	21	Torrída.....	52
Arborea.....	23	Descrizione delle Razze.....	52

Arbrone.....	53	Lavoro di Gruppo.....	85
Auran.....	54	Movimento.....	85
Brone.....	55	Peso.....	86
Froster.....	56	Crescita del Personaggio.....	87
Llud.....	57	Punti Avanzamento.....	87
Nordan.....	58	Spesa dei Punti Avanzamento.....	87
Older.....	59	Insegnamento.....	88
Westan.....	60	Punteggi Massimi.....	88
Whirn.....	61	IL COMBATTIMENTO.....	89
GLI ARCHETIPI.....	62	Introduzione.....	89
Definizione degli Archetipi.....	62	Il Round di combattimento.....	89
Cacciatore.....	62	L'Iniziativa.....	89
Combattente.....	63	Le azioni.....	89
Custode.....	63	Azioni Multiple.....	90
Difensore Ombra (Majoshu).....	63	Attaccare Corpo a Corpo.....	90
Furfante.....	64	Difendersi da un Attacco in Corpo a Corpo.....	90
Guardiano Errante.....	64	Attaccare a Distanza.....	91
Guerriero delle Dune (Shanka'Dee).....	65	Difendersi da un Attacco a Distanza.....	91
Guerriero Tribale (Nambutu).....	65	Applicare gli Effetti degli Attacchi.....	91
Mercante.....	65	Locazioni e Danni.....	91
Nobile Decaduto.....	66	Colpo Critico.....	92
Novizio.....	66	Danno Critico.....	92
Psicoscienziato.....	67	Stordimento Parziale.....	92
Sciamano (Kebukte).....	67	Protezioni ed Armature.....	92
Studio della Corporazione.....	67	Modifiche dovute ai Danni.....	93
L'EQUIPAGGIAMENTO.....	69	Perdita dei Sensi.....	93
Equipaggiamento Comune.....	69	Morte.....	93
Equipaggiamento Speciale.....	71	Recupero dei Danni.....	94
Protesi Artificiali.....	72	Pronto Soccorso.....	94
Armi.....	72	Regole speciali di combattimento.....	94
Armi Corte.....	73	Agguati.....	94
Armi Medie.....	74	Attacco a Contatto.....	94
Armi Lunghe.....	75	Carica.....	95
Armi a Distanza, ad arco.....	76	Cecità.....	95
Armi a Distanza, ad una mano.....	76	Colpi a Bruciapelo.....	95
Armi a Distanza, a due mani.....	76	Colpi Critici e Rotture.....	95
Armi da Scagliare.....	77	Colpi Mirati.....	96
Gittata delle Armi a Distanza.....	77	Combattere a Cavallo.....	96
Protezioni.....	77	Combattimento Acrobatico.....	96
Ingombro.....	77	Convertire i Danni.....	97
Armature.....	78	Copertura.....	97
Scudi.....	79	Danni ad Area.....	97
<b>IL SISTEMA DI GIOCO.....</b>	<b>80</b>	Danni da Fuoco.....	97
REGOLE DI GIOCO.....	81	Disarmare.....	97
Regole di base.....	81	Fratture e Amputazioni.....	97
Il Test.....	81	Impugnare con la Mano Secondaria.....	98
Abilità e Caratteristiche.....	82	Invisibilità.....	98
Azioni di Contrasto.....	82	Modifiche agli Attacchi.....	98
Tiri Aperti.....	82	Multiattacco.....	98
Successi e Fallimenti Critici.....	82	Presa Doppia.....	99
Effetti delle Azioni.....	82	Romper l'Arma.....	99
Risoluzione di alcune situazioni.....	83	Soffocamento.....	99
Azioni Prodigiose.....	83	Sorpresa.....	99
Cadute.....	83	Taglia.....	99
Esperti.....	83	LE ARTI MARZIALI.....	101
Illuminazione.....	84	Rissa.....	101
Inseguimenti.....	85	Attacchi Diretti.....	101
		Tecniche di Lotta.....	101

Arti Marziali.....	102	Interfaccia.....	140
Principi di Base.....	102	Modifica.....	140
Tecniche Speciali.....	103	Limiti.....	140
Le Scuole.....	103	LA MAGIA RITUALE.....	141
LE NUOVE TECNOLOGIE.....	106	Essere un Custode.....	141
Le Armi.....	106	Rapporto con il mondo.....	141
Metallurgia Avanzata.....	106	Cosa pensano degli Psicoscienziati.....	142
Le Spade Eccezionali.....	107	Cosa pensano degli Sciamani.....	142
Le Arcanomacchine.....	107	Impiego dei Naga.....	142
Principi di Base.....	107	Rituali Naga.....	142
Descrizione delle Arcanomacchine.....	108	I NAGA.....	152
I Giganti.....	110	Concetti di Base.....	152
Sistema di Base.....	110	Controllare un naga.....	152
Punti Struttura.....	111	Confronto Spirituale.....	152
Locazioni.....	111	Sciogliere un Legame.....	153
Consumi.....	111	Limite sui Legami.....	153
Surriscaldamento.....	111	Esorcismo.....	153
Alcuni Giganti.....	112	Il Vincolo.....	153
Aracnoide.....	112	Creazione.....	153
Ballista.....	112	Associazione.....	153
Bron.....	112	Apertura.....	154
Destino.....	113	Chiusura.....	154
Dragone.....	113	Forzatura.....	154
Gladio.....	114	Distruzione.....	154
Zefiro.....	114	Evocare un Naga.....	154
Zero.....	115	Livello del Naga.....	155
<b>LA MAGIA.....</b>	<b>116</b>	Aspetto.....	155
LA MAGIA.....	117	Punti Potere.....	155
Regole di base.....	117	I Poteri dei Naga.....	156
Utilizzare un Arcano.....	117	Acquistare un Potere.....	156
Effetti degli Arcani.....	118	Impiego dei Poteri.....	156
Resistere agli Arcani.....	119	Poteri Naga.....	157
Arcani non riusciti.....	119	LA MAGIA SCIAMANICA.....	164
Recupero dei Punti Magia.....	119	Essere uno Sciamano.....	164
Regole speciali per la magia.....	119	Rapporto con il mondo.....	164
Circolo di Potere.....	120	Cosa pensano degli Psicoscienziati.....	164
Condizioni di Lancio.....	120	Cosa pensano dei Custodi.....	165
Identificare di un Arcano.....	120	Il Totem.....	165
Meditazione.....	120	Sacrifici.....	165
Potenziare gli Arcani.....	121	Modifiche al Totem.....	165
Talismani.....	122	Tipi di Invocazioni.....	165
LA PSICOSCIENZA.....	124	Invocazioni Sciamaniche.....	167
Essere uno Psicoscienziato.....	124	LE DIVINITÀ.....	185
Rapporto con il mondo.....	124	Le Sfere Celesti.....	185
Cosa pensano dei Custodi.....	125	Lo Spiritualismo.....	185
Cosa pensano degli Sciamani.....	125	Gerarchie.....	186
I Domini.....	125	Divinità Celesti.....	186
Specializzazione in un Dominio.....	125	Le Sfere Terrene.....	190
Poteri Psicoscienziati.....	127	Lo Sciamanesimo.....	191
GLI INTENSIFICATORI.....	138	Sfere di Dominio.....	191
Utilizzo.....	138	Divinità Terrene.....	191
Identificazione.....	138	<b>LE CREATURE.....</b>	<b>200</b>
Costruzione.....	138	INTRODUZIONE.....	201
Scelta dei Poteri da intensificare.....	138	Talenti.....	201
Scelta dei Potenziamanti.....	139	Descrizione delle Creature.....	201
Calcolo della Complessità.....	139	Attacchi.....	202
Costruzione dell'Intensificatore.....	139	Esemplari più grandi o più piccoli.....	202

CREATURE.....	203	Aquila Gigante.....	213
Canidi.....	203	Altri Animali.....	213
Cane.....	203	Alce.....	213
Lupo.....	203	Bovino.....	214
Lupo Argentato.....	204	Orso.....	214
Corrotti.....	204	Orso Argentato.....	214
Drago.....	204	Rhulcud.....	214
Cacciatore.....	205	<b>CONVERSIONE PERSONAGGI.....</b>	<b>216</b>
Elementale della Morte.....	205	CONVERSIONE PG.....	217
Errante.....	206	Caratteristiche.....	217
Possessione.....	206	Abilità.....	217
Troll.....	207	Valori Derivati.....	218
Zombie.....	207	Punti Ferita, Punti Magia.....	218
Creature acquatiche.....	208	Armoniche.....	218
Piranha, branco.....	208	Aspetto.....	218
Squalo.....	208	Talenti e Difetti.....	218
Equini.....	208	Segni Particolari.....	218
Cavallo.....	208	<b>FERITE E STORDIMENTO.....</b>	<b>219</b>
Cavallo, da guerra.....	209	ANNOTARE I PF/PR.....	220
Mulo.....	209	La Griglia dei Punti Ferita.....	220
Felidi.....	209	Preparare la griglia.....	220
Leopardo, Pantera.....	209	Utilizzo della griglia.....	220
Tigre.....	209	Valutare le Penalità.....	221
Tigre Arboricola.....	210	<b>PNG RAPIDI.....</b>	<b>222</b>
Insetti.....	210	PNG RAPIDI.....	223
Api, sciame.....	210	I punteggi.....	223
Api giganti, sciame.....	210	Esperienza dei PNG.....	223
Blaberus Mimic.....	211	Abilità e Caratteristiche.....	224
Formiche, sciame.....	211	Combattimento.....	224
Vegetali.....	211	Un po' di matematica.....	224
Alberi Cappio.....	211	App Android.....	224
Larice Lamentoso.....	212		
Volatili.....	213		
Aquila.....	213		

*Alla memoria di Gary Gygax e Dave Arneson.  
Senza di voi tutto questo non sarebbe mai esistito.*

# INTRODUZIONE

Le divinità si dilettono a giocare con la vita gli esseri umani, ed in base al loro capriccio li benedicono con immense fortune o li opprimono con nefaste disgrazie. Affascinate dalla caparbia umana alcune divinità non disdegnano di manifestarsi su Marahan, talvolta palesemente, talvolta in incognito, originando adorazione, meraviglia ed angoscia.

Le guerre che infiammano da millenni tra le etnie sono condotte a colpi di innovazioni scientifiche, ed anche se tutte le fazioni possiedono armi dalla tecnologia impressionante, nessuno osa ricorrere a quelle da fuoco.

Mentre gli sciamani parlano con le divinità terrene, i custodi dei rituali si adoperano per evocare sulla terra un dio abbastanza potente da mettere fine una volta per tutte alla guerra. Intanto, nascosti nella Corporazione delle Scienze, gli psicoscienziati studiano le energie della mente per ottenere poteri divini.

Enormi giganti di acciaio incedono lungo i campi di battaglia portando morte e distruzione, declamando la supremazia di questo o quell'impero. Sopra le loro teste volano le immense navi da guerra, vere e proprie città fluttuanti in grado di far tremare anche i cuori più arditi.

Tutto questo e molto altro appartiene al bizzarro mondo di Lords of Knowledge, dove i principi morali dell'alto medioevo, le inquietanti tecnologie di una civiltà scomparsa ed i poteri arcani sovranaturali concessi dagli dei si fondono assieme a molto, molto altro.

Qualsiasi cosa la vostra fantasia può partorire, con LoK è possibile trasformarla in gioco di ruolo.

## Lords of Knowledge

Quello che avete fra le mani (o meglio sotto agli occhi) è la terza edizione di Lords of Knowledge (abbreviato in *LoK*), un gioco di ruolo tradizionale ambientato in un medioevo fantastico dove si fondono l'acciaio delle armi bianche, la magia dei poteri sovranaturali e la tecnologia di un'antica civiltà.

## Tradizionale

LoK è un gioco di ruolo tradizionale, di quelli che si giocano attorno ad un tavolo insieme ad alcuni amici con carta, matita, gomma e dadi. Anche se è possibile scaricare LoK gratuitamente da internet per giocare non servono né computer né connessione (anche se è possibilissimo giocare via chat).

Per ulteriori informazioni sui giochi di ruolo consiglio la dettagliatissima pagina presente su wikipedia: [http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco\\_di\\_ruolo](http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo)

## Medioevale

LoK è ambientato su Marahan, un mondo fantastico il cui livello culturale è paragonabile a quello dell'alto medioevo. Nonostante la presenza di elementi decisamente anacronistici (tecnologia) e fantastici (magia) le convenzioni sociali restano quelle del tardo medioevo. Ad esempio, invece di costruire una carro con delle ruote motrici si creerà un cavallo meccanico in grado di trainare una comune carrozza, perché è consuetudine che ci sia qualcosa che traini il carro e non che il carro si muova da solo. Oppure se si costruisce un gigante meccanico, non si baderà alla sua efficienza ma al suo aspetto, per cui sarà dotato di gambe invece che di cingoli, anche se la mobilità su due gambe è molto più complessa da ottenere, per la semplice ragione che il gigante meccanico deve rappresentare un combattente in armatura. Per quanto riguarda la magia, sebbene ampiamente diffusa, esistono molte superstizioni in merito per cui l'uomo comune la teme e reagirà negativamente alla sua presenza, ed in alcune comunità è perseguita al pari della stregoneria.

## Acciaio, Magia, Tecnologia

L'ambientazione di LoK si basa sull'acciaio, la magia e la tecnologia.

L'acciaio è quello delle armi bianche, e rappresenta le secolari lotte tra alcune etnie di Marahan. Queste lotte hanno forgiato le differenti razze descritte nel gioco ed hanno fatto sì che la tecnologia fosse sfruttata principalmente in campo bellico.

La magia, per lungo periodo appannaggio della casta religiosa e degli enigmatici sciamani, porta la voce delle divinità sulla terra, e quando una terza forma di magia entra in gioco crea forti attriti in un tessuto sociale già fragile.

La tecnologia è l'elemento destabilizzante dell'ambientazione. Per intervento divino le conoscenze scientifiche di un'antica civiltà riaffiorano improvvisamente, con pesanti conseguenze sia negli scontri armati che nella vita di tutti i giorni. La mentalità medioevale mal si concilia con una tecnologia così avanzata ed i risultati sono spesso bizzarri.

### E gli elfi ed i folletti dove sono?

Sebbene l'ambientazione di Lords of Knowledge abbia un fondamento decisamente fantasy, esce dai comuni schemi e quindi non esiste nulla di simile ad elfi, folletti, orchetti e fate. Le razze e le creature presenti in LoK sono nate ipotizzando un possibile ciclo evolutivo che, seppur immaginario, mira ad essere realistico e diverso dal solito. Non esistono altre razze senzienti oltre quelle interpretabili dai giocatori, e l'incidenza di creature sovranaturali non è frequente come in una classica ambientazione high-fantasy.

### Pronti a giocare

Come tutti i giochi di ruolo, anche per giocare a Lords of Knowledge serve veramente poco. Oltre ad una copia del manuale (eventualmente anche in formato elettronico se si dispone di un eBook reader o di un tablet), quello che serve sono alcuni fogli dove prendere appunti, matite, gomme per cancellare ed i dadi. Mentre tutto il resto può essere reperito in una qualsiasi cancelleria, per i dadi è necessario rivolgersi ad un negozio specializzato. Oggigiorno quasi tutti i negozi di giocattoli dispongono di dadi poliedrici; per giocare a LoK sono necessari solo il dado a 6 facce, il dado a 10 facce ed il dado a 20 facce.



Occasionalmente si parla di dado a 2, 3 o 5 facce. Il primo si ottiene lanciando un d6 (dado da 6 facce) e dividendo per tre il risultato (se è 1, 2, 3 si considera 1, altrimenti 2). Il secondo si ottiene sempre lanciando un d6 ma dividendo per due il risultato (se è 1 o 2 si considera 1, se è 3 o 4 si considera 2 altrimenti si considera 3). Il dado da 5 si ottiene lanciando un d10 e dividendo il risultato per 2.

### Note dell'autore

Come capita alla maggior parte dei giocatori di ruolo, presto o tardi nasce il desiderio di creare un siste-

ma di gioco ed un'ambientazione che permettano di giocare secondo le esigenze personali e dei propri amici. Questo è ciò che accadde anche nel mio caso, e nei primi mesi del 1996 nacque la prima edizione di Lords of Knowledge.

Nei primi tempi ero molto impegnato con il mio lavoro da sviluppatore software, quindi sfruttai le ore di pausa pranzo per redigere una prima, leggerissima, versione del gioco. Nel giro di pochi mesi riuscii nel mio intento, e realizzai la prima versione di Lords of Knowledge con il Write® di Windows 3.11® (quello che ora si chiama WordPad®).

Fui abbastanza soddisfatto del lavoro, tuttavia quello era solo l'inizio di un lunghissimo cammino, di una maturazione che sta tuttora avvenendo. Il mio obiettivo è di rendere LoK il più appassionante possibile, inserendo di volta in volta nuove idee ed ampliandolo in tutte le direzioni. Qualcuno può obiettare che il gioco manchi di originalità nelle regole e nell'ambientazione. È vero. Non ho mai avuto intenzione di creare qualcosa di veramente originale, ma solo qualcosa di divertente, e spero di esserci riuscito.

### Altre risorse

Potete trovare altre risorse relative a Lords of Knowledge in rete: avventure, nuovi oggetti, nuovi arcani, dettagli sull'ambientazione, approfondimenti e molto altro. I principali indirizzi di riferimento sono i seguenti:

#### Sito ufficiale

<http://www.ohmnibus.net/lok>

Il sito ufficiale dove è possibile trovare la maggior parte del materiale da scaricare.

#### Blog ufficiale

<http://marahan.blogspot.it/>

Il blog dedicato a Lords of Knowledge dove è possibile trovare resoconti di avventure, oggetti speciali ed altre fonti di ispirazione.

#### Pagina di Facebook

<https://www.facebook.com/LordsOfKnowledge>

La pagina di facebook dedicata a LoK, dove sono notificati gli ultimi aggiornamenti e dove è possibile interagire direttamente con gli autori.

#### Pagina di Google+

<https://plus.google.com/110357813544175927887>

La pagina di Google+ dedicata a LoK, dove è possibile interagire direttamente con gli autori e tenersi aggiornati degli ultimi aggiornamenti.

#### Twitter

[https://twitter.com/LoK\\_GdR](https://twitter.com/LoK_GdR)

L'account di twitter per mezzo del quale è possibile essere informati degli avvenimenti che orbitano intorno a Lords of Knowledge.

### Riferimenti

Questo gioco contiene alcuni termini ispirati ad altri famosi lavori. L'idea originale sulla magia, in parti-

colare per quanto riguardano i Rituali e la Psico-scienza, è liberamente tratta dal fumetto *Orion* di *Masamune Shirow* (che vi invito a leggere, se avete la fortuna di entrarne in possesso). Altre idee sono state liberamente tratte dal fumetto *2700* edito dalla *Piuma Blu Edizioni* e dalla *Edizioni Orione* (invito a leggere anche questo). Per quanto si possano trovare affinità ad altre opere, in verità solo dalle due citate ho attinto in modo veramente profondo.

Naturalmente non è mia intenzione plagiare queste o altre opere, che apprezzo moltissimo, né tanto meno arrecare danni ai detentori dei rispettivi diritti. L'utilizzo di alcuni termini presi a prestito da queste opere non intende offendere gli autori, ma piuttosto di omaggiarli dei miei umili sforzi.

### Fonti di ispirazione

Ci sono molte opere che, oltre a rendere in qualche modo l'idea dell'ambientazione di *Lords of Knowledge*, possono dare interessanti spunti per situazioni ed avventure. I titoli di seguito presentati hanno il solo informativo; tutti i diritti sono dei rispettivi autori.

**2700:** Fumetto della Piuma Blu Edizioni ed Edizioni Orione

**I Cieli di Escaflowne:** Serie animata di Kazuki Akane

**La Saga degli Eléne (Il Trono di Diamante, Il Cavaliere del Rubino, La Rosa di Zaffiro):** Libri di David Eddings

**La Saga dei Tamuli (Le Volte di Fuoco, I Demoni della Luce, La Città del Nulla):** Libri di David Eddings

**Last Exile:** Serie animata di Koichi Chigira

**Neon Genesis Evangelion:** Serie animata di Hideaki Anno

**Orion:** Fumetto di Masamune Shirow

**Xenogears:** Videogioco PSX della Square

### Contributi

Tutti sono incoraggiati a contribuire allo sviluppo di questo gioco. L'unica richiesta da parte mia è di spedirmi il nuovo materiale al fine di poterlo includere nei miei documenti e renderlo ufficiale.

### Alternative

*Lords of Knowledge* non ti è piaciuto? L'ambientazione non è il tuo genere preferito? Trovi le regole troppo complicate? È il tuo giorno fortunato! Visita il sito dello [Stonhenge Webring](http://www.stonhengewebring.com) e scopri molti altri giochi di ruolo completamente gratuiti e pronti da scaricare!



<http://www.ohmnibus.net/webring/>

### Ringraziamenti

Devo ringraziare veramente tante persone per essermi state vicine ed avermi aiutato a far maturare LoK.

**Menzioni Speciali:** Chiara "Magaolimpia" Poli (supporto morale, consulenza, coniuge paziente); Mariko Forconi e Thomas Iezzi (prototipo manuale); Matteo Capponi (consulenza); Matteo Panfilì (una persona sulla quale contare); Michele Provolo (supporto morale, consulenza, birra); Vanni Fabbri (colonne sonore, mi ha fatto conoscere i GdR).

**Contributi:** Elisa Verrecchia (traduzioni); Francesca Ferri (disegni); Francesco Caroti (giganti meccanici, disegni 3D); Lentis (PBF, PBEM); Michele Senesi (disegni, supporto morale); Paolo "Senso" Antonelli (cartine, divinità, supporto morale); Pierfrancesco F. (racconti); Red Eye (contributi vari).

**Playtester:** Alice "Ciuchina" P.; Alle Ghiddi; Andrea "Ballo" Ballanti, Andrea "Barel" Barilli; Antonello B., Bally; Cecilia Ronca; Chiara "Magaolimpia" Poli; Costantino Crescimanno; Dario, Luzza e Fabio del DarkHold; Davide di Messina; Davide "Bringher" Paloschi, Davide "Ciuchino" R.; Davide "Pepo" Saletti; Davide S.; Dino Casuccio; Elisa Verrecchia; Federico Pietretti; Francesca Ferri; Francesco Belloni, Francesco Caroti, Gabriele "Rawkill" Buttura, Gabriele R., Gario Tiengo, Giorgia R., Gli Snotling del TreEmme; Irene Borra, Irene G.; Laura S., Lentis; Lorenzo Trenti; Luca Canale; Luca "Babil" Micheletti, Lucia Montinaro, Mariko Forconi; Matteo Capponi, Matteo Panfilì; Matteo R., Mattia M. I., Max Lambertini; Michele "Provolik" Provolo; Michele Gelsomini; Michele Senesi; Moreno Camilletti; Paolo "Senso" Antonelli; Pierfrancesco F.; Pietro Micheletti, Red Eye; Silvia Morselli, Thomas Iezzi; Tommaso Venturini; Valerio B., Vanni Fabbri.

Ed, anche se non li conosco, tutti quanti hanno provato *Lords of Knowledge*. Te incluso. GRAZIE!

Mauro "Ohmnibus" Spalletti  
<[mail@ohmnibus.net](mailto:mail@ohmnibus.net)>



## **PARTE 1**

# **L'AMBIENTAZIONE**

# L'AMBIENTAZIONE

“Quando il Tempo iniziò a scorrere, Yozafuumu e Yaauzzagi vennero ad essere, ed il Tempo non esisteva prima di essi.

E il Vuoto era diviso in due, ed essi erano soli e distanti, e si guardavano, e andavano cercando come conversare. Ambedue allora crearono imponenti fucine e incudini, e accurati attrezzi, e con essi presero a forgiare maestose Armi e possenti Armature, e quando le ebbero completate ne fecero a sé stessi dono vicendevole. Ed Essi si vestirono delle Armature ed impugnarono le Armi, e così avvenne che in Yozafuumu era una parte di Yaauzzagi, ed in Yaauzzagi una parte di Yozafuumu, ed essi presero a Combattere, ed a Creare.

Fu invero la Lotta tra Le Due Metà un Prodigio di Creazione non desiderato da alcuno eppur accaduto. Le Armi Divine, cozzando scaturivano scintille di un Fuoco di tal vigore da bruciare il Vuoto e dar vita alle Stelle, e schegge vorticanti si staccavano dalle Armature ad ogni colpo, e divenivano Pianeti. Infine il Vuoto venne colmato, e l'Universo venne ad essere.

Avvenne quindi che Essi si avvidero di ciò che era, e furono colpiti, perché tutto appariva maestoso e bello. Smisero di lottare, ed appoggiati alle loro Armi presero a rimirare la loro Creatura. Ma ella giaceva immota, e tosto che ne contemplarono ogni angolo, crebbe in loro il desiderio di darle vita e di vederla crescere e lottare, come Essi avevano fatto. Tornarono allora alle loro fucine, e batterono sulle incudini. Hzojecuru e Riwajiru nacquero così dalle mani di Yozafuumu, ed egli diede loro Vita. Jiwenoryu e Faohuryu furono invece creati da Yaauzzagi, e parimenti egli diede loro Vita. Ed i nuovi nati ricevettero Armi ed Armature, e presero a combattere, e l'Universo divenne vivo.”

*Theren Gatenor  
Custode dei Rituali Naga Vajra*

## La Prima Era

Il pianeta era unificato sotto una maestosa nazione che abbracciava tutti i popoli, chiamata Eurìa. Ciò fu possibile solo grazie all'avanzato livello culturale di

questa civiltà, ed all'equilibrio che avevano raggiunto le forze Yin e Yang. L'utopia fu tuttavia breve, poiché l'Universo è vivo e qualsiasi equilibrio, buono o cattivo che sia, non è destinato a perdurare.

La causa di tutto fu la Psicoscienza. Scienziati e medici, per mezzo di apparecchiature in grado di sondare la mente, furono infine in grado di comprenderne i segreti, e nell'arco di un periodo relativamente breve si resero conto che essa era di fatto in grado di interagire con il mondo fisico grazie a delle risonanze tra Yineroni e Yangeroni, elementi base di cui sono composti anche i pensieri. Nacque la Psicoscienza, materia complessa e dibattuta che tuttavia divenne rapidamente una disciplina di uso corrente. A seguito di questo fenomeno si originarono e diffusero correnti filosofiche dai risvolti estremisti che sostenevano la centralità dell'Uomo rispetto all'Universo, e le storie narrate dalle religioni vennero additate come frottole ciarlate dai monaci per imbonire gli stolti.

Tuttavia, nello stesso periodo, alcuni studiosi di teologia sperimentarono il contatto con alcune divinità dapprima tramite sogni ed apparizioni, fino a giungere alla prima discesa in terra del dio Shogiru che avvenne nel monte Elwor. Il dio portava un chiaro messaggio agli uomini: gli dei esistono, sono entità immensamente potenti all'origine del tutto, fautrici di vita e di morte, e richiedono il giusto rispetto e l'adeguata adorazione dalle loro creature. Questo evento venne ricordato come la Rivelazione di Elwor. Ben pochi però seppero ascoltare questo monito, ed anzi la padronanza che gli uomini avevano della Psicoscienza aumentava, ed i più considerarono l'evento un ennesimo triste tentativo dei Teologi di intorpidire le menti dei più stolti. In seguito anche altre divinità si mostrarono agli Eurii, ma nessuno era ormai più disposto a rivolgersi agli dei per ottenerne i favori, quando grazie alla Psicoscienza poteva diventare un Dio egli stesso.

Aspre lotte sociali si accesero tra i numerosi sostenitori della Psicoscienza ed una ristretta cerchia di religiosi.

### L'Ira degli dei

Lo sviluppo della Psicoscienza abbagliò gli uomini accecando i loro occhi dalla visione del mondo degli dei. E nonostante i tentativi di Shogiru, divinità dell'equilibrio, di far rinsavire gli Eurii, non riuscirono a comprendere. Gli dei si riunirono in consiglio per decidere sul da farsi. Alcuni erano dell'opinione che il genere umano si trattasse di un enorme errore, e quindi andava annientato. Molti altri, invece, grazie alla loro compassione intravidero una possibilità di redenzione. La decisione finale fu quella di concedere una seconda possibilità, anche se questa sarebbe passata per interminabili sofferenze, necessarie all'espiazione delle loro colpe. Venne deciso che gli dei avrebbero concretizzato la loro ira in un olocausto terribile, al quale solo pochi sarebbero sopravvissuti. A costoro ed ai loro discendenti fu concesso di ripercorrere dall'inizio la strada dell'evoluzione, questa volta con l'anima appesantita dalla colpa di un'arroganza alimentata dalla mancanza di fede.

### La trappola

Le principali divinità ad appoggiare l'idea di un completo sterminio del genere umano erano Godimialih, il Latore di Caos, e Akife, il Temuto Distruttore. Frustrati nei loro intenti, architettarono un agguato per spingere le nuove civiltà a compiere gli stessi errori del passato... e per attuare tale piano, cosa poteva essere meglio del mettere nelle loro mani lo stesso sapere degli Eurii? Come già accaduto, la Psicoscienza avrebbe spinto gli umani ad ignorare gli dei, l'ira dei quali sarebbe infiammata in un secondo, definitivo Olocausto.

Prima che il consiglio degli dei decidesse sulla punizione da infliggere al genere umano, Godimialih esercitò delle influenze sulle menti di alcuni ambiziosi giovani psicoscienziati per mezzo di sogni, visioni e segni premonitori. Akife, invece, plasmò le forze naturali affinché generassero un'enorme cavità sotterranea.

Spinti da Godimialih, i giovani psicoscienziati giunsero a scoprire la cavità originata da Akife, ed in essa videro una volontà superiore che li fece sentire eletti. Presero allora a lavorare forsennatamente alla realizzazione di un progetto grandioso, un'immensa cittadella sotterranea contenente tutto il sapere della loro civiltà. La cittadella avrebbe avuto il nome di Satkarda, ed in essa tutte le scienze matematiche, fisiche, filosofiche, chimiche, ma soprattutto psicoscienze, erano contenute in dispositivi di "apprendimento tramite permeabilità cognitiva", strumenti costruiti grazie alle conoscenze psicoscienze in grado di "incidere" il sapere direttamente nella mente dei fruitori.

Godimialih scelse con cura i suoi burattini tra gli individui più poveri di spirito, e per mezzo delle sue subdole coercizioni li stimolò a non includere in Satkarda la storia della civiltà, l'evoluzione delle arti, la letteratura e tutto quel sapere che avrebbe potuto costituire un ostacolo ai suoi piani, limitando le cono-

scenze ivi immagazzinate alle fredde e sterili nozioni scientifiche.

In breve Satkarda fu compiuta, ed allo stesso tempo anche la trappola di Godimialih ed Akife volta all'umanità.

Ma Navhyebogi della Pace Immota scoprì l'inganno, ed avvertite le altre divinità, pose la sua mano su Satkarda, celandola agli uomini per 300 secoli.

### L'Olocausto di Zelos

Infine avvenne. Nessun essere vivente restò per narrare quello che accadde a Zelos: la distruzione fu totale. In tutto il continente della Llumia solo poche decine di migliaia di esseri umani si salvarono, e le conseguenze dirette ed indirette sterminarono quasi tutta la popolazione di Arborea e Torrida. I superstiti sfiorarono l'estinzione. Nulla restò intatto, e ben presto tutto fu ricoperto da una cenere densa che si tramutò rapidamente in roccia, inghiottendo tutto ciò che potesse rappresentare la cultura di Euria. La civiltà morì, ed i pochi sbandati che ebbero la sfortuna di sopravvivere si ritrovarono in un ambiente estremamente ostile. Nel giro di poche generazioni anche il normale uso della parola svanì. Si trattava della fine della Prima Era.

### La Seconda Era

Il periodo seguente l'Olocausto di Zelos prese il nome di Seconda Era. Durante questi lunghi anni il genere umano ripercorse le tappe della sua evoluzione.

I tre continenti si svilupparono in maniera radicalmente differente l'uno dall'altro, e l'immensa quantità di mana scaraventata sul pianeta dagli dei impregnò a lungo l'aria, contribuendo alla mutazione di alcune razze ed alla creazione di nuove. Arborea (Eronea nella Prima Era) in breve tempo si ricoprì completamente di vegetazione. Torrida (Aurinea nella Prima Era) al contrario si desertificò per il grande aumento di temperatura. Il nuovo arco evolutivo percorso dalle razze e dalle civiltà venne influenzato notevolmente dalle condizioni climatiche ed ambientali, nonché dalle divinità, che diversamente dal passato assunsero un ruolo molto meno marginale negli accadimenti terreni.

### I due Imperi

I secoli scorrono rapidi dopo l'Olocausto, e nel continente chiamato Llumia germogliano i semi che portano poi alla nascita dei due più influenti imperi di Marahan: nascono l'Impero del Llundian e l'Impero del Bronerun.

In entrambe i casi, anche se in modalità radicalmente differenti, lungo gli anni vanno rapidamente creandosi solide coalizioni tra differenti nuclei sociali. Entrambe i territori crescono limitati soltanto dalle barriere geografiche fino ad incontrarsi inevitabilmente lungo il fiume Bunde. Vengono stabilite le prime ambasciate nel 286° secolo SE. I rapporti tra

llud e brone sono favorevoli, ed all'orizzonte si delinea una forte alleanza.

### Scoppia la Guerra Eterna

Purtroppo però le condizioni sociali nelle quali i due imperi si sono sviluppati sono radicalmente differenti, e nonostante gli sforzi da parte delle famiglie imperiali e degli ambasciatori, nascono tensioni sempre più forti.

Le incompatibilità divengono decisive in occasione di un matrimonio tra nobili llud e brone. Una piccola offesa funge da scintilla che dà il via ad ostilità sempre maggiori. Nel 28972 scoppia quella che sarà una lunga quanto vana guerra, il risultato della quale non sarà altro che la dichiarazione di eterna rivalità tra i due imperi.

### Una nuova evoluzione

A seguito degli avvertimenti di Navhyebogi, gli dei decisero di intervenire nell'evoluzione degli uomini al fine di salvare il loro spirito. Già 70 secoli dopo Dolgas, l'intervento di alcune divinità celate tra gli uomini guidano gli Older verso quella che sarà la più duratura civiltà tribale di Marahan. Gli esseri umani sono tuttavia poco più che primati, al livello intellettuale, ed occorrono molti altri secoli prima che, nel 22000 della Seconda Era, avvengano i primi reali contatti tra uomini e divinità. Nasce lo sciamanismo.

Circa cinquecento anni dopo, alcuni asceti in meditazione sul monte Birgum entrano in contatto mentale con le divinità delle sfere celesti, che li istruiscono nelle leggi che governano gli spiriti ed in quelli che diverranno i Rituali Naga Vajra. Le basi per quella che diverrà la principale dottrina religiosa di Marahan vengono gettate.

Le varie civiltà prendono forma lentamente, ed in ognuna è radicato profondamente il rispetto di ciò che è divino.

Intanto lo zelo di Navhyebogi viene messo in discussione dalle altre divinità. Sebbene frustrò la riuscita dei piani di Godimialih e Akife, la stasi prodotta dal suo operato iniziava ad apparire eccessiva. A malincuore e piena di timori, la dea tolse la sua mano da Satkarda. Erano passati quasi 300 secoli da Zelos quando un gruppo di avventurieri temerari si recano nelle cave conosciute come "Miniere del Terrore", un luogo terribile nei pressi di Dolgas, ove chiunque si fosse avventurato veniva messo in fuga da orrori indicibili o non faceva mai più ritorno. A differenza del passato, gli avventurieri riuscirono a spingersi in profondità nelle numerose grotte della cava, fino a che si imbararono in una delle gallerie di ingresso di Satkarda. In un sol giorno, tutto il sapere degli Eurii tornò in mano agli uomini.

### La Terza Era

L'evento, chiamato "La Rivelazione di Dolgas", viene seguito da grandissimo clamore ed altrettanta

confusione. Negli anni seguenti il sapere di Satkarda viene appreso ed analizzato, e diventa parte della vita di molti uomini; tuttavia il livello culturale non molto evoluto del periodo li aveva resi molto più suscettibili agli ammonimenti dei Custodi e degli Sciamani piuttosto che avidi del sapere degli Psicoscienziati. La scienza della mente che aveva portato alla rovina gli Eurii veniva ora osteggiata più o meno apertamente. Le divinità furono soddisfatte di come gli umani reagirono a Dolgas, ed i piani di Godimialih e Akife furono vanificati.

Tuttavia, anche se da un punto di vista spirituale gli uomini poterono considerarsi salvi, la Rivelazione di Dolgas fu ricca di conseguenze spiacevoli. Furono messe infatti nelle mani di rozzi ignoranti le più avanzate scienze e tecnologie. Tali conoscenze riesumate subirono una rapida e mirata diffusione, lasciando le classi sociali inferiori nella loro ignoranza e migliorando ancor più il tenore di vita dei ceti agiati. Nel giro di una manciata di anni il divario tra le classi sociali divenne baratro. Ma non solo: la mentalità antiquata della Seconda Era mal si conciliava a quello che la Rivelazione di Dolgas offriva, difatti molte delle conoscenze acquisite vennero utilizzate spesso in modo grottesco, in particolare in campo bellico, aumentando la violenza di ogni scontro armato.

Mentre i villaggi sperduti non subirono altra mutazione che un oppressivo isolamento, alcune tra le principali città si sono velocemente trasformate in cittadelle circondate da sterminati quartieri poveri misti a fabbriche e cantieri, dove le case spesso nascono tra montagne di rifiuti prodotti da questi. Contadini ed artigiani sono costretti a fuggire in insediamenti remoti o adattarsi ad una vita indigente, ove l'unico modo di tirare avanti è lavorare in un cantiere alla stregua di uno schiavo o darsi alla malavita. Ladri, assassini e feccia di ogni genere brancola infatti in questi luoghi, spesso coalizzandosi organizzazioni più o meno segrete volte alla lotta contro la Corporazione delle Scienze.

### I Lords of Knowledge ed il Trionfo ai Guadi

L'Imperatore Arstein IV intravide subito le grosse opportunità di prestigio che la Rivelazione di Dolgas offriva. Da secoli le lotte con i brone si protraevano senza vincitori, e le conoscenze nascoste sotto Dolgas rappresentavano il vantaggio necessario per dare un esito decisivo agli scontri. L'Imperatore istituì a Dolgas una nuova organizzazione, la Corporazione delle Scienze (i Lords of Knowledge), il cui compito era studiare e tutelare le tecnologie "tramandate" dagli Eurii. La struttura dell'organizzazione seguiva un complicato modello gerarchico, a capo del quale era il Gran Maestro del Sapere. Il primo a ricoprire questa carica fu Desmond Ur Ragel, cugino dell'Imperatore stesso. Le nuove tecnologie si rivelarono ancora più stupefacenti del previsto, e nel giro di 10 anni la ritirata dei brone, che avevano

conquistato gran parte dell'Eruneet, terminò con la sconfitta schiacciante di questi nella Battaglia dei Guadi, svoltasi lungo il fiume Bunde (05-1-3-10 TE), quando i llud impiegarono per la prima volta le terribili armi da fuoco. Lo scontro si risolse in maniera drammatica per gli invasori, e pochissimi furono i brone riusciti ad evitare la carneficina.

### Il Ritorno del Nemico

Sin dall'anno 7, a seguito delle numerose sconfitte, i brone intuiscono che le nuove armi dei llud non sono frutto di semplici intuizioni, ma che qualche evento straordinario li abbia messi in condizioni di vantaggio. Inizia una massiccia opera di spionaggio nei confronti dei llud. Numerosissime sono le spie scoperte, ma secondo la tipica strategia brone, si trattava di sacrifici necessari ad indurre il nemico a sopravvalutare la propria rete di controspionaggio.

Ed in effetti alcune altre spie brone riescono addirittura ad entrare nella Corporazione delle Scienze. Nell'anno 8 il giovane Fez Karban mette in mostra le sue eccelse capacità e scala rapidamente la gerarchia della Corporazione delle Scienze, grazie anche all'appoggio di altre spie infiltratesi in precedenza.

Nel frattempo la guerra finisce, e Desmond riflette a lungo sugli esiti dell'ultimo sanguinoso scontro. Si convince che alcune delle tecnologie rinvenute vadano occultate, e medita sull'"Encarga", un dogma che impone il veto assoluto di studio e costruzione di armi da fuoco. Prima di ufficializzarlo ne parla però con suo cugino, che tuttavia non si dimostra affatto d'accordo con le sue conclusioni. Vengono così a crearsi numerosi attriti tra i due uomini che si protraggono per anni. Una notte, dopo l'ennesimo alterco con il cugino, Desmond si spegne misteriosamente. Arstein attraverserà un periodo in cui i rimorsi lo faranno molto soffrire, ed alla fine acconsentirà a soddisfare il volere del defunto cugino e renderà ufficiale l'Encarga.

L'elezione del nuovo Gran Maestro del Sapere vedrà nientemeno che Fez Karban alla successione di Desmond. Per l'imperatore questo rappresenterà un terribile evento, anche se ne subirà le conseguenze solo 3 anni dopo.

Durante questo periodo l'imperatore ha avuto sempre più a che fare con insidiose ribellioni, in particolare nel regno del Lluminor del Sud. Numerosi baroni si dichiararono indipendenti dall'impero e trucidarono moltissimi Guardiani Erranti solo perché rappresentavano le leggi unite dell'impero Llundian. Le cellule rivoltose erano molto ben organizzate e sapevano prevenire e contrastare qualsiasi rappresaglia intrapresa dall'imperatore. Approfittando dei tumulti in seno al Llundian, gli eserciti del Bronerun sferrarono un nuovo attacco. La loro avanzata era inarrestabile, e quando notò che l'equipaggiamento delle truppe brone erano frutto del sapere di Dolgas, all'imperatore fu tutto amaramente chiaro. Arstein aveva orgogliosamente rifiutato i consigli di Varanis, sua moglie, che notando le coincidenze ac-

cadute negli anni tra il 7 e l'8 della Terza Era in seno alla Corporazione delle Scienze aveva intuito il tradimento di Fez. Ora invece doveva riconoscere che ad architettare le insurrezioni dei baroni e la fuga di sapere verso il Bronerun non poteva essere altri che il nuovo Gran Maestro del Sapere. Ma era già troppo tardi, e tutto l'impero rischiava di essere invaso.

### La Terza Forza in Campo

In nome del rispetto mostrato in passato dall'imperatore e minacciata essa stessa dall'impero del Bronerun, la repubblica di Barianor decide di effettuare la sua mossa. L'aiuto di Barianor si concretizza principalmente nell'opposizione dei fedeli contro la Corporazione delle Scienze. È infatti nota l'avversione degli organi ecclesiastici alla guida della repubblica per la psicoscienza, ed ora dai numerosi templi disseminati per tutto l'impero i Custodi infiammano gli spiriti dei fedeli incitandoli a reagire con forza contro i baroni manovrati da Fez, dichiarati eretici. In questo modo l'imperatore viene liberato dalle preoccupazioni inerenti il fronte interno. Su decisione del Consesso di Melàs, inoltre, viene sciolta da vincoli la pratica di invocazione dei naga, ed i Custodi generano quelle che saranno ricordate come "Le schiere delle Sacre Creature Guerriere", naga predisposti al combattimento che avrebbero affiancato le truppe llud contro i brone. Forti dell'elemento sorpresa, truppe dell'impero Llundian ed alcuni Custodi penetrano in Satkarda. Fez si rifugia e resta assediato per 12 giorni nei piani sotterranei, finché riesce a scacciare gli assediati grazie ad avanzati sistemi difensivi della cittadella. Ma gli eventi si mettono al peggio per lui: i Custodi si sono già impossessati della maggior parte del sapere ivi custodito, e nonostante sia riuscito a scacciare i suoi nemici da Satkarda, egli stesso è costretto ad un lunghissimo assedio in questo luogo.

Il sapere trafugato dai Custodi viene portato a Melàs, dove viene studiato e, al fine di annullare per sempre l'immenso divario cognitivo origine del potere dei Lords of Knowledge, segretamente diffuso prima in tutta la Llumia e poi in tutta Marahan.

Fez Karban, isolato, non costituirà più un grave problema. I baroni da lui manipolati sono fin troppo indaffarati con la persecuzione da parte del popolo per infastidire l'imperatore. Libero da altre preoccupazioni, Arstein si concentra sullo scontro tra llud e brone, ed in breve tempo questi ultimi vengono riacciati oltre il Bunde.

### La caduta di Fez

Neppure avvalendosi del potere concesso dalla Psicoscienza, Fez e gli uomini della Corporazione delle Scienze riuscirono a riguadagnare il prestigio perduto.

Relegato nella cittadella sotto Dolgas, il suo potere di azione è pressoché nullo. Le sue influenze diventano sempre più labili, e ritenendolo ormai inoffensi-

vo, l'imperatore decide di non sacrificare inutilmente altri uomini nel tentativo di stanarlo.

Gli scontri con i brone cessano ed Arstein riprende ad occuparsi degli affari interni, impegnandosi a sanare la triste situazione del Luminor del Sud, teatro di innumerevoli scorrerie intraprese dai baroni, e dell'Eruneet, regno vessato dalle rappresaglie brone. Quindici anni dopo, ormai vecchio, abdica in favore del figlio diciassettenne, Arstein V. Questi, deciso a sradicare la minaccia che Fez pur sempre rappresentava, raduna i più valenti tra i cavalieri dei sei ordini ed organizza l'ennesimo attacco a Satkarda. Pur consci delle enormi difficoltà, i cavalieri non mostrarono alcuna titubanza, e l'attacco fu cruento. Satkarda era protetta da sofisticatissimi sistemi di difesa, ed i cavalieri dovettero scontrarsi con truppe corazzate dotate di armi micidiali. Moltissimi furono i caduti, e lo stesso imperatore subì una gravissima ferita per via della quale perse il braccio sinistro, ma alla fine Fez fu catturato. L'impeto del giovane imperatore si rivelò insperatamente provvidenziale, infatti Fez stava preparando truppe equipaggiate con armi ed armature assai sofisticate, dal potere inarrestabile. Se l'imperatore avesse atteso oltre, probabilmente avrebbe dovuto far fronte ad un'emergenza di ben maggiori proporzioni.

Con la caduta di Fez, la Corporazione delle Scienze tornava finalmente ad essere fedele all'impero Llundian.

### Le Guerre del Sapere

Ciò che i Custodi di Barianor non hanno saputo prevedere è lo spregiudicato impiego bellico del sapere diffuso in ogni dove. I brone, infatti, tagliato ogni contatto con Fez, decisero di istituire l'Ordine degli Eruditi, un organo simile per scopi alla Corporazione delle Scienze. Coperto dal massimo segreto, l'Ordine lavorò per 23 lunghi anni, elaborando le informazioni filtrate ai brone grazie a Fez ed il sapere accumulato grazie alla strategia di diffusione del sapere adottata da Barianor. Quindi tornarono alla carica, schierando per la prima volta i terribili giganti meccanici, macchine antropomorfe dalle dimensioni impressionante e dal potere distruttivo spaventoso. Molti forti furono espugnati e distrutti quasi senza perdite da parte dei brone. L'Eruneet era nuovamente sottoposta alle vessazioni della guerra, e solo grazie all'azione decisa dei cavalieri dei sei ordini l'avanzata dei giganti meccanici venne trattenuta. Furono cinque anni funesti per il Llundian, per sempre ricordati come "I cinque anni di incubo".

Mentre tutte le forze e le strategie militari della cultura Llundian venivano stravolte nel tentativo di far fronte alla macchina brone, la Corporazione delle Scienze prese a lavorare forsennatamente alla ricerca di una soluzione al problema. Da principio vennero prodotti giganti meccanici sulla base di quelli brone, ma ciò fu appena sufficiente a contenere gli attacchi nemici. Infine, nel 49 della Terza Era e grazie ad una straordinaria collaborazione tra Corporazione delle

Scienze ed i Custodi del Luminoso Tempio di Melàs, i primi modelli di giganti arcani videro la luce. Più agili, leggeri ed efficienti delle controparti nemiche, i cavalieri dei sei ordini a bordo dei giganti arcani riuscirono a trionfare sui brone ed a riconquistare i territori perduti. Ancora una volta i piatti della bilancia vennero portati in una situazione di equilibrio.

Tuttavia Arstein V non era completamente soddisfatto. Ormai conscio della diffusione del sapere di Dolgas, riteneva possibile l'avverarsi di un altro periodo paragonabile ai cinque anni di incubo. Impose alla Corporazione delle Scienze di setacciare la conoscenza sotto Dolgas alla ricerca di un'arma definitiva in grado di sopraffare le forze brone, consapevole di una mossa analoga da parte dell'impero nemico. Suggerì di concentrare nuovamente gli studi sulle armi da fuoco, proponendo di fatto una violazione dell'Encarga. Il Gran Maestro del Sapere tuttavia dissentì fermamente. Nonostante le giustificazioni addotte in quell'occasione, ciò che egli intimamente sapeva era che, a prescindere dallo scopo iniziale del veto, esso aveva assunto ora un altro significato: preservare il dominio della psicoscienza. Nonostante l'indubbia fedeltà di Gran Maestro del Sapere verso l'imperatore, era fuori discussione la messa in campo di una tecnologia così pericolosa per la sua posizione.

Nei 15 anni che seguirono, ossia fino ad oggi, tra llud e brone si susseguirono una lunga serie di piccoli scontri lungo i confini, ragione dei quali fu principalmente la sperimentazione di nuovi armamenti sempre più potenti. Tali armi erano la risposta della Corporazione delle Scienze e dell'Ordine degli Eruditi alle richieste dei rispettivi imperatori, più efficaci delle versioni precedenti ma mai abbastanza da determinare la supremazia schiacciante di uno dei due imperi.

### Cronologia degli eventi

Segue una breve cronologia degli eventi salienti accaduti nella Seconda e Terza era. Non esiste praticamente nessuna documentazione dei fatti avvenuti prima del 22000 SE, e comunque gli scritti che parlano di eventi storici si infittiscono solo dal 23000 SE e solo in alcune zone. Esistono numerosi calendari, generalmente tarati su un evento prodigioso.

#### Seconda Era

**1 SE:** Tutto viene distrutto dall'Olocausto. Tutto riparte da zero.

**21 SE:** Scoppia un incendio devastante su Torrida. Le piante, già sul procinto di morire, alimentano il fuoco che brucia ininterrottamente per 5 anni. Quello che resta diverrà in poco tempo il più grande deserto del pianeta.

**170 SE:** L'avanzamento delle foreste ha ormai ricoperto completamente Arborea.

**7030 SE:** Alcuni older fondano le prime tribù. Nonostante sia questa la più antica forma di civiltà della seconda era, essa non evolverà prima di Dolgas.

**22000 SE:** Primi contatti con le Divinità Terrene stabiliti da alcuni capi tribù older. Nasce una prima rudimentale forma di sciamanismo.

**22500 SE:** Asceti illuminati in meditazione sul Monte Birgum per primi intuiscono l'esistenza delle divinità e fondano la religione Vajra. Eventi simili avverranno in modo indipendente in tutta Marahan nei secoli successivi.

**24000 SE:** Nel territorio che diverrà la Repubblica di Barianor, alcuni asceti entrano in contatto diretto con le divinità. Da questa data avviene il conteggio degli anni, tutt'ora mantenuto nella Repubblica.

**24000 SE:** La civiltà Auran inizia la sua precipitosa ascesa.

**24023 SE:** Sale al potere quello che sarà il primo di una lunga dinastia di Faraoni.

**24080 SE:** Muore il primo Faraone Auran. Per l'erezione della piramide a lui dedicata vengono deportati schiavi dal Whirthar.

**24100 SE:** La pratica della schiavitù ha sempre maggiori consensi e vengono stabilite vere e proprie rotte navali verso il Whirthar e Odowin.

**24600 SE:** La civiltà Auran raggiungono il loro massimo splendore.

**25300 SE:** Primi fondamenti della civiltà brone.

**25853 SE:** Ascesa al potere di quella che sarà la prima Dinastia Imperiale Brone. Data di riferimento per il calendario Bronerun.

**26698 SE:** La civiltà Auran declina precipitosamente. Il Nondauran viene abbandonato.

**26703 SE:** Gli esuli Auran raggiungono la foresta Bura e fondano la città di Garata. Inizia la seconda civiltà Auran.

**27000 SE:** Primi fondamenti della civiltà llud.

**27281 SE:** Guerra civile nel Bronerun. La fazione sconfitta fugge dalla Repubblica.

**27326 SE:** Ascesa al potere di quello che sarà il primo Imperatore del Llundian. Data di riferimento per il calendario Llundian (prima di Dolgas).

**27328 SE:** Fondazione del Sacro Tempio di Lahku. Data di riferimento per il calendario di Lahku.

**27491 SE:** Una spedizione navale di brone parte alla ricerca di nuove terre ad Est. Naufragheranno, ed i superstiti diverranno gli arbrone.

**28500 SE:** Anno 1174 dell'Impero Llundian, anno 2647 dell'Impero Bronerun. I llud e i brone entrano in contatto.

**28972 SE:** Scoppia la prima guerra tra i llud e i brone. È una guerra sanguinosa che si protrae per 70 anni e porta ad un nulla di fatto.

**29045 SE:** Anno 1719 dell'Impero Llundian. La prima guerra tra llud e brone termina con un nulla di fatto. Durante l'ultima battaglia, l'Imperatore del Bronerun Korzark nomina il suo successore e si getta in prima linea. Muore in battaglia, sancendo così l'eterna rivalità tra i due imperi.

**29167 SE:** Scoppia la seconda guerra tra llud e brone. Dura solo 5 anni, ma le perdite sono ingenti da entrambe le parti.

**29532 SE:** Anno 2206 dell'Impero Llundian. Degli avventurieri scoprono le gallerie di accesso a Satkarda. È la Rivelazione di Dolgas.

## Terza Era

**1 TE:** L'Imperatore Arstein IV istituisce i Lords of Knowledge. A capo dell'organizzazione è Desmond Ur Ragel, cugino dell'imperatore.

**7 TE:** I brone intuiscono il segreto dei llud ed intraprendono azioni di spionaggio.

**8 TE:** Fez Karban entra a far parte dei Lords of Knowledge.

**05-1-3 10 TE:** I llud, forti delle conoscenze nascoste sotto Dolgas, scacciano finalmente i brone dall'Eruneet.

**11 TE:** Desmond decide di porre il veto sulle armi da fuoco. Arstein lo osteggia.

**15 TE:** Desmond Ur Ragel, Gran Maestro del Sapere, muore misteriosamente. Arstein acconsente a porre il veto sulle armi da fuoco desiderato dal suo cugino. Fez Karban diviene il nuovo Gran Maestro del Sapere.

**16 TE:** Hanno inizio le rivolte dei baroni nel Llundian del Sud

**18 TE:** I brone dichiarano ancora una volta guerra ai llud. I brone sembrano essere in possesso del sapere di Dolgas. Arstein si rende conto del tradimento di Fez. Il Llundian è in pericolo.

**19 TE:** Entrano in gioco i Custodi della Repubblica di Barianor. Gran parte del Sapere nascosto sotto Dolgas viene trafugato e diffuso ampiamente, arginando il potere dei Lords of Knowledge.

**20 TE:** La posizione di Fez è minata, ed egli non rappresenta più un pericolo. L'imperatore riprende in mano le redini dell'impero. I brone istituiscono l'Ordine degli Eruditi.

**35 TE:** L'imperatore abdica in favore del figlio diciassettenne, Arstein V. Il ragazzo, con l'appoggio dei cavalieri, attacca la Corporazione delle Scienze. Gli scontri sono cruenti, ma alla fine Fez viene messo alle strette e si arrende. Finisce lo sfruttamento dei Lords of Knowledge.

**43 TE:** I brone attaccano nuovamente, a bordo dei temibili Giganti Meccanici. Per i llud è una disfatta totale.

**49 TE:** Dopo quelli che sarebbero stati ricordati come "I 5 anni di incubo", la Corporazione ed i Custodi equipaggiano i llud dei potentissimi Giganti Arcani. Ancora una volta viene riportato equilibrio tra i piatti della bilancia.

**50 TE:** Continuano le "Guerre del Sapere", scontri ai confini durante i quali vengono testate nuove armi.

**65 TE:** Oggi.

## La Tecnologia

La particolarità di questa ambientazione è nella fusione tra tecnologia del futuro e mentalità del passato, per cui è bene tenere a mente che oggetti ed attrezzature tendono sempre a seguire uno stile ben differente da quello che normalmente potremmo immaginare. Basti pensare, come esempio, alla differenza che intercorre tra uno spartano ed austero corpetto antiproiettile del nostro secolo ed una sfarzosa e rifinita armatura nobiliare del tardo medio evo, o alla differenza tra un casco in plexiglas ed un elmo di armatura.

In questa sezione ci limiteremo a parlare di alcune delle tecnologie che si possono incontrare nel mondo

di Lords of Knowledge, a voi ed alla vostra fantasia il compito di dar loro un aspetto "medioevaleggiante".

Sviluppi Tecnologici nel Tempo	
Anno	Tecnologia
2	Metallurgia
4	Calendario Unificato
7	Polvere da Sparo
10	Armi da Fuoco
13	Navigazioni Transoceaniche
16	Psicoscienza
21	Veicoli a combustione
31	Bionica
38	Protesi Meccaniche
43	Giganti Meccanici
47	Connettori di Fase
48	Arcanomacchine
49	Giganti Arcani
55	Macchine Volanti

### Elettronica

L'elettronica non ha avuto grandi consensi e di conseguenza gli sviluppi in questo campo sono di piccola entità. Benché siano numerose le strumentazioni elettroniche presenti, soprattutto orientate a scopi militari, si preferisce di gran lunga ricorrere ad apparecchiature che sfruttano le potenzialità offerte dalla Psicoscienza. In ogni caso, specialmente nelle grandi città, possono essere trovati facilmente, anche se ad alto prezzo, apparecchi elettronici come radio, rilevatori di movimento, strumentazioni di mira, ecc.

### Meccanica

La meccanica, insieme alla medicina, è il campo più sviluppato. Essendo tutti gli studi, almeno inizialmente, volti al determinare il vincitore di una guerra, gli scienziati si sono dati da fare nel realizzare principalmente macchine da guerra. Già due anni dopo la Rivelazione, i metodi di estrazione e lavorazione del metallo garantivano la produzione di armi di ottima fattura e resistenza. Nel 7 TE venne prodotta per la prima volta la polvere da sparo, e nelle battaglie del 10 TE vennero impiegate le prime, rudimentali, armi da fuoco, che fecero guadagnare ai Llund l'indiscussa supremazia del campo.

Pochi anni dopo, a partire del 15 TE, per via dell'Encarga vengono abbandonati tutti gli studi sulle armi da fuoco, che cadono quasi completamente nell'oblio.

I primi modelli di veicoli di locomozione alimentati da combustione chimica risalgono a circa il 21 TE, ed anche se a tutt'oggi non sono molto diffusi, vantano una qualità ben oltre la media. Ancora una volta il freno alla loro diffusione sono gli enormi costi di produzione, che ben pochi possono permettersi. Senza considerare il bagaglio di nozioni necessarie al loro utilizzo adeguato.

Dal 13 TE le migliorie alle imbarcazioni esistenti e la costruzione di alcuni vascelli per navigazioni transoceaniche permette al Llund di avere un primo contatto

con le popolazioni degli altri continenti. Appena 10 anni dopo vengono istituite le prime rotte navali transoceaniche, mentre nel 30 TE avviene un vero e proprio boom dei trasporti. Sempre più esploratori della Llumia o famiglie benestanti stanche della guerra decidono di andarsene dal continente, mentre curiosi degli altri continenti immigrano alla scoperta delle meraviglie della scienza.

Di più recente concezione e tutt'oggi in fase di sviluppo sono i velivoli. La prima macchina volante venne costruita nel 55 TE. Dati gli enormi costi di produzione, il loro impiego viene ristretto a scopi particolari, in particolare in campo bellico; tuttavia non è raro che qualche famiglia facoltosa acquisti un velivolo per uso personale.

### Arcanomacchine

Ben presto si presentò il problema delle fonti di energia, tuttavia nel 47 TE vennero sviluppati i Connettori di Fase. Questi dispositivi permettevano di convertire l'energia arcana degli esseri viventi in energia elettrica o termica. Nascono le Arcanomacchine. I vantaggi sono molteplici. Anzitutto la fonte di energia di un mezzo di trasporto è il viaggiatore stesso, e quindi diventano inutili i "serbatoi" di energia (batterie o serbatoi di combustibile). In secondo luogo l'energia è pulita e silenziosa, ed infine, anche se la costruzione dei Connettori di Fase non è semplice, la messa in opera di Arcanomacchine è generalmente di minor complessità.

Anche se le Arcanomacchine presentano innumerevoli vantaggi, il loro utilizzo richiede un'elevata competenza ed uno spossamento al livello psicofisico, per cui il loro impiego non ha subito la diffusione prevista.

### Medicina

La medicina ha subito fortissimi sviluppi, soprattutto per la medicina di campo. Le tecniche di sterilizzazione, prima completamente ignorate, hanno migliorato del 150% l'efficacia di medicazioni, e l'introduzione degli interventi chirurgici nonché la conoscenza dell'anatomia umana ha ridotto in maniera drastica la mortalità. L'evoluzione della farmacologia e dei sistemi di cura erano, già dal 34 TE, ai loro massimi livelli, superati in efficacia soltanto dalle cure magiche.

### Protesi Meccaniche

In un paese in guerra da centinaia di anni la chirurgia sostitutiva e le protesi meccaniche erano un'esigenza molto pressante. La guerra mutilava e menomava, anche tra gli alti ranghi. Sono infatti i membri di famiglie nobili feriti in guerra che hanno stimolato le Corporazioni delle Scienze alla ricerca in questo campo. Anche grazie al supporto della Psicoscienza è stato possibile far interagire l'elettronica con il sistema nervoso (31 TE). Già dal 38 TE iniziarono i primi esperimenti di arti ed organi artificiali, che di-



vennero concreti a partire dall'anno successivo. Il problema principale era l'energia necessaria al funzionamento degli arti meccanici, e mentre in un primo momento si optò per meccanismi elettrici a batteria, la scoperta dei Connettori di Fase permisero di sfruttare il potere arcano insito in tutti gli esseri viventi. Al giorno d'oggi gli arti meccanici sono lontani dalla realtà quotidiana, ma le persone che hanno subito l'innesto di una protesi artificiale non sono rarissime, specie tra i rappresentanti di élite degli eserciti. L'unico ostacolo alla diffusione della bionica sono, ancora una volta, i costi di produzione.

### Il computo degli anni ed il Calendario

Gli eventi narrati in questo libro fanno tutti riferimento ad età più o meno precise delle tre ere. Va tuttavia fatto notare che le civiltà della seconda e terza era non hanno queste stesse concezioni. Prima della Rivelazione di Dolgas ogni civiltà utilizzava un proprio calendario nel quale il computo degli anni si basava a partire da un evento di grande importanza (la fondazione dell'impero, l'avvento di una divinità, ecc.) e comunque non esisteva alcuna conoscenza di una civiltà precedente (quella della Prima Era).

Con l'avvento della Rivelazione tutto questo cambia. Viene universalmente riconosciuta l'importanza di questo evento e viene intrapreso un computo degli anni a partire da questo momento. Il sapere sotto Dolgas rivela l'esistenza di una precedente civiltà, ma agli eventi della Seconda Era ci si riferisce come anni "Ante-Rivelazione" o utilizzando il vecchio computo degli anni.

Il nuovo calendario è entrato in vigore nell'anno 4 PR (Post-Rivelazione) sotto il nome di Sistema Generale di Conteggio dei Giorni, meglio conosciuto come Calendario di Dolgas. Questo calendario viene usato in tutti i documenti formali e dovrebbe rappresentare il calendario universale, anche se di fatto ogni popolo tende ad usare il proprio. Secondo questo sistema il conteggio degli anni parte dall'anno della Rivelazione di Dolgas, che coincide col passaggio alla Terza Era. Ogni anno è diviso in quattro periodi, che coincidono con le stagioni. I rispettivi nomi sono Stagione Crescente (primavera), Stagione Piena (estate), Stagione Calante (autunno) e Stagione Nuova (inverno). Ognuno di questi periodi è ulteriormente suddiviso in 13 settimane, che ovviamente contano sette giorni. I giorni della settimana sono chiamati Ahner, Tahner, Sener, Nehener, Ahoer, Tehner ed Enhor, che corrisponde alla nostra Domenica.

In questo modo ogni data viene individuata dalla stagione, dalla settimana e dal giorno della settimana. Il capodanno coincide con il primo giorno della prima settimana della Stagione Crescente, o "Primo Ahner di Stagione Crescente", ossia 01-1-1. Come avrete notato, la settimana viene indicata specificando l'occorrenza del giorno della settimana nella stagione.

Tra il settimo giorno della tredicesima settimana della Stagione Nuova (13-7-4, o "Tredicesimo Enhor di Stagione Nuova") ed il capodanno c'è un giorno che costituisce la "Mezza Settimana". Solitamente questo giorno è completamente dedicato ai festeggiamenti indetti per salutare l'anno che se ne va e per dare il benvenuto a quello che arriva. Per quanto riguarda i documenti, questo giorno è rappresentato come se appartenesse ad una "quinta stagione" (01-1-5).

Ogni quattro anni la Mezza Settimana si arricchisce di un giorno (01-2-5 o "Tehner della Quinta Stagione") e l'anno viene considerato bisestile (anche se, ancora una volta, la terminologia varia).

Non ci sono giorni festivi comuni a tutte le popolazioni, tranne che i giorni della Mezza Settimana ed il giorno della Rivelazione di Dolgas, che cade il sesto Nehener di Stagione Calante (06-4-3).

### Le Organizzazioni

Gli eventi che si susseguono nella storia di Marahan nel passaggio dalla Seconda alla Terza Era sono spesso incentrati sull'influenza esercitata da organizzazioni molto potenti. In questo capitolo verranno prese in considerazione e descritte brevemente, al fine di una migliore comprensione degli eventi.

### La Corporazione delle Scienze

Utopisticamente lo scopo della Corporazione era quello di "Studiare e preservare il sapere sotto Dolgas". Ma l'utopia si infranse quando i primi Gran Maestri del Sapere a capo dell'organizzazione si resero conto del potere celato nella cittadella di Satkarda e decisero di farne uso per accrescere il loro potere.

Attraversati vari periodi tumultuosi, attualmente la Corporazione ha raggiunto una fase di stabilità e di cooperazione con l'Impero Llundian.

L'organizzazione interna prevede una rigida gerarchizzazione del personale suddivisa in 20 livelli (a livello maggiore corrispondono minori privilegi). Oltre ad una suddivisione orizzontale in gerarchie, esistono suddivisioni verticali in Aree e Sezioni. Queste ultime sono eterogenee e mutevoli, mentre le Aree sono poche e ben definite.

**Area Relazioni:** I rappresentanti di questa area si distinguono per gli abiti bianchi con finiture nere, si occupano del flusso di informazioni interne ed esterne.

**Area Ricerca e Sviluppo:** Si occupa dell'analisi e dell'impiego del sapere sotto Dolgas al fine di comprenderne i segreti e di utilizzarli per la realizzazione di nuovi dispositivi. I paramenti sono grigi con finiture bianche.

**Area Produttiva:** Si occupa della realizzazione e del perfezionamento dei progetti realizzati dall'Area Ricerca e Sviluppo. I membri si riconoscono per la divisa grigia con finimenti neri.

**Area Operativa:** È preposta alla messa in opera dei prototipi e delle conoscenze. Una sezione dell'area operativa si occupa inoltre della sicurezza e della difesa.

Chi opera entro questa area si distingue per via delle divise nere con finimenti bianchi.

### L'Ordine del Sapere

L'Ordine del Sapere (o Ordine degli Eruditi, la traduzione è ambivalente) viene istituito dai brone circa intorno all'anno 16 TE, quando grazie a Fez Karban le conoscenze di Dolgas iniziano a fluire copiosamente verso il Bronerun. L'Ordine è in pratica la fusione di alcuni centri di ricerca creati per analizzare le sporadiche (fino ad allora) conoscenze trafugate dalle spie brone. In quel periodo la maggior parte delle attività consisteva nell'"ingegneria invertita", ossia nel carpire le tecnologie a partire da prodotti finiti rinvenuti nei campi di battaglia.

Gli studi dell'Ordine del Sapere vertono principalmente sulle applicazioni meccaniche, rilegando la psicoscienza e le arcanomacchine in secondo piano. I dispositivi meccanici brone sono indubbiamente i più avanzati, tanto più che per primi hanno messo in campo i giganti meccanici.

Anche in questo caso si tratta di una struttura gerarchica piramidale, anche se la suddivisione verticale non segue gli stessi concetti della Corporazione delle Scienze.

### Il Luminoso Tempio di Melàs

Già circa 7000 anni prima di Dolgas furono gettati i fondamenti dello Spiritualismo, ma l'evento saliente del culto avvenne circa 1500 anni dopo, ossia 5532 anni prima della Rivelazione di Dolgas.

In quel periodo un gruppo di monaci asceti in preghiera sul monte Birgum per la prima volta entrarono in contatto diretto con le divinità delle sfere celesti. Esse oltre a confermare i fondamenti dello Spiritualismo insegnarono ai monaci le pratiche che a tutt'oggi sono conosciute con il nome di Sacri Rituali Naga.

Gli dei lasciarono inoltre un segno ad inconfutabile testimonianza del loro passaggio: la cima della montagna, che fino ad allora era uno sperone di roccia compatto, venne tornita di strade e passaggi, e perforata con intricate gallerie intervallate da enormi camere.

Tra quelle camere fu fondato il primo tempio dello Spiritualismo, il Luminoso Tempio di Melàs. Il luogo attirò molti fedeli, e ben presto alle pendici della montagna fu fondata Melàs, la città che divenne la capitale di Barianor. Lo Spiritualismo si diffuse rapidamente, tanto da raggiungere ogni angolo della Llumia.

Il tempio col tempo è cresciuto fino a diventare una vera e propria cittadella autosufficiente, centro nevralgico dell'attività dei Custodi dei Rituali e faro dello Spiritualismo, che costituisce il movimento religioso più importante di tutta Marahan. Qui sono tuttora custoditi antichissime incisioni di rituali naga eseguite per mano delle stesse divinità celesti.

### Il Sacro Tempio di Lahku

Molti secoli dopo la fondazione del Luminoso Tempio una fazione di Custodi che contestavano l'interpretazione di alcuni dogmi acquisì talmente tanti consensi da minare la stabilità di Melàs e di tutta Barianor.

Seppur la contestazione si basava su dogmi di rilevanza secondaria, nell'anno 3281 del Luminoso Tempio gli attriti delle due fazioni sfociarono in una sanguinosa guerra civile.

Quando, dopo alcuni mesi, gli scontri giunsero infine al termine, i contestatari si videro sconfitti e furono costretti a fuggire dal Barianor per evitare pene ben più severe. Gli esuli viaggiarono per anni alla ricerca di un posto adatto a loro, durante i quali si perse le loro tracce nelle cronache di Barianor.

Gli esuli, dopo aver costeggiato il golfo di Beroken verso nord-ovest ed aver attraversato il fiume Bundle, proseguirono verso est, fin oltre il fiume Fursho. Qui, a metà strada tra il Fursho e la costa est del continente, il gruppo incontrò un grande insediamento di brone. Sebbene non si trattasse del primo insediamento brone incontrato, in questo caso la loro professione religiosa fu bene accolta. Anche in questi luoghi infatti erano presenti i fondamenti dello Spiritualismo, ai quali i Sacri Rituali Naga dei nuovi arrivati si adeguavano perfettamente. Qui viene fondato, 47 anni dopo l'esodo dal Bronerun, il Sacro Tempio di Lahku.

Il Sacro Tempio di Lahku ed il Luminoso Tempio di Melàs torneranno ad avere contatti solo quando l'Impero Llud e quello Brone faranno altrettanto, circa 1170 anni dopo. Il tempo trascorso ha cancellato traccia di ogni rapporto tra le due istituzioni, che quindi interagiscono con reciproco rispetto seppur con la diffidenza dovuta a concezioni leggermente differenti sullo Spiritualismo.

### I Guardiani Erranti

L'organizzazione dei Guardiani Erranti nasce nel Bronerun ed originariamente si trattava semplicemente della guardia privata dell'Imperatore. Il prestigio della posizione ha richiamato moltissimi aspiranti disposti a prestare servizio anche in cambio di tutti i propri beni. Le fila della guardia imperiale crebbero velocemente, finché l'Imperatore stesso non decise di assegnare loro anche altre mansioni, specie in funzione del fatto che egli poteva contare sulla protezione offerta dagli Eserciti Imperiali.

Nacquero quindi i Guardiani Erranti, valorosi cavalieri votati al rispetto ed all'applicazione delle leggi. L'efficienza dei Guardiani Erranti divenne così leggendaria che, venutone a conoscenza durante le prime ambasciate tra Llud e brone, anche l'Imperatore del Llundian decise di istituire l'ordine dei Guardiani Erranti.

I Guardiani Erranti rappresentano l'unico caso di organizzazione riconosciuta in entrambe gli imperi. Anche se rappresentano l'incarnazione della massima fedeltà alla propria patria, essi agiscono in primo

luogo per il rispetto delle leggi, qualunque esse siano; per questo motivo, raggiunti particolari requisiti, i Guardiani Erranti possono esercitare la loro autorità nei territori di ambedue gli Imperi.

### I Sei Ordini Cavallereschi

Gli Ordini Cavallereschi dei regni del Llundian nascono in seguito ad un accordo tra l'Impero e la Repubblica di Barianor in cambio dell'indipendenza di quest'ultima. La Repubblica, fortemente religiosa, riconosce come unici sovrani gli dei delle sfere celesti, ed ha rifiutato l'annessione all'Impero. Tuttavia è stata sancita un'alleanza, suggellata proprio con l'istituzione degli Ordini Cavallereschi.

I membri di questi ordini, esclusivamente di sangue nobile, incarnano al contempo il valore dei combattenti dei vari regni del Llundian ed i precetti del Sacro Tempio di Melàs.

La loro fedeltà è assoluta all'imperatore ed al Luminoso Tempio, e solo da questi possono ricevere ordini diretti; tuttavia, pur non essendo tenuti a farlo, per ragioni diplomatiche spesso eseguono il volere dei regnanti dei rispettivi regni.

#### Ellimi

Nel Niduvén presiede l'Ordine degli Ellimi, i "Cavallieri di Brina". Imponenti di corporatura, sono combattenti molto resistenti.

#### Naradæ

Nel Lluminor del Nord presiedono i Naradæ, "Coloro che Incedono". Orgogliosi combattenti, gli appartenenti a questo ordine sono considerati da molti i più valorosi in battaglia. La guardia personale dei membri della Famiglia Imperiale viene formata dai più abili tra i Naradæ.

#### Samæ

L'Ordine dei Samæ è di istanza nel Lluminor del Sud. Chiamati anche "I Sapienti", sono quelli che tendono in modo maggiore ad adottare le tecnologie offerte dalla Corporazione delle Scienze. Le loro armature potenziate sono invidiate in tutto l'Impero.

#### Deli Banàt

Nel Beroken esiste l'Ordine dei Deli Banàt, anche detti "Maestri delle Onde". Sono chiaramente propensi alla navigazione, oltre ad essere membri di un Ordine Cavalleresco.

#### Davati

Rappresentano l'Eruneet per quanto riguarda gli Ordini Cavallereschi. Detti anche "Coloro che si Oppongono" per via del loro ruolo cruciale nel difendere i territori di confine tra il Llundian ed il Bronerun, sono abili combattenti esperti nelle tattiche militari su larga scala.

#### Bamoresi

Ordine di riferimento dell'Oruneet, vengono chiamati "Gli Aristocratici" per le loro spiccate doti mondane. Spesso sono impegnati in missioni di ambasciata o, molto più raramente, di spionaggio.

### I Tre Eserciti Imperiali

Tre casate di antichissimo nome, originariamente fornitrici di mercenari al soldo dell'Imperatore del Bronerun, crescono di prestigio fino a diventare importantissimi eserciti al suo servizio.

Trovando interessante il concetto alla base degli Ordini Cavallereschi del Llundian, anche l'Imperatore del Bronerun impone che gli eserciti apprendano i precetti del Sacro Tempio di Lahku; a differenza degli Ordini Cavallereschi del Llundian, però, gli Eserciti Imperiali sono tenuti a rispettare perentoriamente solo il volere dell'Imperatore.

#### Shokengar

L'Esercito Imperiale dello Shokengar, "L'Antica ed Onorata Lama" è composto da abili spadaccini. Il loro nome deriva da un'antica reliquia custodita segretamente, appartenuta al fondatore dell'esercito.

#### Argorid

Sono gli ultimi ad aver guadagnato lo status di Esercito Imperiale. Il loro nome, "Pellescura", deriva dal nome di una famiglia i cui membri hanno abbandonato tutti i propri averi per divenire soldati di ventura. La loro fortuna fu tale da essere divenuti nel tempo un Esercito Imperiale, estremamente competente in tutte le tattiche di combattimento su media e larga scala.

#### Mak Anior

Il Mak Anior, detto anche "Scudo Infranto", è in qualche modo il più prestigioso dei tre Eserciti Imperiali. I membri del Mak Anior sono i primi ad aver prestato servizio esclusivamente per la famiglia imperiale. Le leggende narrano che il loro nome è dovuto all'artefatto che originò le ostilità tra i due imperi.

# LE CIVILTÀ DELLA TERZA ERA

Finora sono stati analizzati gli eventi salienti relativi all'Impero Llund e quello Brone perché sono stati teatro della Rivelazione di Dolgas. Esistono tuttavia altre civiltà in Marahan, che pur essendo estranee agli affari dei due Imperi sono divenute di fondamentale importanza una volta che, grazie alle nuove tecnologie, è stato possibile raggiungerle.

Questo capitolo ha lo scopo di trattare gli aspetti salienti di queste culture.

## Le conseguenze di Zelos

A seguito degli sconvolgimenti conseguenti l'Olocausto di Zelos, gli insediamenti umani si sono sviluppati in ambienti estremamente differenziati tra di loro. Questo processo ha generato delle differenze sia fisiche (vedi il capitolo *Le Razze*, pag. 52) che sociali.

L'Olocausto, oltre che l'istantanea vaporizzazione di buona parte del nord dell'odierna Llumia, ha causato uno spostamento dell'asse di rivoluzione. L'equatore termico si abbassò di parecchie centinaia di chilometri, per cui alcune zone dal clima mite subirono un vertiginoso aumento della temperatura, ed altre zone vennero ricoperte dai ghiacci. La calotta polare antartica si sciolse per non formarsi mai più, mentre la superficie ghiacciata del polo Nord aumentò. In un raggio di alcune centinaia di Km dal centro del polo la notte è perenne e nessuna forma di vita mortale è stata finora in grado di adattarsi all'ambiente, dove la temperatura non sale mai al di sopra dei 120 gradi sotto lo zero.

Più a Sud, a causa del terribile aumento di temperatura, numerose foreste si seccarono e furono straziate da roghi infernali. Nel giro di pochi anni lasciarono mestamente il posto ad inospitali deserti. Altre



zone del continente divennero invece serre naturali, ed offrendo l'habitat ideale per moltissime specie vegetali garantirono lo sviluppo di sterminate e rigogliose foreste.

Queste e molte altre mutazioni avvenute nel territorio furono alla base della nascita delle varie civiltà tutt'ora presenti su Marahan.

### Flora e Fauna

Come già accennato le conseguenze dell'Olocausto di Zelos non furono solo di origine fisica ma anche arcana. Se da un lato queste interferenze nei flussi di energia sovrannaturale hanno dato la spinta evolutiva necessaria all'adattamento alle nuove razze emergenti, dall'altro ha contribuito all'origine di nuove specie viventi al limite tra il naturale ed il sovrannaturale.

### Vita vegetale

Sebbene il fenomeno sia diffuso in ogni continente è possibile osservare il maggior numero di evoluzioni ed adattamenti soprattutto in Arborea, dove la vegetazione regna incontrastata e le specie vegetali sono tante e varie da renderne impossibile la catalogazione.

Strane specie di bacche e fiori mortali si alternano a quelle miracolose, e spesso le differenze tra le due sono dettagli invisibili all'occhio più che esperto. Molto conosciuta è la radice viola, dalle lievi proprietà allucinogene. È impiegata per la fabbricazione di alcolici (distillati e liquori) e di gustose ricette. Alcune creature, in particolare alci e cervi, sono soliti brucare queste radici, pratica che conferisce al loro muso un tipico colore violaceo. Solitamente l'intensità della colorazione denota il vigore dell'esemplare, per questa ragione quelli con il muso dal viola intenso sono una preda molto ambita per i cacciatori.

Le piante carnivore sono molto diffuse: non si tratta solo di piccoli vegetali che si nutrono di insetti, ma si possono trovare anche piante carnivore enormi che si cibano di mammiferi, inclusi gli esseri umani. Esse attendono in agguato la loro preda o la richiamano con curiosi stratagemmi, pronte a scattare con tale precisione da risultare una minaccia anche per il cacciatore più attento.

Ben più terribili sono alcune specie di funghi dall'apparenza innocua che secernono spore in grado di segnare il destino di un essere vivente, trasformandolo in una sorta di zombi in grado di trasmettere la contaminazione.

I fenomeni più curiosi sono rappresentati dalla simbiosi di alcuni organismi vegetali, talmente evoluta da ricordare più il regno animale che quello vegetale. Anche se normalmente non rappresentano un pericolo per l'uomo hanno la tendenza ad alterare le energie spirituali nei loro pressi ed originare corrotti. Gli Sciamani tengono in alta considerazione queste "macchie", che se opportunamente gestite diven-

tano luogo di culto dalle caratteristiche sovrannaturali.

### Vita animale

Si direbbe quasi che Shaaia, la divinità degli animali, abbia dato sfogo alla sua fantasia. Soprattutto nelle zone più selvagge le specie viventi si sono adattate originando nuove specie dalle caratteristiche talvolta bizzarre.

A seguito delle perturbazioni nei flussi di energia arcana, l'evoluzione delle specie si è orientata verso un aumento delle dimensioni anche laddove questo non sarebbe stato plausibile da un punto di vista evolutivo.

Esempio tipico è lo yak arboreo, o rhlucud (colliana lanosa): con un'altezza al garrese che raggiunge i quattro metri e mezzo ed una stazza di oltre otto tonnellate, questo gigante erbivoro è circa il doppio più grande della sua controparte tradizionale.

Molto conosciute ed apprezzate dai nobili di tutta Marahan sono anche le maestose tigri arboricole, robusti felini che nonostante le loro dimensioni sono agilissimi nell'arrampicarsi sugli alberi. Alcune tribù older sono in grado di addestrarle e le usano come cavalcature. Alcuni intraprendenti llud trapiantati nel Kuurneet hanno appreso queste tecniche di addestramento ed affittano le tigri arboricole a chiunque sia disposto a pagare le salatissime tariffe.

Un altro esempio è rappresentato dalle ricercatissime api giganti arboreane. La caratteristica di questi insetti non è tanto nelle dimensioni, che sono comunque ragguardevoli (fino a 20 cm di lunghezza), quanto nel miele che producono, le cui caratteristiche curative sfuggono dalla comprensione degli studiosi più qualificati.

### Altro

Purtroppo le interferenze nei flussi di energia non hanno avuto solo conseguenze positive ma anche numerosissime, nefaste conseguenze negative.

Occasionalmente accade che una qualche creatura vivente dia alla luce un cucciolo particolarmente permeato di queste energie. Solitamente il cucciolo viene abbandonato e muore, ma molto spesso accade che riesca a sopravvivere e diventi un esemplare unico dalle caratteristiche bizzarre. Questi esemplari difficilmente vengono trattati con indifferenza: sono infatti ricercati per le loro proprietà curative (reali o generate dalla superstizione che siano) oppure sono rifuggiti per la loro pericolosità.

Benché questi non siano eventi rari, si tratta pur sempre di episodi isolati che non destano gravi preoccupazioni. Il vero problema sono i corrotti.

### Corrotti

Questa parola designa tutte le creature viventi (e non) controllate da uno spirito selvaggio, creato da anomalie (naturali o artificiali) nei flussi di energia spirituale.

In presenza di fonti o perturbazioni anomale, l'energia spirituale può generare in modo empirico degli spiriti dotati di volontà propria. Questi spiriti hanno un forte istinto di interazione con il mondo fisico, e per farlo possiedono altre creature.

Quando possiedono un corpo morto si generano degli zombie, il cui unico scopo è nutrirsi di esseri viventi. Sono relativamente poco pericolosi, ma dato che è più frequente la generazione di uno zombi rispetto alla generazione di un qualsiasi altro corrotto, sono molto più numerosi.

Quando invece possiedono un essere vivente inizia un processo di corruzione del corpo (di qui il nome) che origina una nuova creatura. Questa mutazione fisica rispecchia quella spirituale: in pratica lo spirito corrotto altera lo spirito della creatura posseduta. Quando ciò accade non c'è verso di riportare la vittima al suo stato naturale e la distruzione dell'aberrazione è considerato un gesto di misericordia.

Naturalmente la vittima può essere anche un essere umano, anche se si tratta di condizioni estremamente rare, soprattutto in caso di individui in piena salute psicofisica.

Ben più problematici sono i casi in cui questi spiriti selvaggi diventano abbastanza potenti da manifestarsi senza il bisogno di possedere un altro essere vivente. Il risultato è paragonabile ai naga evocati dai Custodi, senza però alcun tipo di controllo e quindi pericolosissimi.

Lo scopo dei corrotti è quello di uccidere altri esseri viventi per assorbirne l'energia spirituale. A differenza di quanto avviene con il cibo non esiste il concetto di sazietà, per cui attaccano tutti gli esseri viventi che incontrano, privilegiando quelli con uno spirito più luminoso (ossia i più "buoni") e quelli con uno spirito più potente (ossia i più Punti Magia).

Come detto la presenza di corrotti è più frequente in zone in cui si sono verificate anomalie nelle correnti di energia spirituale. Le cause possono essere le più disparate, ma in natura questo fenomeno si può presentare in caso di un alto numero di decessi in un breve arco temporale (conseguenza ad esempio di epidemie o carestie) oppure nei cimiteri molto affollati (anche se meno frequente), solo per citare due esempi.

## Arborea

Arborea è il più piccolo e selvaggio dei tre continenti, che può essere suddiviso in tre aree principali, ciascuna delle quali ospita una differente etnia. Il primo di questi territori è l'Odowin, situato nella parte Sud del continente ed abitato principalmente dagli older. A Nord-Est è situato il Fedowin, una landa per la maggior parte ghiacciata patria dei froster. Infine c'è l'Adowin, dove vivono gli arbrone, nella parte all'estremo Ovest del continente.

## Odowin

Nell'Odowin vivono gli older, razza più antica di Arborea. In genere quello che accomuna tutti gli older è una mancanza di coesione ed un ordinamento sociale primordiale che li vede organizzati in tribù guidate dal capo tribù, che corrisponde quasi sempre al membro più anziano. L'unico insediamento stabile è rappresentato dalla città di Kuurneet, che sorge sulle rive del lago salato Kuur. Il lago è estremamente profondo e popolato da molte specie di pesci, il che ha contribuito alla nascita delle più disparate superstizioni e leggende. È credenza comune che la divinità terrena Nomaga risieda tuttora sul fondo del lago, e ciò sia conseguenza del proliferare della fauna ittica.

Tutte le tribù degli older sono distribuite più o meno uniformemente per tutto il territorio e non vengono riportate sulla mappa viste le dimensioni spesso esigue.

Come già accennato, il luogo di principale attrazione del territorio è il lago salato Kuur (che tradotto significa "profondo", o anche "divino"). Il lago ha una profondità che raggiunge i 1350 metri ed è sempre stato considerato come un luogo di culto, specialmente per gli Sciamani. Alcuni dei pesci che vivono nel lago (che sono introvabili in altri luoghi) vengono usati per la composizione di unguenti magici o come ingredienti per rituali propiziatori.

Altro luogo interessante sono i Monti Aguzzi. Il nome deriva dalla particolare conformazione della catena montuosa, dovuta alla struttura silicea della stessa. Sui Monti Aguzzi si abbatte costantemente il vento proveniente dall'oceano Midagar. L'impeto del vento è così forte da non permettere la scalata del monte dalla parete Sud. Anche qui sono nate molte leggende, la più diffusa delle quali narra di un mostro seppellito i cui denti costituiscono la catena montuosa ed il cui respiro si abbatte incessantemente su di loro.

## Fedowin

Fedowin è un vasto territorio situato a Nord-Est di Arborea quasi totalmente ricoperto da ghiaccio e robustissime conifere. L'unica razza adattata a questo ambiente dal clima estremamente rigido sono i froster. Le prime colonizzazioni del Fedowin avvengono già circa 7000 anni dopo l'Olocausto di Zelos, quando alcune tribù nomadi del Sud-Est di Arborea si spostarono a nord in cerca di cibo. L'apparato digerente degli older ancora non aveva ancora subito le mutazioni che più tardi resero gli older quasi esclusivamente vegetariani, per cui quando queste tribù giunsero nel territorio dove oggi sorge Induraha non fu difficile per loro convertire la loro dieta vegetariana ad una dieta basata sul consumo del pesce.

I froster tendenzialmente si muovono organizzati in tribù nomadi, eccezion fatta per Induraha che rappresenta l'unico agglomerato stabile del Fedowin. Questa città sorge alle pendici del Monte Fumo, un vulcano attivo che ha garantito le condizioni climatiche adatte alla nascita di una città in un territorio così inospitale.

Il territorio intorno al vulcano è infatti costellato di numerose sorgenti di acqua calda che vengono ingegnosamente utilizzate per riscaldare serre ed abitazioni. D'altro canto, essendo ancora attivo, la zona è soggetta a frequenti scosse sismiche ed occasionali



eruzioni. Alcuni sciamani sostengono che l'unico modo di mitigare i terremoti e fermare le eruzioni consista nel praticare sacrifici umani al dio dei vulcani Gurunth. Sebbene la maggior parte della comunità sciamanica condanni tale pratica questa non è mai sparita del tutto.

Più ad Est, nella penisola Ndar, è presente l'omonimo lago salato, sulle rive del quale spesso si fermano numerose tribù. Sempre adiacenti alla penisola Ndar si trovano le isole che costituiscono l'arcipelago delle Isole Ignote. Pare che su queste isole vivano alcune tribù di froster molto aggressivi e dediti al cannibalismo, per cui nemmeno per mezzo delle numerose spedizioni del periodo delle esplorazioni iniziato dopo la Rivelazione si è riusciti ad effettuare una mappatura dettagliata dell'arcipelago.

### Adowin

L'Adowin è stato colonizzato circa 2000 anni prima della Rivelazione da un gruppo di intraprendenti navigatori brone. Secondo le tradizioni locali un gruppo di impavidi, spronati dalla loro tipica mania colonialista, sono salpati dalle coste del Bronerun con una spedizione di "tre mani di navi", ossia 15, alla ricerca di una nuova terra. Una volta arrivati su quello che sarebbe poi diventato l'Adowin, gli esploratori non riuscirono più a far ritorno in dietro a causa delle correnti e dell'impeto dell'Oceano Noromar, ed i discendenti di costoro sono oggi gli arbrone.

La realtà è meno poetica ed avventurosa. L'Impero desiderava cercare altre terre ed occasionalmente inviava spedizioni composte da navi in dismissione equipaggiate da uomini sacrificabili, derelitti ed avanzi di galera ai quali veniva data un'alternativa alla pena di morte. Tutte quelle spedizioni fallirono e le navi furono inghiottite dalle acque, ad eccezione di tre navi che miracolosamente approdarono nelle coste ovest dell'Adowin.

I primi contatti con gli older furono tutt'altro che pacifici. Scacciati dal loro stesso territorio, gli older furono costretti ad abbandonare il territorio oggi conosciuto come Adowin e ritirarsi oltre la catena montuosa Areet. L'evento è ancora tramandato dagli Sciamani e causa di attrito tra le due razze.

I coloni non ebbero la possibilità di espandersi oltre le pendici della catena montuosa Areet, che insieme alle foreste abitate dagli older costituisce il confine naturale del territorio arbrone.

A differenza del resto del continente, l'Adowin non è caratterizzato dalle foreste, a causa della massiccia opera di disboscamento praticata dai coloni. La catena montuosa Areet ha arrestato l'espansione degli arbrone e tutt'oggi rappresenta il limite naturale che li divide dagli older.

Nella catena montuosa spicca il monte Mun'Areet, una delle montagne più alte del pianeta che raggiunge i 7243 metri di altezza.

Gli arbrone cercarono nel tempo di creare ordinamenti politici basati sul concetto di "regno" e suddi-

visero il territorio in tre parti; tuttavia la società arbrone non ha mai brillato per efficienza.

Il primo regno ad essere stato proclamato tale è Kanur, la cui capitale è Kanur Ovest, primo insediamento dei brone appena giunti su Arborea. Fu subito instaurato un sistema politico simile a quello dei brone dell'epoca, che vede un governatore eletto (teoricamente) dal popolo. Di fatto costui viene scelto da un misterioso Consiglio dei Cinque, che lo manipolano e lo utilizzano come fantoccio per i loro comodi. Inutile dire che questo sistema ha sempre provocato gravi malcontenti, ma evidentemente gli arbrone di questo territorio non sono riusciti ad imporre un sistema differente.

L'Owandar, a capitale del quale è il feudo dei No-steorn, ha dichiarato indipendenza da Kanur proprio a causa del sistema politico, ed ora si regge su un ordinamento basato sui comitati di governo. Il sistema prevede che ogni feudo elegga secondo vari sistemi un comitato di 10 "Illustrissimi", i quali occasionalmente si riuniscono per emanare leggi comuni a tutto il regno.

Fondar è l'ultimo territorio ad essersi separato da Kanur, e la sua capitale è Loxod. Alla base del suo distacco sono sempre le questioni politiche; tuttavia Fondar è famoso per le innumerevoli guerre civili ed i continui colpi di stato. Nonostante i sistemi politici si siano susseguiti rapidamente non ne è mai stato adottato uno definitivamente e di fatto nel territorio vige una sordida anarchia. Fondar viene a ragione comunemente considerato il posto ideale dei fuggitivi, dei reietti e della feccia.



## Llumia

Sebbene non sia stato il primo continente a veder nascere società organizzate, il rapido proliferare di agglomerati urbani ha reso la Llumia il territorio più ampiamente civilizzato (sebbene molte delle terre sono tutt'ora deserte ed inesplorate).

Per quanto possa sembrare contraddittorio, ciò è stato possibile anche grazie alla millenaria guerra che infiamma tra i llud ed i brone. L'impiego della gran parte delle risorse del territorio sul fronte bellico ha stimolato la ricerca scientifica e già prima della Rivelazione di Dolgas era stato raggiunto un livello tecnologico paragonabile a quello del tardo medioevo, molto più avanzato rispetto a quello di tutte le altre civiltà (se si esclude l'antico Impero Auran).

Il continente è praticamente diviso in due dal golfo di Beroken, dal Bunde e dalla catena montuosa Bor-ka. La zona Nord-Est del continente è abitata dai brone e costituisce l'Impero Bronerun, mentre la

parte Sud-Ovest è dominata dall'Impero Llundian. Il Whirthar, la terra madre degli whirln, è reclusa dalla catena Whirgast, e prima della Rivelazione non ha mai subito l'influenza dell'Impero Llud a causa dell'effetto barriera generato dal Bosco di Confine e dalle Lande Dimenticate.

## Impero Llundian

È la terra dei llud. Come accennato le guerre hanno accelerato l'avanzamento tecnologico portandolo ad un livello paragonabile a quello del tardo medioevo. Uno dei fattori determinati della Rivelazione di Dolgas era infatti la sete di sapere diffusa in quel periodo.

L'origine dell'Impero corrisponde con la fondazione della città che diverrà poi Llun, circa 2500 anni prima della Rivelazione di Dolgas.

A Sud del territorio troviamo il Bosco di Confine, un immensa area boschiva che rappresenta il confine tra le terre civilizzate e le Lande Dimenticate. Data



la sua estensione il bosco abbraccia differenti fasce climatiche, per cui la vegetazione che lo caratterizza è eterogenea in funzione al parallelo al quale si fa riferimento.

Le Lande Dimenticate sono costituite da un enorme pianoro roccioso arido ed inospitale. Sono estremamente rari gli insediamenti in questi luoghi dove, tra l'altro, sembra si aggirino numerosi Corrotti.

A Nord particolare interesse è dato dalle Paludi Suald, generate probabilmente dalle caratteristiche argillose del territorio nei pressi della catena montuosa Borka. Le paludi e la catena montuosa tracciano il confine tra l'Impero dell'Est e quello dell'Ovest.

Llun, nel Luminor del Nord, è la capitale dell'impero. Il centro del suo sviluppo è avvenuto intorno al vulcano Kofor, dove sorge. La città fu fondata da Kanerun I°, capo di un grande villaggio. Le leggende narrano che durante un inverno rigido il vulcano Kofor abbia eruttato generando ondate di fango bollente ed egli, con gesta eroiche, abbia salvato la vita di numerosi abitanti dei villaggi vicini. In molti decisero di seguirlo, e di lì a poco venne fondata Illuni (rinascita), città che poi prese il nome di Llun e divenne la capitale del Luminor (oggi Luminor del Nord). Da quei giorni antichi, la discendenza di Kanerun I° fu destinata a detenere il comando dell'impero, ora in mano ad Arstein V. È qui che ancora oggi sorge il palazzo imperiale.

Dopo la Rivelazione di Dolgas ci furono i presupposti per una guerra civile. Dolgas è infatti un piccolo paese del regno di Eartara, a Sud di Luminor, e quando avvenne la Rivelazione Durton Calas, re di Eartara, pretese di sostituire l'attuale imperatore. Gli altri regni entrarono in agitazione, pronti a muoversi contro di lui. Tuttavia la questione non si sviluppò oltre: il re di Eartara morì misteriosamente, il regno venne ribattezzato Luminor del Sud e fu fondata Llus nei pressi di Dolgas. La città divenne il centro nevralgico di tutte le operazioni della Corporazione delle Scienze, ed anche il nuovo re Djenton Calas, figlio di Durton, vi si stabilì, e dimostrando molto più senno del padre fu in grado di usufruire di molti dei vantaggi garantiti dalla Corporazione. In questo modo l'Imperatore riuscì a mantenere il controllo della situazione.

Ader è la capitale del Nidoven, il regno più a Nord dell'Impero dell'Ovest. Il clima è rigido in inverno, tuttavia il tenore di vita è alto. Sebbene Madum Brass, re del Nidoven, sia molto disponibile nei confronti dell'Impero, per via della distanza dal fronte succede molto di rado che venga fatta richiesta del suo intervento, per cui il regno di fatto è coinvolto solo marginalmente dagli scontri tra llud e brone.

La popolazione dell'Oruneet è, se possibile, ancora più privilegiata. Come accade per il Nidoven il territorio è geograficamente distante dal centro delle schermaglie tra i due imperi perché sito all'estremo ovest. Inoltre il clima e l'economia sono molto favorevoli: a Sud il Bosco di Confine rende possibile lo

sviluppo di industrie del legno, a ovest l'oceano Lagmar favorisce l'economia marittima ed a Nord-Est alcune miniere di metallo assicurano commerci solidi con gli altri regni. Questa opulenza ha contribuito a fare dell'Oruneet un regno di avidi mercanti la cui scarsa onestà è divenuta proverbiale. Nodola Licheni, la regina, non contribuisce a smentire questa fama, anche se la sua subdola astuzia si sia dimostrata un valido aiuto per l'Imperatore più di una volta.

Eruneet è invece un regno devastato dalle battaglie. Già gli anni immediatamente precedenti la prima guerra tra llud e brone l'allora re fu costretto ad aderire all'Impero Llundian per non soccombere alla minaccia ormai palese rappresentata dai brone. I confini dell'Eruneet sono incessantemente ridefiniti in base agli esiti degli scontri e la popolazione è una pericolosa miscela delle due etnie che il re Ferçun De L'Aille non sempre è in grado di gestire. L'economia del regno non è delle più fiorenti a causa del continuo salasso finanziario richiesto dalle guerre, tuttavia essendo un crocevia tra differenti culture rappresenta un luogo interessante abitato da persone volenterose e determinate.

Il regno del Beroken, che dà il nome all'omonimo golfo, basa la propria economia sugli scambi commerciali via mare. Le ottime imbarcazioni costruite nei cantieri di Aveh e dei paesi costieri oltre ad essere impiegate massicciamente nei commerci hanno spesso contribuito decisamente agli esiti di molte battaglie. Il re Wistam Hurcaster sceglie i propri consiglieri principalmente tra i vari ammiragli delle flotte del regno.

La Repubblica di Barianor è completamente indipendente dalle decisioni dell'imperatore. Sebbene l'organizzazione politica sia quella tipica di una repubblica, per via dell'innata religiosità dei barianoriani, i ruoli politici vengono rivestiti quasi esclusivamente da membri del clero, ossia dai Custodi dei Rituali al servizio del Luminoso Tempio di Melàs.

### Impero Bronerun

Nonostante le radicali differenze filosofiche tra llud e brone, i progressi sociali e scientifici prima di Dolgas sono stati molto simili tra le due etnie. Anche nel Bronerun esiste un ordinamento di tipo Imperiale, anche se il titolo di Imperatore non si attribuisce unicamente in funzione della dinastia ma anche largamente in base a meriti militari. È anche a causa di ciò, oltre al loro noto temperamento aggressivo, che i brone sono sempre al centro di sanguinose battaglie.

All'estremo Nord del Bronerun spiccano le gelide Steppe Perigliose, inospitali quanto pericolose. In questa zona, dove l'Olocausto di Zelos ha avuto inizio, i flussi di magia sono ancora forti ed originano orde di Corrotti.

Nel Bronondar, più grande ed importante dei regni, sorge Arook, la capitale dell'Impero Bronerun. Qui,

oltre al Gran Palazzo Imperiale, sorge la principale sede dell'Ordine del Sapere.

All'estremo Est c'è il Sender Centrale, teatro di frequenti ed aspri contrasti interni. La causa è da attribuire agli antichi rancori tra l'Imperatore e la dinastia regnante di Kahv, la capitale del regno. Nella maggior parte dei casi tutto si risolve in sporadici attentati da parte di esaltati: il reggente del Sender Centrale si rende bene conto di non poter tenere testa all'Imperatore, specialmente da quando dispone dei servigi dell'Ordine del Sapere.

Il Sender Meridionale rappresenta invece il principale nucleo militare dell'impero. Il regno è al contempo vicino al territorio nemico ma anche militarmente protetto dal Rubelkar, un fitto bosco in grado di limitarne le eventuali tattiche offensive.

Il Fuuneron, a differenza degli altri, è un territorio relativamente pacifico. L'occupazione principale, insieme alla pesca è il commercio navale con la Repubblica di Barianor e con il Beroken, anche se in periodi di aperte ostilità l'Imperatore impone severi dazi.

### Whirthar

È il territorio dove vivono gli whirln, isolati dal resto del mondo per via dell'oceano ad Est, Sud ed Ovest, e della catena Whirgast a Nord.

Purtroppo però non si tratta di un isolamento totale: quando la prima civiltà Auran era al suo massimo splendore, numerose spedizioni navali approdavano nel Whirthar per deportare schiavi. In queste scorrerie vanno ricercate le origini dell'atavica diffidenza che gli whirln nutrono per le altre etnie e la loro propensione alle arti di combattimento e di sotterfugio.

Alcune leggende popolari a Kobo e Sshune narrano di un gruppo di valorosi salpati alla volta del Nondauran per liberare i compatrioti dai ceppi della schiavitù. Secondo tali leggende sono stati i guerrieri whirln a dare inizio al declino del primo Impero Auran; tuttavia bisogna precisare che leggende di altre città sono discordanti e non è reperibile nessun riferimento storico che confermi questo racconto.

Ciò che caratterizza nettamente la geografia del Whirthar è l'imponente catena montuosa Whirgast. Questa catena, per via delle particolari caratteristiche fisiche, è costituita da pareti ripide e lisce di una roccia talmente dura da vanificare qualsiasi tentativo di scalata.

Sempre per via della durezza non è stato possibile praticare trafori o valichi. Il massiccio, per via della sua resistenza alla corrosione, si estende per decine di chilometri anche sotto gli oceani con faraglioni e scogli che rendono estremamente difficili le navigazioni; per questa ragione anche da un punto di vista marittimo non è stato possibile per gli whirln circumnavigare le acque per raggiungere i territori del Llundian. Per di più, i rari navigatori riusciti nell'impresa sono approdati nei desolati territori cono-

sciuti come Lande Dimenticate, e presi dallo sconforto sono tornati in patria di lì a poco.

In pratica il Whirgast in un modo o nell'altro ha segregato gli whirln nel loro piccolo mondo fino alla Rivelazione di Dolgas, quando grazie alle nuove tecnologie i llud hanno potuto raggiungere il Whirthar via mare.

Il potere dominante è rappresentato dall'Imperatore, che però non interviene mai direttamente nelle questioni politiche poiché viene considerata una sorta di creatura divina, ed è quindi considerata troppo pura per intervenire nelle problematiche terrene.

Il governo del territorio è quindi in mano agli shogun, ciascuno dei quali è a capo di una delle regioni in cui è diviso. Ogni regione è a sua volta divisa in provincie governate da una famiglia (o clan) chiamati daimyo (che sono feudatari). Una provincia per ogni regione è governata direttamente dallo shogun (che quindi riveste anche il ruolo di daimyo). La provincia più prestigiosa è Kobo, nella regione di Ixdeer, in quanto vi risiede lo stesso Imperatore in un palazzo maestoso (per gli standard del Whirthar).

Le provincie sono ulteriormente divise in città e villaggi minori. Alcune città sono governate da famiglie nobili che rispondono al daimyo ed allo shogun. La maggior parte dei daimyo e delle famiglie nobili creano alleanze con la stessa facilità con cui le sciogliono, in costante conflitto tra loro pervasi dal desiderio di allargare il proprio dominio. Lo shogun ed i samurai svolgono la funzione di garanti della pace intervenendo di volta in volta per impedire conflitti aperti.

In tutto il territorio la legge viene fatta rispettare dai samurai, abili ed onorevoli combattenti agli ordini dello shogun. Seguono le leggi dell'Impero allo stesso modo dei Guardiani Erranti, anche se le condizioni alle quali devono sottostare sono meno stringenti. I ronin sono samurai rinnegati che solitamente vivono nell'illegalità. Alcuni diventano mercenari, altri diventano capi di bande di briganti. Quelli che scelgono la prima via sono tollerati per i loro servizi.

L'economia del Whirthar è pressoché omogenea, e si basa sulla pesca e su piccole coltivazioni di cereali (riso in particolare), anche se ci sono delle eccezioni come la provincia di Aan, nella regione di Aanur. Pur non avendo sbocchi diretti sul mare la sua economia è florida ed i pregiati legnami ivi lavorati sono molto richiesti da tutti gli artigiani del Whirthar per la costruzione di abitazioni, imbarcazioni ed oggetti preziosi.

## Torrída

Torrída, a causa dello spostamento dell'asse di rotazione del pianeta, ha subito un forte aumento della temperatura che ha contribuito in larga parte alla desertificazione del continente. Solo ad ovest, a causa di torrenti sotterranei, persiste la Giungla del Rostwor, limite naturale insieme ai Monti Kugez del Deserto dei Lamenti. A parte la razza auran, gli abitanti di torrída sono di corporatura robusta e di carnagione scura, requisiti indispensabili per sopravvivere in territori così ostili.

Le tre etnie che popolano Torrída sono divise da confini naturali: i Monti Kugez tra Undenor ed Undauran, i Monti Kunder tra Lendenor ed Undauran e la Giungla del Rostwor tra Lendenor ed Undenor.

## Undenor

L'Undenor comprende tutto il Deserto dei Lamenti ed è popolato dai nordan, che organizzati in carovane di varie dimensioni (dal 5 a 500 individui) lo attraversano alla continua ricerca di oasi o di altre carovane con le quali commerciare.

All'estremo Nord del continente sorge l'immensa città mercato di Nishandar, unico insediamento stabile dell'Undenor. Essa rappresenta un punto ne-

vralgico dove avviene giornalmente un enorme numero di scambi tra i manufatti dei nomadi ed i beni del luogo, come ad esempio il pesce pescato nell'oceano Midagar ed alcuni frutti succosi che solo qui crescono.

Il resto dell'Undenor è costituito per la maggior parte dal Deserto dei Lamenti, una sterminata distesa di sabbia e roccia perennemente frustata dal vento, dove solo i nordan riescono a sopravvivere. Il nome deriva dal tipico suono lamentoso udibile durante le tempeste di sabbia.

Al centro di quella che viene chiamata Depressione Centrale sorge la rigogliosa oasi di Del Aneet, sita sulle rive di un piccolo lago originato da una fonte costantemente attiva. Annualmente molte delle tribù nomadi dell'Undenor si riuniscono nella grande oasi e disputano un grande torneo con giostre e gare di abilità. La tribù vincente viene proclamata per quell'anno Tribù Guida, e come premio ottiene il 10% di tutte le scorte alimentari disponibili a Del Aneet.

## Lendenor

Il Lendenor è la patria degli operosi westan, abili costruttori che per sfuggire al caldo tormentoso del continente si ritirarono nelle grotte. Dapprima fuo-



no sfruttate quelle naturali, ma con la crescita demografica iniziarono a scavarne di nuove, sempre più profonde ed intricate. Queste grotte divennero ben presto complicate metropoli sotterranee, e le varie tribù si coalizzarono in città. Da allora la loro civiltà divenne una delle più evolute dal punto di vista politico e sociale. Ogni città è suddivisa in quartieri (o contrade) e sono i capi di ogni contrada che, riuniti, stabiliscono le leggi, istituiscono e gestiscono strutture e servizi pubblici, ecc. Ci sono servizi adibiti per l'istruzione (scuole), ospedali, servizi militari (volontari), organi esecutivi, ecc. La corruzione non è concepibile per uno westan e rappresenta un reato molto grave, ne consegue che il sistema governativo Lendenoriano risulti essere uno dei più efficienti.

Fonte di grande interesse è la Giungla del Rostwor, fonte di moltissime leggende della cultura westan, soprattutto quelle relative agli immensi tesori nascosti al suo interno. Alcuni canali sotterranei alimentano questa zona e la rendono particolarmente rigogliosa e fitta. Nessuno è mai riuscito a perlustrarla a fondo, e nemmeno il deserto è stato in grado di intaccarla. La giungla rappresenta una barriera naturale tra i nordan e gli westan.

I Monti Kunder rappresentano la catena montuosa più importante che attraversa il Lendenor, visto che è la barriera naturale che lo distingue dall'Undauran. Per di più i Monti Kunder sono ricchi di filoni dei più disparati metalli, utilizzati sia per la realizzazione di oggetti di artigianato che come merce di scambio.

Sono quattro le principali città del Lendenor, ed ognuna insieme ad altre piccole città definiscono altrettanti territori. La più antica è Oreta, importantissima città portuale divenuta dopo la Rivelazione di Dolgas una meta delle principali rotte navali.

Naruna, più a Nord, sorge in una fascia termica molto calda, anche se il Rostwor contribuisce a rinfrescare l'ambiente. Naruna, e più in generale tutte le città del Sunan, sono famose per le eccellenti sete e gli altri tessuti. Alcuni artigiani, infatti, hanno scoperto nella vicina giungla una particolare specie di vegetali dalle proprietà coloranti, con le quali ottengono tessuti dai colori brillanti.

Tra il Rostwor e i Monti Kunder, sorge Naaf. In questa città abitano in pratica i pionieri di Lendenor. Essa infatti rappresenta il punto di partenza più adatto per esplorare nuove terre del continente. Particolare agevolazione è data dal passo Naaf, costruito circa nel 4000 anni prima della Rivelazione. Gli westan considerano scherzosamente gli abitanti di Naaf "raminghi perdicasa", proprio a causa della loro intraprendenza.

A Sud dei Monti Kunder c'è Elona, una piccola ma importante cittadina. In origine si erigeva sul monte Kunder-Dhaa, nei pressi di una sorgente di acqua, ma dopo la distruzione avvenuta a causa di un terremoto, è stata ricostruita alle pendici della stessa montagna. Elona è molto importante perché una dei

rari insediamenti westan quasi totalmente a cielo aperto.

### Nondaauran

È il territorio nel quale si sviluppò l'antico Impero Auran, ora decaduto e scomparso. Circa 5500 anni prima di Dolgas la civiltà auran subì un balzo evolutivo talmente repentino da lasciar presupporre contatti con entità aliene, se non con gli stessi dei. Poi, 2700 anni dopo, con la stessa rapidità vide un declino che la portò all'oblio. Ciò che resta di questa antica civiltà sono le rovine di Datsaca, Samuanduul e Auraduul, oltre alla necropoli di Shuneer, un gigantesco pianoro dove sorgono centinaia di piramidi.

### Undauran

Dopo la scomparsa dell'Impero Auran, i sopravvissuti emigrarono nei terreni che oggi costituiscono l'Undauran. Mentre la maggior parte degli abitanti è costituita dai discendenti degli schiavi, gli auran appartenenti all'etnia originale rappresentano ormai solo un'esile minoranza che si affanna per mantenere il sangue puro.

Nel Nondaauran era infatti pratica molto usata quella dello schiavismo, ed i prigionieri venivano prelevati principalmente dal Whirtar e dall'Odowin, oltre che dal Lendenor. I loro discendenti sono quindi meticci con radici whirn, older e westan.

Per via del numero esiguo, seppur spesso ricoprono importanti cariche politiche gli auran non godono più dei privilegi di un tempo. Le loro indiscutibili doti intellettuali li colloca in cima alle gerarchie di potere, tuttavia la schiacciante minoranza e la diffidenza radicata nel popolo impedisce loro di tornare ai fasti del passato.

L'Undauran ed il Nondaauran sono divisi dal lago Tas insieme ai suoi affluenti ed emissari. Sembra che gli auran temano le vecchie rovine e tutto il Nondaauran, e solo per il fatto di rappresentare una barriera che divide da questo territorio, il lago ed i fiumi sono tenuti in grande considerazione. Senza contare che, essendo navigabili, sono alla base di solidi commerci.

La foresta Bura, al centro del territorio, rappresenta un importantissima fonte di legname indispensabile per la costruzione delle famose navi auran, le uniche in grado di compiere navigazioni transoceaniche ancora prima della Rivelazione di Dolgas.

Selota, nel regno di Gonduul, è la città principale dell'Undauran. Qui vivono la maggior parte dei discendenti in linea diretta degli antichi auran, e qui si tengono le assemblee generali legislative. Sorge non lontano dal lago Tas ed è il centro nevralgico di questa civiltà, sempre in cerca di nuove ricchezze e fasti in memoria dei passati splendori.

Sindeer si erige alle pendici della catena montuosa Kugez, notoriamente ricca di vene metallifere. Per questa ragione l'economia del regno si basa sull'estrazione di minerali. Spicca per produttività il mon-

te Sinnaha, appartenente a questa catena. Le miniere sono talmente prolifiche che, nonostante gli antichi dissapori, persino gli westan vengono ingaggiati per sfruttare fino a fondo i giacimenti. Ad Ushata, la capitale, sorgono numerose fonderie e recentemente è stata avviata la costruzione di quella che è destinata ad essere la più grande fonderia del mondo. Seppure ad ora incompleta la fonderia già funziona e il materiale prodotto costituisce una delle principali merci di scambio nei commerci con la Llumia.

Gonasee, con capitale Garata, rappresenta il principale sbocco sul mare dell'Undauran, e le rotte commerciali stabilite con la Llumia sono alla base di scambi tra i manufatti locali e molti congegni di nuova concezione, come ad esempio le arcanomacchine. Non solo merci ma anche emigranti viaggiano dalla Llumia verso l'Undauran, in particolare ingegneri, per sviluppare la nascente industria di Gonasee e Sindeer. Infatti, anche se per la maggior parte sono destinati all'esportazione, molti dei metalli raffinati ad Ushata sono lavorati a Garata.

Lutsaca è la capitale del regno di Duulmeta, ed è nota per i legnami pregiati che vengono estratti dalla Foresta Bura. La maggior parte di questi legnami sono impiegati per la costruzione dei famosissimi vascelli auran che già prima di Dolgas erano capaci di navigazioni transoceaniche.

## **PARTE 2**

# **IL PERSONAGGIO**

# IL PERSONAGGIO

## Valori del personaggio

Ogni personaggio è definito da alcuni punteggi che ne indicano le capacità. Questi valori sono necessari per determinare se egli è in grado di sollevare un masso pesante, oppure se è capace di raggirare un altro personaggio, o ancora se è in grado di andare a cavallo. Anche se potrebbero certo essere considerati solo freddi numeri, in verità definiscono il personaggio anche da un punto di vista psicologico. Se infatti le sue abilità sono principalmente di ambito linguistico, probabilmente si tratta di un non violento, mentre un diplomatico abilissimo nell'uso del fioretto potrebbe nascondere un istinto belligerante non del tutto compatibile con le sue mansioni. Comunque sia, la cosa più importante per interpretare questi valori è conoscerne il significato. Questo capitolo è scritto a tale scopo.

## Le Caratteristiche

Le Caratteristiche rappresentano le potenzialità innate del personaggio, ovvero le attitudini che prescindono da esercizio, studio ed apprendimento; non è quindi sbagliato affermare che le Caratteristiche di un personaggio sono indipendenti dal suo background.

## Descrizione delle Caratteristiche

**Intelligenza:** Indica le capacità cognitive del personaggio, quanto egli è capace di apprendere, di ragionare, di risolvere, di razionalizzare, ecc. Questa abilità si abbrevia in *INT* ed influenza i Test che concernono le azioni mentali, come valutare oggetti, risolvere enigmi, conoscere una determinata disciplina, ecc.

**Istinto:** Per certi versi, l'Istinto è l'opposto dell'Intelligenza. Mentre quest'ultima è sinonimo di raziocinio, l'Istinto (abbreviato *IST*) rappresenta le facoltà nascoste della mente, ed è alla base dei sentimenti, e delle intuizioni. Viene usato per quelle azioni che si risolvono impulsivamente, come il percepire ed il reagire ad una situazione di pericolo.

**Costituzione:** Molto semplicemente, la Costituzione (o *COS*) indica la robustezza fisica del personaggio. La

Costituzione influisce sulle dimensioni del personaggio e sulla capacità di sopportare danni, infatti il punteggio di Costituzione viene usato per determinare i Punti Ferita del personaggio, oltre che per migliorare la resistenza al dolore e la capacità di compiere sforzi.

**Agilità:** Indica la prestanza fisica di un personaggio in termini di elasticità muscolare e controllo motorio. Il punteggio di Agilità (*AGI*) viene usato per riuscire in azioni ginniche, nei combattimenti in corpo a corpo ed in definitiva in tutte le azioni fisiche che richiedono coordinamento psicomotorio.

**Carisma:** Questo punteggio indica le capacità di interazione emotiva con altri personaggi. Tanto più il punteggio di Carisma (o *CAR*) è elevato, tanto più egli risulta socialmente gradito. Conseguentemente questa Caratteristica viene usata in tutte le azioni che comportano dialogo verbale o comunicazione emotiva con altri personaggi.

**Mana:** La Mana (abbreviato *MAN*) indica l'energia spirituale posseduta dal personaggio. È una Caratteristica molto importante soprattutto per i fruitori di magia, visto che rappresenta la forza di volontà ed il potere magico. La Mana determina inoltre l'ammontare iniziale dei Punti Magia e viene sempre usata per resistere ad alcuni attacchi magici.

## I valori delle Caratteristiche

Ogni Caratteristica ha un valore che varia da 2 a 20, e dato che solitamente si determina lanciando 2d10 ha valori medi che oscillano tra 9 e 13. A questo valore vanno aggiunte eventuali modifiche dipendenti dalla razza o da talenti/difetti del personaggio. Qualunque sia l'ammontare di queste modifiche, comunque, nessuna Caratteristica può scendere al di sotto di 1.

In base ai punteggi delle Caratteristiche vengono determinati i modificatori da applicare ai Test durante il gioco: il *Bonus Abilità* (*BA*).

### Bonus Abilità

Esiste un Bonus Abilità (o *BA*) per ogni Caratteristica, ed è pari a metà del suo valore (arrotondato per difetto). Il *BA* viene sempre aggiunto al punteggio delle Abilità prima di effettuare un Test. Normal-



mente il BA influisce in piccola parte all'esito dei Test, tuttavia se si possiede punteggi molto alti in una Caratteristica anche il BA diventa consistente.

## Le Abilità

Come abbiamo già accennato, le Abilità rappresentano quello che il personaggio ha imparato a fare grazie allo studio e soprattutto grazie alla pratica. Le Abilità sono molto più numerose delle Caratteristiche, ed il Master è libero di aggiungerne, toglierne o modificarne a piacere, qualora lo ritenga opportuno. Ogni Abilità è, solitamente, associata ad una Caratteristica: le Abilità conoscitive saranno associate all'Intelligenza, quelle sociali al Carisma e così via. Questo legame non è rigido e anzi in alcune situazioni è opportuno non rispettarlo: le Conoscenze Mediche, ad esempio, anche se sono associate all'Intelligenza potrebbero essere combinate all'Agilità per eseguire un intervento chirurgico. Viene riportata di seguito l'elenco delle Abilità, raggruppate in base alla Caratteristica ad esse associata.

### Abilità basate sull'Intelligenza

Conoscenze Biologiche	Conoscenze Storiche
Conoscenze Botaniche	Conoscenze (Altre)
Conoscenze Chimiche	Controllare Giganti
Conoscenze Elettroniche	Controllare Mezzi Aerei
Conoscenze Fisiche	Controllare Mezzi Marini
Conoscenze Generiche	Controllare Mezzi Terrestri
Conoscenze Geologiche	Ispezionare/Cercare
Conoscenze Giuridiche	Lingue
Conoscenze Meccaniche	Poteri Psicospirituali
Conoscenze Mediche	Valutare

### Abilità basate sull'Istinto

Arte	Prontezza/Iniziativa
Empatia Animale	Senso del Pericolo
Invocazioni Sciamaniche	Sopravvivenza
Individuare	

### Abilità basate sulla Costituzione

Forza	Resistenza Fisica
-------	-------------------

### Abilità basate sull'Agilità

AaD, ad arco	Combattere CaC
AaD, ad una mano	Divincolarsi
AaD, a due mani	Furtività/Nascondersi
Acrobazia	Manualità
Armi Corte	Nuotare
Armi Lunghe	Parare/Deflettere
Armi Medie	Precisione
Arrampicarsi	Saltare/Cadere
Arti Marziali	Scagliare
Borseggiare	Schivare
Cavalcare	

### Abilità basate sul Carisma

Contatti	Rituali Naga
Etichetta	Sedurre
Mondanità/Empatia	Travestimento
Raggirare/Convincere	

### Abilità basate sul Mana

Affinità Arcanomacchine	Resistenza Mentale
Interrogare	Volontà
Intimidire	

## Abilità basate sull'Intelligenza

**Conoscenze Biologiche:** La biologia viene usata per esaminare le varie forme di vita (anche quella umana), i sistemi di riproduzione, i sistemi immunitari e le debolezze biologiche. Questa Abilità viene spesso usata insieme ad altre, come Conoscenze Chimiche e Conoscenze Mediche, e permette tra le altre cose di fabbricare farmaci, droghe, antidoti, ecc.

**Conoscenze Botaniche:** Permette di avere ampie conoscenze sul mondo della botanica. Anzitutto permette di riconoscere le varie specie di vegetali. Permette di determinare se le bacche, i frutti o la linfa di una pianta possono essere commestibili o al contrario se possono risultare nocivi. Permette di nutrire e far crescere nel modo migliore una pianta. Questa Abilità può essere infine utilizzata per innestare piante di specie differenti, per gestire una serra o per coltivare un campo di grano. Naturalmente per molti degli impieghi citati sono necessari gli attrezzi adeguati.

**Conoscenze Chimiche:** L'Abilità permette di utilizzare composti chimici per generarne altri. Può essere utilizzata per determinare la composizione di un liquido, la purezza di un metallo, la composizione di una lega, l'origine venefica o meno di un siero, ecc. Più in generale, Conoscenze Chimiche permette di avere ogni tipo di conoscenza per quanto riguarda il campo della chimica. Per gli impieghi non banali può risultare necessario un adeguato laboratorio chimico.

**Conoscenze Elettroniche:** Questa Abilità permette di avere piena cognizione del mondo dell'elettronica. In Lords of Knowledge l'elettronica è a livelli inferiori rispetto al mondo odierno, tuttavia molti macchinari complessi (non ultimi i Giganti) vengono costruiti utilizzando ampiamente dispositivi di questo genere.

L'Abilità permette di determinare il funzionamento delle apparecchiature elettroniche, di riparare o di apportare modifiche a dispositivi elettronici, di creare dispositivi elettronici in grado di determinare con estrema precisione misure di qualsiasi genere.

**Conoscenze Fisiche:** L'abilità permette di ponderare con buona approssimazione l'entità di un accadimento fisico. Ad esempio se un albero è stato abbattuto da una folata di vento naturale o magicamente evocata, se l'origine un incendio sia dolosa o meno, se una protezione sia in grado di assorbire o meno i danni provocati da una lancia, ecc. Insieme a Conoscenze Meccaniche permette di valutare importanti proprietà, come ad esempio determinare se un ponte sia o meno in condizione di reggere il peso di un mastodonte, se una nave fluttuante sia in grado di trasportare senza pericolo un Gigante Meccanico, ecc.

**Conoscenze Generiche:** Questa Abilità, che in qualche modo ingloba tutte le altre, non è allo stesso modo concentrata su un campo specifico, ma spazia in tutte le direzioni. Tuttavia permette solo di essere a conoscenza dei particolari più ovvi di un singolo campo. L'Abilità viene inoltre utilizzata per determinare se il personaggio conosce le notizie più importanti, come la nomina di un nuovo feudatario, la costruzione di un nuovo modello di mezzo aereo, l'esito di una determinata battaglia, e più in generale di tutte le notizie ed i pettegolezzi di pubblico dominio.

**Conoscenze Geologiche:** Rappresenta le conoscenze del personaggio in ambito geologico. L'Abilità può essere utilizzata per determinare il tipo o la provenienza di una roccia, per stabilire se un sito è un buon candidato per scavi minerari, per valutare se un terreno è a rischio di frana, ecc.

**Conoscenze Giuridiche:** Quasi ogni feudo viene governato in maniera differente, secondo le leggi del luogo. Conoscenze Giuridiche permette di avere una buona conoscenza di tutte le leggi di un luogo. L'Abilità può anche essere utilizzata uscire da situazioni spinose (false accuse, arresti ingiustificati) facendo ricorso a cavilli legali, o per governare saggiamente un feudo.

**Conoscenze Meccaniche:** Copre una vasta area cognitiva relativa ad apparecchiature, strumenti e macchinari meccanici, come ad esempio trappole, armi, Mezzi Terrestri, ecc. Oltre a suggerire i più ovvi impieghi di un apparecchiatura, Conoscenze Meccaniche permette di costruire, modificare e riparare la maggior parte dei dispositivi meccanici esistenti. Ad alti livelli ed in congiunzione con altre Abilità (Conoscenze Fisiche e Conoscenze Elettroniche) consente di riparare Mezzi Aerei e Giganti Meccanici.

**Conoscenze Mediche:** Permette di diagnosticare malattie, effettuare interventi chirurgici, praticare terapie curative, ecc. Molti impieghi, specialmente se complessi come interventi chirurgici sostitutivi, possono richiedere punteggi molto alti.

L'Abilità Conoscenze Mediche viene inoltre utilizzata praticare il Pronto Soccorso, descritto nel sotto paragrafo *Pronto Soccorso*, capitolo *Il Combattimento*, pag. 94.

**Conoscenze Storiche:** Questa Abilità rappresenta la conoscenza del personaggio sugli accadimenti verificatisi in passato. La conoscenza è generica e quindi non limitata ad una zona geografica, anche se il Master può decidere di fornire bonus o penalità in base al background del personaggio. Un Test su questa Abilità permette di ricordare eventi avvenuti in passato e legati ad un luogo, ad una persona od anche ad un oggetto. Il Master deve applicare opportune in base alla notorietà dell'accadimento.

**Conoscenze (Altre):** Se il giocatore lo gradisce, può fornire al personaggio altre conoscenze non incluse tra quelle menzionate, come ad esempio Conoscenze Matematiche, Conoscenze Filosofiche, Conoscenze Antropologiche, ecc. Il tipo di conoscenza deve essere scelto in accordo con il Master, che decide se la conoscenza proposta è troppo vaga (Conoscenza del Mondo) o troppo specializzata (Conoscenza del Comportamento dei Brone Adulti).

**Controllare Giganti:** I Giganti sono giganteschi macchinari antropomorfi costruiti principalmente per affrontare battaglie su larga scala. Ne esistono molte versioni dal funzionamento più o meno differente. Dettagli sulle funzioni e sull'uso dei Giganti sono fornite nel paragrafo *I Giganti*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 110.

**Controllare Mezzi Aerei:** Seppur di recente concezione, anche i Mezzi Aerei stanno subendo una modesta ma costante diffusione. L'Abilità Controllare Mezzi Aerei consente di utilizzare efficientemente qualsiasi macchina volante in circolazione. Questa abilità conferisce anche una serie di conoscenze relative, necessarie

ad esempio a tracciare rotte di volo o a determinare il tipo di un avaria, ad esempio. Naturalmente il Master deve applicare le consuete modifiche in base al tipo ed alla complessità del velivolo utilizzato.

**Controllare Mezzi Marini:** L'Abilità serve per poter utilizzare qualsiasi mezzo marino, dalle imbarcazioni a remi ai galeoni a vela, a saper organizzare e pianificare un viaggio con questi mezzi ed a ripararli in caso di necessità. L'Abilità può essere inoltre utilizzata per determinare l'origine o la tipologia di un imbarcazione, per tracciare o dedurre le migliori rotte o addirittura per progettare nuovi tipi di imbarcazioni. In ogni caso il Master deve applicare se necessario opportune modifiche ai Test in base al tipo di azione intrapresa.

**Controllare Mezzi Terrestri:** Carretti, carri, diligenze e perfino i moderni mezzi meccanici possono tutti essere utilizzati grazie ad un adeguata conoscenza di questa Abilità. A bassi punteggi, Controllare Mezzi Terrestri permette di poter guidare egregiamente un carro su una strada battuta. Ad alti gradi di conoscenza diventa possibile condurre un grosso carro su un terreno accidentato senza rovesciarlo, o addirittura di guidare un mezzo meccanico. Sempre mediante questa Abilità, è possibile riparare o costruire nuovi mezzi, applicando dovute modifiche ai Test a discrezione del Master.

**Ispezionare/Cercare:** Questa Abilità conta numerosi impieghi. In linea generale permette di cercare qualcosa. Può essere utilizzata per cercare un oggetto nascosto in una stanza, per trovare delle tracce sul terreno, per scoprire un dettaglio nascosto, ecc. Normalmente è il Master che stabilisce la difficoltà da applicare a questo Test, tuttavia nel caso un altro personaggio o un oggetto sia stato nascosto utilizzando l'Abilità Furtività/Nascondersi, si utilizza il risultato del Test di Furtività/Nascondersi come difficoltà nel Test di Ispezionare/Cercare.

**Lingue:** Ogni etnia ha sviluppato un proprio idioma col quale si esprime, indicato nel paragrafo relativo ad ogni razza nel capitolo *Le Razze*, pag. 52. Per poter capire o farsi capire da chi parla un'altra lingua, è necessario conoscere il suo idioma almeno a 10, al di sotto del quale è necessario un Test preventivo in Lingue ogni volta che si tenta di comunicare. Un Test su questa abilità può essere richiesto anche prima di utilizzare altre Abilità comunicative, in modo particolare quelle basate sul Carisma, per non incorrere altrimenti a penalità (anche forti, a discrezione del Master) dovute all'accento o a malintesi.

**Poteri Psicoscintifici:** Viene utilizzata per poter utilizzare i Poteri Psicoscintifici. Una descrizione dettagliata sul suo utilizzo viene fornita nel capitolo *La Psicoscienza*, pag. 124.

**Valutare:** Permette di determinare il valore di un qualsiasi oggetto. Il Master stabilisce una difficoltà per questo Test. In base all'esito del Test, il Master comunica un valore più o meno vicino al valore reale dell'oggetto. Se si è verificato un fallimento grossolano, il personaggio si rende conto di non essere in grado di valutare correttamente quell'oggetto. Se il fallimento è Critico, il valore comunicato dal Master è molto differente dal valore originale, tuttavia il personaggio resta fermamente convinto della sua valutazione.

### Abilità basate sull'Istinto

**Arte:** Rappresenta sia la capacità di comprendere al meglio le opere artistiche sia il talento nel crearne di nuove. Un personaggio con un buon punteggio in questa Abilità sarà in grado meglio di altri di comprendere lo spirito di un'opera artistica di qualsiasi tipo (poesia, pittura, musica, ecc.).

**Empatia Animale:** Questa Abilità permette di stabilire una sorta di comunicazione con gli animali. Non permette di utilizzare un vero e proprio linguaggio, ma bensì di trasmettere e comprendere stati d'animo. Indispensabile quindi per tentare di domare un cavallo impaurito o ammansire una belva sul procinto di attaccare. Se è il caso, chi usa Empatia Animale deve eseguire anche un Test in Raggiare/Convincere per mostrarsi amichevole, o Intimidire per incutere rispetto. Anche se i normali animali non sono in grado di Raggiare, sono tuttavia molto abili nello smascherare raggiri, ed in queste situazioni devono essere considerati come se avessero l'Abilità Individuare almeno a 10 o più, a discrezione del Master.

**Invocazioni Sciamaniche:** Viene utilizzata per poter praticare delle Invocazioni Sciamaniche. Una descrizione dettagliata sul suo utilizzo viene fornita nel capitolo *La Magia Sciamanica*, pag. 164.

**Individuare:** L'Abilità Individuare permette di notare particolari insoliti o sospetti, come il lembo di un tessuto raffinato uscire da un travestimento da straccione, l'improvviso ammutolirsi degli insetti in presenza di nemici nascosti, il baluginare di un oggetto metallico semi coperto dal terriccio, ecc. Viene inoltre utilizzata per contrastare l'Abilità Raggiare/Convincere, e quindi per smascherare gli inganni di un furfante o di un mercante senza scrupoli, ad esempio. È un'Abilità che di solito non si decide di usare, ma è piuttosto il Master che chiede di effettuare Test.

**Prontezza/Iniziativa:** Rappresenta la capacità di reagire rapidamente agli eventi e di prendere decisioni. Viene utilizzata principalmente per stabilire l'ordine secondo il quale i personaggi agiscono in situazioni concitate o di pericolo, ma può essere utilizzata in tutte quelle situazioni in cui è necessario agire in modo repentino.

**Senso del Pericolo:** Abilità prettamente istintiva, il Senso del Pericolo avverte in qualche modo il Personaggio di una situazione spiacevole, come un imboscata o la presenza di nemici troppo forti per essere affrontati. Di solito l'Abilità si manifesta come segni piccoli ma chiari, come un formicolio alla punta del naso o una sensazione di gelo giù per la schiena. È un'Abilità passiva, ed il più delle volte è il Master, non i giocatori, che chiede un Test in Senso del Pericolo.

**Sopravvivenza:** Sopravvivenza è un'Abilità un po' insolita, che include una lunga serie di conoscenze, di astuzie e di competenze necessarie a cavarsela in ambienti ostili. Può essere ad esempio utilizzata per determinare il Nord, per decidere la giusta direzione verso la quale incamminarsi, determinare il luogo migliore ove procacciarsi il cibo e l'acqua, determinare il momento migliore per spostarsi o per piantare le tende, scoprire di avere nello zaino un oggetto indispensabile (coperte, borraccia, corda, pentole, tende, martello, o comunque equipaggiamento normale) che credeva di

aver dimenticato, ecc. È il Master che decide se una situazione può essere risolta o facilitata con un Test in Sopravvivenza.

### Abilità basate sulla Costituzione

**Forza:** Rappresenta la pura forza fisica del personaggio, e viene utilizzata in tutte quelle situazioni in cui l'esito di un'azione dipende dai muscoli. Viene anche utilizzata per stabilire l'ammontare dei danni inflitti in un colpo nel combattimento corpo a corpo.

**Resistenza Fisica:** Indica la robustezza fisica ed il grado di sopportazione al dolore, alla fatica, alle malattie, al veleno, al freddo, al caldo, ecc. Ogni Test di resistenza ad un qualsiasi stress fisico viene eseguito utilizzando questa Abilità. Viene usato inoltre per resistere agli effetti della maggior parte delle magie fisiche.

### Abilità basate sull'Agilità

**AaD ad arco:** Le Armi a Distanza ad arco sono tutte quelle armi che funzionano secondo un principio elastico e vengono utilizzate con due mani, come ad esempio tutti gli archi e le fionde elastiche. Come sempre l'Abilità non solo ha impiego pratico, ma anche teorico: ed infatti viene utilizzata in tutte quelle circostanze in cui si riveli indispensabile dimostrare conoscenza nell'ambito delle armi del tipo specificato.

**AaD a due mani:** Questa Abilità consente l'impiego di tutte quelle Armi a Distanza a due mani, ossia le armi che devono essere imbracciate o comunque sostenute con entrambe le mani, come ad esempio le balestre, gli introvabili fucili, la cerbottana. Anche questa Abilità, come le precedenti, può essere utilizzata per impieghi teorici anziché pratici.

**AaD ad una mano:** Indica la capacità nell'utilizzare le Armi a Distanza ad una mano, ossia tutte quelle armi che possono essere impugnate ed utilizzate con una mano sola, come la balestra da polso e le rarissime pistole. Come per l'Abilità precedente, anche questa viene utilizzata anche per sfoggiare conoscenze relative al campo delle armi a distanza che si possono impugnare.

**Acrobazia:** Rappresenta la prestanza atletica, l'equilibrio e la capacità di eseguire complesse evoluzioni. Questa Abilità verrà pertanto utilizzata ogni qualvolta il Personaggio necessiti eseguire capriole, salti mortali, camminate su strette passerelle o addirittura su corde sospese nel vuoto. In molti di questi casi, tuttavia, il Master deve applicare penalità più o meno grandi.

**Armi Corte:** Racchiude la conoscenza teorica e pratica che il Personaggio ha delle piccole armi come coltelli, daghe, manganelli, accette, ed in generale tutte le armi inferiori al metro di lunghezza. Solitamente l'Abilità viene utilizzata negli scontri in corpo a corpo, ma associata alla Caratteristica Intelligenza può rappresentare la conoscenza del Personaggio in fatto di armi, e può aiutarlo a definire la provenienza di un'arma di fattura particolare, mentre associata alla Precisione potrebbe permettere l'esecuzione di virtuosismi (come la famosa "Z" di Zorro).

**Armi Lunghe:** Esempi di armi lunghe sono rappresentati dalle lance, dalle alabarde, dalle picche, dai giavellotti e dalle armi più lunghe del metro e mezzo. Questa Abilità, similmente alla precedente, indica la

competenza che il Personaggio ha nel loro uso, nella loro manutenzione e più in generale in tutti gli altri aspetti.

**Armi Medie:** Indica la competenza del Personaggio nelle armi come mazze, asce, spade, mazzafrusti, ecc. Come per le due Abilità precedenti, questa Abilità non viene utilizzata solo nei combattimenti, ma in tutti quei casi in cui il Personaggio deve dimostrare la sua esperienza in questa categoria di armi.

**Arrampicarsi:** Indica l'inclinazione del Personaggio a scalate ed arrampicate varie. Viene utilizzata ogni volta che il Personaggio si trova in situazione di dover salire o discendere una parete rocciosa, un albero o addirittura una fune sospesa nel vuoto. Può essere utilizzata, associata all'Intelligenza o all'Istinto, per valutare la difficoltà di una scalata, oppure, associata alla Costituzione, per restare appesi all'orlo di un precipizio, o per issarsi da esso.

**Arti Marziali:** Rappresenta la conoscenza del Personaggio di uno o più stili di combattimento. Come per l'Abilità Lingue, il Personaggio può conoscere più di un'Arte Marziale, ognuna con il proprio punteggio, tuttavia viene considerato solo il migliore dei modificatori forniti da tutte le Arti Marziali conosciute. Maggiori dettagli sull'Abilità sono forniti nel capitolo *Le Arti Marziali*, pag. 101.

**Borseggiare:** Serve per impossessarsi di piccoli oggetti senza essere notati. L'oggetto dovrebbe essere di dimensioni tali da poter essere nascosto sulla propria persona, o meglio ancora nella propria mano. Eventuali vittime del borseggio o qualsiasi altro osservatore possono effettuare un Test di Individuare per notare l'operato del Personaggio. Sia i Test di Borseggiare che quelli di Individuare possono però essere soggetti a forti modifiche: prendere la collana di un passante è più difficile di prendere il suo borsellino, ad esempio, ed a qualcuno che nutre per il Personaggio molta fiducia, o che è distratto, o ubriaco, risulta più difficile notare il furto rispetto al mercante sempre attento alla sua merce.

**Cavalcare:** Usata principalmente quando diviene indispensabile viaggiare in sella ad un animale, questa Abilità può ricoprire in verità una vasta area di conoscenze. Viene utilizzata nella scelta o nella fabbricazione di selle speciali, è necessaria per stabilire le condizioni della ferratura di un cavallo o di un'altra creatura ed infine può consentire ad un cavaliere l'esecuzione di manovre tattiche come la carica o il saltare in sella ad una cavalcatura in corsa.

**Combattere CaC:** Per combattimento corpo a corpo intendiamo qui il comune combattimento intrapreso a suon di pugni, calci, prese e morse, e questa Abilità è necessaria per poter lottare con efficacia. Ulteriori e più dettagliate informazioni sul combattimento in corpo a corpo sono forniti nel capitolo *Le Arti Marziali*, pag. 101.

**Divincolarsi:** Questa Abilità, che denota una spiccata scioltezza fisica, indica la capacità del Personaggio nel liberarsi dalla maggior parte degli eventuali vincoli che lo trattengono, come morse e prese durante una lotta, ma anche corde, catene e reti. Può inoltre essere utilizzata per sgusciare attraverso stretti spiragli o cunicoli. Ad alti livelli, l'Abilità può addirittura consentire al Personaggio di fuggire da una prigione passando attra-

verso le sbarre. Come sempre, l'Abilità può essere utilizzata non solo direttamente ma, ad esempio, associata alla Caratteristica Intelligenza consente di valutare le dimensioni di un'apertura e capire se un altro Personaggio possa essere in grado di passarci.

**Furtività/Nascondersi:** Rappresenta la capacità del Personaggio di celare la propria presenza alle altre persone, muovendosi furtivamente tra le ombre o dietro oggetti che ne celino la presenza, camminando ponendo attenzione a non produrre il minimo rumore ed a non lasciare alcuna traccia. Associata alla Caratteristica Intelligenza, Istinto o Precisione (in base alla situazione), l'Abilità può anche essere utilizzata per nascondere un oggetto in un qualche luogo o addosso la propria persona.

**Manualità:** Questa Abilità indica in generale la capacità del personaggio di manipolare oggetti e strumenti al fine di costruire, riparare, calibrare, ecc., ed entra in gioco ogni qualvolta si renda necessaria un'operazione che richiede mano ferma e precisa.

**Nuotare:** In linea di principio, questa Abilità viene utilizzata ogni qualvolta il Personaggio si trovi in condizione di doversi muovere nell'acqua. L'utilizzo dell'Abilità può essere richiesto all'inizio di ogni Round di combattimento in caso di scontri subacquei, o prima di intraprendere qualsiasi altra azione nel caso il Personaggio sia in immersione.

Tutte le penalità dovute all'ingombro delle armature e degli scudi vengono triplicate prima di essere applicate a questa Abilità.

**Parare/Deflettere:** L'Abilità viene utilizzata per intercettare i colpi sferrati contro il Personaggio. È possibile difendersi dai colpi in due modi, bloccandoli oppure deviandoli dalla loro traiettoria originale. Una descrizione più dettagliata sull'impiego dell'Abilità viene fornito nel paragrafo *Difendersi da un Attacco in Corpo a Corpo*, capitolo *Il Combattimento*, pag. 90.

**Precisione:** Indica la stabilità e l'equilibrio fisico del Personaggio. Un Test in Precisione è necessario in tutte quelle situazioni in cui l'elemento principale è la mano ferma. L'Abilità viene inoltre utilizzata per modificare l'esito di tutte quelle azioni che richiedono una grande accuratezza, come un intervento chirurgico o la riparazione di dispositivi delicati.

**Saltare/Cadere:** Necessaria per effettuare salti in lungo ed in alto, ma anche per cadere correttamente e ridurre (o annullare) gli eventuali danni da caduta, come indicato nel sotto paragrafo *Cadute*, capitolo *Regole di Gioco*, pag. 83.

Con un Test Normale è possibile saltare in lungo per una distanza in metri pari al proprio valore di Movimento, ed in alto per un'altezza pari alla propria. Ogni 5 punti in più o in meno ottenuti nel Test il risultato aumenta o diminuisce del 10%.

**Scagliare:** Questa Abilità viene usata ogni volta risultato necessario scagliare oggetti con le mani, come sassi o coltelli, oppure per utilizzare la fionda non elastica.

**Schivare:** Indica la rapidità del Personaggio nello scansare colpi portandosi fuori dalla loro traiettoria. L'Abilità può essere utilizzata nella stragrande maggioranza delle situazioni in cui il Personaggio rischia di essere colpito. Una descrizione più dettagliata sull'impiego dell'Abilità viene fornito nel paragrafo *Difendersi da*

un Attacco in Corpo a Corpo, capitolo Il Combattimento, pag. 90.

### Abilità basate sul Carisma

**Contatti:** Indica la capacità del Personaggio di allacciare contatti con individui del luogo. L'impiego dell'Abilità è decisamente vasto, e può essere utilizzata per raccogliere informazioni, per procurarsi merci rare, per individuare e raggiungere le persone che rivestono ruoli rilevanti nel luogo e per intraprendere accordi con esse.

Un Personaggio con un buon punteggio in Contatti è egli stesso influente: con un Test riuscito egli può far sì che venga riconosciuto e rispettato, o addirittura temuto, modificando le future reazioni degli interlocutori; tuttavia il Test viene modificato in base alle dimensioni della località in cui si trova (in genere nei villaggi circolano meno voci che nelle grandi città) ed in base al suo interlocutore (un contadino di sicuro conosce meno persone di un locandiere).

**Etichetta:** Rappresenta le conoscenze sulle regole di comportamento in uso principalmente nell'alta società. Un Test in Etichetta evita al Personaggio di doversi coprire di vergogna nei confronti di esponenti dell'alta nobiltà, oppure gli permette di trovare le parole ed i comportamenti adatti a mettere a proprio agio chi invece è di ceto sociale inferiore. L'Abilità fornisce inoltre una basilare conoscenza dell'araldica.

**Mondanità/Empatia:** Indica la capacità del Personaggio nel suscitare simpatia e nel comprendere gli altri. Un Personaggio che possiede un alto punteggio in Mondanità/Empatia risulterà subito simpatico e gradito, e qualsiasi interlocutore si sentirà bendisposto al dialogo, fornendo magari varie dicerie ed informazioni. Anche se non permetteranno al Personaggio di entrare in possesso di informazioni estremamente riservate, tali notizie potranno pur sempre contenere informazioni confidenziali. L'Abilità consente inoltre di percepire lo stato d'animo dell'interlocutore, in base ai piccoli segni espressivi del volto e del corpo, al tono della voce, al modo di esprimersi, ecc.

**Raggirare/Convincere:** Rappresenta la capacità del Personaggio nel confondere gli interlocutori e di risultare fortemente persuasivi. Può essere utilizzata sia per convincere qualcuno delle proprie parole che per risultare convincenti quando si interpreta una parte. Le vittime dei raggiri possono effettuare un Test in Individuare per tentare di smascherare il Personaggio, tuttavia il Master potrebbe applicare modifiche in base alla situazione ed all'entità della frode raccontata.

**Rituali Naga:** Viene utilizzata per poter eseguire i Rituali Naga. Una descrizione dettagliata sul suo utilizzo viene fornita nel capitolo *La Magia Rituale*, pag. 141.

**Sedurre:** L'Abilità indica quanto il Personaggio è capace di attrarre sentimentalmente un individuo di sesso opposto. È possibile esercitare la seduzione anche su individui dello stesso sesso, tuttavia in questo caso i Test vengono penalizzati di 30 punti, e comunque la vittima proverà semplice ammirazione per il Personaggio.

La seduzione fa leva sugli istinti riproduttivi degli individui, ed è quindi possibile resistere ad una seduzione

con un Test di confronto in Resistenza Mentale, associato però alla Caratteristica Istinto.

**Travestimento:** Indispensabile per celare la propria identità o per assumere quella altrui. L'Abilità Travestimento può anche essere utilizzata per apparire di un'altra razza o per assumere i connotati di un'autorità. Chi osserva il Personaggio può effettuare un Test in Individuare per smascherare il travestimento, tuttavia il Master può applicare modifiche in base a quanto il Personaggio è conosciuto (o quanto è conosciuto l'individuo al quale il Personaggio tenta di assomigliare) ed in base al tipo di travestimento adottato.

### Abilità basate sulla Mana

**Affinità Arcanomacchine:** Le Arcanomacchine sono tutti quei dispositivi che utilizzano come fonte di energia il potere spirituale del Personaggio. Questi dispositivi sono uno dei più grandi trionfi della Psico-scienza. Chiunque, potenzialmente, può essere in grado di controllare le Arcanomacchine.

Il sistema di funzionamento delle Arcanomacchine viene descritto in dettaglio nel paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

Generalmente viene richiesto un Test in Affinità Arcanomacchine ogni volta che il dispositivo viene avviato e ogni volta che si intende compiere un'azione complessa per non incorrere in una spesa addizionale di PM, tuttavia la descrizione dettagliata sull'utilizzo di una determinata Arcanomacchina viene fornita nella descrizione della macchina stessa.

**Interrogare:** Indica la capacità del Personaggio nell'ottenere informazioni da chi non vuole fornirle. Interrogare qualcuno significa esercitare su di lui un forte ascendente, facendo spesso leva sui suoi timori ed approfittando delle sue debolezze psicologiche; è per questo motivo che l'Abilità è normalmente associata alla Mana.

Un alto punteggio di Interrogare indica non solo che il Personaggio è assai esperto nel cavare informazioni, ma anche che sa condurre esaustivi interrogatori e che conosce sinistri sistemi di tortura. Il Master può decidere di penalizzare più o meno fortemente i Test di Interrogare, in base alla situazione ed in base all'interlocutore.

**Intimidire:** Rappresenta la capacità del Personaggio di esercitare enormi pressioni psicologiche su altri individui, spesso inducendoli ad intraprendere azioni per loro pericolose, o a rinunciare ai loro intenti originali.

In base alla situazione, il Master può applicare penalità più o meno forti ai Test di Intimidire: chi è in evidente condizione di vantaggio nei confronti del Personaggio molto difficilmente si lascerà influenzare dalle sue parole.

**Resistenza Mentale:** La Resistenza Mentale indica l'abilità che il Personaggio ha nel restare fermo nelle proprie convinzioni. Viene utilizzata quindi in tutte quelle condizioni in cui qualcuno tenta di sviare le sue idee. L'esempio più diretto di questa situazione è rappresentato dall'influenza esercitata dagli incantesimi che colpiscono la mente; tuttavia la Resistenza Mentale viene utilizzata anche per resistere alla seduzione, agli interrogatori, alle azioni intimidatorie, alle droghe che

colpiscono la mente, e più in generale in tutte quelle situazioni in cui è richiesta lucidità mentale.

**Volontà:** Rappresenta la forza di volontà del Personaggio. Laddove la Resistenza Mentale rappresenta la capacità nel restar fermi nelle proprie convinzioni, la Volontà indica la capacità di lottare e di imporre il proprio volere attivamente. Viene utilizzato, tra l'altro, per determinare l'efficacia di una magia.

### I valori delle Abilità

Ogni Abilità ha un Valore di Base che varia da 0 (nessuna competenza in merito) a 30 (massimo della competenza possibile); tale punteggio viene determinato in fase di Creazione del Personaggio e dipende sostanzialmente dal suo background, come meglio descritto nel capitolo *Creazione del Personaggio*, pag. 39.

A questo valore viene sempre aggiunto il BA della Caratteristica associata (più eventuali modificatori) per un totale che oscilla approssimativamente tra 1 e 40. In pratica, mentre il Valore Base di un'Abilità rappresenta il solo frutto dello studio e dell'allenamento, la somma tra questo ed il BA opportuno indicano la sinergia tra le capacità innate del Personaggio (ossia le Caratteristiche) ed il risultato dell'esperienza.

Dato che il valore completo dell'Abilità (ossia il Valore Base più il BA) è molto più interessante ed utilizzato, a meno che non ci si riferisca espressamente al Valore Base quando si parla del punteggio di un'Abilità si intende il punteggio completo.

**Esempio:** Ian se la cava discretamente con le Armi Medie. Il Valore Base che ha in questa Abilità è 16. La Caratteristica ad essa associata è l'Agilità, dove Ian ha 17 punti, per un BA di 8. Quando si fa riferimento al valore di Armi Media di Ian si intende quindi (16 + 8 =) 24; in gergo diremo che *Ian ha 24 in Armi Medie*.

### Gli altri valori

Un Personaggio, oltre alle Caratteristiche e alle Abilità, dispone di altri importanti valori, non raggruppati tra loro. Questi punteggi sono necessari per stabilire lo stato di salute del Personaggio, il suo potenziale magico, la difficoltà all'essere colpiti, ecc.

### Punti Ferita e Punti Resistenza

Il più importante di questi valori è l'ammontare dei Punti Ferita. Essi infatti indicano lo stato di salute del Personaggio. Quando egli subisce un danno, infatti, l'ammontare dei Punti Ferita viene diminuito, in base all'entità del danno. Va da sé che ogni Personaggio deve guardarsi bene dal raggiungere lo 0, altrimenti rischia gravemente la morte (vedi il capitolo *Il Combattimento*, pag. 89).

Oltre ai PF, ci sono i Punti Resistenza (PR). Quando il personaggio è sano, i PF ed i PR sono numericamente uguali. Se il personaggio subisce dei danni, questi, oltre ad essere scalati dai PF, sono scalati anche dai PR. Inoltre, se l'arma infligge anche un danno in PR addizionale (detto Danno di Stordimento), questo secondo valore va sottratto solo ai PR. Ad esempio, se a seguito di un colpo il Personaggio subisce 9 PF e 2 PR, andranno sottratti 9 punti dai suoi PF e  $9+2=11$  punti dai suoi PR. Ciò significa che i PR scendono molto più velocemente di PF; tuttavia se i PR scendono a 0 il Personaggio non muore, bensì resta semplicemente stordito o sviene. Naturalmente, anche i PR possono essere recuperati, ma anche se ciò avviene più rapidamente non possono essere mai superiori ai PF.

### Punti Magia e Armoniche

I Punti Magia (PM) indicano il potenziale magico del Personaggio, mentre le Armoniche (Arm) ne indicano la capacità nel formulare rapidamente incantesimi. Infatti formulare dei sortilegi comporta la spesa di PM, e l'impiego di un certo numero di Arm. Una descrizione più approfondita sui PM e sulle Arm verrà data sulla sezione relativa alla Magia.

### Movimento

Il Movimento rappresenta la velocità del Personaggio, e viene espressa nella quantità di metri che egli è in grado di percorrere camminando in un Round (10 secondi circa). È possibile muoversi fino ad una velocità sei volte superiore effettuando uno scatto. Informazioni dettagliate sulle regole del movimento sono presenti nel sotto paragrafo *Movimento*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 85.

# CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Di seguito vengono riportate le istruzioni per creare, nell'ordine, nuovi Personaggi Giocanti (PG), Personaggi Non Giocanti (PNG) e Personaggi Semi Giocanti (PSG). I primi sono quelli che verranno interpretati dai giocatori, di qui il nome. I PNG verranno interpretati dal Master e, normalmente, si tratta di personaggi minori, comparse o comunque individui di poco spessore. I PSG, pur essendo interpretati dal Master, possono essere incontrati molto spesso dai PG; si tratta infatti di figure che rivestono una certa importanza e che, quindi, devono essere trattati in modo più approfondito rispetto ai normali PNG.

## I Personaggi Giocanti

Seguono in dettaglio le regole per la creazione degli elementi più importanti all'interno di ogni gioco di ruolo: i Personaggi Giocanti (PG). Ogni giocatore, con l'assistenza del Master, dovrà seguirle per poter creare l'eroe che gli permetterà di entrare nel mondo di Lords of Knowledge.

Lo sviluppo avviene per passi, il cui ordine canonico è il seguente:

- Scelta di Razza ed Archetipo
- Definizione delle Caratteristiche
- Definizione dell'aspetto e dei valori derivati dalle Caratteristiche
- Competenze definite in base all'Archetipo
- Calcolo e spesa dei Punti Liberi
- Denaro disponibile ed acquisto dell'Equipaggiamento
- Dettagli finali

## Razza ed Archetipo

Prima di tutto è necessario avere un'idea del Personaggio che si intende generare. Che tipo di Personaggio è? In cosa sarà bravo, ed in cosa no? Sarà un individuo forte e robusto che pensa poco prima di agire o un tipo gracilino, che tenta di risolvere le situazioni prima col cervello?

Una lettura approfondita delle varie Razze e degli Archetipi presenti in questo strano mondo può trovare risposta a molte di queste domande. Ciò che non è possibile stabilire è se vada scelta prima la razza o l'archetipo, anche se bisogna considerare il fatto che alcuni archetipi non esistono per tutte le razze, a meno di non prevedere l'acquisto di alcuni Talenti Speciali (vedi oltre). Esiste una similitudine che accomuna Caratteristiche ed Abilità e Razza ed Archetipo: laddove la Razza indica quello che il Personaggio è nel suo intimo, l'Archetipo definisce quello che è diventato, per cui il primo passo da compiere è scegliere una Razza ed un Archetipo. Non necessariamente in quest'ordine.

## Le Caratteristiche

È ora possibile lanciare i dadi per determinare le Caratteristiche. Ogni Caratteristica ha un punteggio di base variabile da 2 a 20 che si determina sommando il risultato di 2 dadi da 10. Una serie di lanci è costituita da 6 lanci, uno per ogni Caratteristica, secondo un ordine costante, ossia senza distribuire i valori ottenuti. Se la somma dei punteggi di una serie di lanci risulta essere inferiore a 65, la serie va scartata a priori (a meno che il giocatore non decida di tenerla comunque). Per ogni serie possono essere rilanciati 2 valori (o 2 volte lo stesso) utilizzando 1d10+10 al posto dei consueti 2d10 e tenendo comunque il risultato migliore. Va da sé che questi lanci dovrebbero essere mirati a migliorare le Caratteristiche più importanti per l'Archetipo scelto.

Se non sono soddisfatti della serie, i giocatori possono effettuare al massimo 3 serie di lanci, tuttavia devono sempre scegliere l'ultima serie lanciata.

## Aspetto e Valori Derivati

Una volta determinate le Caratteristiche è possibile determinare l'aspetto del Personaggio ed alcuni valori derivati, grazie anche alle informazioni fornite nella descrizione della Razza scelta.

**Modifiche alle Caratteristiche**

Per prima cosa devono essere applicate ai valori ottenuti le modifiche alle Caratteristiche derivanti dalla razza scelta.

**Età**

Una volta scelta la fascia di età, questa viene determinata casualmente. Un Personaggio Giovane ottiene un +1 ad una caratteristica Fisica (COS, AGI) che non superi il 18, ma i suoi Punti Liberi vengono ridotti di 10. Un Personaggio Anziano riduce di -1 una Caratteristica Fisica, ma ottiene 10 Punti Liberi in più per l'esperienza. Ai Personaggi Adulti non vengono applicate modifiche. Per ulteriori dettagli vedi il sotto paragrafo *I Punti Liberi*, pag. 41.

**Sesso**

La scelta del sesso è libera. Se il personaggio è di sesso femminile subisce una penalità di -2 alla Costituzione, ma ottiene al contempo un bonus di +1 all'Agilità ed al Carisma. Le donne sono leggermente più deboli degli uomini, ma anche più agili e sociali.

**Capelli, Occhi, Carnagione**

Vengono determinati casualmente lanciando un d% e confrontando il risultato nelle apposite tabelle riportate nella descrizione della Razza.

**Altezza e Peso**

Per stabilire l'altezza ed il peso del Personaggio, considerate la sua Costituzione ed aggiungete a questo punteggio le modifiche indicate nella voce "Taglia". Se il Personaggio è di sesso femminile, sottraete 1 da questo valore per determinarne l'altezza e 3 per determinarne il peso.

L'altezza del Personaggio (espressa in metri) si calcola dividendo il valore ottenuto per 20 ed aggiungendo 1,1. Il peso si calcola moltiplicando l'altezza per sé stessa e per 22.

**Esempio:** Ian ha Costituzione 15. Essendo un Llud (Altezza: +0; Peso: +0) non applica modificatori. La sua altezza sarà pari a  $(15/20 =) 0,75 + 1,1 = 1,85$  m. Il suo peso è invece dato da  $1,85$  (altezza)  $\times 1,85$  (altezza)  $\times 22 = 75,3$  kg.

Da notare che se i modificatori sono differenti bisogna calcolare due altezze, la seconda al solo scopo di determinare il peso.

**Esempio:** Alissa è una Arbrone ed ha Costituzione 11. Considerando i modificatori di razza (Altezza: +0; Peso: +1) e di sesso (Altezza: -1; Peso: -3) utilizza un valore pari a  $(11 + 0 - 1 =) 10$  per determinare l'altezza e  $(11 + 1 - 3 =) 9$  per determinare il peso. La sua altezza sarà quindi pari a  $(10/20 =) 0,5 + 1,1 = 1,60$  m. L'altezza fittizia necessaria a calcolare il peso è pari a  $(9/20 =) 0,45 + 1,1 = 1,55$ , per cui il peso sarà pari a  $(1,55 \times 1,55 \times 22 =) 53$  kg.

Tabella dell'Altezza e Peso

Valore	Altezza	Peso	Valore	Altezza	Peso
-4	90 cm	18 kg	12	1,7 m	64 kg
-3	95 cm	20 kg	13	1,75 m	67 kg
-2	1 m	22 kg	14	1,8 m	71 kg
-1	1,05 m	24 kg	15	1,85 m	75 kg
0	1,1 m	27 kg	16	1,9 m	79 kg
1	1,15 m	29 kg	17	1,95 m	84 kg
2	1,2 m	32 kg	18	2 m	88 kg
3	1,25 m	34 kg	19	2,05 m	92 kg
4	1,3 m	37 kg	20	2,1 m	97 kg
5	1,35 m	40 kg	21	2,15 m	102 kg
6	1,4 m	43 kg	22	2,2 m	106 kg
7	1,45 m	46 kg	23	2,25 m	111 kg
8	1,5 m	50 kg	24	2,3 m	116 kg
9	1,55 m	53 kg	25	2,35 m	121 kg
10	1,6 m	56 kg	26	2,4 m	127 kg
11	1,65 m	60 kg	27	2,45 m	132 kg

Per semplicità sono riportati nella Tabella dell'Altezza e del Peso alcuni valori precalcolati in funzione del valore ottenuto modificando la Costituzione del personaggio. Qualora questo valore non fosse presente in tabella è possibile calcolare l'altezza ed il peso con il procedimento appena descritto.

**Lingua**

Il Personaggio conosce l'idioma della propria Razza con un punteggio iniziale pari a  $15 + 1d3$ .

**Punti Ferita e Punti Resistenza**

Hanno sempre lo stesso massimo e si determinano sommando il valore di Costituzione ed il BA di Costituzione (in pratica una volta e mezzo la COS).

**Esempio:** Ian ha Costituzione 15 ed un BA in COS di 7. I suoi PF/PR saranno pari a  $(15 + 7 =) 22$ . Se dovesse migliorare di 1 la sua Costituzione i suoi PF/PR passerebbero a  $(16 + 8 =) 24$ .

**Punti Magia**

I Punti Magia si determinano sommando il punteggio in Mana ed il BA in Mana (in pratica una volta e mezzo la MAN).

**Armoniche**

Il numero iniziale di Armoniche è pari ad  $1/3$  dell'Intelligenza meno 1.

**Esempio:** Abir ha Intelligenza 13, di conseguenza  $(13 / 3 = 4 - 1 =) 3$  Armoniche.

Ne consegue che un Personaggio con Intelligenza minore o uguale a 5 non è normalmente in grado di formulare Arcani.

**Movimento**

Il Movimento base dipende dall'Agilità del personaggio e dalla sua altezza. Per determinare il movimento è necessario aggiungere alla terza parte dell'Agilità  $(AGI / 3)$  l'altezza espressa in metri e 5 (valore fisso). Moltiplicando questo valore per 0,36 si ottiene la velocità in Km/h. La velocità di corsa è pari a 4 volte la velocità di base.

**Esempio:** Ian ha Agilità 14 ed è alto 1,85 m. Per determinare il suo Movimento sommiamo alla terza parte della sua AGI  $(14 / 3 = 4,67)$  la sua altezza in metri (1,85) e 5 ottenendo  $(4,67 + 1,85 + 5 =) 11,52$



(Corsa: 46,08), ossia (11,52 x 0,36 =) 4,15 Km/h (Cor-  
sa: 16,6 Km/h).

## Competenze

A questo punto è possibile stabilire quali sono le competenze di base del Personaggio effettuando i lanci riportati nella descrizione dell'Archetipo Scelto. Sempre in base all'Archetipo potrebbero essere attribuiti oggetti unici ed alcuni Talenti Speciali iniziali, che a differenza degli altri Talenti Speciali non vanno acquistati.

## I Punti Liberi

Lanciati i dadi per le Abilità, il giocatore può spendere i Punti Liberi. L'ammontare dei Punti Liberi del Personaggio equivale alla somma di tutte e 6 le Caratteristiche. La spesa dei Punti Liberi può essere effettuata in 3 modi:

- aumentando una Abilità già conosciuta. In questo caso l'Abilità può essere aumentata al massimo di 8 punti, e comunque non può superare un punteggio di 18;
- imparando una nuova Abilità. L'Abilità potrà avere al massimo un punteggio pari a 8;
- acquistando Talenti e/o Difetti Speciali (descritti oltre).

Le Abilità vengono aumentate di un punto per ogni 2 Punti Liberi spesi. I Talenti Speciali vengono acquistati spendendo un numero di Punti Liberi pari al costo indicato nella relativa descrizione, mentre i Difetti Speciali fanno guadagnare Punti Liberi, sempre in misura pari al loro valore. Vedi il paragrafo *Talenti e dei Difetti Speciali* per una loro descrizione dettagliata.

## Denaro ed Equipaggiamento

L'unità monetaria della Llumia è il Drog. Tuttavia per adottare uno standard monetario con gli altri continenti, è stato introdotto il Credito, che ha pressoché lo stesso valore del Drog. Un Personaggio appena generato possiede un numero variabile di Drog (o Crediti) ed un dato equipaggiamento, in base all'Archetipo scelto. Eventuale ulteriore equipaggiamento va acquistato a discrezione del Master tenendo conto il luogo di origine del Personaggio e la sua professione. I valori di reperibilità della tabella dell'equipaggiamento sono riferiti alla Llumia; altri paesi possono avere questi valori ridotti fino ad 1/10 dell'originale, a secondo del loro livello di tecnologia.

## Per Finire

A questo punto è possibile spendere un po' di tempo per definire l'identità al Personaggio. Scegliere un nome, tanto per cominciare, ma per essere più concreti bisognerebbe stilare un vero e proprio background che spieghi dove è nato, dove ha vissuto, perché è diventato quello che è, chi sono i suoi ami-

ci/nemici, ecc. Anche se un giocatore inesperto potrebbe pensare che tutte queste informazioni siano superflue, in verità possono rendere le avventure giocate con quel Personaggio veramente interessanti.

Di seguito vengono fornite alcune regole opzionali utili a caratterizzare meglio il Personaggio.

### Tratti di Personalità

È possibile scegliere o determinare casualmente dalla tabella dei Tratti di Personalità due tratti che contraddistinguono la linea di comportamento tenuta dal Personaggio. L'attribuzione di una personalità al Personaggio non deve essere vincolante, ed ogni Giocatore è libero di utilizzarla o meno; alcuni Giocatori possono trovare stimolante interpretare un Personaggio dalla personalità insolita. Tuttavia il Master attento dovrebbe tenere conto della personalità del Personaggio, se si sceglie di attribuire una, e premiare con una maggiorazione dei Punti Avanzamento il livello di interpretazione del Giocatore, qualora sia buono.

I Tratti di Personalità che useremo sono in tutto 20, e sono a due a due opposti (Yin e Yang). Ovviamente, un Personaggio non può avere contemporaneamente due Tratti di Personalità opposti (insomma, non si può essere Calmi ed Irascibili allo stesso momento). È possibile determinare casualmente i Tratti di Personalità lanciando due volte 1d20.

Tabella dei Tratti di Personalità

1d20	Yin	1d20	Yang
1	Allegro	2	Triste
3	Calmo	4	Irascibile
5	Espansivo	6	Burbero
7	Prudente	8	Avventato
9	Paziente	10	Severo
11	Ragionevole	12	Testardo
13	Estroverso	14	Misterioso
15	Altruista	16	Egoista
17	Comprensivo	18	Vendicativo
19	Sensibile	20	Distaccato

### Segni Particolari

I Personaggi possono avere un numero variabile di Segni Particolari che ne caratterizzano l'aspetto fisico distinguendolo dagli altri. Normalmente il numero di segni particolari è pari ad 1d3-1, ma capita spesso che un Giocatore non gradisca determinati segni particolari a favore altri. Il Master può essere magnanimo e può decidere di accontentare il Giocatore, tuttavia in questo caso non dovrebbe far applicare eventuali modifiche positive, in rispetto degli altri Giocatori che scelgono casualmente i Segni Particolari.

Tabella dei Segni Particolari			
d%	Zona	d%	Segno Particolare
01-25	Testa, Volto	01-05	Ghigno
		06-12	Orecchi a punta
		13-20	Orecchi senza lobi
		21-25	Pupille feline
		26-29	Occhi particolari
		30-37	Bocca sensuale
		38-44	Bocca piccola
		45-50	Testa piccola
		51-56	Antenne
		57-64	Zigomi pronunciati
		65-71	Naso perfetto
		72-80	Naso grande
26-45	Torso, Corpo	81-92	Capelli lunghi
		93-00	Calvizie
		01-35	Ossatura
		36-70	Carnagione insolita
		71-90	Coda
		91-00	Peluria
		46-70	Braccia, Mani
31-45	Dita palmate		
46-60	Sei dita		
61-85	Braccia		
86-00	Artigli		
71-90	Gambe		
		51-80	Gambe agili
		81-00	Piedi palmati
		91-00	Altro
36-00	Neo		

Ricordate inoltre che i Segni Particolari servono solo a dare un tocco di originalità ad ogni Personaggio, e che difficilmente dovrebbero creargli problemi sociali di alcun tipo. Per quanto insoliti, i Segni Particolari sono una realtà di tutti i giorni nel mondo di Lords of Knowledge.

**Antenne:** Coppia di piccole antenne che si protendono dalla fronte, lunghe 10-15 cm. Forniscono un modificatore di +1 a tutti i Test in Individuare e Senso del Pericolo.

**Artigli:** Non unghie, ma veri e propri artigli resistenti ed affilati, che permettono di infliggere 1 danno extra nel combattimento corpo a corpo disarmato, oltre a scegliere liberamente se infliggere danni da impatto o da taglio (vedi le regole sul combattimento in corpo a corpo).

**Bocca piccola:** Molto più piccola del solito. Non siete costretti a mangiare omogeneizzati con la cannuccia... ma quasi.

**Bocca sensuale:** Bocca carnosa e tremendamente sensuale. Se il personaggio è di sesso femminile, ottiene un +1 a tutti i Test in Mondanità/Empatia e +2 ai Test in Sedurre.

**Braccia:** Di lunghezza insolita. Lanciate 1d6 per determinare se le braccia sono più lunghe (1-3, conferiscono un +1 ai Test in Combattimento CaC ed Arrampicarsi) o più corte (4-6, penalizzano di -1 i Test in Combattimento CaC ed Arrampicarsi) del normale.

**Calvizie:** Può dipendere da un trauma come una scottatura o può essere naturale. Tirare 1d6 per stabilire se è localizzata (1-2, i personaggi di sesso femminile sono penalizzati di -3 ai Test in Sedurre), estesa a tutta la testa (3-4, i personaggi di sesso femminile

sono penalizzati di -2 ai Test in Sedurre) o se il Personaggio è glabro (3-4, penalità di -1 ai Test in Sedurre).

**Capelli lunghi:** Anche dopo tagliati ricrescono rapidissimamente. Tirare 1d6 per stabilire se sono lisci (1-2), mossi (3-4) o ribelli ed impossibili da pettinare (5-6).

**Carnagione insolita:** Carnagione dalla colorazione insolita e bizzarra (gialla, azzurra, viola, verde, ecc.).

**Coda:** Lunga 1d6 x 20 centimetri e prensile, anche se in grado di sollevare un solo kg.

**Dita affusolate:** Lunghe, sottili e molto flessuose, conferiscono un +1 a tutti i Test in Manualità e Borseggiare.

**Dita palmate:** Una sottile membrana è sottesa tra le dita. Impedisce l'uso di anelli, ma conferisce un +2 a tutti i Test di movimento in acqua.

**Gambe agili:** Il Personaggio si muove più velocemente del normale. Aggiungere +1 al valore di Movimento base (e modificare gli altri di conseguenza).

**Ghigno:** Assai fastidioso da vedere. Penalizza di -1 i Test in Mondanità/Empatia.

**Naso grande:** Vistoso e non molto affascinante. I personaggi di sesso femminile subiscono una penalità di -1 ai Test in Sedurre.

**Naso perfetto:** Nemmeno il più bravo dei chirurghi plastici riuscirebbe a fare un naso così perfetto. I personaggi di sesso femminile guadagnano +1 ai Test in Sedurre.

**Neo:** Un piccolo neo ben visibile, solitamente sul volto. Se il personaggio è di sesso femminile, ottiene un +1 ai Test in Sedurre e Mondanità/Empatia.

**Occhi particolari:** Occhi dal colore assai inconsueto, come viola, giallo, arancione, oro, ecc.

**Orecchi a punta:** Come quelle di un elfo, o ancora più vistose, se il Giocatore lo desidera.

**Orecchi senza lobi:** I lobi sono vistosamente assenti. Non potrete mai mettere gli orecchini come fanno tutti gli altri.

**Ossatura:** La costituzione ossea è insolita. Tirare 1d6 per stabilire se si tratta di ossatura robusta (1-3, ottiene un Punto Ferita ed un Punto Resistenza extra) o esile (4-6, riduce di uno i Punti Ferita ed i Punti Resistenza, se il personaggio è di sesso maschile subisce anche una penalità di -1 ai Test in Sedurre).

**Peluria:** Della lunghezza di circa 1d6 centimetri, fitta e morbida, che ricopre tutto il corpo. Di solito è di colore biondo per la carnagioni chiare e bruno per quelle scure, ma se combinata con "Carnagione Insolita" può essere striata o maculata di colori a scelta. Tutti i Test in Mondanità/Empatia e Sedurre vengono penalizzati di -2 punti, ma si ottiene un +2 a tutti i Test per resistere alle temperature rigide.

**Piedi palmati:** Una sottile membrana è sottesa tra le dita dei piedi. Conferisce un +2 a tutti i Test di movimento in acqua.

**Portamento:** Lanciate 1d6 per stabilire il portamento del vostro Personaggio. Se ottenete da 1 a 3 il portamento è fiero ed orgoglioso. Un risultato di 4 o 5 indica un portamento aggraziato, che conferisce un

modificatore di +1 ai Test in Mondanità/Empatia. Se il risultato è 6, allora il Personaggio si muove in maniera goffa ed approssimativa, con conseguente penalità di -1 ai Test in Mondanità/Empatia.

**Pupille feline:** Un dono comune per gli Older, più rare e suggestive nelle altre razze.

**Sei dita:** Difficilmente se ne accorgerà mai nessuno, ma avete due mignoli per ogni mano.

**Testa piccola:** Non significa che il personaggio è stupido, ma solo che la sua testa è piccola, se paragonata al resto del corpo.

**Voglia:** Il Personaggio ha una macchia di colore insolito (rossa, viola, bruna) in una zona del corpo. Lanciare 1d6 per determinare se la voglia è nascosta (1-3) ben visibile (4-5) o sgradevole (6, penalizza di -1 i Test in Sedurre e Mondanità/Empatia).

**Zigomi pronunciati:** Quando qualcuno deve descrivere il Personaggio dice: "Hai presente quello con gli zigomi pronunciati?".

## I Personaggi Non Giocanti

I Personaggi Non Giocanti sono tutta queglii individui senza nome incontrati durante un'avventura, finita la quale vengono dimenticati. Appartengono a questa categoria le persone comuni, i nemici incontrati casualmente ed in generale tutti coloro di cui non è necessario tenere una scheda normale né tanto meno registrarne gli avanzamenti.

Normalmente il Master si limiterà ad interpretare le reazioni dei PNG senza bisogno di averne precedentemente delineato nessuno dei valori, come avviene quando ad esempio i PG ordinano la cena all'oste di una locanda o quando chiedono informazioni ad un passante. In molti casi però sarà necessario stabilire informazioni più dettagliate sul PNG, ad esempio quando si delinea la possibilità di uno scontro fisico o comunque quando l'interazione richiede Test di Confronto.

Di questi Personaggi vengono indicate solo le Caratteristiche e le Abilità significative. Vengono inoltre definiti i PF, PM ed eventuale equipaggiamento. Oltre questi dati non è necessario registrare null'altro, in quanto difficilmente i PNG rivestiranno un ruolo per cui queste informazioni possano risultare insufficienti. Di seguito viene indicato un sistema per creare rapidissimamente un qualsiasi PNG.

### Potenza del PNG

Per prima cosa il Master deve scegliere la "potenza" del PNG, che indica il livello delle sue competenze e delle sue Caratteristiche. Fermo restando che i valori che li contraddistinguono sono molto approssimativi, un PNG "Normale" è circa equivalente ad un Personaggio Giocante appena generato; un base a questo, alla situazione ed all'esperienza dei Personaggi in gioco il Master sceglie la Potenza del PNG.

Tabella della Potenza dei PNG

Potenza	Modificatore
Inetto	-3
Debole	-1
Normale	0
Abile	+1
Forte	+3
Potente	+5

### Razza ed Archetipo

La scelta della Razza influisce ben poco sulla creazione dei PNG, infatti per semplicità non si applicheranno le modifiche razziali alle Caratteristiche.

La scelta dell'Archetipo è invece più importante, perché ci dice cosa il PNG è in grado di fare. Questa scelta è il fulcro della creazione dei PNG, perché di solito il Master ne crea uno proprio per il bisogno di un individuo con specifiche competenze.

Per ogni Abilità si considera il valore riportato nell'elenco delle Competenze opportunamente modificato dal Modificatore di Potenza del PNG, cosicché una Competenza +7 per un PNG Forte diventa +10.

A partire da questo valore è possibile consultare la Tabella delle Competenze dei PNG per stabilire il punteggio di ogni Abilità di Archetipo. La tabella tiene conto di un'eventuale spesa di Punti Liberi e Punti Avanzamento, per cui non è necessario lanciare alcun dado o eseguire altri calcoli.

Tabella delle Competenze dei PNG

Base	1d6	PL	Totale
15	4	7	26
14	4	6	24
13	4	5	22
12	4	4	20
11	4	3	18
10	3	3	16
9	3	3	15
8	3	3	14
7	3	2	12
6	3	1	10
5	3	0	8
4	3	0	7
3	3	0	6
2	3	0	5
1	3	0	4

### Caratteristiche

Diversamente dai PG, per i PNG le Caratteristiche vengono determinate in un secondo momento utilizzando un sistema semplificato: per ogni Caratteristica, è sufficiente lanciare 1d10 ed aggiungere a questo risultato il Modificatore di Potenza del PNG. Se lo ritiene necessario, il Master può decidere che alcune Caratteristiche siano di secondaria importanza, come ad esempio la Costituzione per uno Psicoscenziato. In questo caso sottrae 3 al Modificatore di Potenza nel determinare il valore della Caratteristica.

1d10	Valore	BA	PF/PM
-2	11	5	16
-1	12	6	18
0	13	6	19
1	14	7	21
2	15	7	22
3	15	7	22
4	16	8	24
5	16	8	24
6	17	8	25
7	17	8	25
8	18	9	27
9	18	9	27
10	19	9	28
11	19	9	28
12	20	10	30
13	20	10	33
14	21	10	36
15	22	11	40

In base al risultato ottenuto con il dado e consultando la Tabella delle Caratteristiche dei PNG, è possibile determinare il punteggio delle Caratteristiche ed i vari bonus da esso derivanti.

Nel caso ad essere determinati siano i punteggi di Costituzione e Mana la Tabella fornisce anche l'ammontare dei Punti Ferita e dei Punti Magia.

### Equipaggiamento

L'Equipaggiamento di maggior rilevanza è quello dei combattenti, in quanto molte delle loro capacità dipende proprio da questo Equipaggiamento. Per i PNG non combattenti il Master è libero di scegliere l'equipaggiamento che ritiene più adatto. A scopo indicativo vengono riportati gli averi dei PNG in Drog, ma anche questo valore può essere alterato liberamente dal Master.

1d6	Arma	Armatura	Scudo	Averi
-2	Daga	Nessuna	Nessuno	2d6
-1	S. Corta	Nessuna	Nessuno	3d6
0	Stocco	Nessuna	Nessuno	2d10
1	Stocco	Nessuna	Bracciale	3d10
2	Stocco	Cuoio	Bracciale	2d10x10
3	Spada	Cuoio	Bracciale	3d10x10
4	Spada	Cuoio	Rotondo	2d10x50
5	Spada	Maglia	Rotondo	3d10x50
6	Spada	Maglia	Allungato	2d10x100
7	Sciabola	Maglia	Allungato	3d10x100
8	Sciabola	Piastre	Allungato	2d10x500
9	Sciabola	Piastre	Grande	3d10x500
10	Ascia Bi.	Piastre	Grande	2d6x1000
11	Ascia Bi.	P. Saldate	Torre	3d6x1000

Per quanto riguarda le armi è possibile ignorare per semplicità le regole sulla FMN. Le armature forniscono una riduzione al danno costante, mentre gli scudi riducono i danni solo se viene eseguita con successo un'azione difensiva. Gli scudi forniscono inoltre un modificatore ai Test di Parare/Deflettere. In ogni caso, sempre per semplicità, è possibile ignorare le penalità dovute all'ingombro.

Arma	Danno	Protezione	VP/Test
Daga	1d6	Cuoio	3
Spada Corta	1d6+1	Maglia	5
Stocco	1d6+2	Piastre	8
Spada	1d10	P. Saldate	12
Sciabola	1d10+1	Bracciale	7/+0
Ascia	1d10+2	Rotondo	7/+1
Bipenne	/1d3	Allungato	8/+2
		Grande	10/+3
		Torre	13/+5

### Per Finire

Non serve molto altro per definire i PNG. Ricordate sempre che i PNG sono di secondaria importanza, è quindi inutile perdere tempo per le sottigliezze. Anche in combattimento, non è necessario che teniate conto di dettagli come l'usura delle armature o il conteggio dei Punti Resistenza: per praticità contate anche i PR come fossero PF, cosicché i PNG risultino molto più facili da abbattere del normale. E comunque del resto se dal punto di vista dei PR vengono penalizzati, hanno altri piccoli vantaggi, come l'ingombro che viene ignorato.

Se avete tempo e se volete gestire con maggior cura l'incontro con PNG, comunque, siete liberissimi di preparare PNG molto più dettagliati prima di iniziare la sessione di gioco. Il metodo riportato non è universalmente valido, è solo un aiuto nelle situazioni di emergenza, ossia quando c'è bisogno di un PNG ma non si è avuto tempo di prepararlo precedentemente.

### I Personaggi Semi Giocanti

I Personaggi Semi Giocanti si creano come i normali PG tuttavia sono manovrati dal Master e, siccome rivestono ruolo a volte determinante per l'avventura o la campagna, possono crescere accumulando PA. Questi PA, tuttavia, sono molto inferiori a quelli dei PG (circa il 20%), visto che i PSG, pur essendo abbastanza importanti, non rivestono un ruolo chiave come quello dei PG, ed essendo controllati dal Master non possono guadagnare PA per aver avuto delle buone idee. Ciò non toglie che se la campagna lo richiede il Master può aumentare le competenze anche nel caso non disponga dei Punti Avanzamento necessari.

I PSG vengono solitamente usati come personaggi comprimari, come guide o come personaggi leggendari. Possono, in definitiva, essere considerati i PG del Master. Anche se i Master non devono MAI privilegiare i PSG, va da sé che bisogna evitare che un PSG che riveste un ruolo chiave venga tolto di mezzo (a meno che non lo richieda la trama): in questo caso il Master dovrebbe ingegnarsi per preservare l'incolumità (anche solo parziale) del PSG.

## Talenti e Difetti Speciali

Di seguito sono descritti i Talenti ed i Difetti speciali utilizzati nella caratterizzazione dei Personaggi Giocanti e, a volte, dei PNG e PSG.

### Talenti Speciali

I Talenti Speciali rappresentano i vantaggi fisici o mentali del Personaggio. A differenza delle Abilità, i Talenti Speciali non possono essere migliorati con l'esperienza. La maggior parte dei Talenti vengono acquistati in fase di creazione del Personaggio, anche se è possibile ottenerli anche in un secondo momento con la spesa dei PA.

Per ogni Talento viene riportata una descrizione dei benefici che esso garantisce ed uno o più percorsi che indicano eventuali Talenti necessari per poter acquistare il Talento descritto. Mira Precisa, ad esempio, può essere acquistato solo se si possiede già Tiratore Scelto e Vista Eccezionale. Salvo diversa indicazione i Talenti non sono mai cumulabili.

**Affarista:** Il Personaggio ha una buona inclinazione alla conclusione di affari vantaggiosi. Ottiene così un Bonus di +4 a tutti i Test relativi alla contrattazione di operazioni economiche. Spesso questo talento influenza le Abilità Conoscenze Generiche, Contatti, Individuare, Raggiungere/Convincere, Valutare, ecc., ma più in generale può influenzare tutte le Abilità, a discrezione del Master.

*Percorsi:* Oratore Impareggiabile, Osservatore Attento

**Ambidestro:** Il Personaggio è in grado di utilizzare indistintamente il braccio sinistro o il braccio destro per utilizzare oggetti, ignorando le penalità relative al braccio secondario.

*Percorsi:* Artista della Fuga, Atleta Innato, Combattente Eccelso, Maestro della Dissimulazione

**Andatura Celere:** Il Personaggio si muove del 10% più velocemente del normale. Moltiplicare il normale valore di Movimento e Corsa per 1,1.

*Percorsi:* Atleta Innato, Maestro della Dissimulazione

**Armigero:** Il Personaggio è in grado di utilizzare correttamente un numero maggiore di armi rispetto al normale. Il valore dell'Abilità Forza viene considerato pari ad una volta e mezzo ( $\times 1,5$ ) il valore normale quando viene confrontata alla FMN delle armi per determinare se possono essere usate efficientemente. In caso di Presa Doppia (armi impugnate con entrambe le mani) la Forza viene moltiplicata per 2 (e non 2 volte per 1,5).

*Percorsi:* Combattente Eccelso  $\Rightarrow$  Controllo del Colpo

**Artista della Fuga:** Questo Talento influenza le Abilità Divincolarsi, Parare/Deflettere, Schivare. Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Atleta Innato:** Questo Talento influenza le Abilità Acrobazia, Arrampicarsi, Cavalcare, Nuotare, Prontezza/Iniziativa, Saltare/Cadere. Per tutte le Abilità citate

viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Attacco Potente:** Il Personaggio è in grado di sferzare attacchi di straordinaria potenza, in grado di infliggere un danno maggiore del normale. In termini di gioco moltiplica il valore dell'Abilità Forza per 1,5 al fine di determinare i danni inflitti in un combattimento. In caso di Presa Doppia (armi impugnate con entrambe le mani) la Forza viene moltiplicata per 2 (e non 2 volte per 1,5).

*Percorsi:* Combattente Eccelso  $\Rightarrow$  Controllo del Colpo

**Background Bilingue:** I genitori del Personaggio sono di razze diverse, oppure il personaggio è stato allevato da un mentore di un altro paese. Ottiene un secondo linguaggio a scelta con un punteggio iniziale pari a  $12+1d3$ .

*Percorsi:* Solo in fase di creazione

**Caratteristica Affinata:** Il Personaggio ottiene +1 ad una Caratteristica tra quelle influenzate da Corpo Zen, Mente Zen o Spirito Zen. Il Bonus va considerato a prescindere dai limiti massimi imposti alle Caratteristiche, e non viene considerato nel determinare la spesa in termini di PA per il miglioramento della Caratteristica. Il Talento non è cumulabile, ma può essere acquistato più volte per altre Caratteristiche.

*Percorsi:* Corpo Zen, Mente Zen, Spirito Zen

**Caratteristica Perfezionata:** Il Personaggio ottiene un ulteriore +2 ad una delle Caratteristiche alla quale sia stato applicato il Talento Caratteristica Affinata. Il Bonus va considerato a prescindere dai limiti massimi imposti alle Caratteristiche, e non viene considerato nel determinare la spesa in termini di PA per il miglioramento della Caratteristica. Il Talento non è cumulabile, ma può essere acquistato più volte per altre Caratteristiche.

*Percorsi:* Corpo Zen  $\Rightarrow$  Caratteristica Affinata, Mente Zen  $\Rightarrow$  Caratteristica Affinata, Spirito Zen  $\Rightarrow$  Caratteristica Affinata

**Combattente Eccelso:** Questo Talento influenza le Abilità Armi Corte, Armi Lunghe, Armi Medie, Arti Marziali (una soltanto), Combattere CaC, Forza, Resistenza Fisica. Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Controllo del Colpo:** Il Personaggio può liberamente convertire o annullare  $1d10$  punti di danno inflitto ad un avversario. La conversione può avvenire nei due sensi, ossia da Punti Ferita a Punti Resistenza o da Punti Resistenza a Punti Ferita. Vedi il paragrafo *Convertire i Danni*, al capitolo *Il Combattimento*, pag. 97.

*Percorsi:* Combattente Eccelso

**Corazzato:** Quando un combattente passa la maggior parte del suo tempo con un armatura indosso giunge al punto che questa non gli causa più disagio. Il Talento ri-

duce di 2 punti l'ingombro totale causato da eventuali armature.

*Percorsi:* Combattente Eccelso ⇒ Controllo del Colpo ⇒ Armigero

**Corpo Esotico:** Il Personaggio ha tratti fisici inconsueti. Nonostante le modifiche alle Caratteristiche dipendenti dalla Razza restino immutate, fisicamente assume i tratti di una seconda Razza. Per l'Aspetto Fisico ed i valori di Altezza, Peso, Colore degli Occhi e dei Capelli consultare quanto riportato relativamente alla seconda Razza scelta. Background, lingua, attitudini e quant'altro resta immutato.

*Percorsi:* Solo in fase di creazione

**Corpo Zen:** Questo Talento influenza la Costituzione, l'Agilità ed i Punti Ferita. Per tutti i valori indicati viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare i valori del Personaggio vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Artista della Fuga, Atleta Innato, Combattente Eccelso, Tiratore Scelto

**Elusività Eccezionale:** Il Personaggio è particolarmente abile nello scansare colpi. Ottiene un Bonus di +2 ai Test in Schivare e Parare/Deflettere.

*Percorsi:* Artista della Fuga, Atleta Innato

**Esploratore:** Il Personaggio è naturalmente dotato per il viaggio in località lontane dalla civiltà. Ottiene un modificatore di +4 ai Test di Sopravvivenza.

*Percorsi:* Osservatore Attento, Maestro della Dissimulazione

**Fibra Robusta:** Il Personaggio è resistente molto più del normale agli attacchi fisici. Ottiene +5 ai Punti Ferita, ed anche il limite massimo dei PF viene aumentato

di 5. Questo Bonus non viene considerato nel determinare la spesa in termini di PA per l'aumento dei Punti Ferita.

*Percorsi:* Combattente Eccelso

**Flessuosità Eccezionale:** Il Personaggio ha muscoli particolarmente elastici che gli permettono (entro limiti dettati dal buon senso) di liberarsi da corde, passare attraverso aperture di piccole dimensioni, sbarre, ecc. In tutte queste situazioni il personaggio ottiene un Bonus di +4 a tutti i Test.

*Percorsi:* Artista della Fuga, Atleta Innato ⇒ Corpo Zen

**Fortunato:** Il Personaggio è molto fortunato. All'inizio di ogni sessione di gioco viene determinata la "Fortuna" del Personaggio lanciando 1d10.

Il Giocatore può in ogni momento decidere di spendere uno o due punti di Fortuna ed ottenere così un Bonus di +2 o +4 al successivo Test.

In alternativa, il Giocatore può spendere un punto per rilanciare un Test che non lo soddisfa (a patto che non si tratti di un Insuccesso Critico), ma solo una volta e dovrà comunque tenere il nuovo risultato.

Infine, in caso si verifichi un Insuccesso Critico, il Giocatore può decidere di spendere un punto di Fortuna per convertirlo in un normale fallimento, ed eventualmente rilanciare spendendo un altro punto.

Ad eccezione di quest'ultimo caso, non è possibile combinare più effetti della Fortuna in nessun modo per quanto riguarda uno stesso Test.

*Percorsi:* Artista della Fuga, Maestro della Dissimulazione, Osservatore Attento, Tiratore Scelto

**Guarigione Rapida:** Il processo di naturale guarigione del Personaggio avviene il 50% più velocemente, ed ogni giorno recupera una volta e mezzo (arrotondato per eccesso) i normali Punti Ferita. Per i dettagli sui

### Tabella dei Talenti Speciali (1/2)

Costo	Talenti di Background	Costo	Talenti di Inclinazione
6	Background Bilingue	15	Combattente Eccelso
9	Corpo Esotico	6	Ambidestro
9	Infanzia Insolita	6	Controllo del Colpo
6	Istruttore Straniero	6	Armigero
3	Statura Eccezionale	9	Corazzato
		9	Attacco Potente
<b>Costo</b>	<b>Talenti di Inclinazione</b>	9	Corpo Zen
6	Artista della Fuga	9	Caratteristica Affinata
6	Ambidestro	9	Caratteristica Perfezionata
6	Elusività Eccezionale	12	Caratteristica Perfezionata
6	Flessuosità Eccezionale	9	Guarigione Rapida
9	Fortunato	12	Pelle Coriacea
9	Corpo Zen	18	Pelle Adamantina
9	Caratteristica Affinata	6	Fibra Robusta
12	Caratteristica Perfezionata	6	Infaticabile
9	Guarigione Rapida	9	Reazione Rapida
9	Reazione Rapida	12	Maestro della Dissimulazione
12	Reazione Fulminea	6	Ambidestro
12	Atleta Innato	3	Andatura Celere
6	Ambidestro	6	Esploratore
3	Andatura Celere	9	Fortunato
6	Elusività Eccezionale	9	Mente Zen
6	Infaticabile	9	Caratteristica Affinata
9	Corpo Zen	12	Caratteristica Perfezionata
9	Caratteristica Affinata	9	Reazione Rapida
12	Caratteristica Perfezionata	12	Reazione Fulminea
6	Flessuosità Eccezionale	9	Vista Eccezionale
9	Guarigione Rapida		
9	Reazione Rapida		

processi di guarigione vedi il sotto paragrafo *Recupero dei Danni*, al capitolo *Il Combattimento*, pag. 94.

*Percorsi*: Artista della Fuga ⇨ Corpo Zen, Atleta Innato ⇨ Corpo Zen, Combattente Eccelso ⇨ Corpo Zen

**Infanzia Insolita**: L'infanzia del Personaggio è stata molto singolare. Forse adottato, forse deportato o ancora emigrato in tenera età, a prescindere da quale che sia la sua Razza apprende le caratteristiche sociali di un'altra Razza. In fase di creazione, utilizzare per il Personaggio *Attitudini*, *Archetipi* e *Lingua* relativi ad un'altra Razza a scelta diversa da quella di origine.

Include i Talenti *Background Bilingue* e *Istruttore Straniero*.

*Percorsi*: Solo in fase di creazione

**Infaticabile**: Il Personaggio ha una sopportazione alla fatica più elevata del normale. Ottiene un Bonus di +4 a tutti i Test necessari a vincere la fatica o sopportare il dolore.

*Percorsi*: Atleta Innato, Combattente Eccelso

**Istruttore Straniero**: Il Personaggio è stato istruito da un individuo di un'altra razza. Grazie a ciò, in fase di creazione, può scegliere un archetipo di un'altra razza a scelta del Giocatore.

*Percorsi*: Solo in fase di creazione

**Linguista Naturale**: Il Personaggio è particolarmente capace di comprendere idiomi differenti dal proprio. Utilizza un punteggio di base pari a 1d6+5 (da determinare di volta in volta) in qualsiasi lingua a lui sconosciuta.

*Percorsi*: Oratore Impareggiabile

**Maestro della Dissimulazione**: Questo Talento influenza le Abilità *Borseggiare*, *Furtività/Nascondersi*, *Senso del Pericolo*, *Sopravvivenza*, *Travestimento*. Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi*: Nessun Talento richiesto

**Magia Efficiente**: Il Personaggio è in grado di utilizzare il suo potere magico in modo particolarmente efficiente. Il numero di Punti Magia necessari per attivare un Arcano sono ridotti del 10% (arrotondato per eccesso).

*Percorsi*: Mago Prodigioso

**Magia Ampia**: La magia del Personaggio è in grado di influenzare un'area maggiore. Se l'Area di Influenza dell'arcano è un'area, una distanza o un volume, questa viene aumentata del 10%.

*Percorsi*: Mago Prodigioso ⇨ Magia Efficiente

**Magia Estesa**: La magia del Personaggio è in grado di raggiungere distanze maggiori. Se il Raggio di Efficienza dell'arcano è una distanza, questo viene aumentato del 10%.

*Percorsi*: Mago Prodigioso ⇨ Magia Efficiente

**Magia Potente**: La magia del Personaggio è più potente del normale. Il Bonus utilizzato per determinare l'esito degli effetti (dato dall'Abilità Magica utilizzata e Volontà) è modificato di +1 ogni tre punti: da 1 a 2 nes-

Tabella dei Talenti Speciali (2/2)			
Costo	Talenti di Inclinazione	Costo	Talenti di Inclinazione
15	Mago Prodigioso	6	Osservatore Attento (continua)
9	Magia Efficiente	9	Udito Acuto
6	Magia Ampia	9	Vista Eccezionale
6	Magia Estesa	9	Visione Notturna
9	Magia Potente	15	Saggio Assennato
9	Magia Prolungata	9	Memoria Ferrea
9	Magia Rapida	9	Mente Zen
12	Refrattario alla Magia	9	Caratteristica Affinata
6	Sangue Freddo	12	Caratteristica Perfezionata
6	Spirito Possente	12	Refrattario alla Magia
9	Spirito Zen	6	Sangue Freddo
9	Caratteristica Affinata	9	Spirito Zen
12	Caratteristica Perfezionata	9	Caratteristica Affinata
15	Oratore Impareggiabile	12	Caratteristica Perfezionata
6	Affarista	6	Spirito Possente
6	Linguista Naturale	15	Tecnico Provetto
9	Memoria Ferrea	9	Manualità
9	Mente Zen	9	Mente Zen
9	Caratteristica Affinata	9	Caratteristica Affinata
12	Caratteristica Perfezionata	9	Caratteristica Perfezionata
6	Sangue Freddo	12	Caratteristica Perfezionata
9	Udito Acuto	6	Spirito Possente
6	Voce Modulabile	9	Reazione Rapida
6	Voce Fantasma	9	Vista Eccezionale
6	Osservatore Attento	12	Tiratore Scelto
6	Affarista	9	Fortunato
6	Esploratore	9	Corpo Zen
9	Fortunato	9	Caratteristica Affinata
6	Sangue Freddo	12	Caratteristica Perfezionata
9	Spirito Zen	9	Reazione Rapida
9	Caratteristica Affinata	12	Reazione Fulminea
12	Caratteristica Perfezionata	9	Vista Eccezionale
6	Spirito Possente	12	Mira Precisa

suna modifica, da 3 a 5 modifica di +1, da 6 a 8 modifica di +2, da 9 a 11 modifica di +3 e così via.

*Percorsi:* Mago Prodigioso ⇒ Magia Efficiente

**Magia Prolungata:** La magia del Personaggio dura più a lungo del normale. Se la durata dell'arcano è un intervallo temporale questo viene aumentato del 10%.

*Percorsi:* Mago Prodigioso ⇒ Magia Efficiente

**Magia Rapida:** Il Personaggio è in grado di formulare sortilegi più velocemente del normale. Ottiene un +2 al numero di Armoniche in grado di elaborare per Round. Questo valore viene aggiunto anche al tetto massimo di ARM raggiungibili.

*Percorsi:* Mago Prodigioso ⇒ Magia Efficiente

**Mago Prodigioso:** Questo Talento influenza le Abilità Invocazioni Sciamaniche, Poteri Psicospirituali, Rituali Naga, Resistenza Mentale, Volontà. Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Manualità:** Questo Talento indica che il Personaggio ha una naturale dimestichezza con apparecchiature meccaniche ed elettroniche. Fornisce un Bonus di +4 a tutti i Test relativi all'uso, riparazione, progettazione e creazione di dispositivi meccanici, elettronici o arcani.

*Percorsi:* Tecnico Provetto

**Memoria Ferrea:** Il Personaggio è in grado di ricordare nei minimi dettagli qualsiasi evento appreso durante le sessioni di gioco. Nessun Test viene richiesto per ricordare volti o racconti visti o ascoltati durante le sessioni precedenti o quella corrente.

*Percorsi:* Oratore Impareggiabile, Saggio Assennato

**Mente Zen:** Questo Talento influenza l'Intelligenza, l'Istinto ed i Punti Magia. Per tutti i valori indicati viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare i valori del Personaggio vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Maestro della Dissimulazione, Oratore Impareggiabile, Saggio Assennato, Tecnico Provetto

**Mira Precisa:** Il Personaggio è in grado di piazzare un colpo in un attacco a distanza con estrema precisione. Le penalità dovute alla gittata vengono dimezzate, e diminuiscono di 2 le penalità dovute ai colpi mirati ad una zona del corpo (la penalità non può scendere al di sotto di 1).

*Percorsi:* Tiratore Scelto ⇒ Vista Eccezionale

**Oratore Impareggiabile:** Questo Talento influenza le Abilità Contatti, Empatia Animale, Etichetta, Interrogare, Intimidire, Mondanità/Empatia, Raggiungere/Convincere, Sedurre. Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Osservatore Attento:** Questo Talento influenza le Abilità Individuare, Ispezionare/Cercare, Valutare. Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del

10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Pelle Adamantina:** Simile a Pelle Coriacea, ma il VP naturale è molto superiore: 3 punti in tutto il corpo. Naturalmente questo Talento non si somma a Pelle Coriacea ma la sostituisce.

*Percorsi:* Combattente Eccelso ⇒ Corpo Zen ⇒ Pelle Coriacea

**Pelle Coriacea:** Il Personaggio è molto più robusto e resistente della norma al punto di ignorare una piccola quantità di danno fisico. Ottiene VP naturale di 1 in tutto il corpo. Non va considerato come armatura al fine di determinare le armature sovrapposte, non genera ingombro e non si riduce mai.

*Percorsi:* Combattente Eccelso ⇒ Corpo Zen

**Reazione Fulminea:** Simile a Reazione Rapida, ma molto più sviluppato: Bonus di +5 ai tiri di Iniziativa.

*Percorsi:* Artista della Fuga ⇒ Reazione Rapida, Maestro della Dissimulazione ⇒ Reazione Rapida, Tiratore Scelto ⇒ Reazione Rapida

**Reazione Rapida:** Il Personaggio è in grado di reagire agli stimoli esterni in maniera particolarmente rapida. Ottiene un Bonus di +2 a tutti i tiri di Iniziativa.

*Percorsi:* Artista della Fuga, Atleta Innato, Combattente Eccelso, Maestro della Dissimulazione, Tecnico Provetto, Tiratore Scelto

**Refrattario alla Magia:** Il personaggio è parzialmente refrattario alla magia. Ottiene un Bonus di +2 a tutti i Test di Resistenza (Fisica o Mentale) per negare o limitare gli effetti degli incantesimi. Inoltre ogni Punto Magia speso per migliorare il Test contro l'Arcano fornisce un Bonus di +3 invece di +2 (vedi il sotto paragrafo *Resistere agli Arcani*, al capitolo *La Magia*, pag. 119). In caso di Successo Critico l'effetto magico viene totalmente annullato.

*Percorsi:* Mago Prodigioso, Saggio Assennato

**Saggio Assennato:** Questo Talento influenza le Abilità Arte, Conoscenze Biologiche, Conoscenze Botaniche, Conoscenze Chimiche, Conoscenze Generiche, Conoscenze Geologiche, Conoscenze Giuridiche, Conoscenze Fisiche, Conoscenze Mediche, Conoscenze Storiche, Conoscenze (Altre) (una soltanto), Lingua (una soltanto). Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Sangue Freddo:** Il Personaggio è in grado di restare calmo ed impassibile anche in situazioni di stress emotivo. Ottiene un Bonus di +4 a tutti i Test per resistere ad intimidazioni, paure, raggiri, seduzioni, e tutte le situazioni ritenute attinenti al Talento dal Master.

*Percorsi:* Oratore Impareggiabile, Osservatore Attento, Mago Prodigioso, Saggio Assennato

**Spirito Possente:** Il Personaggio ha molta più energia spirituale del normale. Ottiene +5 ai Punti Magia, ed anche il limite massimo dei PM viene aumentato di 5. Questo Bonus non viene considerato nel determinare



la spesa in termini di PA per l'aumento dei Punti Magia.

*Percorsi:* Mago Prodigioso, Osservatore Attento ⇒ Spirito Zen, Saggio Assennato ⇒ Mente Zen, Tecnico Provetto ⇒ Mente Zen

**Spirito Zen:** Questo Talento influenza il Carisma, il Mana e le Armoniche. Per tutti i valori indicati viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare i valori del Personaggio vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Mago Prodigioso, Osservatore Attento, Saggio Assennato

**Statura Eccezionale:** Il Personaggio è più alto del normale. In fase di creazione vengono aggiunti 3 punti alla sua Costituzione per determinare l'altezza, ed 1 per determinare il Peso.

*Percorsi:* Solo in fase di creazione

**Tecnico Provetto:** Questo Talento influenza le Abilità Affinità Arcanomacchine, Conoscenze Elettroniche, Conoscenze Meccaniche, Controllare Giganti, Controllare Mezzi Aerei, Controllare Mezzi Marini, Controllare Mezzi Terrestri, Manualità. Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Tiratore Scelto:** Questo Talento influenza le Abilità AaD ad Arco, AaD a due Mani, AaD ad una Mano, Precisione, Scagliare. Per tutte le Abilità citate viene effettuato uno sconto del 10% sui PA necessari agli incrementi (arrotondato per difetto, minimo 1 PA di sconto). Per i dettagli su come migliorare le Abilità vedi il paragrafo *Crescita del Personaggio*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 87.

*Percorsi:* Nessun Talento richiesto

**Udito Acuto:** Il Personaggio è in grado di udire molto meglio del normale. Ottiene un bonus di +2 a tutti i Test nelle azioni in cui entri in gioco questo senso.

*Percorsi:* Oratore Impareggiabile, Osservatore Attento

**Vista Eccezionale:** Il Personaggio vede molto meglio del normale ed è in grado di individuare dettagli anche a grande distanza. Ottiene un bonus di +2 a tutti i Test nelle azioni in cui entri in gioco la vista.

*Percorsi:* Maestro della Dissimulazione, Osservatore Attento, Tecnico Provetto, Tiratore Scelto

**Voce Fantasma:** Il Personaggio è un ventriloquo e di conseguenza è in grado di comunicare correttamente senza muovere le labbra.

*Percorsi:* Oratore Impareggiabile ⇒ Voce Modulabile

**Voce Modulabile:** Il Personaggio è in grado di imitare la voce di altre persone, sia del proprio sesso che del sesso opposto. In certe situazioni (a discrezione del Master) ottiene un +2 ai Test di Raggiare/Convincere e Travestimento.

*Percorsi:* Oratore Impareggiabile

**Visione Notturna:** Il Personaggio possiede una limitata capacità di vedere al buio. Nell'oscurità più totale vede come in una notte di luna piena, nel buio della notte come al crepuscolo, ecc. In pratica si aumenta di

uno il grado di illuminazione quando questo è inferiore a Luce Normale, come descritto nel sotto paragrafo *Illuminazione*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 84.

*Percorsi:* Osservatore Attento ⇒ Vista Eccezionale

## Difetti Speciali

Contrariamente ai Talenti Speciali, i Difetti Speciali rappresentano degli svantaggi più o meno gravi. Nonostante le penalità tuttavia i Difetti Speciali contribuiscono a caratterizzare il Personaggio e a renderlo più reale, denotando le debolezze tipiche di ogni essere mortale.

È comunque opportuno che un Personaggio non abbia più di 3-4 Difetti Speciali, in caso contrario potrebbe diventare eccessivamente difficile gestirlo sia per il Giocatore che per il Master.

Tabella dei Difetti Speciali

Valore	Difetto
6	Allergie
3	Andatura Flemmatica
12	Avvezzo allo Sperpero
6	Cagionevole
9	Claustrofobia
6	Crisi Depressive
9	Difetto Espositivo
18	Difficoltà di Apprendimento
6	Elettrostatico
12	Epilessia
12	Fuorilegge
9	Gracile
6	Impacciato
6	Indolenza
9	Ipersensibilità alla Luce
9	Irascibilità
6	Posseduto
9	Scarsa Volontà
3	Statura Modesta
9	Strabismo
9	Torpore

**Allergie:** Il Personaggio soffre di numerose e fastidiose allergie. Nemmeno lui sa quali sono le sostanze che stimolano di più tali allergie, ma alcuni giorni peggio di altri le fastidiose conseguenze si fanno sentire. In termini di gioco, ogni giorno il Giocatore lancia 1d6. Se ottiene 5 o 6, per tutto il giorno tutti i Test del Personaggio vengono penalizzati di 1. Inoltre, a causa del modo brusco con cui il corpo reagisce agli agenti intossicanti, tutti i danni causati dai veleni sono raddoppiati.

**Andatura Flemmatica:** Il passo del Personaggio è più lento del solito, per via di una brutta abitudine o per un lieve difetto fisico. Ridurre il normale fattore di movimento del 10% (moltiplicare per 0,9).

**Avvezzo allo Sperpero:** Il Personaggio non riesce a trattenersi dallo spendere i suoi soldi. Compra di tutto, spesso oggetti costosi ed inutili, e non discute mai troppo sul prezzo. È inoltre fortemente attratto dal gioco di azzardo.

**Cagionevole:** La Costituzione e la sopportazione dei danni del Personaggio è la stessa di tutti gli altri, ma una piccola carenza fisica (bassa pressione, scarsa ossigenazione del sangue, ecc.) lo rendono soggetto a facili svenimenti. In termini di gioco, il Personaggio ha 4 Punti Resistenza in meno del normale. Come se avesse

subito un danno di 4 PR, ma che non possono mai essere recuperati.

**Claustrofobia:** Il Personaggio prova estremo disagio ogni qualvolta si trova in un luogo chiuso. La sensazione di disagio aumenta al diminuire della dimensione della stanza. Ogni volta che si trova in un luogo chiuso subisce una penalità di -2 a tutti i Test di interazione sociale e -1 a tutti gli altri Test.

**Crisi Depressive:** A causa di un trauma infantile, della spiccata sensibilità o semplicemente perché sensibile ai cambiamenti di condizioni atmosferiche, il Personaggio è spesso vittima di depressione. Ogni giorno il Giocatore lancia 1d6; se ottiene 5 o 6 si tratta di una giornata in cui l'umore del Personaggio è a terra. Subisce in questi casi una penalità di -2 a tutti i Test basati su Mana o Carisma.

**Difetto Espositivo:** Un accentuato difetto espositivo (forte dialetto o accento, balbuzie, ecc.) rende difficile al Personaggio il compito di farsi capire. Tutti i Test che implicano la comunicazione verbale vengono penalizzati di 2 punti.

**Difficoltà di Apprendimento:** Il Personaggio ha la pessima caratteristica di non saper imparare dai suoi errori e dalle sue esperienze. In fase di distribuzione dei Punti Avanzamento, il Giocatore lancia 1d6; Se ottiene 5 o 6 i PA vengono ridotti del 10%.

**Elettrostatico:** Il Personaggio ha un'insolita tendenza ad accumulare grandi cariche di energia elettrostatica. Una volta al giorno, in un momento qualsiasi a scelta del Master, questa energia si scarica infliggendogli 1d6 Punti Resistenza e costringendolo ad un Test Facile in Resistenza Fisica contro la Perdita dei Sensi.

**Epilessia:** L'epilessia è stata considerata per lungo tempo il male degli Imperatori. Se questo sia vero o no, non è dato sapere; fatto sta che gli attacchi epilettici sono molto insidiosi. Ogni giorno di gioco il Master lancia 1d6. Se il risultato è 6, quel giorno in un momento scelto dal Master il Personaggio subirà un attacco epilettico. Il Personaggio può tentare di resistere all'attacco riuscendo in un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica. Se il Test riesce, l'attacco durerà un solo Round, altrimenti la durata è di 2d6 Round. Durante questo periodo il Personaggio subisce 1 Punto Resistenza ogni Round, e tutti i Test vengono penalizzati di 6 punti.

**Fuorilegge:** Per ragioni giuste o sbagliate, il Personaggio è ricercato. Chi lo cerca (organi della legge, gilde o corporazioni, ricchi mercanti truffati, potenti famiglie nobili, ecc.) intende eliminarlo dalla circolazione, e può non accontentarsi di metterlo in catene.

Ogni volta che il Personaggio entra in un paese o in un villaggio, il Master lancia di nascosto 1d6. Se il risultato è 5, nel villaggio ci sono informatori che metteranno presto gli inseguitori del Personaggio sulle sue tracce; se il risultato è 6 il Personaggio riceverà visite molto presto.

**Gracile:** Il Personaggio è poco resistente ai danni, per la sua corporatura. In termini di gioco, ha 4 Punti Ferita in meno rispetto al normale.

**Impacciato:** A causa di lievi difetti fisici o motori, il Personaggio non è in grado di utilizzare correttamente alcuni strumenti di lavoro, specie se di precisione. Tutti i suoi Test vengono penalizzati di 2 punti quando si

tratta di eseguire riparazioni, lavori di artigianato o altre azioni simili.

**Indolenza:** Il Personaggio tende ad essere fiacco ed a volte poco motivato. Quando si tratta di determinare la resistenza al sonno o all'affaticamento, subisce una penalità di 2 punti al Test.

**Ipersensibilità alla Luce:** Il Personaggio è particolarmente sensibile alla luce. Per via del fastidio che la luce gli provoca, vede di giorno come al crepuscolo.

**Irascibilità:** L'atteggiamento di risposta alle provocazioni esterne tenuto dal Personaggio è decisamente negativo. Perde le staffe molto facilmente, e quando ciò accade controlla a fatica le sue reazioni. Fin quando non riesce a calmarsi (di solito dopo aver chiesto ed ottenuto soddisfazione) subisce una penalità di 2 a tutti i Test.

**Posseduto:** Un personaggio con questo difetto ospita nel suo corpo uno o più spiriti che l'hanno infestato. Questo difetto può essere acquistato più volte, ed ogni acquisto dà un livello di possessione. I personaggi posseduti, in situazioni di stress (perdita di PF, Fallimenti Critici nei Test, ecc.) rischiano di perdere il controllo. In queste situazioni il giocatore lancia 1d10; se il risultato è pari o inferiore al livello di possessione il personaggio compie un'azione casuale in base alla discrezione del Master per 1d3 round.

Esempi di azioni casuali possono essere (1d10):

1. **Inebetito:** Il personaggio resta completamente immobile come fosse assorto in un dibattito interiore, ma con espressione decisamente poco sveglia;
2. **Attacca chi è più vicino:** Attacca l'individuo o l'essere vivente più vicino al meglio delle sue possibilità;
3. **Attacca una persona a caso:** Attacca un individuo o un essere vivente a caso;
4. **Scappa in preda al panico:** Fugge in una direzione casuale a velocità di Corsa;
5. **Aiuta o cura chi è più vicino:** Aiuta l'individuo o l'essere vivente più vicino come meglio può, curandolo, difendendolo o attaccandone il nemico più vicino;
6. **Aiuta o cura una persona a caso:** Aiuta un individuo o un essere vivente a caso come meglio può, curandolo, difendendolo o attaccandone il nemico più vicino;
7. **Rompe qualcosa:** Tenta di distruggere un oggetto a caso presente in zona o preso dal suo equipaggiamento;
8. **Parla in una lingua che non conosce:** Come fosse in trance e con una voce diversa dalla sua, il personaggio proferisce alcune parole in una lingua incomprensibile ed indecifrabile;
9. **Sentenzia una profezia:** Come fosse in trance e con una voce diversa dalla sua, il personaggio annuncia una profezia, non necessariamente vera;
10. **Fa qualcosa di inquietante:** Il personaggio compie un'azione veramente inquietante, come ruotare la testa di 360°, levitare per alcuni secondi, mutare di aspetto, vomitare verde, ecc. L'azione si conclude senza lasciare traccia dell'avvenuto.

**Scarsa Volontà:** La forza di volontà e l'energia spirituale del Personaggio sono inferiori alla norma. Questo implica una riduzione di 4 punti ai suoi Punti Magia.

**Statura Modesta:** La statura del Personaggio è inferiore alla media, considerata la sua costituzione. È necessario considerare la sua Costituzione ridotta di 3 punti al fine di determinarne l'altezza.

**Strabismo:** Il Personaggio è affetto da strabismo accentuato. Subisce una penalità di 1 punto a tutti i Test relativi al Carisma. Inoltre non è in grado di mettere a fuoco correttamente o di valutare la distanza degli oggetti; questo genera una penalità di 3 punti a tutti i Test in cui risulta indispensabile valutare gli spazi, come ad esempio negli attacchi a distanza.

**Torpore:** Il Personaggio non è in grado di reagire in maniera rapida agli stimoli esterni. In termini di gioco, vengono penalizzati di 2 punti tutti i suoi Tiri di Iniziativa.

# LE RAZZE

A causa dell'Olocausto le condizioni climatiche ed i vari habitat del pianeta subirono una grande mutazione. Probabilmente in condizioni normali nessuna forma di vita sarebbe stata in grado di sopravvivere a tali sconvolgimenti, ma l'Olocausto stesso rilasciò un'enorme quantità di energia arcana allo stato primordiale che ha influito sull'evoluzione degli esseri viventi velocizzandone il naturale processo di adattamento. Si sono quindi sviluppate numerose razze, diverse in base alle esigenze dettate dall'ambiente. Anche gli esseri umani percorsero differenti strade durante il cammino dell'evoluzione, e si differenziarono in 9 ceppi principali distribuiti tra i vari continenti.

## Arborea

Dopo l'Olocausto il continente si è rapidamente ricoperto di fitte foreste. Anche nella parte più a nord del continente, benché le temperature siano spesso inferiori allo zero, sono cresciuti arbusti di alcune specie vegetali adattatesi al clima estremamente rigido. Di conseguenza le etnie del luogo hanno imparato, volenti o nolenti, a vivere in ambienti silvani spesso selvaggi ed inospitali. Proprio a causa di queste foreste, l'Arborea è il continente con la maggior estensione di territorio inesplorato. Sono numerosissime le tribù che vivono ancora allo stato primitivo, per nulla influenzate dalla Rivelazione di Dolgas. In questi territori è possibile trovare gli *Arbrone*, popolo dell'Adowin discendenti in esilio di una lontana stirpe di fieri combattenti; i *Froster*, giganti del Fedowin resistentissimi ai rigori del freddo dal temperamento schietto e deciso; e gli *Older*, fieri quanto riservati abitanti delle foreste dell'Odowin, che incentrano le loro società sulle figure degli sciamani e dei guerrieri tribali.

## Llumia

Nel vasto continente chiamato Llumia è possibile trovare tutti i tipi di ambienti naturali: fredde ed inospitali distese di ghiaccio nella parte nord, paludi nella zona centrale, fitte foreste e deserti nella parte centro meridionale. In un continente ricco di habitat

così disomogenei l'evoluzione delle popolazioni non è stata condizionata dall'ambiente ma dalle stridenti differenze delle popolazioni stesse.

Teatro di interminabili scontri tra l'Impero Llundian e l'Impero del Bronerun, la Llumia è il continente che ha raggiunto i maggiori livelli di civilizzazione già prima della Rivelazione di Dolgas, che pure ha influito pesantemente sulla storia sia del territorio che dell'intero pianeta.

Prima del grande evento, le popolazioni del continente avevano raggiunto un livello di sviluppo paragonabile a quello del tardo medioevo.

Qui vivono gli orgogliosi *Brone* dell'impero dell'Est, guerrieri dalla corporatura possente e dalle attitudini bellicose; i saggi *Llud*, che popolano l'Impero dell'Ovest, intelligenti e propensi alla scienza; ed i pacifici *Whirn*, rilegati nel Whirthar, minuti quanto agili.

## Torrída

Lo spostamento dell'asse di rotazione del pianeta causato dall'Olocausto portò ad una rapida desertificazione della Torrída. Gli abitanti del continente si sono quindi adattati ai climi torridi ed agli ambienti desertici.

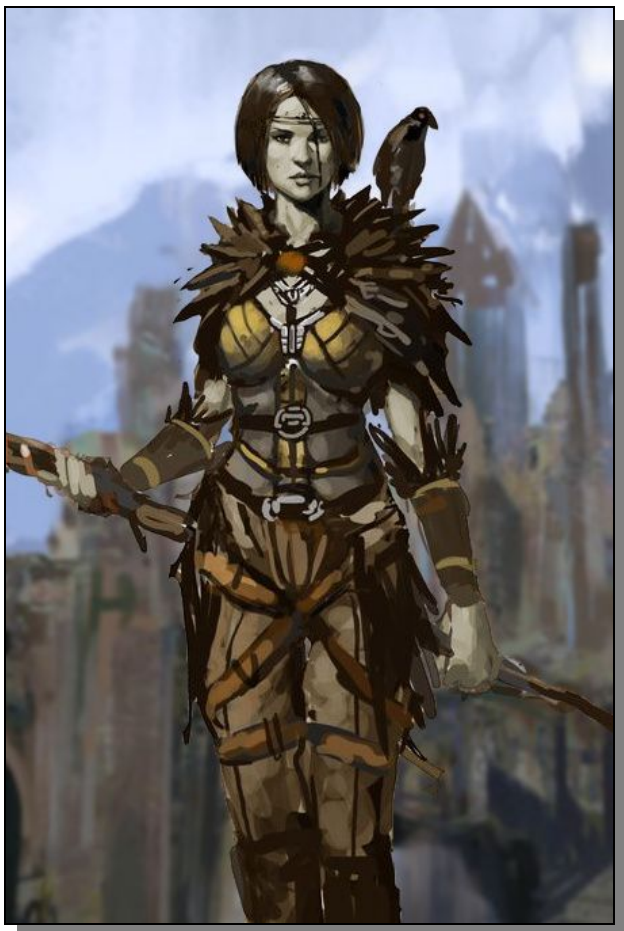
Nel territorio chiamato Undauran vivono gli *Auran*, discendenti da un'antica civiltà ormai decaduta, che conservano dei progenitori solo l'arroganza e la perfida intelligenza. A Nord del continente, nel territorio chiamato Udenor, vivono i *Nordan*, nomadi tenaci ed infaticabili. Infine ci sono gli *Westan* che popolano le gallerie del Lendenor e sono i migliori fabbri e minatori di Marahan.

## Descrizione delle Razze

Nei paragrafi seguenti saranno descritte le varie razze presenti su Marahan. Per ognuna di esse sono riportati alcuni cenni sulla loro storia, le attitudini sociali, la descrizione dell'aspetto fisico, la lingua parlata ed ovviamente le informazioni necessarie alla creazione dei personaggi (vedi il capitolo *Creazione del Personaggio*, pag. 39).

## Arbrone

Gli Arbrone non sono originari di Arborea, ma sono i discendenti di una spedizione navale effettuata dai Brone. La spedizione in origine venne organizzata allo scopo di trovare nuove terre da colonizzare, ma le navi subirono un naufragio. Alcuni sopravvissuti approdarono fortunatamente nel continente di Arborea, ovviamente sprovvisti dei mezzi necessari al ritorno. Costoro decisero quindi di iniziare una nuova vita su questo continente. In breve tempo si adattarono e svilupparono una loro civiltà, completamente indipendente da quella dei Brone. Gli Arbrone solo raramente vennero in contatto con le altre razze del continente, e mai con scopi pacifici. Spesso



(c) Danila "Beaver-Skin" Kalinin

hanno anche cercato di espandersi, ma le insidie della foresta e la determinazione degli Older hanno vanificato ogni proposito.

### Attitudini

L'aggressività dei Brone scorre anche nel sangue degli Arbrone ed è la causa dell'attrito che corre tra loro e gli Older.

Gli Arbrone hanno dovuto lavorare duro per poter sopravvivere alle insidie di una terra sconosciuta ed ostile, ed altrettanto lavoro è stato impiegato per poter rendere vivibile la loro nuova terra. Probabilmente per questa ragione ancora oggi gli Arbrone sono molto attaccati alla loro patria, che difendono con ostentato ed orgoglioso accanimento e della qua-

le non tollerano si parli senza mostrare profondo rispetto.

Molto spesso, come accade anche con i Brone, preferiscono risolvere le discussioni venendo subito alle mani. Le liti sono un fenomeno sociale piuttosto diffuso ed accettato dagli Arbrone. Loro considerano una scazzottata il modo migliore per concludere una discussione senza serbare rancori. Molto raramente però queste "zuffe" assumono connotati più seri.

### Aspetto Fisico

Gli Arbrone, come i loro progenitori, hanno spalle larghe e muscolose, carnagione grigio-olivastra scura, occhi e capelli neri o estremamente chiari, che sono soliti tagliare molto corti o che radono a zero. Sono infaticabili lavoratori, robusti e dinamici, nonostante non siano eccessivamente longilinei.

Le donne Arbrone sono considerate le più belle di Marahan, anche se questa caratteristica ha avuto la triste conseguenza di renderle note (spesso a torto) come "donne di malaffare".

### Lingua

L'idioma usato dagli Arbrone è il Sutra Arboreano, molto simile alla lingua dei Brone (Sutra, appunto). Brone ed Arbrone possono comprendersi relativamente bene, essendo il Sutra Arboreano un dialetto del Sutra. Chi conosce il Sutra Arboreano comprende infatti il Sutra con una penalità di soli 1d3+1 punti (e viceversa).

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Costituzione +2; Carisma -1; Mana -1.

**Età:** Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Anziano 2d10+40.

**Capelli:** 01-45 Neri; 46-85 Grigi; 86-00 Cenere.

**Occhi:** 01-45 Neri; 46-85 Grigi; 86-00 Cenere.

**Carnagione:** 01-85 Grigio-olivastra; 86-00 Grigia.

**Taglia:** Altezza +0; Peso +1.

**Lingua:** Sutra Arboreano.

**Archetipi:** Cacciatore; Combattente; Furfante; Mercante; Sciamano.

## Auran

Sono i discendenti dell'Impero Auran, una civiltà che aveva raggiunto livelli di tecnologia impressionanti, aiutati probabilmente da una razza aliena o dagli stessi dei. Inspiegabilmente e senza ragione apparente, questa civiltà scomparve senza lasciare altre tracce che ruderi; tutte le loro conoscenze furono perdute, i monumenti crollarono e gli abitanti emigrarono. Ciò che ora è rimasto di questa civiltà sono i discendenti di sangue puro degli Auran, che rappresentano un'esile minoranza, ed i discendenti degli schiavi, ormai liberi dal giogo dei loro padroni. Gli Auran di oggi, anche se sono una delle razze più intelligenti del pianeta, sono in numero troppo esiguo per poter riguadagnare la potenza e la superiorità dei loro progenitori, anche se non smettono mai



(c) Zdravko Giron

di complottare e organizzare piani più o meno audaci alla ricerca del potere dei propri avi.

### Attitudini

Gli Auran possono essere descritti come megalomani afflitti da complessi di inferiorità. Nonostante l'Impero Auran sia solo un ricordo lontano, sono seriamente convinti di poter tornare a dominare il mondo in qualsiasi momento, se solo lo volessero.

Sono arroganti fino all'eccesso e sicuri di sé al punto di suscitare simpatia in ben poche occasioni. Trattano con sufficienza qualsiasi etnia, ritenendosi la razza naturalmente designata a detenere il potere ed il comando. Non mancano di cooperare con individui di diversa razza, tuttavia se lo fanno è solo per seguire un tornaconto personale, e non esitano a tradi-

re i compagni in caso di necessità, soprattutto se in nome della loro etnia.

### Aspetto Fisico

Sono piccoli e gracili, di carnagione chiara. Anche il semplice vivere all'aperto in un ambiente assoluto come quello dell'Undauran può costituire un pericolo per loro fisico, e per questo passano la maggioranza del tempo rinchiusi nelle loro biblioteche. Viceversa le loro facoltà mentali sono impressionanti, specialmente nel campo delle pratiche arcane; è per questo che molti membri della Corporazione delle Scienze sono scelti tra gli Auran.

Il loro modo di vestire rispecchia il loro carattere, e parimenti è difficile da tollerare. Indossano i più fastosi ed ingombranti abiti che possano essere confezionati, e si adornano di vistosi gioielli ed ammennicoli. Ogni superficie di questi gioielli abbastanza ampia da poter ospitare un'iscrizione rimarca, con frasi altisonanti, l'appartenenza a questa o quella casta nobile. Per non parlare dei profumi che si spargono addosso: possono arrivare a dare la nausea o far lacrimare gli olfatti più delicati, con loro grande delizia: in fondo la sofferenza altrui è un fine piacere che solo le menti più brillanti sanno cogliere.

### Lingua

La lingua degli Auran è il Karmis Moderno (un dialetto del Karmis adottato dalla prima civiltà Auran). Questa lingua è estremamente complessa e macchinosa. Molti nomi comuni, ad esempio, dipendono fortemente dal contesto per cui è possibile parlare dello stesso argomento per un'ora senza utilizzare due volte lo stesso termine. La forma scritta si basa sui pittogrammi ed è composta da così tanti simboli che persino tra gli Auran sono in pochi a conoscerli tutti.

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Intelligenza +2; Costituzione -2; Agilità -2; Mana +2.

**Età:** Giovane 2d6+10; Adulto 2d10+20; Anziano 2d10+38.

**Capelli:** 01-40 Neri; 41-60 Castani; 61-80 Rossi; 81-00 Biondi.

**Occhi:** 01-15 Neri; 16-25 Castani; 26-75 Verdi; 76-90 Azzurri; 91-00 Viola.

**Carnagione:** 01-70 Pallida; 71-00 Rosea.

**Taglia:** Altezza -1; Peso -3.

**Lingua:** Karmis Moderno.

**Archetipi:** Custode; Mercante; Nobile Decaduto; Psicoscienziato; Studioso.

## Brone

Vivono nella zona Est della Llumia, che hanno colonizzato in breve tempo. Dopo i Llud e grazie al tradimento di Fez sono i primi ad aver usufruito delle conoscenze rinvenute sotto Dolgas.

Già da centinaia di anni prima della Rivelazione si trascinano tra i Llud ed i Brone antichi contrasti di interessi, dovuti oltre all'indole espansionistica dei Brone anche alle estreme differenze tra le due civiltà. Quella dei Brone è infatti una civiltà simile a quella della Cina medioevale, dai valori morali estremamente differenti da quelli dei Llud. L'orgoglio delle due razze ed il loro attaccamento alla patria ha generato la più lunga guerra della storia di Marahan.

### Attitudini

Sono di indole orgogliosa, aggressiva e suscettibile, una pessima commistione che li porta spesso a passare alle mani. Non vedono di buon occhio nessuna delle altre razze, e per i Llud nutrono un risentimento particolare. Questo odio è radicato nella storia, quando alla fine della prima guerra tra i due Imperi



(c) Victor Flk Negreiro

l'imperatore dei Brone Korzark si getta nell'ultima battaglia contro i Llud, sacrificandosi ed allo stesso decretando l'eterna rivalità tra le due etnie. Ne consegue che solo per ragioni particolari può accadere che un Brone ed un Llud riescano ad instaurare un rapporto confidenziale.

Sono molto suscettibili al senso dell'onore, anche se un occhio esterno potrebbe giudicare questa attitudine semplicemente una scusa per attaccare briga con chi li offende.

### Aspetto Fisico

I Brone hanno carnagione grigia o grigio scuro, occhi e capelli neri. Sono robusti ed intraprendenti; le loro spalle muscolose e le lunghe braccia suggeriscono un'attitudine eccezionale per il combattimento.

Anche tra i civili è comune usanza tra gli uomini circolare con pezzi di armatura come bracciali, schinieri o spalliere di metallo, solitamente di ottima fattura e finemente lavorati. Fin da piccoli i Brone imparano ad usare il coltello, che non manca mai nel loro abbigliamento quotidiano insieme o sostituito dalla spa-

da. I Nobili (e chi se lo può permettere) sono soliti far incidere sulle loro protezioni preziose e complicate decorazioni che ricordano scene di guerra.

### Lingua

L'idioma usato dai Brone è il Sutra. È molto diffuso, assieme al Labeno, per la sua semplicità. Le parole sono molto corte ed il suono della lingua è sgraziato. Inoltre non esistono termini per esprimere alcuni concetti il che rende necessario ricorrere a complicati giri di parole o all'uso di termini presi a prestito da altre lingue.

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Agilità +1; Istinto -1; Costituzione +2; Carisma -2.

**Età:** Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Anziano 2d10+40.

**Capelli:** 01-30 Neri; 31-60 Grigi; 61-85 Cenere; 86-00 Bianchi.

**Occhi:** 01-30 Neri; 31-60 Grigi; 61-85 Cenere; 86-00 Bianchi.

**Carnagione:** 01-70 Grigio scuro; 71-00 Plumbea.

**Taglia:** Altezza +1; Peso +1.

**Lingua:** Sutra.

**Archetipi:** Cacciatore; Combattente; Custode; Furfante; Guardiano Errante; Mercante; Nobile Decaduto; Novizio; Psicoscienziato; Studioso.

## Froster

Vivono nella parte più fredda di Arborea, ed il loro fisico si è adattato per sopportare i climi rigidi. Sono organizzati in tribù nomadi alla continua ricerca di nuove zone pescose. Non disdegnano la caccia, anche la maggior parte delle creature che vivono nel territorio sono molto pericolose. Il clima estremo ha isolato i Froster praticamente fino alla Rivelazione di Dolgas, che pur essendo imparentati alla lontana con gli Older non hanno mai avuto contatti stabili con le altre civiltà.

### Attitudini

I Froster sono grandi sopravvissuti. Nelle condizioni di clima estremo in cui vivono non possono permettersi di compiere errori, dal momento che lo sbaglio di un individuo può mettere in pericolo tutta la tribù. Probabilmente è per questo motivo che appaiono



(c) Tom Vardzik

come individui molto inquadri e rigorosi. Secondo le tradizioni Froster è considerata grossa maleducazione e mancanza di rispetto tenere un comportamento affettato e più che essenziale. Solitamente impiegano pochi secondi per farsi un'idea di chi hanno di fronte, e quel che è peggio difficilmente cambiano la loro opinione. Accade spesso che serbino rancore verso chi li ha offesi per anni, anche se l'offesa era involontaria, oppure che trattino con grande rispetto chi li ha aiutati, anche se si trattava di un'azione interessata. Agli occhi degli occidentali (Llud, Brone) i Froster appaiono estremamente scurrili, anche se in verità a loro modo sanno essere molto ospitali.

### Aspetto Fisico

Sono letteralmente dei giganti e le loro spalle massicce danno ai Froster l'impressione di essere in grado di sollevare un'intera montagna. La loro carnagione è pallida, spesso tendente all'azzurro. Hanno

occhi piccoli e rotondi, e capelli molto folti che spesso preferiscono raccogliere in trecce piuttosto che tagliarli. La loro leggendaria resistenza al freddo è conferita da una pelle molto spessa e da uno strato adiposo sotto di essa. Sono praticamente onnivori, e la loro voracità è senza pari, visto che hanno una digestione accelerata che permette loro di convertire il cibo in energia molto più rapidamente del normale. Soffrono grandemente il caldo ed in presenza di sole devono coprirsi per non subire brutte scottature. Si è constatato che, per motivi ignoti, sembrano non essere in grado di utilizzare Poteri Psicoscientifici o Rituali Magici.

### Lingua

La lingua dei Froster è il Kuc. È una lingua molto strana, composta da schiocchi e da suoni vibranti. Ha la particolarità di essere molto ben udibile anche da lunghe distanze. Probabilmente questa lingua è così composta per farsi udire anche nelle insidiose e frequenti tempeste di neve della loro terra.

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Intelligenza -1; Istinto +1; Costituzione +2; Agilità -1; Mana -1.

**Età:** Giovane 2d6+10; Adulto 2d10+20; Anziano 2d10+38.

**Capelli:** 01-15 Bianchi; 16-60 Biondi; 61-75 Azzurri; 76-85 Blu; 86-00 Neri.

**Occhi:** 01-35 Neri; 36-65 Blu; 66-00 Azzurri.

**Carnagione:** 01-85 Azzurro, chiara; 36-00 Azzurro.

**Taglia:** Altezza +7; Peso +7.

**Lingua:** Kuk.

**Archetipi:** Cacciatore; Guerriero Tribale; Sciamano.

**Speciale:** Modificatore di +4 a tutti i Test inerenti la resistenza al freddo; Aumento del 10% dei Punti Avanzamento necessari a migliorare le Abilità Poteri Psicoscientifici e Rituali Naga.



## Llud

I Llud sono i discendenti diretti degli Eurii. Sono stati i Llud a riportare alla luce i segreti nascosti sotto Dolgas, e solo loro sono stati in grado di sfruttare al massimo le conoscenze degli Eurii. Come accennato, prima della Rivelazione i Llud avevano raggiunto un livello tecnologico simile a quello del medioevo Centro-Europeo. Dopo Dolgas, la fusione avvenuta tra mentalità medioevale e la tecnologia degli avi ha dato luogo ad una situazione molto singolare. In particolare dopo il tradimento di Fez Karban le sette religiose (i Custodi dei Rituali Naga) si sono unite e sono entrate in conflitto con i Lords of Knowledge ed in particolare con la Psicoscienza, che considera-



(c) SnowSkadi

no disciplina eretica.

### Attitudini

Anche nella mentalità, i Llud rispecchiano le civiltà medioevali europee, in modo particolare per quanto concerne argomenti come l'onore di guerriero e la lotta per un ideale. Sono in continua lotta con i Brone sin dai tempi delle Grandi Guerre, anche se va precisato che alla base degli scontri va posta l'attitudine belligerante dei Brone. Viceversa, i Llud apprezzano molto civiltà come quella dei Nordan e degli Westan, soprattutto per la loro organizzazione sociale e per il loro carattere fiero.

La netta divisione in classi sociali rende difficile generalizzare le attitudini dei Llud; tuttavia si può dire che è per loro istintiva la ricerca dello sviluppo.

Sono generalmente molto sociali, anche se a volte possono apparire arroganti.

### Aspetto Fisico

Fisicamente sono del tutto simili alle etnie centro-europee, anche se leggermente più minuti. Le facoltà mentali sono molto sviluppate, come quelle degli Eurii, ed in particolare è innato il talento per la Psicoscienza e per la Magia Rituale.

È comune usanza, in modo particolare tra i nobili e comunque tra i ceti sociali elevati, colorarsi i capelli con sostanze ricavate da molluschi o da piante. In genere vengono usati colori molto accesi (scarlatto, verde, azzurro, viola, rosa) e la tintura può essere uniforme o striata. Anche se sono ben consci che non è militarmente molto indicato, amano adornare armi ed armature con rifiniture elaborate e accessori dai colori molto accesi. Per questa ragione le armature sono sempre dotate di mantello, gli scudi di fronzoli e cimeli vari e le else delle armi sono il più fantasioso possibile.

### Lingua

I Llud parlano il Labeno. Questa lingua si è presto diffusa in tutto il mondo ed ha preso il posto di lingua universale (un po' come l'inglese) a partire dalla Rivelazione di Dolgas. La lingua è tuttavia abbastanza complicata e prolissa, e molti termini sono stati inseriti basandosi su quelli usati dagli Eurii.

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Intelligenza +1; Istinto -1; Carisma +1.

**Età:** Giovane 2d6+10; Adulto 2d10+20; Anziano 2d10+40.

**Capelli:** 01-35 Neri; 36-70 Castani; 71-85 Rossi; 86-00 Biondi.

**Occhi:** 01-15 Neri; 16-60 Castani; 61-75 Verdi, 76-85 Azzurri; 86-00 Cerulei.

**Carnagione:** Rosea.

**Taglia:** Altezza +0; Peso +0.

**Lingua:** Labeno.

**Archetipi:** Cacciatore; Combattente; Custode; Furfante; Guardiano Errante; Mercante; Nobile Decaduto; No vizio; Psicoscenziato; Studioso.

**Speciale:** Bonus di +5 Punti Liberi in fase di Creazione del Personaggio.

## Nordan

Vivono nell'Undenor, che corrisponde alla zona Nord della Torrida. Quella dei Nordan è la più antica discendenza del continente. Per la maggior parte sono organizzati in tribù nomadi perennemente in viaggio per il vasto Deserto dei Lamenti, nutrendosi dei prodotti dei loro allevamenti e delle provviste raccolte nelle rare oasi incontrate. Una legge non scritta vuole che quando due carovane si incontrano quella in possesso della maggior quantità di provviste le divida con la meno fortunata. Non sono ferventi religiosi, eccezion fatta per il dio Ssheno verso il quale nutrono enorme rispetto. Generalmente non temono la possibilità di invasioni perché è il territorio stesso che li tiene lontani, ma in caso di minaccia



(c) Mates Laurentiu

le carovane uniscono le loro forze per dar vita ad un esercito a dir poco temibile. L'antico Impero Auran ha avuto modo di testimoniare, a sue spese, il levarsi del glorioso Esercito delle Dune.

### Attitudini

Come intuibile, sono molto cordiali e socievoli, sempre alla ricerca di rapporti commerciali con altre civiltà. Anche se il deserto in cui vivono rendono le loro condizioni di vita costantemente precarie, difficilmente un Nordan ammetterà che esista un posto migliore in cui vivere.

Sono molto intraprendenti e spesso si inoltrano in zone inesplorate alla ricerca di vie commerciali più agevoli, correndo notevoli rischi ma ottenendo anche numerosi successi.

In combattimento mostrano un'aggressività ed un fervore che incute timore ai nemici, una sorta di furore che spesso li spinge a combattere fino alla morte. È per questo, più che per la finezza delle tecniche, che i combattenti Nordan sono temuti.

### Aspetto Fisico

Sono di carnagione scura e costituzione resistente anche se molto longilinei. Sono abituati (e preferiscono) climi caldi e secchi. Hanno un'incredibile abilità nel trattenere i liquidi: sin da piccoli i Nordan imparano trucchi e segreti per sopravvivere anche nelle condizioni più avverse. Molto caratteristiche le loro Vesti da Traversata, indispensabili per sopravvivere alle incredibili temperature del Deserto dei Lamenti. Ogni Nordan apprende sin da bambino come confezionare questi indumenti e provvede il prima possibile a prepararne uno per uso personale, per poi indossarlo gran parte del tempo nell'arco della sua vita. Queste vesti sono tuttavia molto richieste anche in altri continenti, in particolare dai viaggiatori, dato che sono in grado di mantenere le condizioni termiche ideali in praticamente qualsiasi ambiente.

Giunta la maturità sessuale, i giovani Nordan (sia uomini che donne) si sottopongono al Rituale del Valore. Il rituale prevede l'incisione di ferite sempre più dolorose lungo l'avambraccio, e va avanti finché il giovane riesce a mantenersi impassibile. Terminato il rituale e rimarginatesi le ferite, sull'avambraccio resta un intricato motivo composto da cicatrici. Tanto più complesso è il motivo quanto maggiore è considerata la virilità del ragazzo.

### Lingua

La lingua dei Nordan è il Watha. È molto pratica ed è composta da termini brevi e semplici, per questa ragione oltre ad essere usata nell'Undenor è stata adottata come lingua franca dai mercanti più influenti, e quindi si è diffusa in molte altri luoghi di Marahan.

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Intelligenza -1; Istinto +1; Costituzione +1; Mana -1.

**Età:** Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Anziano 2d10+40.

**Capelli:** 01-50 Neri; 51-80 Castani; 81-00 Ruggine.

**Occhi:** 01-50 Neri; 51-80 Castani; 81-00 Azzurri.

**Carnagione:** 01-70 Abbronzata; 71-00 Bruna.

**Taglia:** Altezza +1; Peso -1.

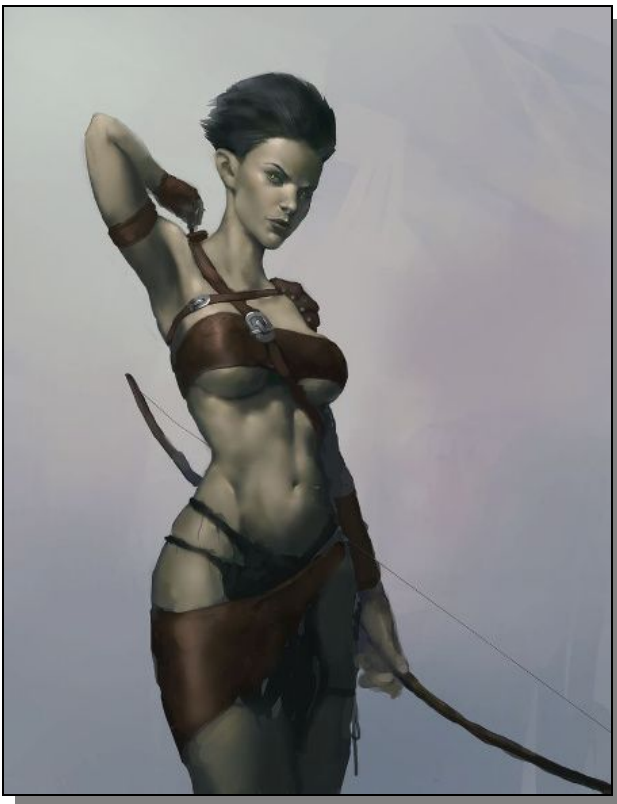
**Lingua:** Watha.

**Archetipi:** Custode; Furfante; Guerriero delle Dune; Mercante.

**Speciale:** Talento Esploratore.

## Older

Gli Older sono stati i primi a popolare il continente di Arborea dopo l'Olocausto. Non è ben chiaro se discendano dagli Eurii o siano una nuova razza senziente, dato il loro particolare aspetto fisico. Vivono principalmente in agglomerati tribali, spesso costruiti in cima agli alberi. La loro dieta è principalmente vegetariana, anche se non praticano la tecnica della coltivazione. Preferiscono piuttosto "cacciare" (come dicono loro) il cibo dagli alberi o dagli arbusti, partendo spesso per missioni di raccolta del cibo. Sono molto attenti alla salute del luogo in cui vivono e pongono particolare cautela nello sfruttamento delle risorse, per questa ragione spesso una tribù che diventa troppo numerosa si scinde in due pur di non esaurire le risorse del bosco.



(c) Danila "Beaver-Skin" Kalinin

Aborriscono carne e pesce, e solo in caso di vita o di morte se ne cibano.

### Attitudini

Sono particolarmente riservati e non amano intrattenere rapporti con nessuna etnia, e spesso questo atteggiamento viene confuso con ostilità. Imparano fin dai primi anni della vita il valore del gruppo rispetto al singolo. La loro vita è una continua lotta con l'ambiente e solo restando compatti riescono a sopravvivere.

Un Older solitario che si allontana dalla tribù è un evento insolito, al quale comunque non viene mai manifestata opposizione. Anche se normalmente non sono interessati alla vita degli altri continenti capita sempre più spesso che alcuni giovani Older si allontanino dal villaggio alla ricerca di una nuova vita.

Non è ancora chiaro il motivo, ma è stato notato che la grande maggioranza degli Older non sono in grado di utilizzare i Poteri Psicospirituali ed i Rituali, anche se vantano la più antica tradizione Sciamanica di Marahan.

### Aspetto Fisico

Sono estremamente longilinei, al punto da sembrare esili. La loro attitudine alle attività fisiche e la loro agilità è sorprendente, superate solo dal loro innato sesto senso.

Sono di carnagione chiara, di una tonalità che tende all'olivastro. I capelli sono biondi, azzurri, rame o verdi, spesso lasciati crescere e raccolti in trecchine. I loro occhi variano tra le tonalità più chiare di verde ed azzurro. Chi incontra un Older per la prima volta solitamente resta turbato a causa delle loro peculiari pupille a fessura, caratteristica che conferisce loro una limitata visione nella penombra.

Il loro metabolismo si è adattato ad una dieta prevalentemente vegetale e ricorrono solo in caso di estrema necessità a nutrimenti di origine animale.

È frequente usanza tra gli Older dipingersi il viso ed il corpo con varie sostanze coloranti (spesso permanenti) e con motivi che ricordano in qualche modo il loro carattere. È una forma di comunicazione parallela a quella verbale: tra Older è possibile capire molte sfaccettature del carattere semplicemente osservando questi messaggi.

### Lingua

La lingua parlata dalla maggior parte degli Older è il Terok, ma la suddivisione in tribù ha portato ad una sua frammentazione in molteplici dialetti, a volte molto lontani dalle sonorità del Terok. In ogni tribù Older c'è il 75% della probabilità che sia stato adottato uno di questi dialetti, nel qual caso è necessario penalizzare di 1d3+1 punti il valore nella lingua Terok.

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Intelligenza -1; Istinto +3; Costituzione -1; Agilità +2; Carisma -1; Mana -2.

**Età:** Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Anziano 2d10+40.

**Capelli:** 01-30 Biondi; 31-60 Verdi; 61-80 Rame; 81-00 Azzurri.

**Occhi:** Pupille feline. 01-35 Oliva; 36-65 Smeraldo; 66-00 Turchese.

**Carnagione:** 01-85 Olivastra, chiara; 86-00 Olivastra, marcata.

**Taglia:** Altezza +7; Peso +3.

**Lingua:** Terok.

**Archetipi:** Cacciatore; Guerriero Tribale; Sciamano.

**Speciale:** Talento Visione Notturna; Intolleranza ai cibi animali (carne o pesce: Test Normale in Resistenza Fisica per non dare di stomaco); Aumento del 10% dei Punti Avanzamento necessari a migliorare le Abilità Poteri Psicospirituali e Rituali Naga.

## Westan

Vivono nella parte Ovest del continente. A causa dell'innalzamento della temperatura si sono adattati alla vita del sottosuolo, dimorando in caverne naturali, eventualmente ampliate per adattarle alle loro esigenze. Più tardi è diventata pratica comune non solo ampliare le caverne esistenti ma anche crearne di nuove. Attualmente vivono in vere e proprie metropoli sotterranee, regolamentati dal più illuminato sistema politico di Marahan.

Ma la vera forza degli Westan è la conoscenza della terra e dei suoi tesori. Essi infatti costruirono i primi centri di estrazione e di lavorazione dei vari minerali del sottosuolo, in particolare quelli metallici. Nonostante le avanzate tecniche di lavorazione apprese



(c) Daniel Kho

dagli dopo la Rivelazione di Dolgas, i prodotti artigianali degli Westan sono i più pregiati, ed i gioielli di loro produzione sono di una squisitezza tale da essere ricercatissimi da tutti i nobili di Marahan.

### Attitudini

Gli Westan sono al di sopra delle differenze etniche, e sanno che tutti gli uomini uguali a prescindere dalla razza. Popolazioni come quella dei Brone ritengono pazzi tutti gli Westan, non essendo in grado di concepire idee come i servizi pubblici gratuiti ed il volontariato a scopo civile. Gli Westan, d'altro canto, cercano di mantenere efficiente la loro struttura sociale tenendo a distanza possibili elementi di disturbo, in particolare tutti quanti vi entrano in contatto con lo scopo di sfruttarla. Nonostante la loro cortesia

è infatti difficile essere accettati all'interno di una delle loro meravigliose cittadelle sotterranee.

Nessuno Westan apprezza la pratica della guerra, anche se sono fanatici del combattimento elevato ad arte: sono molto frequenti giostre e tornei di combattimento per i quali sono stati costruiti monumentali arene sotterranee. L'illuminazione di queste aree viene garantita da complicati giochi di specchi in grado di incanalare la luce solare. In alcuni casi si giunge ad impiegare canali tappezzati di pietre preziose pur di far giungere nel sottosuolo un'adeguata illuminazione.

### Aspetto Fisico

Hanno carnagione bruna e sono nettamente più bassi e robusti della media. I loro volti dai tratti scolpiti sono spesso incorniciati da barbe folte e lunghe. I loro occhi nascosti da folte sopracciglia permettono loro di vedere, seppur limitatamente, anche al buio. Il loro fisico può facilmente far pensare a quello di un guerriero, tuttavia nascosta dal loro corpo massiccio c'è un'intelligenza ed una cordialità veramente disarmante, ed i loro muscoli non vengono usati nel combattimento bensì nelle arti minerarie e nella produzione artigianale, di cui sono massimi esperti al livello mondiale.

Vestono con indumenti semplici e robusti, adatti ai lavori pesanti.

### Lingua

La lingua degli Westan, il Talag, è decisamente la più completa di Marahan. Esistono molti termini che conservano lo stesso significato, tuttavia vengono usati per diverse situazioni, spesso al solo scopo di enfatizzare un discorso. Molti ambasciatori adottano il Talag per compiere il loro lavoro diplomatico.

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Istinto -2; Costituzione +3; Agilità +1; Mana -2.

**Età:** Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Anziano 2d10+40.

**Capelli:** 01-50 Neri; 51-80 Castani; 81-00 Ruggine.

**Occhi:** 01-50 Neri; 51-90 Castani; 91-00 Ruggine.

**Carnagione:** 01-70 Abbronzata; 71-00 Bruna.

**Taglia:** Altezza -3; Peso 0.

**Lingua:** Talag.

**Archetipi:** Combattente; Custode; Mercante; Psicoscienziato; Sciamano; Studioso.

**Speciale:** Talento Visione Notturna.

## Whirn

Gli Whirn si sono sviluppati in modo isolato dalle altre etnie della Llumia a causa della catena montuosa che li separa dal resto del continente: il Whirgast. Questi monti estremamente ripidi sono costituiti da una roccia molto resistente, e prima della Rivelazione di Dolgas non è stato possibile valicarli o praticare gallerie. Questa catena montuosa si estende anche per molte miglia dalla costa e continua anche sott'acqua, rendendo estremamente pericoloso aggirare le montagne via mare. Per queste ragioni gli Whirn non hanno avuto pressoché nessun contatto con i Llud o con i Brone né tanto meno con altre razze (se si escludono le incursioni Auran).

La società degli Whirn è estremamente simile a quella del Giappone Medioevale. Prima della Rivelazio-



(c) Martin (HeroDees) Maceovic

ne non avevano sviluppato una tecnologia molto avanzata, ed in passato hanno spesso subito numerose invasioni da parte degli Auran, che li attaccavano alla ricerca di schiavi da deportare. A causa delle numerose scorrerie, questo popolo conserva tuttora un forte istinto conservativo e la tradizione vuole che sin da piccoli gli Whirn siano iniziati all'autodifesa, anche se l'epoca delle invasioni è terminata ormai da lungo tempo.

### Attitudini

Le loro usanze ricordano molto le civiltà nipponiche. Sono essenzialmente pacifici e cordiali, anche se la storia li hanno costretti ad assumere un forte atteggiamento difensivo. Non serbano eccessivi rancori nei confronti degli Auran, anche se qualunque

Whirn preferirebbe essere torturato piuttosto di aiutare uno di loro.

Hanno un forte istinto alla curiosità, il che spinge molti di loro a partire dalla propria terra alla ricerca di avventure e novità nel mondo che per secoli non hanno potuto far altro che immaginare.

### Aspetto Fisico

Fisicamente gli Whirn si presentano come albinici di corporatura estremamente minuta, anche se perfettamente proporzionata. Stranamente sembra che sia una dote naturale degli Whirn quella di non far rumore mentre si muovono, ed anche se non sono molto forti i loro muscoli sono eccezionalmente scattanti.

Vestono sempre in maniera pratica e leggera, ed i loro vestiti non sono mai sgargianti o appariscenti. Non si separano mai da una borsa contenente alcuni degli attrezzi che usano più di frequente per lavorare. Spesso, se ne trovano opportunità, si mettono a lavorare nei posti più impensati.

Con la possibilità di valicare il Whirgast hanno scoperto la passione per l'avventura, e spesso capita che di punto in bianco un Whirn abbandoni tutto per partire in un viaggio di cui nessuno sa la meta.

### Lingua

La lingua degli Whirn è il Csandt (pronunciato "sànd"). È un idioma decisamente complicato da apprendere, tuttavia è molto scorrevole, elegante e piacevole da ascoltare. I migliori bardi di tutto il pianeta conoscono il Csandt e cantano alcune delle loro storie in questa lingua.

### Modificatori Razziali

**Caratteristiche:** Istinto +2; Costituzione -2; Agilità +2; Mana -2.

**Età:** Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Anziano 2d10+40.

**Capelli:** 01-65 Biondi; 66-00 Bianchi.

**Occhi:** 01-50 Azzurri; 51-70 Zaffiro; 71-85 Rossi; 86-00 Bianchi.

**Carnagione:** 01-70 Pallida; 71-00 Alabastro.

**Taglia:** Altezza -7; Peso -7.

**Lingua:** Csandt.

**Archetipi:** Combattente; Custode; Difensore Ombra; Furfante; Mercante; Psicoscenziato; Studioso.

# GLI ARCHETIPI

Gli Archetipi, che possiamo considerare per alcuni versi come “mestieri”, delineano alcuni modelli di Personaggio assegnando una serie di competenze iniziali. La scelta dell'Archetipo non pone un vincolo alle potenzialità del Personaggio; al di là dell'Archetipo scelto è infatti possibile scegliere un qualsiasi orientamento per il suo sviluppo. Si può decidere ad esempio di non sviluppare più le competenze da “Mercante” di un Personaggio che abbia questo Archetipo e di sviluppare, invece, le conoscenze nel mondo della magia.

Le competenze fornite per ogni Archetipo sono limitate. Questa scelta non deriva dal desiderio di limitare i Personaggi, quanto di specializzare le loro capacità solo in un campo ristretto, incoraggiando la collaborazione tra Personaggi di Archetipo differente e la creazione di gruppi disomogenei. Ogni Archetipo ha i suoi pregi ed i suoi difetti, ed è stato fatto in modo che il globale delle loro competenze sia il più equo possibile.

## Definizione degli Archetipi

Di seguito è possibile trovare la definizione dei vari Archetipi di Lords of Knowledge. Oltre ad informazioni descrittive sulla storia e sulle motivazioni di ogni Archetipo, sono riportate alcune informazioni da utilizzare in fase di creazione del Personaggio.

**Caratteristiche Consigliate:** Riporta il punteggio minimo di alcune Caratteristiche che il Personaggio dovrebbe avere per sfruttare al massimo l'Archetipo. Non si tratta di valori vincolanti.

**Competenze:** È un elenco delle Abilità conosciute dal Personaggio. Per ognuna di esse ottiene un Valore Base pari ad 1d6 più il valore indicato. Questo valore potrà essere eventualmente aumentato con la spesa dei Punti Liberi, come descritto nelle regole per la Creazione del Personaggio.

**Equipaggiamento:** Riporta i beni inizialmente posseduti dal Personaggio. Naturalmente è possibile vendere gli oggetti ritenuti superflui o acquistarne di altri con i Drog/Crediti iniziali, anche se il Master può richiedere adeguati Test in Contatti per trovare i beni richiesti.

**Speciale:** Riporta alcune note di particolare importanza, come eventuali Talenti Speciali, modifiche alla disponibilità dei Punti Liberi o oggetti singolari. A quest'ultima categoria appartengono i simboli di riconoscimento grazie al quale il Personaggio dichiara la sua appartenenza ad una determinata categoria; ulteriori informazioni in merito sono riportate nella descrizione dell'Archetipo.

## Cacciatore

Quello del Cacciatore è un Archetipo notevolmente diffuso soprattutto nelle zone boschive dell'entroterra, dove per poter sopravvivere l'unica alternativa all'agricoltura o all'allevamento è, appunto, la caccia. Nonostante si tramandi fin dagli albori della civiltà e preceda l'agricoltura, la caccia è un'attività a tutt'oggi assai praticata in molti luoghi, anche se in molte situazioni, come ad esempio nella realtà delle più grandi città, non ne esiste un'effettiva necessità. A volte infatti il diletto o il lucro assumono il posto del bisogno, cosicché è sempre più spesso possibile incontrare individui divenuti Cacciatori per sport o per frodo, anche se i migliori, inutile a dirlo, sono coloro che cacciano per procurarsi cibo e sostentamento.

Infatti le battute di caccia possono trasformarsi in pericolose avventure. Spesso l'inseguimento di una preda si protende per lungo tempo, anche per giorni, e non sono rare le situazioni in cui il cacciatore stesso diviene una preda a sua volta.

Tutti i Cacciatori si contraddistinguono quindi, oltre da un'indiscussa abilità con le armi da tiro, da una ineccepibile competenza nell'identificazione delle tracce e dalla capacità di sopravvivenza anche nei luoghi più inospitali.

Principalmente adattati alle più remote delle località, non è tuttavia raro incontrare Cacciatori anche nelle aree più civilizzate, seppur, come accennato, è il bisogno che li rende veramente competenti.

**Caratteristiche Consigliate:** Agilità 16, Istinto 14, Intelligenza 14.

**Competenze:** Armi a Distanza (a scelta tra AaD ad Arco e AaD a Due Mani): +7; Armi Corte: +6; Cono-

scienze Botaniche: +2; Conoscenze Meccaniche: +1; Empatia Animale: +7; Individuare: +8; Ispezionare/Cercare: +9; Manualità: +2; Precisione: +6; Resistenza Fisica: +6; Saltare/Cadere: +4; Sopravvivenza: +4.

**Equipaggiamento:** Abito comune, Zaino, Borraccia, Pugnale (85%), Arco Lungo o Balestra, Armatura completa di pelle, 3d6 x 850 Drog/Crediti.

**Speciale:** Tiratore Scelto ed Osservatore Attento

### Combattente

Guardie del corpo, mercenari, soldati, gladiatori, gendarmi... in tutte le zone civilizzate di Marahan esistono queste figure, che possono essere generalizzate con il nome di "Combattenti".

Esperti di una grande varietà di armi e di tecniche difensive, ai Combattenti non interessa tanto la mansione affidata loro, quanto la possibilità attraverso essa di poter continuamente migliorare sé stessi nel campo degli scontri armati.

I più costituiscono o sono al seguito di organizzazioni mercenarie che di volta in volta affidano loro compiti più disparati, dallo scortare un ricco mercante al portare a termine un lavoro sporco, fino al partecipare in combattimenti mortali oggetto di scommesse o, più semplicemente, rimpinguare le file dell'esercito del feudatario locale in guerra con il feudo vicino.

Moltissimi Combattenti cercano fama e fortuna lavorando in proprio, ma le gilde di mercenari sono troppo ben organizzate per lasciare spazio ai Combattenti indipendenti, e questi spesso finiscono per diventare malviventi senza scrupoli, pronti ad assassinare chiunque abbia anche solo la parvenza di possedere ricchezze sulla propria persona.

Comunque sia, la vita dei Combattenti è la più cruda e pericolosa, costretti ad affrontare scontri il più delle volte mortali e senza altri compagni fidati oltre alla propria arma. Solo i più in gamba vivono abbastanza da diventare famosi. Ed ancor meno raggiungono la vecchiaia.

**Caratteristiche Consigliate:** Agilità 16, Costituzione 14.

**Competenze:** Armi (quattro diverse a scelta tra Armi Corte, Armi Lunghe, Armi Medie, AaD ad Arco, AaD ad Una Mano, AaD a Due Mani o Scagliare): +9, +8, +7, +6 (uno diverso per ognuna); Combattere CaC: +6; Forza: +6; Intimidire: +3; Parare/Deflettere: +7; Resistenza Fisica: +6; Schivare: +5.

**Equipaggiamento:** Abito militare, Cappuccio e corpetto di maglia, Schinieri e bracciali in cuoio, Spada Corta o Spada o Picca o Arco Lungo (una a scelta), 3d6 x 1000 Drog/Crediti.

**Speciale:** Combattente Eccelso.

### Custode

Mentre le Divinità Terrene governano sulle creature mortali, la schiera delle Divinità Superiori dettano le leggi celesti. Ogni uomo è assai misero agli occhi di

queste divinità; tuttavia nella loro immensa misericordia hanno istruito alcuni Eletti mortali alle pratiche dei Rituali Naga, grazie ai quali è possibile elevare il proprio spirito a livelli superiori.

Questi Eletti sono conosciuti con il nome di Custodi dei Rituali Naga, e la loro mansione è quella di fungere da guida spirituale per il popolo.

I Custodi sono organizzati in piccoli Clan di istanza nella maggior parte delle città e distribuiti praticamente in tutta Marahan.

Due sono i nuclei principali dai quali questi Clan ricevono direttive. Il primo è Luminoso Tempio di Melàs, nella Repubblica di Barianor, ove risiede l'Alto Maestro dei Custodi ed il Consesso di Melàs. Il secondo è il Sacro Tempio di Lahku, nel regno di Fuu-neron, dimora dell'Oracolo dei Brone e dei suoi discepoli. Tra i due ordini non corre buon sangue, ma tuttavia si tollerano vicendevolmente ed anzi nessun conflitto aperto si è mai verificato finora.

Dopo un lungo periodo di apprendistato in uno dei Templi, i Custodi sono generalmente liberi di scegliere per il proprio futuro, almeno finché non vengono loro affidati incarichi specifici dal Tempio. Generalmente continuano il loro servizio allo stesso Tempio dove hanno ricevuto istruzione, oppure si ritirano in piccoli villaggi e divengono la loro guida spirituale. I più ferventi, tuttavia, intraprendono un lungo viaggio, alcuni alla ricerca della perfezione interiore, altri desiderosi di diffondere gli insegnamenti ricevuti, altri ancora nel tentativo combattere ed arginare il Karma malvagio riversato nel mondo.

**Caratteristiche Consigliate:** Carisma 16, Mana 14, Intelligenza 14.

**Competenze:** Affinità Arcanomacchine: +3; Conoscenze Fisiche: +2; Conoscenze Mediche: +6; Conoscenze Storiche: +7; Ispezionare/Cercare: +5; Mondanità/Empatia: +5; Resistenza Mentale: +7; Rituali: +9; Senso del Pericolo: +3; Volontà: +6.

**Equipaggiamento:** Abito rituale, Talismano di Metabolismo, Talismano Scudo (3), 3d6 x 1000 Drog/Crediti.

**Speciale:** Mago Prodigioso o Saggio Assennato.

### Difensore Ombra (Majoshu)

Assillati per secoli dalle popolazioni evolute della Torrida, gli whirn hanno sviluppato innumerevoli e temibili tecniche di combattimento e strategie di guerriglia. In questo periodo nacquero alcune organizzazioni di difesa evolutesi poi in vere e proprie caste guerriere, assai competenti e temute.

Alcune leggende narrano che un gruppo di questi ardimentosi guerrieri abbia navigato verso Est per liberare gli whirn resi schiavi, e nella loro operazione, pur sacrificando sé stessi, abbiano dato il via al rapido declino della civiltà loro nemica.

Nonostante siano a centinaia gli anni trascorsi da questo oscuro periodo, una su tutte le altre caste guerriere è sopravvissuta, ed i suoi membri sono conosciuti in tutta Marahan come Difensori Ombra. I

Majoshu, così sono conosciuti tra gli whirn, vengono solitamente scelti per successione ereditaria ed addestrati duramente fin da piccoli alle difficili arti di combattimento whirn. Vengono sottoposti ad una ferrea disciplina e temprati a superare le condizioni più stressanti, fino a diventare combattenti in grado di cavarsela in ogni situazione.

La loro obbedienza e fedeltà alla patria è fuori discussione.

Anche a seguito del periodo di pace che il Whirthar sta attraversando, sempre più Majoshu si partono dalla loro patria mossi dal desiderio di mettere a frutto i duri insegnamenti ricevuti.

**Caratteristiche Consigliate:** Agilità 16, Istinto 14.

**Competenze:** Acrobazia: +7; Armi Corte: +7; Armi Medie: +6; Arrampicarsi: +3; Arti Marziali: +6; Borseggiare: +5; Cavalcare: +3; Combattere CaC: +6; Conoscenze Meccaniche: +2; Controllare (a scelta tra Controllare Mezzi Marini e Controllare Mezzi Terrestri): +2; Forza: +4; Furtività/Nascondersi: +9; Individuare: +4; Parare/Deflettere: +3; Prontezza: +4; Raggiare/Convincere: +2; Saltare/Cadere: +3; Schivare: +3; Senso del Pericolo: +7; Travestimento: +2.

**Equipaggiamento:** Abito militare, Katana, Nunchaku o Tonfa, Sai (due), Corda con rampino, 3d6 x 900 Drog/Crediti.

**Speciale:** Punti Liberi dimezzati; Atleta Innato ed Artista della Fuga oppure Maestro della Dissimulazione e Reazione Rapida.

### Furfante

Alcuni dicono che si diviene Furfanti per sfortuna, altri per scelta. Sta di fatto che la vita del Furfante si rivela fruttuosa solo per chi è dotato di grande talento. E di molta fortuna.

Sempre alla ricerca di un nuovo "pollo" da spennare, che sia tramite il raggio o più direttamente con il furto, i Furfanti non possono fare a meno di guadagnarsi il pane alle spalle degli altri, il più delle volte contravvenendo alle leggi.

Non bisogna tuttavia pensare al Furfante come ad un mero ladruncolo o ad un abietto assassino. Nessuno come lui, infatti, conosce i più oscuri patimenti della povertà, e sono in realtà assai rari i Furfanti che prendono di mira chi non sia almeno più che benestante.

Purtroppo però la voce che più forte arriva alle orecchie delle autorità è proprio quella di chi è più ricco, di conseguenza le attività dei Furfanti vengono perseguite in maniera spesso più severa di quanto le situazioni effettivamente richiedano. E nelle grandi città, dove le autorità sono maggiormente organizzate, anche i Furfanti sono stati costretti ad organizzarsi; nascono così le gilde dei ladri, dei truffatori, dei tagliagole, ecc., tanto più nascoste quanto più è illegale è l'attività che svolgono, e decisamente poco tolleranti nei confronti di chi esercita per proprio conto.

Spesso è proprio per insofferenza nei confronti di queste gilde, per certi versi più pericolose delle auto-

rità, che molti Furfanti decidono di abbandonare la città ed andare in cerca di fortuna altrove; tuttavia solo la città, specie se grande, è l'ambiente ideale per le attività del Furfante, e non sono rari i casi in cui per sopravvivere lontani da queste sono costretti a svolgere *addirittura* un lavoro onesto.

**Caratteristiche Consigliate:** Carisma 16, Agilità 14, Intelligenza 14.

**Competenze:** Armi Corte: +7; Arrampicarsi: +2; Borseggiare: +7; Conoscenze Meccaniche: +3; Contatti: +5; Divincolarsi: +2; Furtività/Nascondersi: +9; Individuare: +4; Ispezionare/Cercare: +4; Manualità: +5; Prontezza: +6; Raggiare/Convincere: +7; Schivare: +4; Senso del Pericolo: +2; Travestimento: +4.

**Equipaggiamento:** Abito umile, Abito comune, Manganello, Coltello, Attrezzi per scassinare, 3d6 x 900 Drog/Crediti.

**Speciale:** Osservatore Attento ed Artista della Fuga oppure Atleta Innato ed Elusività Eccezionale oppure Maestro della Dissimulazione.

### Guardiano Errante

L'Ordine dei Guardiani Erranti ha profonde radici nella storia dell'Impero del Bronerun, antiche di circa 1200 anni. Sebbene nasca come guardia privata dell'Imperatore, in poco tempo evolve a vessillo delle leggi e portatori di giustizia. Alla ricerca di stabilità interna, anche l'Imperatore del Llundian decide di creare un ordine analogo, ed anzi estese la giurisdizione dei Guardiani Erranti brone anche nel Llundian.

Il concetto del Guardiano Errante nasce dalla necessità di arginare spiacevoli situazioni come corruzione, abuso di potere ed incompetenza. L'obbiettivo venne raggiunto affidando l'incarico di far rispettare le leggi a persone estremamente devote alla causa ed incorruttibili, creando un'organizzazione di viaggiatori privi di qualsiasi avere personale e della possibilità di poterne mai avere, addestrati alla disciplina ed alla conoscenza del Codice delle leggi.

A seguito di un rigoroso addestramento i volontari che intendono diventare Guardiani Erranti apprendono l'arte del combattimento, la legge dell'impero ed una ferrea disciplina. Una volta preparati al loro compito si spogliano dei loro averi ed intraprendono un viaggio senza fine in tutti i territori dell'Impero.

Nei loro doveri rientra la donazione di tutti gli eventuali averi trovati o ricevuti durante i numerosi viaggi alla prima città o al primo villaggio con un presidio di Guardiani Erranti ed il far rispettare la legge dell'Impero ovunque vadano. La loro permanenza in un qualsiasi luogo è consentita solo per un periodo limitato, a meno che al Guardiano non sia assegnata una mansione speciale, nel qual caso può anche recarsi in territori estranei all'Impero. D'altro canto, una volta riconosciuti come Guardiani Erranti tramite l'apposito sigillo, i sudditi dell'Impero sono tenuti a soddisfare qualsiasi sua esigenza, che comunque sarà limitata allo stretto indispensabile.



**Caratteristiche Consigliate:** Agilità 16, Carisma 14, Intelligenza 14.

**Competenze:** Armi Lunghe: +7; Armi Medie: +8; Arti Marziali (una che faccia uso di armi): +6; Cavalcare: +7; Conoscenze Giuridiche: +9; Conoscenze Storiche: +3; Interrogare: +7; Intimidire: +6; Ispezionare/Cercare: +4; Parare/Deflettere: +6; Resistenza Fisica: +6.

**Equipaggiamento:** Abito militare, Abito comune, Cavallo, Spada, Lancia da cavaliere, Corpetto di maglia (55%) o di cuoio.

**Speciale:** Medaglione identificativo dei Guardiani Erant; Atleta Innato ed Osservatore Attento.

### Guerriero delle Dune (Shanka'Dee)

Avvezzi fin dalla nascita ai rigori del deserto, spesso i nordan seguono l'addestramento necessario a diventare uno Shanka'Dee, un Guerriero delle Dune.

Pur non essendo organizzati ed ufficialmente riconosciuti, i Guerrieri delle Dune compongono a tutti gli effetti l'esercito e la forza principale dell'Undenor, numerosi quanto le carovane di nomadi disseminate in tutto il Deserto dei Lamenti ed assai più motivati di qualsiasi soldato. Il fervore che li contraddistingue durante gli scontri è a dir poco leggendario, e non c'è armata che non tema il famigerato Esercito delle Dune.

In verità i Guerrieri delle Dune nascono come milizia di scorta alle varie carovane vaganti nel deserto centro settentrionale di Torrida; tuttavia l'attacco alla terra dei nordan è senza pari, e l'idea di dover combattere per la libertà propria e dei propri simili infiamma i loro animi e li spingono ad addestrarsi forsennatamente, anche quando in realtà non esiste nessuna minaccia presente o futura per l'Undenor.

Forgiati dal deserto e dalla passione, i Guerrieri delle Dune diventano macchine da guerra perfettamente calibrate agli scontri tra le sabbie; questi fattori insieme alla loro grande adattabilità li rende combattenti assai apprezzati anche nel resto di Marahan.

**Caratteristiche Consigliate:** Agilità 16, Costituzione 14, Istinto 14.

**Competenze:** Acrobazia: +3; Armi Medie: +8; Cavalcare: +7; Combattere CaC: +5; Forza: +6; Parare/Deflettere: +6; Resistenza Fisica: +7; Schivare: +5; Senso del Pericolo: +5; Sopravvivenza: +7.

**Equipaggiamento:** Abito militare, Cavallo, Spada, Corpetto e schinieri di cuoio, Scudo rotondo, 3d6 x 800 Drog/Crediti.

**Speciale:** Combattente Eccelso ed Infaticabile.

### Guerriero Tribale (Nambutu)

Sono originari delle tribù arboreane, e nascono come guerrieri prescelti incaricati della difesa della comunità. Alcuni Guerrieri Tribali di particolare valore avevano l'onore di essere la guardia personale di figure di spicco come il capotribù, lo sciamano o l'anziano.

All'interno della comunità il loro prestigio dipende direttamente dal loro valore e non sono rare le situazioni in cui, pur di dimostrarlo, si oppongono fieramente ad avversari palesemente più forti, come belve feroci o Guerrieri Tribali di tribù avversarie. Il loro orgoglio è secondo soltanto alla venerazione nei confronti del capotribù o dello sciamano, ed il compito al quale sono preposti li spinge a dare il massimo.

Oltre ad essere abili combattenti ed arcieri infallibili, sono grandi esperti della foresta, in grado di non perdere mai l'orientamento ed avvezzi a sopravvivere nelle più avverse delle condizioni.

Nonostante il Nambutu sia fortemente legato alla sua comunità, accade spesso che per volere del capotribù, dell'anziano o dello sciamano gli vengano affidati compiti che lo allontanano anche per lungo tempo. Succede, inoltre, che a seguito di una sventura il disonore cada su di loro. In questi casi i Nambutu si allontanano dalla tribù di propria iniziativa per non tornare mai più. I più fortunati vengono accolti da altre tribù, ma assai più numerosi sono quelli che vagano in solitudine per il resto della vita, o che decidono di avventurarsi nel mondo civilizzato.

**Caratteristiche Consigliate:** Agilità 16, Istinto 16.

**Competenze:** AaD, ad arco: +7; Armi Lunghe: +4; Arrampicarsi: +8; Combattere CaC: +7; Conoscenze Botaniche: +3; Conoscenze Meccaniche: +4; Furtività/Nascondersi: +5; Prontezza: +6; Resistenza Fisica: +4; Saltare/Cadere: +6; Senso del Pericolo: +7; Sopravvivenza: +9.

**Equipaggiamento:** Abito umile, Picca o Lancia da fante, Arco lungo (60%) o corto, Corpetto di pelli (come cuoio), 3d6 x 750 Drog/Crediti.

**Speciale:** Tiratore Scelto oppure Atleta Innato ed Osservatore Attento.

### Mercante

In tutte le aree civilizzate, e sempre più spesso anche in quelle meno, è assai frequente incontrare la figura del Mercante.

Molti di essi, specie quelli meno intraprendenti, sono in grado di offrire non più della mera merce materiale. I migliori, invece, possono procurare di tutto, in modo particolare se l'oggetto della richiesta rientra nella sua specializzazione. Informazioni, pettolezzi, avventure, ingaggi... grazie alla sua vasta rete di conoscenze il Mercante può letteralmente realizzare qualsiasi desiderio, posto che l'acquirente sia in grado di pagare adeguatamente.

Sempre alla ricerca dell'affare della loro vita, trascorrono gran parte del tempo viaggiando da una città all'altra, comperando merce dove i prezzi sono più bassi per vendere dove sono alti. Oppure si stabiliscono in una grande città, dove magari in collaborazione con una gilda di Furfanti intessono una fitta rete di spionaggio, e si dedicano alla compravendita di informazioni. Alcuni, i più pazzi, addirittura si mettono alla ricerca di città perdute o civiltà nasco-

ste, nella speranza di poter ritornare con qualche pezzo antichissimo da vendere ai collezionisti ad un prezzo esorbitante.

Esperitissimi nelle trattative e nelle arti oratorie, anche se maggiormente adattati alle zone urbane sono abbastanza scaltri da sapersela cavare nella maggior parte delle situazioni.

**Caratteristiche Consigliate:** Carisma 16, Intelligenza 16.

**Competenze:** Armi Corte: +4; Arte: +5; Cavalcare: +4; Conoscenze Generiche: +5; Contatti: +8; Controllare (a scelta tra Controllare Mezzi Marini e Controllare Mezzi Terrestri): +5; Etichetta: +3; Individuare: +5; Manualità: +2; Mondanità/Empatia: +8; Raggiare/Convincere: +9; Sedurre: +6; Valutare: +10.

**Equipaggiamento:** Abito comune, Abito nobile, Carro con 2 muli o piccola imbarcazione nel porto più vicino, 3d6 x 1200 Drog/Crediti.

**Speciale:** Oratore Impareggiabile.

### Nobile Decaduto

La nobiltà, in maniera meritata o meno, rappresenta l'ossatura dell'organizzazione alla guida dei paesi. La rilevanza delle loro opinioni ed il loro grado nobiliare dipende direttamente dalle dimensioni e dal valore dei loro possedimenti, e solitamente si ottiene solo a titolo ereditario. Solo le principali figure nobiliari, come Re ed Imperatori, possono conferire titoli nobiliari a chi ne è in possesso, tuttavia la pratica è assai rara e comunque solo a seguito di meriti particolari. Senza contare che la nobiltà è molto gelosa del suo rango e non vede di buon occhio i novelli nobili. Assai più rara è la revoca dei titoli nobiliari, che si verifica solo in grado di grande disonore.

Avviene tuttavia con relativa frequenza che un nobile perda tutti i suoi averi, o che a causa di attriti familiari venga diseredato prima di ottenerli. In questi casi si parla di Nobili Decaduti ed il titolo nobiliare, insieme alla ferrea istruzione ricevuta, sono le uniche cose che restano.

Vagano raminghi per le città, in bilico tra la necessità ed il disprezzo per un lavoro, desiderosi di essere rispettati come giustamente si deve ed alla ricerca di riscattare le loro origini.

Chi nasce nobile viene sottoposto, volente o nolente, ad una rigida disciplina, una vasta istruzione ed un adeguato addestramento, il tutto in nome dell'etichetta ed al prestigio di famiglia. Le loro competenze risultano quindi assai numerose, anche se ciò comporta un'infanzia spesso assai infelice.

**Caratteristiche Consigliate:** Agilità 14, Carisma 14, Intelligenza 14.

**Competenze:** Armi a Distanza (una a scelta tra AaD ad Arco, AaD ad Una Mano e AaD a Due Mani): +5; Armi Medie: +7; Arte: +4; Arti Marziali: +3; Cavalcare: +4; Conoscenze Generiche: +3; Conoscenze Giuridiche: +4; Conoscenze Storiche: +4; Contatti: +4; Etichetta: +8; Ispezionare/Cercare: +5; Lingua (una a

scelta): +4; Mondanità/Empatia: +5; Nuotare: +2; Parare/Deflettere: +4; Raggiare/Convincere: +5; Resistenza Fisica: +4; Valutare: +2.

**Equipaggiamento:** Abito nobile, Cavallo (45%), Spada (30%) o Stocco, 3d6 x 1100 Drog/Crediti.

**Speciale:** Blasone di riconoscimento con il simbolo della famiglia; Punti Liberi dimezzati; Oratore Impareggiabile o Saggio Assennato.

### Novizio

Per sancire un trattato di alleanza tra l'Impero Llundian e la Repubblica di Barianor sono stati istituiti alcuni ordini cavallereschi iniziati ai rituali naga, allo stesso tempo al servizio dell'Imperatore e del Luminoso Tempio di Melàs.

Nell'Impero Bronerun tre Eserciti di antiche tradizioni affondano le loro radici nella dinastia dell'Oracolo ed a loro volta vengono istruiti nei fondamenti dei rituali. Anche se non vengono identificati come "ordini cavallereschi", a tutti gli effetti ne rivestono il ruolo.

Entrambe gli Imperi godono dei servizi di corpi d'élite addestrati al combattimento ed alla pratica dei rituali: i Cavalieri. Assai scarsi sono gli avversari in grado di tener loro testa. Grazie al loro rango ed alle loro competenze sono tra i pochi che hanno accesso ai temibili "giganti", ed i Cavalieri di maggiore anzianità giungono a possedere un gigante personale, solitamente assegnatogli per il valore dimostrato.

Entrare a far parte di un ordine cavalleresco non è tuttavia semplice come entrare in uno qualsiasi dei reparti dell'esercito, e prima è necessario superare un lungo periodo di noviziato.

Solo chi è di nobili origini ha accesso al noviziato, e nel farlo rinuncia a tutti i suoi beni terreni per dedicarsi con umiltà al servizio dell'Impero. L'addestramento è severo ed è richiesta una disciplina ferrea: i Cavalieri infatti devono essere esempio di rettitudine e di virtù, doti che rappresentano la loro forza e temprano il loro spirito. Solo chi possiede queste doti può aspirare al cavalierato.

A volte il passaggio da Novizio a Cavaliere avviene per concessione di un Cavaliere anziano a seguito del valore dimostrato, ma più spesso viene assegnata dall'ordine una missione nella quale il Novizio dimostra di essere riuscito ad incarnare gli ideali dell'ordine. Questo tipo di missioni non di rado impegnano il Novizio per lungo tempo, portandolo anche assai lontano dalla sua terra.

**Caratteristiche Consigliate:** Agilità 16, Carisma 14, Mana 14, Costituzione 14.

**Competenze:** Affinità Arcanomacchine: +3; Armi Lunghie: +8; Armi Medie: +7; Arti Marziali (una che faccia uso di armi): +3; Cavalcare: +7; Conoscenze Giuridiche: +5; Conoscenze Storiche: +4; Controllare Giganti: +4; Etichetta: +5; Forza: +3; Intimidire: +2; Lingua (una a scelta): +5; Parare/Deflettere: +5; Resistenza Fisica: +4; Rituali: +4; Senso del Pericolo: +4; Volontà: +3.

**Equipaggiamento:** Abito militare, Abito nobile, Spada, Lancia da cavaliere, Cavallo, Armatura completa di maglia metallica, 3d6 x 500 Drog/Crediti.

**Speciale:** Blasone dell'ordine di appartenenza; Punti Liberi dimezzati; Combattente Eccelso e Controllo del Colpo.

### Psicoscientziato

Ogni essere senziente, a seguito di un opportuno periodo di addestramento, è in grado di operare un'interazione tra mente e materia. È questo che insegna la Psicoscienza, la più preziosa delle conoscenze segrete custodite sotto Dolgas.

Questa disciplina è indubbiamente la più complessa, e nonostante gli anni trascorsi dalla Rivelazione e gli incessanti studi a riguardo nessuno è ancora riuscito a dominarla in maniera completa.

Soprattutto per via delle loro facoltà mentali alcuni individui, spesso fin da piccoli, vengono istruiti in questa disciplina per diventare Psicoscientziati, studiosi nel campo delle scienze delle energie psichiche. L'addestramento è molto duro, e gli Psicoscientziati non hanno scrupoli nell'eseguire esperimenti anche crudeli sugli iniziati, come fossero cavie umane. Solo pochi hanno la fortuna di divenire Psicoscientziati, ed anzi molti muoiono nell'impresa, o peggio. Raramente si verificano delle fughe di iniziati, ed ogni volta vengono ricercati alla stregua dei peggiori criminali e messi a tacere il prima possibile. I metodi utilizzati sono brutali, e la Corporazione delle Scienze si impegna scrupolosamente a mantenerli segreti. I fortunati che vengono riconosciuti come Psicoscientziati entrano a far parte dell'organigramma della Corporazione delle Scienze, all'inizio assegnati ad un piccolo progetto sullo studio della Psicoscienza o delle Arcanomacchine. Per tutta la vita saranno comunque legati alla Corporazione, ed avranno libertà di azione molto limitata.

Chi fugge, che sia nella fase di addestramento o dopo averla superata, viene perseguitato duramente, e rischia di diventare una cavia sottoposta ai più terribili degli esperimenti.

Che sia un fuggitivo o meno, lo Psicoscientziato ha tuttavia il grande privilegio di conoscere i segreti necessari per allacciare il mondo fisico a quello psichico, e godono di grande prestigio. I più esperti sono in grado di compiere veri e propri prodigi piegando addirittura le leggi della fisica; tuttavia ogni Psicoscientziato è sottoposto al dominio della Corporazione delle Scienze, che riveste il ruolo di persecutore o di tiranno in base alla situazione.

**Caratteristiche Consigliate:** Intelligenza 16, Mana 14.

**Competenze:** Affinità Arcanomacchine: +5; Conoscenza Elettroniche: +4; Conoscenze Fisiche: +5; Conoscenze Generiche: +6; Conoscenze Mediche: +3; Intimidire: +3; Ispezionare/Cercare: +4; Poteri Psicoscientifici: +9; Resistenza mentale: +7; Volontà: +6.

**Equipaggiamento:** Abito comune, Divisa della Corporazione, 3d6 x 1100 Drog/Crediti.

**Speciale:** Medaglione di riconoscimento della Corporazione delle Scienze (gerarchia 15+1d3); Mago Prodigioso oppure Tecnico Provetto.

### Sciamano (Kebukte)

Gli Sciamani sono figure di spicco delle tribù arboreane. Rappresentano allo stesso tempo la guida spirituale, il saggio ed il guaritore della comunità. La loro disciplina spirituale è quella che per prima ha permesso agli esseri senzienti di entrare in comunicazione con gli dei. Grazie a riti empirici e visionari possono infatti arrivare ad usufruire di alcuni dei favori delle divinità terrene, notoriamente più vicine agli esseri mortali rispetto alle altre. Molti di questi riti prevedono piccoli sacrifici da eseguire preventivamente sul proprio corpo come tatuaggi, cicatrici, piercing o altro, operazioni che rendono gli Sciamani facilmente identificabili anche da occhi meno esperti.

Nonostante godano di grande privilegio e rispetto all'interno delle tribù, gli Sciamani non sono legati ai comuni beni terreni e non esitano ad abbandonare la comunità non appena ne sentono l'impulso. Tuttavia sono assai poco comuni gli abbandoni avvenuti prima di aver trovato un degno sostituto. Ogni Sciamano, infatti, raggiunta una certa età prende ad istruire almeno un discepolo. Solitamente quello che si è rivelato il migliore prende il suo posto non appena il suo apprendistato abbia raggiunto buoni livelli, e ciò coincide con la misteriosa scomparsa dello Sciamano anziano. Altre volte, invece, l'allievo prende il posto del suo mentore quando questo si allontana dal villaggio spinto dal volere degli dei.

Non c'è posto per due Sciamani nella stessa tribù, per cui gli altri allievi devono scegliere tra l'essere esiliati ed il diventare aiutanti del nuovo Sciamano.

La dote principale degli Sciamani sta nell'essere in grado di ascoltare la voce del loro istinto, capacità che li mette in grado di attingere al potere delle divinità terrene sotto forma di Invocazioni Sciamaniche. Non hanno molta affinità con gli ambienti civilizzati, ma il loro buon senso li rende capaci di adattarsi in qualsiasi situazione.

**Caratteristiche Consigliate:** Istinto 16, Mana 14.

**Competenze:** Conoscenze Botaniche: +7; Conoscenze Generiche: +5; Conoscenze Mediche: +5; Empatia Animale: +3; Invocazioni Sciamaniche: +9; Individuare: +3; Resistenza mentale: +6; Senso del Pericolo: +3; Sopravvivenza: +5; Volontà: +6.

**Equipaggiamento:** Abito umile, Abito rituale, Casacca di pelli grezze (è come un corpetto di cuoio), 3d6 x 900 Drog/Crediti.

**Speciale:** Mago Prodigioso.

### Studioso della Corporazione

Estremamente rari e fortunati sono coloro che hanno la possibilità di entrare in contatto con il sapere nascosto sotto Dolgas. Tutti, comunque, pagano lo

## IL PERSONAGGIO - PAGINA 68

scotto passando tutta la loro vita al servizio della Corporazione delle Scienze.

Di solito l'apprendistato inizia dopo una dura selezione o, nei casi più fortunati, a seguito di una raccomandazione. Il periodo iniziale di studio è lungo e duro, e chi non dimostra abbastanza impegno o talento viene malamente allontanato dalla Corporazione. Gli altri invece entrano a far parte del suo organigramma, ai gradini più bassi della gerarchia ed assegnati a progetti secondari. Solo dopo un altro lungo periodo di pratica avvengono le prime promozioni, ed allo Studioso vengono concesse le prime libertà di azione, purché abbiano un riscontro al progetto loro assegnato. Giunti a questo punto difficilmente uno Studioso ha il desiderio di abbandonare la Corporazione, ma se ciò dovesse accadere esso viene sottoposto ad una rigida sorveglianza e privato della libertà di trasmettere il proprio sapere.

Grazie alla loro sapienza godono di molto prestigio e di un rispetto che diventa quasi reverenza negli ambienti meno istruiti.

Gli Studiosi della Corporazione sono gli unici ad avere accesso ed a saper usare gli ultimi ritrovati della tecnologia, ed un gruppo di Studiosi è indispensabile alla manutenzione della maggior parte di questi gingilli. Le loro conoscenze li rendono fonda-

mentali praticamente in qualsiasi altro campo, grazie alla capacità di offrire allo stesso tempo sia supporto tecnico che medico.

**Caratteristiche Consigliate:** Intelligenza 16, Mana 14.

**Competenze:** Affinità Arcanomacchine: +6; Conoscenze Generiche: +4; Conoscenze (quattro diverse a scelta tra Conoscenze Biologiche, Conoscenze Botaniche, Conoscenze Chimiche, Conoscenze Elettroniche, Conoscenze Fisiche, Conoscenze Geologiche, Conoscenze Meccaniche o Conoscenze Mediche): +10, +9, +7, +5 (uno diverso per ognuna); Controllare (due diversi tra Controllare Giganti, Controllare Mezzi Aerei, Controllare Mezzi Marini o Controllare Mezzi Terrestri): +7, +3 (uno diverso per ognuna); Individuare: +2; Ispezionare/Cercare: +5; Lingua (una a scelta): +6; Manualità: +2; Poteri Psicospirituali: +4; Resistenza Mentale: +2; Volontà: +2.

**Equipaggiamento:** Abito comune, Divisa della Corporazione, Cannocchiale o Rilevatore di Magia o Rilevatore di Movimento, Zaino, Borsa Medica, Attrezzi per Riparare o Strumenti Chirurgici (a scelta), 3d6 x 1100 Drog/Crediti.

**Speciale:** Medaglione di riconoscimento della Corporazione delle Scienze (gerarchia 15+1d3); Saggio Assennato oppure Tecnico Provetto.

# L'EQUIPAGGIAMENTO

Se è vero che l'abito non fa il monaco, è altrettanto vero che un monaco senza rosario non è degno di questo nome. In questo capitolo verranno descritti alcuni oggetti (e servizi) utili, se non necessari, alla vita dell'avventuriero.

Tutto quanto descritto in questo capitolo non è da considerarsi esaustivo, si tratta piuttosto di un punto di riferimento sul quale basarsi per introdurre nel gioco accessori interessanti.

Ogni Personaggio può portare con sé tutto quello che desidera, sempre che riesca a trovarlo in commercio ed abbia di che pagarlo. In Lords od Knowledge non si è voluto intenzionalmente tener conto dell'ingombro degli oggetti, lasciando al buon senso del Master (e dei Giocatori) il compito di valutare se un oggetto può essere trasportato o meno.

## Equipaggiamento Comune

Quelli di seguito descritti sono alcuni tra i più comuni oggetti in circolazione. Salvo diversa indicazione va assunta una reperibilità di 10, tuttavia il Master è tenuto a modificare tale reperibilità in base alla zona ed alla disponibilità dell'oggetto.

Il costo è espresso in Drog o Crediti (hanno lo stesso valore), e può essere modificato a discrezione del Master in funzione della disponibilità dell'oggetto.

Per farsi un'idea approssimativa dei prezzi è possibile considerare il valore di un Drog pari a circa 0,1 Euro, bisogna però tenere a mente che alcuni oggetti molto diffusi al giorno d'oggi avranno un prezzo maggiore nel gioco e viceversa.

**Abito:** Esistono vestiti di varie foggie e differente valore, e se è vero che l'abito non fa il monaco, è altresì vero che difficilmente chi non è nobile può permettersi un abito di questo rango. Gli abiti umili sono solitamente

Equipaggiamento Comune			
Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Abito umile	100	Finimenti per cavalcatura	650
Abito militare	450	Frecce (20)	200
Abito comune	500	Dardi (20)	250
Abito rituale	750	Dormita in locanda, stanza singola	150
Abito nobiliare	1500	Dormita in locanda, stanza comune	75
Abito regale	5000	Dormita in un fienile	50
Acciarino	50	Lanterna	250
Attrezzi per riparazioni meccaniche	1500	Mantello	300
Attrezzi per riparazioni elettroniche	2000	Olio per lanterna	20
Attrezzi per scassinare	1500	Pasto in locanda mediocre	25
Batterie	200	Pasto in locanda decente	50
Bestiame da soma	4000	Pasto in locanda ottimo	150
Bestiame da traino	3000	Pasto in casa	15
Bevuta	10	Piede di porco	650
Bisaccia	180	Rampino per corda	300
Borraccia	150	Ricarica borsa medica	150
Borsa	200	Sacco a pelo	750
Borsa medica	400	Specchio	250
Carretto	7000	Stoviglie & Pentole	200
Cavallo da guerra	8000	Strumenti chirurgici	2000
Cavallo da sella	5000	Tenda Niduvese	750
Coperta	200	Torcia	30
Corda	150	Torcia elettrica	1200
Cura in pronto soccorso	850	Trucco di scena	750
Faretra	150	Zaino	300

te indossati da poveri contadini o da mendicanti, o anche da bottegai, quando non è giorno di mercato. Abito militare non è sinonimo di uniforme, ma piuttosto di vestiario robusto, spartano e pratico allo stesso tempo. Gli abiti comuni sono normalmente i più diffusi nelle città e nei grandi villaggi, ed è quasi obbligatorio indossare vestiario di questo tipo. Abiti nobiliari e regali sono molto difficili da trovare e molto costosi, anche perché vengono confezionati unicamente su misura.

**Acciarino:** Per accendere un fuoco senza esser stato boy scout.

**Attrezzi per riparazioni meccaniche:** Comprende tutta una serie di attrezzature indispensabili per ogni tipo di riparazione meccanica: chiavi inglesi, cacciaviti, un piccolo trapano, un piccolo saldatore, ecc. Fornisce un Bonus di +2 ai Test quando si tratta di riparare o modificare qualsiasi macchinario.

**Attrezzi per riparazioni elettroniche:** Una serie di utili strumenti per riparare attrezzature elettroniche: tester, resistenze di ricambio, fusibili, diodi, ed un piccolo saldatore termico. Fornisce un Bonus di +2 ai Test di riparazione o modifica di componenti elettroniche.

**Attrezzi per scassinare:** Grimaldelli, lime, passepartout, seghetti, ecc. Il kit contiene l'indispensabile per aprire qualsiasi serratura quando non si dispone della sua chiave. Garantiscono un Bonus di +2 a tutti i Test eseguiti per forzare serrature.

**Batterie:** Necessarie per far funzionare apparecchi elettronici. Un apparecchio funziona per 3 ore per ogni batteria richiesta.

**Bestiame:** Esistono varie razze di animali più o meno adatte a trainare o portare carichi in groppa. In ogni caso il prezzo può variare fino al 50% in base alla purezza della razza, alla salute dell'animale, ecc.

**Bevuta:** Un bicchierino di buon liquore o un bel boccale di birra possono rimettere a nuovo un uomo, tuttavia attenzione ai locandieri ladri: il prezzo di una bevuta può infatti costarvi fino al 1000% in più del previsto!

**Bisaccia:** Un contenitore di varia dimensione da agganciare alla sella o alla soma della cavalcatura. Spesso le bisacce sono vendute accoppiate.

**Borraccia:** Una robusta borraccia di pelle di animale dalla capacità di 1 litro. Esistono borracce più capienti: aggiungete 150 Drog per ogni litro in più.

**Borsa:** Un ampio e robusto contenitore di stoffa o di pelle, spesso fornito di una tracolla, utile per trasportare oggetti o materiali.

**Borsa medica:** Si tratta di una piccola borsa contenente strumenti e sostanze indispensabili per apportare le prime cure ad un ferito. Garantisce un Bonus di +2 ai Test di Pronto Soccorso. Può essere usata 3 volte prima che le bende ed i disinfettanti si esauriscano.

**Carretto:** Un mezzo umile ma tutt'altro che in via di scomparsa. Per il prezzo riportato è possibile acquistare un capiente carro coperto in grado di ospitare fino a 4 persone. Viene trainato da almeno 2 animali da traino (non inclusi, ovviamente).

**Cavallo:** Esistono moltissime razze di cavalli, tuttavia le abbiamo raggruppate in due categorie: i cavalli da guerra, robusti ed addestrati al combattimento, ed i cavalli da sella, più minuti e docili, adatti al viaggio. I prezzi indicati possono variare fino al 50% in più o in meno del prezzo indicato, in base alla richiesta ed alle disponibilità.

**Coperta:** Una calda ed ampia coperta indispensabile per superare il gelo della notte.

**Corda:** Per questo prezzo è possibile comperare una robusta corda lunga 15 m. Fornisce un Bonus di +2 ai Test per arrampicarsi.

**Cura in pronto soccorso:** Può capitare di farsi seriamente male. Fortunatamente in ogni città c'è almeno un tempio o un cerusico in grado di medicare una ferita. Tuttavia, trattandosi di persone che come tutti hanno bisogno di mangiare, questo genere di interventi vanno pur pagati.

**Faretra:** Una faretra di pelle in grado di contenere fino a 20 frecce o dardi. Ovviamente non inclusi.

**Finimenti per Cavalcatura:** Briglie, sella, staffe e tutto quanto serve per cavalcare. Esistono in moltissime fogge ed il prezzo può variare di conseguenza.

**Frecce (20):** Frecce lunghe di legno leggero, con piume di rapace e punta di metallo.

**Dardi (20):** Dardi robusti adatti a qualsiasi tipo di balestra.

**Dormita:** Anche gli eroi più forti hanno bisogno di dormire, ogni tanto. E non avendo una casa, spesso si finisce per dormire in locanda (quando va bene) o addirittura in un fienile. I prezzi delle locande possono variare grandemente fino al 1000%, specie per le stanze singole.

**Lanterna:** Funziona a comune combustibile ed è in grado di illuminare un'area di 6 m di raggio.

**Mantello:** Un mantello robusto ed impermeabile da mettere sulle spalle per stare al caldo ed all'asciutto, spesso dotato di cappuccio.

**Olio per lanterna:** Ricarica per lanterna. Dura 4 ore.

**Pasto in locanda:** Un pranzo in locanda, di varia qualità.

**Pasto in casa:** Indica la spesa per il cibo generico non cotto. Ovviamente bisogna che qualcuno pensi a cucinarlo.

**Piede di porco:** Una robusta sbarra di metallo sottile e ricurva ad una estremità, usata per far leva. Garantisce un bonus di +10 alla Forza nei Test effettuati per aprire porte, scardinare cancelli, ecc.

**Rampino per corda:** Rampino di acciaio a 3 punte, molto resistente. Può essere legato in cima ad una corda e poi lanciato sul tetto di una casa o tra i rami di un albero per facilitare l'arrampicata. Il rampino fa presa con un Test in Scagliare; la difficoltà del Test viene stabilita dal Master in base al supporto sul quale deve far presa, ad esempio: Facile per agganciarsi a dei rami, Normale per agganciarsi in cima ad un muro, ecc.

**Ricarica per borsa medica:** Ricarica completa che permette di utilizzare altre 3 volte la borsa medica.

**Sacco a pelo:** Un grande sacco con imbottitura in pelliccia o piuma d'oca. È in grado di mantenere una discreta temperatura corporea ed è la soluzione ideale quando si è costretti a dormire all'aperto o in tenda.

**Specchio:** Un piccolo specchio di metallo di circa 10x15 cm. Utile per sbirciare dietro gli angoli senza essere visti o per controllare se ci sono degli spinaci tra i denti.

**Stoviglie & Pentole:** Tutto il necessario per prepararsi da mangiare: forchetta, cucchiaio, bicchiere, gavetta, ecc. Forniscono un Bonus di +2 ai Test di Sopravvivenza per prepararsi il rancio.

**Strumenti Chirurgici:** Necessari per poter eseguire interventi chirurgici. Forniscono un bonus di +2 ai Test di Pronto Soccorso in caso di una qualsiasi complicazione.

**Tenda Niduvese:** Un kit di assi di legno o metallo e di tessuti che possono essere assemblati in poco tempo per allestire una tenda abbastanza spaziosa da ospitare due persone. Si monta con un Test Facile in Sopravvivenza o Conoscenze Meccaniche.

**Trucco di scena:** Serie di belletti e protesi in lattice per alterare il proprio aspetto. Offrono un Bonus di +2 ai Test di Travestimento e, se usati preventivamente, anche a Mondanità/Empatia e Sedurre. Il trucco resta attivo un giorno, poi va risistemato. Questa serie di accessori possono essere utilizzati 5 volte prima di consumarsi, dopodiché diventano inutili.

**Torcia:** Torcia di legno o materiali combustibili in grado di bruciare per 1 ora ed in grado di illuminare una zona di 5 metri di raggio.

**Torcia elettrica:** Funziona con 2 batterie ed è in grado di generare un fascio luminoso in grado di illuminare fino a 10 metri di distanza.

**Zaino:** Robustissimo zaino di cuoio molto pratico e capiente, dotato di numerose tasche.

## Equipaggiamento Speciale

Quelli proposti di seguito sono alcuni degli oggetti meno comuni realizzati grazie alla tecnologia derivante dalla Rivelazione. La maggior parte di questi oggetti sono attrezzi specifici per psicoscienziati, custodi ed ingegneri. A meno di diverse indicazioni, la reperibilità di questi oggetti è di 22.

Equipaggiamento Speciale	Costo
Oggetto	
Arcanobatteria	2700
Arcanocchiali	4820
AMP-10	9300
Binocolo	1200
Cannocchiale	2000
Cavallo Meccanico	64200
Lanterna Arcana	2300
Occhiali a infrarossi	2100
Rilevatore di Magia	3200
Rilevatore di Movimento	2000
Veicolo Meccanico	54000
Veste da Traversata	7500

**Arcanobatteria:** Arcanomacchina generica in grado di produrre energia elettrica dall'energia spirituale. In

pratica sostituisce le normali batterie. Ulteriori dettagli sono forniti al paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Arcanocchiali:** Sono degli speciali occhiali ad alta tecnologia arcana che permettono di vedere in situazioni di scarsa visibilità ed affina la percezione dei dettagli degli oggetti. Ulteriori dettagli sono forniti al paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**AMP-10:** Di forma cilindrica alto 30 cm e largo 25, pesa 2 Kg ed è dotato di una impugnatura e di un gancio per essere ancorato alla cintura. Permette di immagazzinare fino a 10 Punti Magia, che possono essere riutilizzati in seguito ai propri. Ulteriori dettagli sono forniti al paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Binocolo:** Permette di vedere a lunghe distanze. Distingue particolari fino a 1000m.

**Cannocchiale:** In sostanza è simile al Binocolo, ma molto più potente. Distingue particolari fino a 3000m.

**Lanterna Arcana:** Molto simile ad una comune lanterna ma di fattura decisamente più elaborata, in grado di produrre luce a partire dall'energia spirituale. Ulteriori dettagli sono forniti al paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Cavallo Meccanico:** Il massimo per pavoneggiarsi del proprio status sociale. Sono molto rari quanto pregiati. Reperibilità 46.

**Occhiali a infrarossi:** Funzionano con una batteria e quando sono in funzione permettono di individuare le emissioni termiche della maggior parte degli esseri viventi.

**Rilevatore di Magia:** È un Arcanomacchina. Permette di individuare oggetti magici, magicamente in funzione o esseri sovranaturali. Ulteriori dettagli sono forniti al paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Rilevatore di Movimento:** Funziona con 3 batterie e permette di rilevare qualsiasi movimento entro 15 metri di raggio, indicandone la posizione rispetto al dispositivo.

**Talismano:** Esistono numerosissimi tipi di talismani, da usare con gli AMP o da indossare. Ulteriori dettagli sono forniti al sotto paragrafo *Talismani* del capitolo *La Magia*, pag. 122.

**Veicolo Meccanico:** Gli autoveicoli per uso personale sono molto rari, ancor più dei Giganti Meccanici. Il Movimento di questi veicoli è 30, e la loro Reperibilità è pari a 38.

**Veste da Traversata:** Equipaggiamento tipico delle popolazioni nomadi nordan, per la sua versatilità dopo la rivelazione si è presto diffuso tra tutte le civiltà. È composto da una tuta che copre per intero il personaggio, riducendo l'accumulo e la dispersione di calore. Protegge dai raggi del sole e dai vari tipi di pulviscolo (sabbia, polvere, neve, ecc.) e risulta quindi un ottimo aiuto per le condizioni estreme. Alcuni accorgimenti, inoltre, accumulano, filtrano e distillano l'acqua dispersa rendendola disponibile per essere bevuta. In termini di gioco fornisce un bonus di

+6 a tutti i Test di Sopravvivenza quando si tratta di resistere ad ambienti estremi.

## Protesi Artificiali

Molto richieste soprattutto dai nobili feriti in guerra, furono progettate originariamente per permettere ai soldati mutilati di poter continuare a combattere; tuttavia il prezzo tutt'altro che contenuto e la scarsa reperibilità sul mercato hanno fatto sì che l'idea venne presto accantonata. Per i più facoltosi sono comunque ancora disponibili Protesi Meccaniche o Arcane in grado di superare di gran lunga le caratteristiche degli arti organici. Salvo altre indicazioni, la reperibilità di una Protesi Meccanica o Arcana è di 46 (o più, in base al luogo). Trovare un chirurgo in grado di "montarla" è un'impresa molto ardua. Ad eseguire l'operazione deve essere un chirurgo specializzato in possesso di alcuni requisiti minimi: Conoscenze Biologiche 14; Conoscenze Meccaniche 12; Conoscenze Mediche 20. Un Personaggio del genere può eventualmente essere reperito seguendo le regole sugli Esperti, descritte nel sotto paragrafo *Esperti*, al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 83.

Protesi Artificiali	
Oggetto	Costo
Arto Arcano	95000
Arto Meccanico	67000
Occhio Arcano	55000
Orecchio Arcano	43000
Polmone Arcano	63000

**Arto Arcano:** Arto sostitutivo basato sulla tecnologia delle Arcanomacchine. Per il dettaglio delle caratteristiche dell'Arto Arcano vedi il paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Arto Meccanico:** Funzionano mediante 4 batterie che garantiscono loro un'autonomia di 4 giorni. L'Arto

Meccanico ha un suo valore nell'Abilità Forza distinto da quello del Personaggio, che è fisso ed è pari a 22. Naturalmente questo valore va considerato unicamente nel caso di azioni compiute con la sola forza dell'arto (es. un pugno se si tratta di un braccio) altrimenti si usa l'Abilità Forza del Personaggio (es. quando si esegue un atterramento).

L'Arto Meccanico ha un totale di 22 Punti Strutturali, ed ad ogni PS perso corrisponde un'equivalente riduzione del valore dell'Abilità Forza.

**Occhio Arcano:** Protesi oculare sostitutiva basata sulla tecnologia delle Arcanomacchine. Per il dettaglio delle caratteristiche dell'Occhio Arcano vedi il paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Orecchio Arcano:** Apparecchiatura di alta tecnologia solitamente installata ai "volontari" che fanno parte del servizio di spionaggio della Corporazione. Per il dettaglio delle caratteristiche dell'Orecchio Arcano vedi il paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Polmone Arcano:** Organo arcano di cui esistono rari esemplari noti in grado di fornire normale ossigenazione all'organismo. Per il dettaglio delle caratteristiche del Polmone Arcano vedi il paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

## Armi

Le armi individuali da corpo a corpo sono state notevolmente migliorate grazie alle nuove tecniche di raffinazione e lavorazione del metallo che le rendono molto più resistenti e leggere delle loro versioni precedenti la Rivelazione di Dolgas.

Sono stati creati anche alcuni esemplari di armi da fuoco, ma per misteriosi motivi non hanno subito una grande diffusione. Allo stato attuale delle cose

Tabella delle Armi per il Corpo a Corpo 1/2						
Nome	FMN	Ferite	Stordim.	Tipo	Rep.	Costo
<b>Armi Corte</b>						
Accetta	4	1d6+1	0	Taglio	12	120
Coltello	1	1d5	0	Taglio	12	75
Daga	2	1d6	0	Taglio	12	350
Guanti Metallici	4	1d3	1d3	Impatto	16	550
Katar	2	1d5	1	Punta	20	150
Katar a lame mobili	3	1d5+1	1d3	Punta	26	550
Kriss	2	1d6	0	Punta	18	200
Kukri	3	1d6	0	Taglio	20	175
Machete	6	1d6	1	Taglio	18	175
Manganello	1	2	1d5	Impatto	14	100
Martello	1	2	1d3	Impatto	10	150
Nunchaku	1	1d3	1d3	Impatto	12	200
Pugnale	2	1d6	0	Punta	14	150
Sai*	2	1d6	0	Punta	16	180
Scudo Allungato*	5	1d2	1d5	Impatto	32	1750
Scudo Grande*	6	1d3	1d6	Impatto	32	2100
Scudo Rotondo*	3	1	1d3	Impatto	26	1300
Spada Corta	4	1d6+1	0	Taglio	16	450
Stiletto	3	1d3+2	0	Punta	16	400
Stivali Chiodati	3	1d5	1d3	Punta	28	720
Tirapugni	1	1d2	1d3	Impatto	10	150
Tonfa*	1	1d3	1d5	Impatto	16	220
Wakizashi	5	1d5+2	0	Taglio	30	850

\*Vedi descrizione per maggiori dettagli.



non vengono prodotti in serie e solo rarissimi ed abilissimi fabbri sono in grado di costruirle o ripararle. Nella Tabella delle Armi vengono riportate alcune delle armi più diffuse, con relative statistiche di gioco.

**Nome:** Indica il nome o il tipo di arma.

**Forza Minima Necessaria:** Indica la forza necessaria ad utilizzare l'arma senza che questa risulti eccessivamente pesante od ingombrante. In pratica il valore totale della Forza deve essere maggiore o uguale al valore di FMN. Se questo requisito non viene rispettato, tutti i Test per utilizzare l'arma (ad esclusione di azioni passive come Deflettere) e l'Iniziativa vengono penalizzati di 4 punti, ed i danni inflitti vengono sempre dimezzati. È possibile avvalersi dei vantaggi della Presa Doppia per poter utilizzare un'arma più grande. Per dettagli vedi il sotto paragrafo *Presa Doppia* al capitolo *Il Combattimento*, pag. 99.

**Ferite, Stordimento:** Sono riportati i danni inflitti dall'arma in termini di Punti Ferita e Punti Resistenza. A questi valori vanno aggiunti eventuali Bonus del Personaggio dipendenti dalla loro abilità, come descritto nel paragrafo *Applicare gli Effetti degli Attacchi* al capitolo *Il Combattimento*, pag. 91.

**Tipo:** Indica il tipo di danno inflitto dall'arma, utile per determinare il tipo di danno critico, la possibilità di convertire il danno, ecc.

**Reperibilità:** Rappresenta la diffusione dell'arma. Il Personaggio deve ottenere un punteggio pari alla reperibilità con un Test in Contatti, per trovare l'arma in commercio. Questo valore può oscillare in base a numerosi criteri: dimensioni della città, flusso di mercanti,

ecc. È il Master che decide se la reperibilità del pezzo va aumentata o diminuita.

**Costo:** Costo dell'arma, espresso in Drog o Crediti.

## Armi Corte

Appartengono a questa categoria armi di piccole dimensioni, generalmente di lunghezza totale al di sotto del metro, che si impugnano con una sola mano. Salvo diversa indicazione per usare queste armi si impiega l'Abilità Armi Corte.

**Accetta:** Un utensile di limitate dimensioni che annovera tra i suoi vari modi di impiego anche quello offensivo. Può anche essere utilizzata come arma da lancio.

**Coltello:** Utensile indispensabile per andare a caccia. Normalmente viene utilizzato per scuoiare animali o intagliare il legno, ma può essere utilizzato anche per combattere. Può essere utilizzato anche come arma da lancio.

**Daga:** Un lungo coltello o una corta spada, che dir si voglia. Molto robusto e discreto nelle sue limitate dimensioni.

**Guanti Metallici:** Robusti guanti costruiti di maglia e piastre di metallo. Permettono di utilizzare correttamente la maggior parte delle armi, ed oltre a fornire alle mani un VP pari a quello dei bracciali metallici, permette di infliggere danni maggiori quando si colpisce con le mani con l'Abilità Combattimento Corpo a Corpo. Permette inoltre di deflettere colpi a mani nude senza subire danni.

Tabella delle Armi per il Corpo a Corpo 2/2						
Nome	FMN	Ferite	Stordim.	Tipo	Rep.	Costo
<b>Armi Medie</b>						
Arcanospada*	16	1d10+4	1d3	Taglio	40	7800
Ascia, Bipenne	24	1d10+2	1d3	Taglio	30	1910
Ascia, Normale	12	1d6+1	2	Taglio	24	950
Azza	18	1d10	1d3	Taglio	18	450
Bastone	2	1d3	1d6	Impatto	14	120
Katana	20	1d6+4	0	Taglio	30	1700
Martello da Guerra Leggero	14	1d5	1d5	Impatto	22	850
Martello da Guerra Pesante	20	1d6+1	1d6	Impatto	28	1300
Mazza	10	1d6	1d3	Impatto	16	520
Mazza Ferrata	12	1d6+1	1d3	Impatto	16	800
Morning Star	10	1d6	1d3	Impatto	22	750
Pata	6	1d6+1	1	Punta	26	850
Piccone*	22	1d6+4	2	Punta	16	220
Sciabola	18	1d10+1	0	Taglio	22	750
Spada	12	1d10	0	Taglio	20	900
Spadone a 2 Mani	30	2d6+2	1d3	Taglio	34	2795
Stocco	7	1d6+2	0	Punta	24	850
<b>Armi Lunghe</b>						
Alabarda	39	2d6+4	1d3	Punta	40	2995
Bo*	18	1d6	1d6	Impatto	24	115
Falce*	33	2d6+3	2	Taglio	28	1405
Forcone/Tridente	14	1d6	1d3	Punta	18	940
Frusta/Catena*	7	1d6	1d3	Impatto	20	215
Gancio*	14	1d6	0	Punta	34	1312
Giavellotto	12	1d6+2	0	Punta	22	120
Lancia, da Cavaliere*	36	2d6+4	2	Punta	36	2580
Lancia, da Fante*	30	2d6+3	0	Punta	30	1960
Naginata	18	1d6+2	2	Taglio	36	1830
Picca	30	2d6+3	0	Punta	30	2440

\*Vedi descrizione per maggiori dettagli.

**Katar:** È un'arma corta simile ad un tirapugni con una lama in testa. Due aste ai lati della lama corrono parallele per l'avambraccio, garantendo maggior stabilità. Esistono versioni dotate di lame mobili, attivate mediante la pressione di due segmenti che compongono l'impugnatura. Solitamente queste lame vengono attivate una volta che il colpo è andato a segno, per infliggere danni dall'interno.

**Kriss:** Lungo e stretto pugnale dalla tipica lama ondulata, nato principalmente per scopi rituali ben presto il suo utilizzo come arma da combattimento prese ampia diffusione.

**Kuikri:** Largo e pesante coltello con lama ricurva in avanti. Utilizzato principalmente per lavoro, risulta efficace anche in combattimento.

**Machete:** Lungo e pesante coltello dritto a lama curva utilizzato principalmente per disboscare, trova impiego anche come arma bianca per il combattimento ravvicinato.

**Manganello:** Un piccolo sacco di pelle imbottito di sabbia, ciottoli o pezzi di metallo. Non infligge molti danni, ma è particolarmente efficace per far perdere i sensi all'avversario. Solitamente si impiega per colpire alla testa.

**Martello:** Molto difficilmente viene utilizzato come arma, ma in mancanza di meglio anche un semplice martello può rivelarsi un utile alleato.

**Nunchaku:** È formato da due pezzi di legno lunghi approssimativamente 25 cm uniti da una robusta corda, spesso doppia o tripla. Artisti Marziali esperti sono in grado di compiere straordinarie evoluzioni con i Nunchaku, e naturalmente sanno utilizzarli in maniera particolarmente efficace.

**Pugnale:** Arma di piccole dimensioni simile ad un coltello ma dotato di doppia lama e punta estremamente affilata. Rappresenta l'arma perfetta per le zone urbane in quanto è al contempo facile da nascondere ed in grado di infliggere gravi ferite.

**Sai:** Detto anche "pugnale a farfalla" per la sua insolita forma. Se vengono impugnati due Sai allo stesso tempo si ottiene un bonus di +2 a tutti i Test di Deflettere (vedi il paragrafo *Difendersi da un Attacco in Corpo a Corpo* al capitolo *Il Combattimento*, pag. 90).

**Scudo:** Lo scudo può anche essere utilizzato per attaccare, benché il suo potenziale offensivo sia alquanto limitato. Il Bracciale con Piastra e lo Scudo Torre, invece, possono solo proteggere.

Sugli scudi possono essere montati degli spuntoni metallici, che infliggono 1 Punto Ferita extra e trasformano il tipo di danno in "Punta" anziché "Impatto".

**Spada Corta:** La sorella minore della spada. La lama è lunga approssimativamente 60 cm.

**Stiletto:** Simile ad un pugnale ma dalla lama molto più sottile, utilizzato prevalentemente di punta. Facile da occultare e molto pericoloso.

**Stivali Chiodati:** Stivali rinforzati in metallo e dotati di spuntoni o lame. Aumentano i danni dei calci (Abilità Combattimento Corpo a Corpo).

**Tirapugni:** Una semplice barra di metallo stretta nella mano che rende assai più sonori pugni e ceffoni.

Questo è il tirapugni. Si usa con l'Abilità Combattimento Corpo a Corpo.

**Tonfa:** Quest'arma, composta da due bastoni di differente lunghezza incastrati tra di loro, è molto efficace anche nelle tecniche difensive, infatti fornisce un bonus di +1 (+3 con due tonfa) a tutti i Test di Deflettere.

**Wakizashi:** Corta spada simile in tutto e per tutto, a parte le dimensioni, ad una katana, alla quale spesso viene venduta in abbinamento.

### Armi Medie

Le armi medie rappresentano la maggior parte delle armi di combattimento impiegate nel combattimento ravvicinato. Appartengono a questa categoria tutte le armi lunghe un metro o più. Generalmente si utilizzano con una sola mano, ma sono numerose le eccezioni. Salvo diversa indicazione per usare queste armi si impiega l'Abilità Armi Medie.

**Arcanospada:** È una Arcanomacchina. Quando non è attiva, è come una normale spada, ma se viene attivata (Livello di Affinità 26, Consumo di Base 5 PM, deve essere impugnata con entrambe le mani) si ricopre di una tenue luminescenza ed acquista caratteristiche sovranaturali che la rendono particolarmente letale.

Per il dettaglio delle caratteristiche dell'Arcanospada si rimanda al paragrafo *Le Arcanomacchine*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Ascia Bipenne:** Una grossa ascia da combattimento, dotata di due grosse estremità affilate.

**Ascia, Normale:** Quest'arma è molto simile agli utensili normalmente utilizzati per abbattere gli alberi.

**Azza:** Simile ad un'ascia, ma dotata di una testa a martello dalla parte opposta della lama, per aumentare la forza di inerzia ed il danno inflitto.

**Bastone:** Un lungo bastone di legno resistente e magari rinforzato da fasce metalliche e borchie.

**Katana:** Una spada di fattura estremamente pregiata e raffinata. L'arma risulta particolarmente maneggevole ed il potenziale offensivo è molto elevato.

**Martello da Guerra Leggero:** Un pesante maglio ben bilanciato, studiato per essere maneggevole nonostante la sua massa.

**Martello da Guerra Pesante:** Pesante e pericoloso, può provocare gravi fratture.

**Mazza:** Un bastone metallico con fissata alla cima una sfera metallica o altro oggetto pesante. La sfera aumenta notevolmente l'inerzia dell'arma permettendogli di sferrare poderosi colpi.

**Mazza Ferrata:** Molto simile alla mazza, ma la massa che aumenta l'inerzia è costruita in modo tale da infliggere danni addizionali per mezzo di spuntoni, borchie e simili.

**Morning Star:** Consiste in una sfera borchiate collegata ad un'impugnatura di legno per mezzo di una catena metallica. Viene fatta roteare prima di sferrare l'attacco.

**Pata:** Quest'arma insolita è costituita da una sottile lama montata in cima ad un guanto d'arme. Dal momento che è un tutt'uno con il guanto d'arme, e dal momento che questo è allacciato all'avambraccio, non è possibile essere disarmati dal pata. È possibile utilizzare quest'arma anche se non si possiede l'uso della mano.

**Piccone:** Quest'arma nasce come utensile di lavoro, ma ne sono state costruite versioni appositamente studiate per il combattimento. È composto da un'estremità appuntita e l'altra tagliente.

**Sciabola:** La caratteristica che contraddistingue le sciabole sono le lame curve e molto taglienti, anche se da un solo lato.

**Spada:** L'arma più diffusa in assoluto. Ne esistono numerosissime versioni ed in moltissime foggie, come descritto al sotto paragrafo *Le Spade Eccezionali*, capitolo *Le Nuove Tecnologie*, pag. 107.

**Spadone a 2 mani:** Una pesante spada molto più grande del normale, da usare solitamente con entrambe le mani.

**Stocco:** Una sottile e leggera spada che basa il suo potenziale offensivo sull'abilità dello schermidore piuttosto che sulla sua potenza. L'attaccante può decidere di utilizzare il BR di Prontezza anziché quello di Forza per determinare il bonus al danno.

## Armi Lunghe

Sono armi di notevole lunghezza, anche oltre i due metri, che normalmente permettono di attaccare un avversario anche quando ci si trova dietro un alleato che lo sta a sua volta attaccando. Salvo poche eccezioni le armi lunghe si usano con due mani. A meno che non sia indicato diversamente per usare queste armi si impiega l'Abilità Armi Lunghe.

**Alabarda:** Un lungo bastone con in cima una punta e spesso una lama simile a quella di un'ascia. È possibile colpire un bersaglio distante fino a 2 metri.

**Bo:** È un lungo bastone rinforzato con bande metalliche molto resistente.

**Falce:** Un arma molto particolare dalla forma insolita, utilizzata originariamente per mietere cereali. Deve essere utilizzata con due mani.

**Forcone/Tridente:** È un arma lunga costituita da un bastone terminante con due o tre punte.

**Frusta:** È un'arma snodabile lunga fino a 3 metri; tuttavia può attaccare solo alla distanza massima, non più vicino. Un personaggio con un Valore Base di Armi Lunghe pari almeno a 18 può tentare di avvinghiare la frusta ad un arto di un avversario riuscendo in un colpo mirato penalizzato di un ulteriore -2. L'attacco non infligge danni, ma l'avversario può solo tentare di Schivare il colpo. Se l'attacco ha esito positivo, l'arto colpito è immobilizzato. Il difensore può tentare di liberarsi come se si trattasse di una normale Rissa.

**Gancio:** Arma tattica di limitato potenziale offensivo. Ogni volta che l'attaccante colpisce l'avversario alle gambe infliggendo danni, può utilizzare l'azione successiva per tentare di farlo cadere. Attaccante e difensore effettuano un Azione di Contrasto basata sull'Abilità Armi Lunghe del primo e l'Abilità Acrobazia del secondo. Se l'attaccante vince, atterra il difensore.

**Giavelotto:** Arma principalmente da lancio. Può essere utilizzata anche in corpo a corpo. È simile al Tridente, ma ha una sola punta e la sua forma è molto più aerodinamica.

**Lancia, da Cavaliere:** Una lunga lancia studiata per essere utilizzata a cavallo. Può essere utilizzata per effettuare o contrastare una carica (vedi il sotto paragrafo *Carica* al capitolo *Il Combattimento*, pag. 95).

**Lancia, da Fante:** Simile alla versione per cavaliere, ma più leggera e specifica per l'uso appiedato. Anche la lancia da fante può essere utilizzata per eseguire o contrastare cariche (vedi il sotto paragrafo *Carica* al capitolo *Il Combattimento*, pag. 95).

**Naginata:** Un arma composta da un lungo bastone di bambù terminante con una lama.

**Picca:** Molto simile all'alabarda, ma di dimensioni inferiori e con la punta meno elaborata.

Tabella delle Armi a Distanza						
Nome	FMN	Ferite	Stordim.	Tipo	Rep.	Costo
<b>Armi a Distanza, ad arco</b>						
Arco Corto	16	1d6+2	0	Punta	26	2500
Arco Lungo	22	1d10	2	Punta	34	2850
Fionda*	3	1d3	1d3	Impatto	14	60
<b>Armi a Distanza, ad una mano</b>						
Balestra da Polso	2	1d3+2	1d3	Punta	36	2600
Balestrino	4	1d3+2	1d3	Punta	36	2400
Pistola*	4	2d6+4	1d6	Punta	40	21000
<b>Armi a Distanza, a due mani</b>						
Archibugio*	18	3d6	1d6	Punta	36	5300
Balestra Leggera	14	1d10	1d3	Punta	36	3150
Balestra Pesante	18	1d10+1	1d3	Punta	38	3500
Balestra Doppia	18	1d10	1	Punta	38	3550
Cerbottana*	1	0	1d3	-	14	45
Fucile*	22	4d6	1d6+2	Punta	46	43000
<b>Armi da Scagliare</b>						
Granata*	3	2d6+2	2d6	Fuoco	42	2320
Sasso	3	1	1d2	Impatto	10	0
Shuriken	2	1d3+1	0	Punta	12	50

\*Vedi descrizione per maggiori dettagli.

### Armi a Distanza, ad arco

Rientrano in questa categoria le armi che funzionano secondo un principio elastico e vengono utilizzate con due mani (una che impugna l'arma, l'altra che mantiene il meccanismo elastico in tensione), come ad esempio tutti gli archi e le fionde elastiche. Si usano con l'Abilità omonima: Armi a Distanza ad Arco.

**Arco Corto:** Un arco della lunghezza di un metro circa. Molto efficace e pratico, tuttavia non è potente come il suo fratello maggiore.

**Arco Lungo:** Delle dimensioni di un metro e mezzo circa, rinforzato con ossa o altri supporti parimenti rigidi. Lunga gittata ed alto potenziale dannoso.

**Fionda:** La descrizione vale per entrambe i tipi di fionda (elastica o a fascia), tuttavia la prima si utilizza con l'Abilità Armi a Distanza ad Arco, mentre la seconda si utilizza con Scagliare.

### Armi a Distanza, ad una mano

Sono tutte le armi in grado di sferrare un attacco a distanza che si maneggiano con una sola mano. A meno di indicazioni differenti si usano con l'Abilità Armi a Distanza ad Una Mano.

**Balestra da Polso:** Una piccola balestra montata su un bracciale, può scagliare un piccolo dardo di metallo ad un semplice gesto della mano. Solitamente viene impiegata a media distanza prima di ingaggiare il corpo a corpo. Anche se la mano resta libera, l'uso della balestra è da considerarsi un'Azione Intenzionale. Si ricarica impiegando un'Azione Intenzionale.

**Balestrino:** Simile per dimensioni alla balestra da polso, ma si impugna come una pistola. Si ricarica in un'Azione Intenzionale.

**Pistola:** Arma da fuoco di piccola dimensione ma di alto potenziale letale. Estremamente rare, prodotte in pochissimi esemplari ed illegali. Ogni Round può sparare al massimo un numero di colpi pari a quello indicato nella Tabella delle Gittate, a prescindere dal numero di Azioni Intenzionali eseguite dal Personaggio.

### Armi a Distanza, a due mani

In questa categoria rientrano tutte quelle armi in grado di effettuare un attacco a distanza che vanno utilizzate con entrambe le mani. Nella maggior parte dei casi si tratta di oggetti che vanno imbracciati, come le balestre ed i rarissimi fucili, ma possono esserci delle eccezioni. Normalmente si utilizzano con l'Abilità Armi a Distanza a Due Mani.

**Archibugio:** Rozza arma da fuoco dotata di una canna metallica caricata con polvere nera e piccole sfere di piombo. Arma poco precisa: -2 a tutti i Test per colpire. Richiede due Azioni Intenzionali per essere ricaricato.

**Balestra Leggera:** Un congegno composto da un arco montato su una slitta. La corda dell'arco viene mantenuta tesa da un gancio. Sulla slitta viene posato un dardo, e quando viene premuta una leva, il gancio rilascia la corda in tensione che trasforma la sua energia potenziale in energia cinetica, che viene scaricata sul dardo. Molto precisa, ma richiede due Azioni Intenzionali per essere caricata.

**Balestra Pesante:** Versione rinforzata e potenziata della balestra leggera. Richiede tre Azioni Intenzionali per essere ricaricata.

**Balestra doppia:** Una balestra costruita in modo da caricare due dardi al posto di uno. I due colpi possono essere scagliati senza reciproca penalità dovuta da Azioni Multiple. Ricaricare i due dardi richiede tre Azioni Intenzionali.

**Cerbottana:** Il dardo in sé non provoca danni, ma la sua punta può essere intinta in una droga o in un veleno. I veleni sono dichiarati fuorilegge nella quasi totalità dei luoghi civilizzati.

**Fucile:** Arma molto poco diffusa ma molto letale. È la versione migliorata dell'archibugio, più potente e maneggevole, diffusa però in modelli sperimentali praticamente introvabili. Ogni Round può sparare al massimo un numero di colpi pari a quello indicato nella Tabella delle Gittate, a prescindere dal numero di Azioni Intenzionali eseguite dal Personaggio.

Tabella delle Gittate Nome	Gittate				Colpi	Munizioni
	Corta	Media	Lunga	Estrema		
Accetta**	4	8	12	16	1	1
Archibugio	25	40	50	70	1	1
Arco Corto	20	40	60	90	1	0
Arco Lungo	25	50	75	110	1	0
Balestra Leggera	15	30	45	70	1	1
Balestra Pesante	20	40	60	90	1	1
Balestra da Polso	10	20	30	45	1	1
Balestra Doppia	15	30	45	70	2	2
Balestrino	12	24	36	54	1	1
Cerbottana	15	30	45	65	1	1
Coltello**	3	6	9	15	1	1
Fionda	10	20	30	50	1	0
Giavellotto**	6	12	20	30	1	1
Granata**	3	6	8	13	1	1
Shuriken**	4	8	12	18	1	1
Fucile*	50	100	150	220	10	30
Pistola*	35	70	105	150	2	10

\*Vedi descrizione per maggiori dettagli.

\*\*Arma scagliata a mano, gittata variabile

## Armi da Scagliare

Queste armi sono probabilmente il primo tipo di arma mai utilizzata da essere vivente. Si tratta in sostanza di oggetti da scagliare con le mani. In questo paragrafo saranno descritte le armi appositamente create per essere scagliate, ma anche alcune armi presenti in altre categorie possono essere scagliate (es. coltelli). Salvo diversa indicazione si utilizzano con l'Abilità Scagliare.

**Granata:** Un involucro di metallo contenente esplosivo e dotato di spoletta che si attiva con l'impatto a terra. Molto efficace, ma di ben difficile reperibilità.

**Sasso:** Un comune sasso grande come il pugno di un bambino. Può essere trovato praticamente ovunque a prezzo zero.

**Shuriken:** Un piccolo oggetto acuminato disegnato per essere lanciato. Non molto letale, ma poco costoso e di minimo ingombro. Sono molto apprezzati dai Difensori Ombra in quanto possono essere utilizzati anche per creare diversivi.

## Gittata delle Armi a Distanza

Per tutte le Armi a Distanza vengono fornite una serie di Gittate, necessarie per la risoluzione di attacchi a distanza. Le Gittate sono fisse a meno che non si tratti di armi scagliate a mano; in questo secondo caso va aggiunto il 10% della Forza (arrotondato per difetto) alla Gittata Corta, il 20% alla Gittata Media, il 30% alla Gittata Lunga ed il 50% alla Gittata Estrema.

**Esempio:** Ian ha Costituzione 15 (BA 7) ed un Valore Base di Forza pari a 12, per una Forza totale di (12 + 7 =) 19. Quindi scaglierà un'accetta con Gittate 4+1/8+3/12+5/16+8 ossia 5/11/17/24

Oltre alle Gittate, in tabella sono specificati il numero di colpi che l'arma può scagliare durante una singola Azione Intenzionale ed il numero di colpi nel "caricatore".

**Nome:** Indica il nome o il tipo di arma a cui fa riferimento la serie di gittate.

**Gittata Corta:** Rappresenta la gittata corta, ossia la distanza ideale entro la quale l'arma risulta precisa.

**Gittata Media:** Indica la gittata media, ossia la distanza entro la quale l'arma inizia a perdere di precisione ma è ancora affidabile.

**Gittata Lunga:** Indica la gittata lunga, cioè la distanza entro la quale l'arma è decisamente meno precisa.

**Gittata Estrema:** Indica la distanza massima alla quale l'arma riesce a colpire. Tuttavia, anche se entro questo raggio è ancora possibile colpire un bersaglio, i modificatori sono tali da rendere l'azione molto difficile.

**Colpi:** Indica il numero di attacchi che l'arma è normalmente in grado di scagliare in una singola azione.

**Munizioni:** Indica il numero di colpi che l'arma ha nel "caricatore". Quando i colpi nel caricatore si esauriscono è necessario ricaricare l'arma. Un'arma con 0 munizioni deve essere ricaricata ogni volta che viene utilizzata, impiegando una (o più, se indicato diversamente) Azioni Intenzionali (vedi il sotto paragrafo *Le Azioni* al capitolo *Il Combattimento*, pag. 89).

## Protezioni

I combattenti possono ridurre i danni subiti utilizzando delle protezioni. Queste si dividono in due categorie: le armature, ossia capi di vestiario abbastanza robusti da assorbire i danni, e gli scudi, ossia oggetti utilizzati per fermare i colpi. Solitamente gli scudi sono più efficaci, ma mentre le armature assorbono comunque i danni, gli scudi entrano in gioco solo se il personaggio è in grado di utilizzarli.

Il numero di danni che una protezione è in grado di assorbire è indicato dal suo Valore di Protezione (VP). Maggiore è il VP della protezione, maggiori sono i danni assorbiti, ma le protezioni più robuste sono pesanti ed ingombranti e possono impedire i movimenti.

## Ingombro

Solitamente più le protezioni sono robuste e più sono pesanti ed ingombranti. L'ingombro è rappresentato in termini di gioco sotto forma di penalità da

Armature	Nome	Locazione	VP	Ingombro	Rep.	Costo
	Armatura Arcana	Tutto	Vario	2	40	8470
	Cuoio, Bracciali	Braccia	3	0	18	200
	Cuoio, Cappuccio	Testa	3	0	18	200
	Cuoio, Corpetto	Torso	4	0	18	400
	Cuoio, Schinieri	Gambe	3	0	18	200
	Cuoio Borchiato, Bracciali	Braccia	4	0	18	400
	Cuoio Borchiato, Cappuccio	Testa	4	0	20	350
	Cuoio Borchiato, Corpetto	Torso	5	1	22	800
	Cuoio Borchiato, Schinieri	Gambe	5	0	20	400
	Maglia, Bracciali	Braccia	5	1	20	900
	Maglia, Cappuccio	Testa	6	0	28	800
	Maglia, Corpetto	Torso	6	1	26	1500
	Maglia, Schinieri	Gambe	6	0	20	850
	Piastre, Bracciali	Braccia	7	1	20	900
	Piastre, Corpetto	Torso	8	2	26	2200
	Piastre, Elmetto	Testa	9	0	28	1200
	Piastre, Schinieri	Gambe	8	1	20	850
	Piastre Saldate	Tutto	12	6	34	5400

applicare a tutti i Test basati sull'Agilità ed ai Test in Prontezza/Iniziativa.

Le penalità sono cumulative, ed inoltre ogni pezzo di armatura sovrapposto ad un altro (come un corpetto di piastre sopra un corpetto di maglia) aggiunge un punto extra a questo modificatore.

**Esempio:** Ian decide di avere una protezione migliore di quella fornita dalla sua armatura di cuoio. Compra allora un corpetto e dei bracciali in maglia metallica. In primo luogo decide di indossarli sopra la sua armatura, ma questo gli conferisce un ingombro di 1 (corpetto di maglia) +1 (corpetto di maglia sopra quello di cuoio) +1 (bracciali di maglia) +1 (bracciali di maglia sopra quelli di cuoio) per un totale di 4. Le protezioni sono pesanti ed ingombranti, e penalizzano Ian di 4 a tutti i Test basati sull'Agilità e tutti i Test di Prontezza/Iniziativa. Ian si sente troppo goffo, e decide di eliminare le parti sovrapposte, eliminando corpetto e bracciali di cuoio. L'ingombro scende quindi a  $1 + 1 = 2$  dimezzando le penalità.

La regola delle sovrapposizioni ovviamente non si applica agli scudi.

## Armature

Le armature sono composte da capi di vestiario costruiti con materiali robusti in grado di fornire una protezione passiva ai colpi ricevuti, assorbendo tutto o parte del danno subito.

**Nome:** Indica il nome o il tipo di armatura a cui fanno riferimento la informazioni.

**Localione:** Indica quale (o quali) parti del corpo è in grado di proteggere l'armatura. Protezioni per braccia e gambe fanno normalmente riferimento ad una coppia di elementi, ma è possibile applicare la protezione ad un solo braccio o ad una sola gamba. Tranne dove diversamente indicato ogni armatura può essere disassemblata in protezioni per le singole localioni.

**VP:** È l'informazione più importante ed indica il Valore di Protezione dell'armatura, ossia quanti danni essa è in grado di assorbire.

**Ingombro:** Riporta l'ingombro dell'armatura. Il valore riportato per un pezzo doppio (bracciali o schinieri) si applica anche se il personaggio ne indossa solo uno. In questo caso si considera l'ingombro maggiore, ossia se indossa sul braccio destro un elemento con ingombro 1 e sul braccio sinistro un elemento con ingombro 2, l'ingombro complessivo per le braccia sarà 2.

**Reperibilità:** Rappresenta la diffusione dell'armatura. Il personaggio deve ottenere un punteggio pari alla reperibilità con un Test in Contatti, per trovare l'armatura in commercio. Questo valore può oscillare in base a numerosi criteri: dimensioni della città, flusso di mercanti, ecc. È il Master che decide se la reperibilità del pezzo va aumentata o diminuita.

**Costo:** Costo dell'armatura, espresso in Drog o Crediti.

**Bracciali:** Sono solitamente dei lunghi bracciali costruiti nei più vari materiali, e coprono braccia, avambracci e spalle. Spesso sono venduti insieme a dei guanti.

**Corpetto:** La parte principale di un'armatura, copre torace, addome, schiena e spesso anche il collo.

**Elmetto, Cappuccio:** Copre tutta la testa e gran parte del viso, lasciando comunque libero la maggior parte del campo visivo. La testa è una zona del corpo molto delicata, e quindi è di fondamentale importanza indossare un elmetto. Non è possibile indossare altre protezioni sopra un elmetto, mentre è possibile indossare altro sopra un cappuccio. Naturalmente vanno comunque rispettate le regole sull'ingombro dato dalle armature sovrapposte.

**Schinieri:** Proteggono gli stinchi, le cosce ed i piedi, lasciando comunque liberi i movimenti.

**Cuoio:** È il materiale più comune con il quale sono costruite le armature. Se ben lavorato, il cuoio diventa molto resistente. Mai abbastanza da proteggere da un colpo di spada ben assestato, però.

**Cuoio Borchiato:** Simile per molti aspetti alle protezioni di cuoio, ma in questo caso i rinforzi metallici garantiscono una protezione leggermente migliore.

**Maglia (metallica):** Intrecciando opportunamente piccoli anelli di metallo è possibile ottenere una maglia metallica molto flessibile e resistente allo stesso tempo; tuttavia la lavorazione è molto complicata e comunque la maglia metallica non è in grado di assorbire i colpi più forti.

**Piastre:** Le protezioni sono costituite di piastre di metallo unite tra loro con lembi di maglia metallica. Le piastre di metallo sono molto resistenti, a differenza delle giunture che le legano, e comunque le armature di questo tipo sono molto pesanti, al punto che le penalità dovute all'ingombro sono raddoppiate per tutti i personaggi che non abbiano Forza pari almeno a 14.

**Piastre Saldate:** È un armatura dalla fattezze molto complicata, le cui giunture sono esclusivamente composte da snodi meccanici che la privano delle debolezze delle giunture in maglia. Molto resistente ed altrettanto ingombrante. Se la Forza di chi la indossa non è pari almeno a 15, l'ingombro va raddoppiato. Questa armatura non può essere divisa nei suoi vari elementi.

**Armatura Arcana:** Si presenta come un'armatura di cuoio borchiato dalla complicata fattura, con rinforzi metallici a vista sui quali sono incisi simboli arcani. È un Arcanomacchina il cui Livello di Affinità è 32 e la Spesa Base è di 4 PM più 1 per ogni punto di VP richiesto. Ad esempio, è possibile attivare l'Armatura Arcana affinché offra una protezione di 8 punti

Scudi	Bonus	VP	Ingombro	Rep.	Costo
Bracciale con Piastra	0	7	0	20	920
Scudo Rotondo	+2	7	1	26	1300
Scudo Allungato	+3	8	1	30	1750
Scudo Grande	+5	10	2	30	2100
Scudo Torre	+8	13	3	36	3000

spendendo 12 (4+8) PM per ogni tentativo di attivazione. L'Armatura Arcana, al fine della determinazione dei danni strutturali subiti, va considerata come se avesse 10 PS, e ne viene scalato allo stesso modo del VP delle normali armature.

Previo Test di Affinità Arcanomacchine e spesa di 5 PM, il VP può essere incrementato di 1d6+2 punti per la durata di un'ora.

### Scudi

Gli scudi possono essere considerati come un'arma difensiva e permettono di effettuare Test di Parata (vedi il paragrafo *Difendersi da un Attacco in Corpo a Corpo* al capitolo *Il Combattimento*, pag. 90). Se ha esito positivo, lo scudo si considera come una protezione extra e viene quindi sottratto il suo VP al danno.

**Nome:** Indica il nome o il tipo di scudo a cui fanno riferimento la informazioni.

**Bonus:** È un modificatore che si applica ai Test in Parare/Deflettere eseguiti utilizzando lo scudo. Questo valore va ovviamente modificato in funzione dell'ingombro, per cui uno scudo con Bonus +2 ed Ingombro 1 fornirà un modificatore netto di +1.

**VP:** Indica il Valore di Protezione dello scudo, ossia il numero di danni che è in grado di assorbire qualora il Test in Parare/Deflettere sia andato a buon fine.

**Ingombro:** Riporta l'ingombro dello scudo. Lo scudo non si considera mai come armatura sovrapposta ad eventuali bracciali.

**Reperibilità:** Rappresenta la diffusione dello scudo. Il personaggio deve ottenere un punteggio pari alla reperibilità con un Test in Contatti, per trovare lo scudo in commercio. Questo valore può oscillare in base a numerosi criteri: dimensioni della città, flusso di mercanti, ecc. È il Master che decide se la reperibilità del pezzo va aumentata o diminuita.

**Costo:** Costo dello scudo, espresso in Drog o Crediti.

**Bracciale con Piastra:** È un robusto bracciale di metallo con montata una piccola piastra circolare del diametro di 40 cm. Lascia la mano libera, anche se può impedire alcuni movimenti.

**Scudo rotondo:** Un normale scudo rotondo di metallo o legno, del Diametro di 60 cm.

**Scudo allungato:** Scudo rettangolare o ovale delle dimensioni di 60 x 80 cm. È in grado di proteggere un'ampia porzione del corpo.

**Scudo grande:** Uno scudo rettangolare di grandi dimensioni e molto pesante. Offre una buona protezione, ma è ingombrante. 80 x 100 cm.

**Scudo Torre:** Uno scudo dalle dimensioni ragguardevoli (100 x 140 cm). Offre una protezione indiscutibile a tutto il corpo, ma il suo peso e le sue dimensioni lo rendono estremamente difficile da utilizzare.

## **PARTE 3**

# **IL SISTEMA DI GIOCO**



# REGOLE DI GIOCO

## Regole di base

Le regole presenti in questo capitolo sono utilizzate per stabilire se i vari Personaggi (PG, PNG, PSG) sono in grado di compiere o meno determinate azioni.

Ognuno ha infatti differenti competenze: alcuni personaggi sono più bravi a parlare con gli altri ed a farsi dare informazioni riservate, altri saranno più competenti nel fare ricerche e trovare indizi nascosti, altri ancora saranno in grado di scalare alberi e camminare sulle mani. Naturalmente ognuno avrà maggiori probabilità di successo di compiere un'azione per la quale è allenato, mentre probabilmente fallirà dove non ha competenze.

Il segreto di un gruppo di Personaggi di successo sta nella versatilità: non è importante che ogni Personaggio sia in grado di fare tutto, ma è importante che tutti abbiano competenze differenti in modo da poter superare il maggior numero di sfide.

## Il Test

Il sistema di gioco di Lords of Knowledge è estremamente semplice: quando il Master chiede di effettuare un Test su una determinata Abilità, è sufficiente sommare il Valore Base dell'Abilità con il Bonus Abilità della Caratteristica associata, ed aggiungere il risultato di un dado a 20 facce (d20).

$$\begin{array}{c}
 \text{Valore Base} \\
 + \\
 \text{Bonus Abilità} \\
 + \\
 \text{dado da 20}
 \end{array}$$

A questo punto sarà il Master ad interpretare il valore ottenuto in base alla difficoltà dell'azione ed in base alle modifiche del caso, come indicato nella Tabella delle Difficoltà dei Test.

In pratica, il Master stabilisce la difficoltà dell'azione e l'Abilità da usare e, se il risultato ottenuto è uguale o maggiore al valore della difficoltà, l'azione è riuscita.

Difficoltà	Test
Estremamente facile	10
Molto facile	15
Facile	20
Normale	26
Difficile	32
Molto difficile	38
Estremamente difficile	45

**Estremamente facile:** Azione molto semplice alla portata di (quasi) tutti, come notare un oggetto semi nascosto o identificare una pianta comune.

**Molto facile:** Azione abbastanza fattibile, come ad esempio saltare dietro un muretto o colpire un oggetto di dimensioni umane.

**Facile:** Azione con qualche facilitazione, come vedere una sagoma al crepuscolo o prendere al volo un oggetto che cade.

**Normale:** Azione la cui difficoltà rientra nella norma, come trovare oggetti nascosti o mimetizzati, riparare oggetti meccanici, ecc.

**Difficile:** Azione leggermente più complicata del normale, come leggere un progetto complesso, determinare un animale dai suoi resti.

**Molto difficile:** Azione difficile, con imprevisti veramente fastidiosi, come cercare di individuare movimenti a in una foresta a notte fonda, ascoltare suoni durante una tempesta, ecc.

**Estremamente difficile:** Azione quasi impossibile, se riuscite non ci crederà nessuno, come salti mortali per evitare colpi, arrampicarsi su pareti ripide senza attrezzature, ecc.

Il Master può stabilire, oltre alla difficoltà, un modificatore da applicare al Test. Questo garantisce un maggiore realismo, in quanto oltre che della difficoltà dell'azione si tiene conto dei fattori che limitano la capacità di agire. Ad esempio, colpire un barattolo distante 20 metri è un'azione Molto Difficile, ma un

Personaggio con della polvere sugli occhi può avere una penalità ulteriore di -6.

Tabella delle Modifiche ai Test	
Descrizione	Modifica
Modifica minore	+/- 2
Modifica significativa	+/- 4
Modifica rilevante	+/- 6
Modifica eccezionale	+/- 8
Modifica straordinaria	+/- 10

**Modifica minore:** Modificatore di piccola entità applicato solitamente quando vengono utilizzati gli strumenti adatti o le condizioni sono leggermente favorevoli o sfavorevoli. Esempio: utilizzare una corda per scalare un albero (+2).

**Modifica significativa:** Modificatore di media entità il cui peso incide non marginalmente sull'esito dell'azione. Di solito viene applicato quando le condizioni sono decisamente favorevoli o sfavorevoli. Esempio: utilizzare Conoscenze Generiche al posto di un'altra Abilità più specifica (-4).

**Modifica rilevante:** Modificatore di elevata entità da applicare in situazioni in cui il Personaggio si avvale di strumentazioni o condizioni ampiamente favorevoli o sfavorevoli. Esempio: cercare un oggetto di cui si è certi della presenza (+6).

**Modifica eccezionale:** Da utilizzare con parsimonia in quanto decisiva per l'esito di un'azione, si applica quando l'azione viene favorita od ostacolata fortemente. Esempio: colpire un bersaglio alla gittata massima di un'arma (-8).

**Modifica straordinaria:** Applicata solo in situazioni straordinarie per via della sua enorme rilevanza. Esempio: tentare di colpire un avversario negli occhi (-10).

## Abilità e Caratteristiche

Come abbiamo già accennato, non è necessario usare un'Abilità sempre con la stessa Caratteristica: se lo ritiene necessario, il Master può espressamente richiedere di sommare un'Abilità ed il Bonus Abilità di una Caratteristica non associate tra loro. Ricordate però che, per effettuare un Test, devono essere sempre sommati un solo Bonus Abilità di una Caratteristica ed una sola Abilità.

## Azioni di Contrasto

Le azioni di contrasto si verificano quando due personaggi effettuano azioni direttamente correlate tra loro, cioè quando la difficoltà di un'azione dipende dall'esito dell'altra. Ad esempio, se un Personaggio tenta di sfuggire ad un altro, si verifica un'azione di contrasto tra il tentativo di sfuggire del primo e il tentativo di non perdere le tracce del secondo. Anche in un duello, ad esempio, ogni volta che un Personaggio attacca e l'altro si difende si verifica un'azione di contrasto. In tutti questi casi, semplicemente, i due personaggi effettuano il proprio Test; chi ha ottenuto il punteggio migliore ha vinto l'azione di contrasto.

Naturalmente i 2 Personaggi possono avere dei modificatori al loro Test in base alle condizioni ambientali, alla qualità degli strumenti utilizzati, o qualsiasi altro fattore il Master ritenga rilevante.

## Tiri Aperti

Se il Master lo desidera può adottare la regola dei Tiri Aperti, che consente di ottenere con i dadi valori più grandi o piccoli del normale.

Se il risultato del d20 in un Test è 1 o 20, viene lanciato un altro d20. Nel primo caso il nuovo valore viene sottratto, nel secondo viene sommato. La procedura viene ripetuta finché il risultato del dado è pari a 1 o a 20. Alla fine, molto probabilmente si otterrà un risultato negativo o maggiore di 20; comunque sia questo risultato finale verrà considerato come il risultato del dado da lanciare, permettendo di riuscire laddove sembrava impossibile o di fallire in azioni ritenute semplicissime.

**Esempio:** Viene richiesto un Test, ed il Giocatore ottiene 20 con il dado. Lancia ancora, ed ottiene un altro fortunatissimo 20. Somma i due risultati, per un totale di 40. Ma non è finita: lancia ancora ed ottiene 1. Stavolta è andata male, perché anche se somma 1 a 40, per un totale di 41, deve rilanciare e sottrarre. Lancia ed ottiene 7, che sottrae al precedente valore per un risultato di 34. La sua serie di lanci è finita, ed utilizza 34 come risultato del dado richiesto dal Test, che andrà sommato al valore dell'Abilità ed al Bonus Abilità relativo. Questo valore gli permette di riuscire in un'azione normalmente al di fuori delle sue capacità.

## Successi e Fallimenti Critici

Un Successo o un Fallimento Critico sono casi speciali di riuscita o insuccesso di un'azione. Il Successo Critico si ottiene con un risultato del d20 uguale a 20 (o anche maggiore, se si usa la regola dei Tiri Aperti), e salvo diversa indicazione l'azione riesce in modo particolarmente brillante (una riparazione, ad esempio, verrà effettuata in metà tempo o con metà della spesa, un incantesimo avrà effetto su un numero maggiore di persone, o per più tempo, ecc.). Il Fallimento Critico, invece, si verifica con un risultato del d20 pari a 1 (o anche un valore negativo, se si usa la regola dei Tiri Aperti). Salvo diversa indicazione l'azione va considerata come un fallimento particolarmente catastrofico (si distrugge ad esempio l'oggetto che si è tentato di riparare, l'incantesimo si ritorce contro chi l'ha lanciato, ecc.).

## Effetti delle Azioni

Molte azioni, specie quando si tratta del combattimento o della magia, hanno delle conseguenze quantificabili numericamente, come il danno inflitto o il numero di bersagli influenzati dall'incantesimo. In questi casi si parla generalmente di *Bonus*.

### Bonus

Il Bonus, anche se diverso per ogni tipo di azione, è sostanzialmente uguale per quanto concerne la sua

composizione, infatti in ogni caso è pari al 10% della somma di due Abilità, arrotondato per difetto. Oppure, in parole povere, si sommano le due Abilità e si toglie la cifra delle unità. Una delle due Abilità è sempre quella utilizzata per il Test, e viene chiamata Abilità Principale; l'altra, l'Abilità Ausiliaria, dipende dalla situazione.

**Abilità Principale / 10**

+

**Abilità Ausiliaria / 10**

Un esempio lampante è rappresentato dal combattimento: per sferrare un pugno, e quindi per effettuare il Test, viene utilizzata l'Abilità Combattere Corpo a Corpo, ma per determinare il Bonus al danno inflitto oltre a questa si utilizza Forza come Abilità Ausiliaria.

Solitamente l'Abilità Ausiliaria viene indicata volta per volta; laddove questa informazione dovesse mancare sarà il Master a decidere qual'è quella più adatta alla situazione, ma si sconsiglia comunque di far coincidere Abilità Principale ed Ausiliaria.

A meno che non venga esplicitamente indicato diversamente, il Bonus viene aggiunto una sola volta, anche se gli effetti prevedono il lancio di più dadi.

## Risoluzione di alcune situazioni

Seguono le regole per la gestione di alcune situazioni che possono verificarsi durante il gioco. Come al solito il Master è libero di estendere, modificare o eliminare le regole che seguono, tenendo a mente che lo scopo ultimo del gioco è divertirsi.

### Azioni Prodigiose

Ogni giocatore può decidere di intraprendere un'Azione Prodigiosa modificando positivamente il Test necessario per portarla a termine spendendo dei Punti Avanzamento. Il modificatore è deciso dal giocatore, ed è pari ad un +1 per ogni 10 Punti Avanzamento spesi. Non c'è limite all'entità del modificatore, ma naturalmente il Personaggio deve disporre dei Punti Avanzamento necessari.

Il modificatore viene normalmente applicato ad un solo Test, ma se l'azione prevede più Test strettamente collegati il Master può concedere di utilizzare il modificatore anche agli altri.

**Esempio:** A seguito di una frana Ius subisce molti danni e rischia la morte. Deve riuscire in un Test contro la morte ogni Round finché non arrivano i soccorsi. Il giocatore decide di effettuare un'Azione Prodigiosa per sopravvivere, e spende 50 Punti Avventura per avere un bonus di +5 ai Test. Visto che sono strettamente collegati, il Master decide che il modificatore può essere applicato a tutti i Test, e non solo a quello effettuato nel primo Round. Inoltre nella sua magnanimità il Master concede lo stesso Bonus anche al personaggio che effettua il Pronto Soccorso su Ius.

## Cadute

Cadere da grandi altezze può infliggere gravi danni se non addirittura essere fatale. Come regola generale ogni due metri di caduta si subiscono 1d6 Punti Ferita, anche se il danno può essere ridotto con un Test in Saltare/Cadere. L'entità della riduzione dipende dall'esito del Test, ed indica il numero di dadi di danno convertiti in Punti Resistenza ed il numero di dadi di danno annullati.

Tabella delle Cadute

Test	Converte	Annulla
10 - 14	1	0
15 - 19	1	1
20 - 25	1	2
26 - 31	1	3
32 - 37	1	4
38 - 44	1	5
45 o +	1	6

Dal numero di dadi che rappresentano il danno della caduta sono dapprima sottratti il numero di dadi annullati, e dagli eventuali rimanenti un dado è convertito in danno da stordimento.

**Esempio:** Ian non nota la trappola composta da una buca coperta e cade dentro. La buca è profonda 6 metri, quindi Ian subirebbe 3 dadi di danno. Effettua un Test in Saltare/Cadere, abilità dove non eccelle, ed ottiene un misero 16. Non è molto ma gli permette di annullare un dado di danno, che quindi scendono a 2, e di convertirne un altro in punti resistenza, subendo in tutto 1d6 Punti Ferita ed 1d6 Punti Resistenza. Se avesse ottenuto 26 nel Test non avrebbe subito alcun danno.

Naturalmente queste regole fanno riferimento ad una condizione ideale: luogo di atterraggio sufficientemente spazioso e sgombro, illuminazione normale, personaggio preparato al salto, ecc. Il Master può applicare modifiche in base alle condizioni: nel caso citato nell'esempio avrebbe potuto applicare un -4 perché la buca è piuttosto stretta, ed un altro -4 perché la trappola ha colto di sorpresa il personaggio, riducendo di 1 il numero di dadi di danno annullati.

## Esperti

In molte situazioni di gioco può capitare che i Personaggi abbiano bisogno dei servizi di un Esperto in una o più Abilità. Per trovarne uno, il Personaggio deve effettuare un Test in Contatti. La metà del punteggio ottenuto indica il Valore Base dell'Abilità dell'Esperto trovato. Ovviamente il limite massimo dell'Abilità è come al solito 30.

Tutte le Caratteristiche dell'Esperto necessarie al caso vengono determinate secondo le regole di Creazione dei PNG, considerando l'Esperto un PNG Normale.

Il tempo necessario a trovare l'Esperto è pari ad 3d6 ore, meno il Bonus di Contatti ed Ispezionare/Cercare (minimo un ora).

**Esempio:** Sevlon (Contatti 14, Ispezionare/Cercare 22) cerca un Esperto in Conoscenze Fisiche per progettare una Spada Eccezionale. Effettua un Test in

Contatti ed ottiene 23. L'uomo trovato da Sevlon avrà un punteggio di Conoscenze Fisiche pari a  $(23 / 2 =) 11$ . La Caratteristica Intelligenza viene determinata casualmente dal Master. Per trovarlo, Sevlon impiega  $(3 + 2 + 4 - 3 =) 6$  ore.

È possibile trovare un Esperto in più Abilità come fossero vari Esperti, ossia con un Test per ogni Abilità, ma ogni Test successivo al primo viene penalizzato in maniera cumulativa di 2 punti.

**Esempio:** Sevlon cerca anche una guardia del corpo, e la vuole abile nelle Armi Medie e nel Parare/Deflettere. Effettua due Test in Contatti, ed ottiene 28 e  $(27 - 2 =) 25$ . L'Esperto trovato avrà un punteggio di Armi Medie pari a 14 ed un punteggio in Parare/Deflettere di 12. Per trovarlo, però, impiegherà  $(2 + 4 + 2 + 2 + 4 + 6 - 3 =) 17$  ore, ossia almeno 2 giorni.

I servizi degli Esperti hanno un costo in base alla loro competenza. La Tabella dei Costi degli Esperti riporta la spesa necessaria per fruire dei loro servizi per un giorno o una settimana. L'importo in caso di periodi differenti, ad esempio 10 giorni, viene ricavato sommando l'importo di periodi differenti, nell'esempio una settimana più quattro giorni.

Abilità	Al Giorno	A Settimana
0-10	100	500
11-16	400	2000
17-20	1000	5000
21-24	1800	9000
25-27	3000	15000
28-29	4500	22500
30	6000	30000

Chi non è molto ferrato in Contatti, può ricorrere all'aiuto di un Esperto in Contatti. Non è necessario cercare un Esperto in Contatti, in quanto sarà lui a trovare il Personaggio. In fondo una delle prerogative dell'Abilità Contatti è proprio saper trovare chi ha bisogno del proprio aiuto. In questo caso, però, il costo dell'Esperto in Contatti aumenta del 50%.

## Illuminazione

L'illuminazione dell'ambiente è decisiva nel compiere alcune azioni che si basano prevalentemente sull'uso della vista. Al variare dell'illuminazione varia la difficoltà di tutte queste azioni: leggere un libro diventa molto difficile in caso di scarsa illuminazione, ma può essere problematico anche in presenza di molta luce. La tabella che segue riporta i vari gradi di illuminazione e le relative penalità. La tabella riporta due valori: il primo si applica alle azioni che richiedono la vista ma che possono essere aiutata dagli altri sensi (come arrampicarsi su un albero sfruttando il tatto) mentre il secondo si applica alle azioni che utilizzano prevalentemente la vista (come leggere un libro o individuare un particolare sospetto).

### Tabella dei Gradi di Illuminazione

Descrizione	Modifica
Luce accecante	-4 / -8
Luce abbagliante	-2 / -4
Luce normale	0
Penombra	-2 / -4
Crepuscolo	-4 / -8
Buio	-8 / -16
Buio pesto	-16 / -32

**Luce accecante:** La luce è talmente intensa da provocare dolore, tutto risplende di luce riflessa ed è difficile mettere a fuoco.

**Luce abbagliante:** La luce è molto forte e costringe a socchiudere gli occhi ed ammicciare spesso, come una giornata estiva di sole intenso.

**Luce normale:** Una luce di giusta intensità, come accade nella maggior parte della giornata all'aperto.

**Penombra:** Anche se sufficiente per compiere la maggior parte delle azioni senza troppi problemi l'illuminazione è al di sotto del livello ottimale.

**Crepuscolo:** La luce è scarsa ed è molto difficile distinguere i particolari, come avviene nelle ore seguenti il tramonto.

**Buio:** L'assenza di fonti di illuminazione è quasi totale, e solo concentrandosi è possibile distinguere delle sagome indistinte. Leggere in queste condizioni è fuori discussione.

**Buio pesto:** Non c'è nessuna fonte di illuminazione ed il buio è totale. In pratica è come essere del tutto privi della vista.

### Fonti di illuminazione

Normalmente per ogni fonte di illuminazione è fornito un singolo valore che indica fino a quale distanza è in grado di illuminare. Nel caso sia richiesta una maggior precisione è possibile dividere per due la distanza indicata; il valore ottenuto indica ogni quanto va ridotto di uno il grado di illuminazione, fino ad arrivare al livello di illuminazione dell'ambiente.

**Esempio:** Ian entra in una casa abbandonata nella quale filtra la luce esterna. L'illuminazione ambientale è quella crepuscolare (-4/-8). Accende la sua lanterna, che ha un raggio nominale di illuminazione di 6 metri. Questo significa che fino a 3 metri (metà del raggio nominale) distingue gli oggetti con precisione (0), da 3 a 6 metri gli oggetti sono in penombra (-2/-4), il resto ovviamente è nel crepuscolo. Se Ian entrasse in una stanza completamente buia (-16/-32) con la sua lanterna vedrebbe da 6 a 9 metri con luce crepuscolare e da 9 a 12 metri come se fosse buio (-8/-16).

### Vedere ed essere visti

Anche se una fonte di illuminazione può essere molto utile, se non indispensabile, per vedere al buio, non bisogna dimenticare che aumentano anche le probabilità di essere visti dagli altri.

Una lanterna che illumina un raggio di 6 metri mette in luce tutto quello che è in tale raggio sia per chi la tiene in mano (che è illuminato a sua volta) sia per un eventuale osservatore lontano, anche se molto al

di fuori del raggio illuminato. In pratica un nemico può restarsene al buio non vista mentre vede benissimo la sua preda che si aggira con una lanterna.

Ogni fonte luminosa è visibile ad una distanza 20 volte maggiore il raggio entro il quale è in grado di illuminare, per cui la lanterna citata può essere avvistata fino a 120 metri di distanza.

In caso sia necessario maggior dettaglio è possibile utilizzare la solita regola, moltiplicando i risultati per 20; di conseguenza la lanterna sarà visibile senza modificatori entro  $(3 \times 20 =) 60$  metri, sarà visibile in penombra fino a 120 metri, fino a 180 metri con illuminazione crepuscolare e così via.

## Inseguimenti

In tutte le situazioni in cui un individuo fugge da un altro che lo insegue si parla di inseguimento. La velocità di movimento è il fattore principale che entra in gioco, ma non l'unico dato che la conoscenza dell'ambiente e molte altri fattori possono influire sull'esito. Quelle che seguono sono delle regole di riferimento da adattare di volta in volta alle situazioni.

Nella maggior parte dei casi gli inseguimenti si eseguono alla velocità di Corsa (ossia Movimento Normale  $\times 4$ ), più raramente alla velocità di Scatto (Movimento Normale  $\times 6$ ) dato che a questa andatura è quasi impossibile curvare ed è raro (ma non impossibile) che si verifichino degli inseguimenti rettilinei. Ogni round si esegue un'Azione di Contrasto tra l'Abilità Acrobazia delle due parti coinvolte. Chi fugge ha un modificatore fisso di +2, chi insegue applica un modificatore pari a due volte la differenza tra la velocità dell'inseguitore e quella dell'inseguito.

$$\begin{aligned} & \text{Acrobazia} + 2 \\ & \text{contro} \\ & \text{Acrobazia} + \\ & (\text{Mov. Inseguitore} - \text{Mov. Inseguito}) \times 2 \end{aligned}$$

Chi riesce nell'Azione di Contrasto guadagna 1d6 metri di terreno sull'avversario ai quali si aggiunge il Bonus di Acrobazia e Prontezza/Iniziativa.

**Esempio:** Ian (Movimento 12, Corsa 48) sta inseguendo Flint (Movimento 11.6, Corsa 46.4). Si esegue un'Azione di Contrasto basata sull'Acrobazia. Flint, che conduce, ha un bonus di +2, Ian ha un modificatore di  $(48 - 46.4 = 1.6 \times 2 =) +5$  perché più veloce. Ian non è molto Acrobatico ed esegue il proprio Test con un punteggio di 12. Flint se la cava un po' meglio, e parte da 18. Il lancio per Ian è un 11, per un totale di  $(12 + 5 + 11 =) 28$ , mentre quello per Flint è 13 per un totale di  $(18 + 2 + 13 =) 33$ . Flint vince l'Azione di Contrasto: scavalca una bancarella e si insinua in un paio di vicoli distanziando Ian. Flint ha 15 in Prontezza/Iniziativa per cui pur essendo leggermente più lento guadagna  $1d6 + (18 + 15 = 33/10 =) 3$  metri su Ian.

In base alla situazione l'inseguito può aver bisogno di almeno 20 metri di distacco per seminare l'inseguitore, ma questa misura può variare ampiamente, ad esempio in una piazza affollata possono essere sufficienti solo 15 metri, mentre in mezzo ad una prateria possono servirne almeno 50. Il Master valuta la situazione volta per volta e decide la distanza necessaria prima dello svolgimento dell'inseguimento.

Chi insegue invece raggiunge il proprio avversario quando la distanza si riduce a zero o meno.

È necessario ricordare che non è possibile correre per un tempo infinito, come indicato dalle regole sul Movimento, per cui tutti gli inseguimenti terminano al più quando una delle due parti è esausta.

## Lavoro di Gruppo

Lavorare in gruppo permette di ottenere risultati impossibili da raggiungere singolarmente. Per lavorare in gruppo è necessario, anzitutto, stabilire una gerarchia. Per ottenere risultati migliori è opportuno assegnare gerarchie maggiori a chi ha maggiori competenze. Vengono quindi sommate tra loro le Abilità di tutti i partecipanti, ma a partire dal secondo vanno prima dimezzate cumulativamente. Questo perché il gruppo è meglio del singolo, ma in troppi ci si intralaccia a vicenda. Alla fine chi è in testa alla gerarchia lancia il dado, che verrà sommato al valore ottenuto.

**Esempio:** Ian, Sevlon e Gregor tentano di spostare un pesante masso. Stabiliscono la seguente gerarchia: Ian, Gregor, Sevlon. I rispettivi valori in Forza sono 15, 12 e 9. La Forza del gruppo sarà quindi pari a  $15 + 6$  (12 dimezzato) + 2 (9 dimezzato 2 volte) = 23. Questo valore verrà usato da Ian per eseguire il Test in Forza. Se Ethal avesse dato una mano, con il suo 8 in Forza avrebbe modificato l'esito del risultato di appena +1 (8 dimezzato 3 volte). In effetti non sarebbe stato di molto aiuto...

Con lo stesso procedimento può essere calcolato l'eventuale Bonus semplicemente applicando lo stesso procedimento all'Abilità Ausiliaria.

Il Master, a sua discrezione, può stabilire un tetto massimo di persone che prendano parte ad un'azione di gruppo. Può stabilire che, per esempio, per sfondare una porta non possano collaborare più di 3 persone a causa dello spazio ristretto.

## Movimento

Il Movimento, così come riportato nelle schede dei Personaggi e delle creature, rappresenta i metri che si è in grado di percorrere camminando in un Round (10 secondi circa). È possibile muoversi a velocità maggiori con conseguenti limitazioni.

**Movimento Normale:** Il Personaggio si muove normalmente camminando. È in grado di percorrere una distanza pari al suo movimento senza subire modifiche. È possibile mantenere il passo per tutta la giornata.

**Movimento Rapido:** Il normale movimento viene raddoppiato. Non è richiesto alcun Test particolare, ma

tutte le azioni svolte mentre ci si muove rapidamente vengono penalizzate di -2. È possibile muoversi rapidamente per un numero di minuti pari al doppio del valore di Resistenza Fisica.

**Corsa:** Permette di muoversi 4 volte più velocemente del normale. Non è richiesto alcun Test, ma tutte le azioni effettuate mentre si corre vengono penalizzate di -4. È necessario un Test Normale in Acrobazia per fermarsi all'improvviso o eseguire curve ristrette. È possibile correre per un numero di Round pari al valore di Resistenza Fisica.

**Scatto:** Lo Scatto permette di muoversi ad una velocità 6 volte superiore al normale. Per effettuare uno scatto è necessario riuscire in un Test Normale in Acrobazia altrimenti ci si deve limitare alla Corsa. Per tutta la sua durata tutti i Test vengono penalizzati di -8, ed è necessario un Test Difficile in Acrobazia per fermarsi all'improvviso o eseguire curve ristrette. È possibile eseguire lo scatto al più per un numero di secondi pari al valore di Resistenza Fisica.

**Viaggi**

Quando vengono percorsi lunghi tratti di cammino è necessario determinare se lo spostamento ha avuto esito positivo o se viceversa si è incorsi in contrattempi. A meno che non si viaggi a piedi è necessario effettuare un Test sull'Abilità appropriata ogni ora di marcia. La difficoltà del Test varia in base alla velocità, ed in base a questa variano anche gli esiti di eventuali fallimenti. In caso di Fallimento Critico, il Master può decidere di considerare l'esito del fallimento della categoria successiva; viceversa, in caso di Successo Critico, viene percorsa una distanza maggiore pari al 10-60% (1d6 x 10) in più del previsto.

Passo	Difficoltà	Fallimento
Normale	Facile	Ritardo
Rapido	Normale	Ritardo Grave
Corsa	Difficile	Incidente
Scatto	Molto Difficile	Incidente Grave

**Normale:** Il movimento avviene alla normale velocità del mezzo o della cavalcatura.

**Rapido:** Laddove non venga indicato nessun valore, si intende il doppio del normale Movimento.

**Corsa:** Laddove non venga indicato nessun valore, si intende la velocità di Corsa (x4).

**Scatto:** Laddove non venga indicato nessun valore, si intende la velocità usata per lo scatto (x6).

**Ritardo:** Qualche disagio (cavalcatura imbrozzarrita, veicolo che si ferma spesso, piccoli guasti) ha causato dei ritardi. Viene percorso solo il 50 - 90% (1d5+4 x 10) del tragitto che si sarebbe normalmente percorso in un ora di viaggio.

**Ritardo Grave:** Come per il Ritardo, ma il tragitto percorso è il 40 - 80% (1d5+3 x 10) del previsto.

**Incidente:** Si è verificato un incidente di lieve entità, come una caduta, il ferimento della cavalcatura, la rottura di una parte del veicolo o altro ancora. L'incidente non deve comunque danneggiare per più di

1d6 Punti Ferita o 1d6 Punti Strutturali. Ad ogni modo si verifica anche un Ritardo Grave.

**Incidente Grave:** Durante il tragitto si verifica un incidente di grave entità, come il disarcionamento con conseguente fuga della cavalcatura, la rottura di una parte importante e difficilmente riparabile, la frattura di un arto della cavalcatura. L'incidente può causare fino a 2d6 PF o 2d10 PS di danno, a discrezione del Master. La distanza percorsa è solo una frazione di quella prevista, pari al 30 - 70% (1d5+2 x 10).

Il tragitto percorso dipende dalla durata del viaggio (non considerando i ritardi) e dalla velocità del mezzo o della cavalcatura. Per determinarlo moltiplicare il punteggio del Movimento per il valore riportato nella Tabella delle Distanze Percorse.

Un giorno di viaggio è normalmente composto da 8 ore di marcia. Per ogni ora di viaggio successiva viene aumentato un livello di difficoltà (Esempio: ci si muove a passo Normale come se si trattasse di passo Rapido).

Tempo	Normale	Rapido	Corsa	Scatto
Round	x1	x2	x4	x6 <sup>1</sup>
Minuto	x6	x12	x24 <sup>1</sup>	x36 <sup>1</sup>
Ora	x330	x660 <sup>1</sup>	x1320 <sup>1</sup>	x1980 <sup>1</sup>
Giorno	x2640	x5280 <sup>1</sup>	x10560 <sup>1</sup>	x15840 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> È necessario tenere in considerazione le regole sulla stanchezza, se applicabile.

Bisogna inoltre tenere a mente che, laddove non venga indicato diversamente, per le creature viventi la Corsa e lo Scatto non possono essere mantenuti che per un breve periodo, come precedentemente descritto.

**Peso**

In alcune situazioni di gioco può essere utile determinare quanto peso è in grado di sollevare un personaggio o una creatura. In questi casi è sufficiente eseguire un Test sull'Abilità Forza e controllare il risultato nella tabella che segue. Il valore indicato è il peso in kg sollevato dal personaggio.

Forza	Peso	Forza	Peso	Forza	Peso
1	15	21	67	41	169
2	17	22	71	42	175
3	19	23	75	43	181
4	21	24	79	44	187
5	23	25	83	45	193
6	25	26	87	46	199
7	27	27	91	47	205
8	29	28	95	48	211
9	31	29	99	49	217
10	33	30	103	50	223
11	36	31	109	51	229
12	39	32	115	52	235
13	42	33	121	53	241
14	45	34	127	54	247
15	48	35	133	55	253
16	51	36	139	56	259
17	54	37	145	57	265
18	57	38	151	58	271
19	60	39	157	59	277
20	63	40	163	+1	+6

La tabella è valida per le creature di Taglia 0, come gli esseri umani. Per creature di taglia maggiore è necessario raddoppiare il peso ottenuto una volta se la Taglia è 1, due volte se la Taglia è 2 e così via. Per le creature più piccole il peso ottenuto si dimezza una volta se la Taglia è -1, due volte se la Taglia è -2 e così via.

**Peso trasportabile**

Il peso trasportabile è il peso massimo che un personaggio può trasportare senza subire penalità.

Per determinare il peso trasportabile è sufficiente controllare la tabella del peso sollevabile utilizzando il punteggio dell'Abilità Forza e dividere per due il peso ottenuto. Trasportare un peso maggiore, anche se possibile, penalizza tutte le azioni fisiche di -4 e riduce il Movimento del 50%.

Non è possibile trasportare un peso maggiore al doppio del peso trasportabile se non per brevi tragitti della durata massima di un Round ogni punto di Costituzione.

**Crescita del Personaggio**

È naturale che ogni personaggio migliori sé stesso grazie alla pratica ed all'esperienza accumulata durante la vita. Questo miglioramento si traduce in incremento delle Abilità, delle Caratteristiche, dei Punti Ferita, ecc. Il sistema è molto semplice: durante ogni sessione tutti i personaggi guadagnano dei punti che rappresentano l'esperienza accumulata. Alla fine dell'avventura il giocatore può "comperare" degli incrementi al proprio personaggio spendendo questi punti, consentendo al personaggio di diventare col tempo sempre più in gamba. Nei paragrafi seguenti verrà descritto in modo più approfondito questo sistema di apprendimento.

**Punti Avanzamento**

I Punti Avanzamento (detti anche punti esperienza o punti avventura) permettono al Personaggio di migliorare le proprie Caratteristiche, le proprie Abilità, i propri PF, i PM, ecc. È il Master che, a fine avventura, distribuisce ai PG i Punti Avanzamento. Di seguito sono descritti alcuni metodi di distribuzione dei PA; il Master sceglie quello che preferisce e lo usa in modo equo con tutto il gruppo. Qualsiasi sia il metodo scelto si consiglia di non superare i 200 PA per avventura. Seguono alcuni esempi

**Metodo 1: in base ai Test**

Un metodo abbastanza pratico per assegnare i Punti Avanzamento consiste nel farlo in base agli esiti dei Test, come indicato in tabella. Se il risultato finale è al di sotto dei

Azione	PA
Test riuscito <sup>1</sup>	5
Test fallito <sup>1</sup>	1
Successo Critico	10
Fallim. Critico	-5

<sup>1</sup> Esclusi i Test passivi effettuati durante i combattimenti.

60 Punti Avanzamento è possibile aumentare i totali o valutare se modificare la tabella riportata.

Questo metodo richiede impegno da parte del Master in quanto deve annotarsi tutti i risultati ottenuti

dai giocatori, inoltre può incentivare l'esecuzione di Test non necessari durante lo svolgimento delle sessioni di gioco.

**Metodo 2: in base ai meriti**

Questo sistema prevede che il Master valuti l'interpretazione dei giocatori e le scelte che essi effettuano durante la sessione. Idee geniali o interventi incisivi dovrebbero essere premiati (da 10 a 30 PA ciascuno), mentre un giocatore distratto o scarsamente partecipativo dovrebbe ricevere un numero minore di PA in quanto ha contribuito meno.

È il sistema di maggior diffusione anche se per certi punti di vista è rischioso in quanto invece di incentivare la partecipazione dei giocatori potrebbe frustrarli e portarli all'abbandono.

**Metodo 3: in base alla sessione**

È il sistema più semplice, anche se il più controverso. A fine sessione il Master giudica il suo divertimento con un valore da 1 a 10. Moltiplica questo valore per 10 ed aggiunge 60. Il risultato è il numero di PA da assegnare ad ogni personaggio, in egual misura. In questo modo non si penalizza chi fa pochi Test o chi ha uno stile di gioco passivo, ma si valuta il gruppo per come ha saputo affrontare la sessione di gioco.

**Spesa dei Punti Avanzamento**

È opportuno contrassegnare le Abilità usate durante ogni avventura, e limitare gli incrementi a queste solamente. Per poter effettuare un incremento è necessario un periodo di riposo nel quale il Personaggio si dedica all'approfondimento delle nuove nozioni apprese; non è possibile, quindi, aumentare dei punteggi durante una sessione o tra due avventure in rapida successione temporale. Il tutto, ovviamente, a discrezione del Master.

Le spese per effettuare gli incrementi vengono riportate nella Tabella degli Incrementi. Salvo diversa indicazione, è possibile effettuare al più due incrementi dello stesso valore per volta; è possibile cioè aumentare (ad esempio) i Punti Ferita di 2, trattandoli come 2 incrementi di 1 punto.

Valore da Aumentare	Costo <sup>1</sup>	Scontato <sup>1</sup>
Abilità	x6	x5,4
Caratteristica	x18	x16,2
Punti Ferita	x2	x1,8
Punti Magia	x3	x2,7
Armoniche	x20	x18
Talento Speciale	x25 <sup>2</sup>	-
Arcano	x2 <sup>3</sup>	-

<sup>1</sup> Moltiplicare il nuovo punteggio per il valore riportato.

<sup>2</sup> Moltiplicare il costo in Punti Liberi per il valore riportato.

<sup>3</sup> Moltiplicare il requisito per il valore riportato.

**Valore da Aumentare:** Indica a quale valore la spesa è riferita.

**Costo:** È il valore da moltiplicare al nuovo punteggio per ottenere il numero di PA da spendere per effettuare l'avanzamento. Ad esempio se si vuole aumen-

tare l'Abilità Cercare, che vale 8, sarà necessario spendere ( $9 \times 6 =$ ) 54 Punti Avanzamento.

**Scontato:** È simile alla colonna Costo, ma include lo sconto del 10% derivante da alcuni Talenti.

**Abilità:** Va sempre considerato il Valore Base dell'Abilità. Un'Abilità senza punti va considerata con 0 punti e quindi la spesa per portarla a 1 è di 6 PA (nuovo punteggio per 6).

**Caratteristiche:** È necessario molto esercizio per poter incrementare una Caratteristica, ed inoltre non è possibile incrementarla oltre un limite fissato (vedi "Punteggi Massimi", più avanti). Gli incrementi necessitano di un periodo di allenamento specifico pari almeno ad una settimana per ogni punto.

**Punti Ferita:** L'incremento dei Punti Ferita aumenta automaticamente anche i Punti Resistenza di egual misura. Non è possibile effettuare più di 2 incrementi di PF entro la stessa settimana di gioco.

**Punti Magia:** Non è possibile effettuare più di 2 incrementi di PM entro la stessa settimana di gioco.

**Armoniche:** Non è possibile effettuare più di 2 incrementi di ARM entro la stessa settimana di gioco.

**Talento Speciale:** Per acquistare un Talento Speciale è necessario effettuare una spesa in PA pari al costo del Talento in Punti Liberi moltiplicato per il valore indicato. Se, ad esempio, un Talento costa 9 Punti Liberi, per acquistarlo è necessario spendere ( $9 \times 25 =$ ) 225 Punti Avanzamento. Devono inoltre essere rispettati i Percorsi del Talento e tutte le altre limitazioni presenti nella descrizione del Talento.

**Arcano:** Per poter utilizzare un Arcano che non si conosce, è necessario spendere un numero di PA pari al doppio del requisito dell'Arcano. Ad esempio, per poter utilizzare Criocinesi, è necessario spendere ( $18 \times 2 =$ ) 36 Punti Avanzamento.

### Insegnamento

Un altro modo per migliorare le Abilità (*solo* le Abilità) è quello di farsele insegnare. Ovviamente è necessario trovare qualcuno che conosca l'Abilità da insegnare che sia disposto ad aiutare il PG. Ogni settimana di lezioni, sia il maestro che l'allievo effettuano un Test sull'Abilità interessata dalle lezioni. Se il Maestro ottiene un valore maggiore, l'allievo guadagna un punto nell'Abilità (due punti se uno dei due ha ottenuto un Successo Critico). Se è l'allievo ad ottenere un valore maggiore, il maestro non è stato in grado di insegnare nulla di nuovo. Se entrambi ottengono lo stesso valore l'allievo aumenta di due punti nell'Abilità, ma anche il maestro apprende qualcosa di nuovo ed anche lui guadagna un punto nell'Abilità.

Ovviamente il maestro può insegnare solo fino al proprio livello dell'Abilità insegnata.

### Punteggi Massimi

Come già detto è possibile aumentare la maggior parte dei valori del Personaggio; tuttavia alcuni di essi non possono essere incrementati arbitrariamente: in certi casi ci troveremo di fronte a dei punteggi massimi uguali per tutti, mentre in altri casi è possibile effettuare un numero di incrementi limitati, in base al punteggio iniziale. Tutte queste limitazioni sono indicate nella tabella Punteggi Massimi. Il Master può decidere di ignorare questi vincoli, specie se intende dare ai Personaggi la possibilità di acquisire potenzialità straordinarie.

Valore	Massimo
Caratteristica	24 <sup>1</sup>
Abilità	Speciale
Punti Ferita	$\times 2^2$
Punti Magia	$\times 4^2$
Armoniche	$\times 6^2$

<sup>1</sup> Aggiungere le modifiche alle Caratteristiche derivanti dalla Razza anche ai punteggi massimi.

<sup>2</sup> Rispetto al punteggio calcolato in base alle Caratteristiche.

#### Punteggio massimo delle Abilità

Lo sviluppo delle Abilità è legato alle potenzialità del personaggio. Un individuo di costituzione robusta potrà diventare ben più forte di un altro gracile, chi è dotato di molta intelligenza sarà in grado di memorizzare più cose, ecc. In pratica il Valore Base di un'Abilità non può superare il doppio della Caratteristica Associata, fino a raggiungere 30 punti.

**Esempio:** Ian si vuole allenare per diventare più forte. La sua Costituzione è pari a 13, quindi, per quanto si alleni, la sua Forza non potrà mai avere un Valore Base maggiore di 26.

Ian si allena molto anche con le Armi Medie. Dato che la sua Agilità è 17, può raggiungere tranquillamente 30 nel Valore Base di Armi Medie.

In pratica è sufficiente aver raggiunto un punteggio pari o superiore a 15 in una Caratteristica per poter aumentare fino a 30 le Abilità ad essa associate.

Oltre questa soglia il vincolo è più restrittivo, infatti il Valore Base di un'Abilità non può superare la somma della Caratteristica Associata e del suo Bonus.

**Esempio:** Dopo mille avventure, Ian ha aumentato la sua Agilità fino a 22 (Bonus +11). Ora Ian può aumentare la sua Abilità con le Armi Medie oltre il 30, addirittura fino a ( $22 + 11 =$ ) 33.



# IL COMBATTIMENTO

## Introduzione

In questo capitolo parleremo di come risolvere le varie situazioni di combattimento (corpo a corpo, a distanza, arti marziali, ecc.) e tutte quelle situazioni in cui c'è un conflitto diretto tra le abilità di due o più Personaggi.

L'idea di base è semplicissima: il personaggio più veloce agisce, l'avversario tenta di difendersi ed eventualmente di agire a sua volta.

## Il Round di combattimento

Il Round di combattimento (in breve "Round") ha la durata approssimativa di 10 secondi nell'arco dei quali ognuno agisce una o più volte (in base alle proprie competenze). Agisce per primo il più veloce, anche se alcune azioni non seguono questo ordine, come verrà descritto più in dettaglio.

## L'Iniziativa

L'Iniziativa stabilisce l'ordine secondo il quale le parti in gioco si muovono e, indirettamente, il numero di azioni che esse possono compiere. Viene determinata con un Test in Prontezza/Iniziativa. Chi ha ottenuto il punteggio più alto, agisce per primo, seguito in ordine decrescente da tutti gli altri.

### Ritardare l'azione

Ogni partecipante può decidere di attendere l'azione di un altro personaggio con Iniziativa più bassa della propria. In questo caso chi ritarda la propria azione agisce comunque prima del personaggio atteso, conoscendone però le intenzioni. L'Iniziativa di chi ha ritardato diventa pari a quella del personaggio atteso +1.

**Esempio:** Dopo aver svoltato l'enorme roccia, Ian si trova di fronte ad un lupo. La creatura sembra sorpresa quanto lui. Viene determinata l'Iniziativa: Ian totalizza 25, il lupo 18. Ian potrebbe attaccare per primo, ma non vuole aggredire inutilmente il lupo, quindi decide di attendere la sua mossa. Scelta saggia, infatti il lupo non è aggressivo e fugge. Se comunque il lupo avesse attaccato, Ian avrebbe comun-

que potuto agire per primo in quanto la sua Iniziativa è comunque pari a quella del lupo (18) +1 = 19.

## Azioni contemporanee

Può accadere che l'Iniziativa di due o più Personaggi sia identica: in questo caso agiscono contemporaneamente. Le due azioni vengono risolte una dopo l'altra, ma eventuali conseguenze della prima (come lo Stordimento Parziale) non si applicano all'altra proprio perché sono contemporanee.

## Le azioni

L'Iniziativa è molto importante, visto che chi agisce per primo spesso penalizza le azioni del suo avversario. Esistono tre tipi di azione: Intenzionale (l'azione principale svolta nel Round), Passiva (azioni in risposta ad altre azioni) e Prolungata (si protrae per tutto il Round, o anche per più Round).

### Azione Intenzionale

A meno che non venga indicato diversamente, tutte le azioni sono di questo tipo, che richiedano o meno un Test.

L'Azione Intenzionale si esegue rispettando l'ordine dettato dall'Iniziativa.

Salvo diversa indicazione, ogni Azione Intenzionale penalizza tutte le azioni successive effettuate nello stesso Round di -4 al Test.

Esempi di Azioni Intenzionali:

- Attaccare con un arma a distanza;
- Attaccare in corpo a corpo;
- Utilizzare un Arcano;
- Raccogliere un'arma;
- Ricaricare un'arma;
- Rialzarsi da terra;
- Saltare dietro una protezione

### Azione Passiva

Le Azioni Passive sono tutte quelle azioni di rapida esecuzione che non richiedono un Test (azioni automatiche) e tutte quelle azioni che avvengono in risposta diretta a stimoli esterni (azioni difensive).

Le Azioni Passive non rispettano l'ordine dell'Iniziativa. Di solito si eseguono in risposta a stimoli ester-

ni, negli altri casi possono essere effettuate in qualsiasi momento.

Salvo diversa indicazione, ogni Azione Passiva penalizza tutte le azioni successive effettuate nello stesso Round di -2 al Test.

Esempi di Azioni Passive:

- Parare o Deflettere;
- Schivare;
- Resistere ad un Arcano;
- Estrarre un'arma;
- Incoccare una freccia

### Azione Prolungata

Rientrano in questa descrizione tutte le azioni che si protraggono per un certo periodo di tempo, di solito mentre si compiono altre azioni. Un facile esempio è il combattimento a cavallo: il Personaggio deve controllare la cavalcatura anche quando sferra colpi o esegue manovre difensive.

La durata delle azioni prolungate dipende dal tipo di azione; normalmente è un Round, ma per alleggerire il gioco il Master può decidere che equivale a quella del combattimento. Le azioni prolungate (o la loro interruzione) devono essere dichiarate all'inizio del Round a prescindere dall'Iniziativa. Anche l'eventuale esito viene determinato prima di ogni altra azione e non dipende dall'Iniziativa. L'esito dell'Azione Prolungata di solito influisce su altre azioni, come descritto nel dettaglio di ogni singola azione prolungata.

Esempi di Azioni Prolungate:

- Carica;
- Movimento;
- Meditazione;
- Combattere a Cavallo;
- Combattimento Acrobatico

### Azioni Multiple

Per maggior semplicità è opportuno non utilizzare le regole sulle azioni multiple, specialmente durante le prime sessioni, tuttavia per un maggior livello di dettaglio è possibile far compiere più azioni al Personaggio nell'arco di un Round.

La regola delle Azioni Multiple prevede che un Personaggio può eseguire più Azioni Intenzionali all'interno dello stesso Round dimezzando (arrotondare per difetto) di volta in volta il punteggio di Iniziativa. Vanno considerati tutti i modificatori cumulativi di tutte le Azioni Intenzionali e Passive effettuate nello stesso Round.

Una volta che i punti di Iniziativa scendono a 4 o meno non è più possibile compiere ulteriori Azioni Intenzionali.

**Esempio:** Il personaggio Ian Vandarke (Iniziativa 21) attacca (prima Azione Intenzionale) Flint Bekk (Iniziativa 17). Flint tenta di parare (prima Azione Passiva), e ci riesce. Ora Flint può riattaccare (prima Azione Intenzionale) Ian applicando un modificatore di -2 dovuto alla parata. Ian para a sua volta (prima Azione Passiva) applicando un modificatore di -4 dovuto al suo precedente attacco. Ian decide di effettua-

re un nuovo attacco (seconda Azione Intenzionale, Iniziativa 21/2=10), ma visto che ha già attaccato e si è difeso, questa volta l'azione viene penalizzata di -6. Flint tenta di difendersi (Azione Passiva), ma ha già effettuato un attacco ed una parata, quindi questa volta ha un malus di -6. Fallisce miseramente e viene colpito. La prossima azione di Flint in questo Round (Iniziativa 17/2=8) verrebbe penalizzata da -2 per il colpo subito (Stordimento Parziale, descritto oltre), e di altri -8 per via delle Azioni Multiple (un'Azione Intenzionale e due Passive), per un totale di -10. Decide che non ne vale la pena, e lascia agire Ian. Ma anche lui subirebbe forti penalità (due Azioni Intenzionali ed una Passiva), per cui dopo alcune rapide occhiate i due combattenti riprendono fiato, passano alcuni secondi, quindi si lancia nuovamente per l'Iniziativa.

**Esempio 2:** Due mesi dopo Flint torna alla carica, ma questa volta affronta Ian con tre amici: Judo Karaka, Telia Fregg e Milo Deft. Viene lanciata l'Iniziativa e si ottiene l'ordine seguente: Ian, Flint, Judo, Telia, Milo. Le azioni di Ian saranno, nell'ordine: attacco, parata con -4 all'attacco di Flint, parata con -6 all'attacco di Judo, parata con -8 all'attacco di Telia, parata con -10 all'attacco di Milo.

Nel Round successivo l'ordine stabilito dal tiro iniziativa è il seguente: Telia, Milo, Judo, Flint, Ian. Ian dovrà difendersi da Telia, da Milo con -2, da Judo con -4 e da Flint con -6, e finalmente potrà attaccare con -8.

Il terzo Round inizia, l'ordine è: Judo, Telia, Ian, Flint, Milo. Ian dovrà per prima cosa difendersi da Judo, quindi da Telia con -2. A questo punto può sferrare un attacco a -4, prima di doversi difendere da Flint con -8 e da Milo con -10.

### Attaccare Corpo a Corpo

Per combattimento corpo a corpo (CaC) si intende sia il combattimento con armi bianche, sia il combattimento con pugni, calci e prese. Sebbene il combattimento a distanza sia più vantaggioso per l'attaccante, statisticamente viene usato con maggiore frequenza il CaC, visto che colpire un bersaglio distante è difficile, le armi da tiro sono più lente ed i proiettili tendono ad esaurirsi sul più bello.

In pratica il CaC è un confronto tra un'Abilità dell'attaccante e l'Abilità di Parare/Deflettere o Schivare del difensore. Chi ottiene il punteggio maggiore ha la meglio.

#### Regola del 20

Non sempre un colpo va a segno, ed in questi casi non è necessario che l'avversario tenti di difendersi. Per semplicità tutti i Test di attacco con un risultato totale inferiore al 20 rientrano in questa categoria: l'attaccante ha mancato totalmente il bersaglio.

### Difendersi da un Attacco in Corpo a Corpo

Ci sono 3 differenti approcci per difendersi da un attacco: pararlo, defletterlo o schivarlo.

**Parare**

Parare un colpo è un'azione molto semplice. Si tratta di intercettarlo con uno scudo o simile protezione. Per tentare una Parata si usa l'Abilità Parare/Deflettere, applicando modificatori in base all'eventuale scudo utilizzato. In caso di successo, lo scudo viene considerato come un'armatura supplementare, e dai danni subiti va tolto il Valore di Protezione dello scudo modificato dal Bonus derivante da Parare/Deflettere e Prontezza/Iniziativa.

**Deflettere**

La deflessione consiste dal deviare un colpo fuori dalla traiettoria originale, in modo da non essere colpiti. È possibile deflettere con qualsiasi scudo, arma o utensile, ed i colpi portati a mani nude possono essere deflessi a mani nude. Anche per deflettere viene impiegata l'Abilità Parare/Deflettere alla quale si applica però una penalità fissa di -4, in quanto deflettere è più difficile di parare. In caso di successo il colpo viene deviato e nessun danno viene subito.

**Schivare**

Schivare un colpo equivale a scansarlo completamente spostandosi dalla sua traiettoria. Si esegue con un Test in Schivare, ed in caso di successo i danni vengono completamente evitati; tuttavia schivando un colpo non sempre ci si trova in possibilità di contrattaccare e spesso ci si sbilancia, per cui la schivata anche se si esegue come Azione Passiva penalizza tutti i successivi Test eseguiti nello stesso Round di -4 anziché di -2.

**Attaccare a Distanza**

Gli attacchi a distanza (AaD) sono molto differenti dal CaC perché non si ha a che fare con un nemico, ma con un bersaglio, che a differenza del primo non può ostacolare il nostro tentativo di colpire con parate ma, tutt'al più, può tentare di schivare o fermare il proiettile.

Per colpire un bersaglio di dimensioni umane si deve effettuare un Test sull'abilità appropriata con difficoltà Facile. Il Test subisce delle modifiche in base a vari fattori, il principale dei quali è la distanza. Ogni arma ha 4 gittate: Corta, Normale, Lunga ed Estrema. Ad ognuna di queste gittate corrisponde una modifica, come indicato in tabella.

Gittata	Modifica	Entità
Corta	0	Normale
Normale	-2	Modifica minore
Lungo	-4	Modifica significativa
Estremo	-8	Modifica eccezionale

Ulteriori modifiche vanno applicate in base alla dimensione del bersaglio, alla sua velocità se è in movimento, ad eventuali condizioni visive, ecc. Tutti questi fattori sono esaminati ai sotto paragrafi *Copertura*, pag. 97, e *Modifiche agli Attacchi*, pag. 98.

Se il Test ha esito positivo, il bersaglio può tentare di difendersi.

**Difendersi da un Attacco a Distanza**

Difendersi da attacchi a distanza è solitamente più difficile a causa della velocità del proiettile, delle sue (solitamente) piccole dimensioni e soprattutto perché la sua traiettoria non può essere valutata con facilità. Per tutte queste ragioni, ogni tecnica difensiva (Parata, Deflessione e Schivata) subisce una modifica negativa così come riportato nella Tabella delle Modifiche alla Difesa negli AaD.

Tipo di Proiettile	Parare	Deflettere	Schivare
Scagliato	-2	-4	0
Arma elastica	-4	-6	-2
Arma da fuoco	-8	-10	-4

**Applicare gli Effetti degli Attacchi**

Il fine principale del combattimento è quello di ridurre alla propria mercé l'avversario. Per poter raggiungere questa situazione, ogni attacco infligge all'avversario un certo numero di danni, dipendenti principalmente dall'arma utilizzata. Raggiunto un certo ammontare di danni, l'avversario sviene o muore, decretando il vincitore dello scontro.

**Localioni e Danni**

Ogni volta che un Personaggio colpisce, infligge dei danni. L'ammontare di questi danni dipende dall'arma usata, dalla competenza nell'usarla e dalle prestazioni fisiche dell'attaccante. Nella descrizione di ogni arma è riportata una quantità variabile di danni che essa è in grado di infliggere all'avversario, mentre l'Abilità utilizzata nel Test per colpire e la Forza (nel caso di corpo a corpo) o la Precisione (nel caso di attacchi a distanza) determinano il modificatore (Bonus) da applicare tali danni.

1-3	Testa
4-10	Torso
11-13	Braccio Destro
14-16	Braccio Sinistro
17-18	Gamba Destra
19-20	Gamba Sinistra

Il danno inflitto da un'arma è espresso in Ferite (ossia danni inflitti in termini di Punti Ferita) e Stordimento (danni inflitti in termini di Punti Resistenza), ed in base al tipo di danno inflitto (Taglio, Punta o Impatto) si stabilisce se il Bonus si applica agli uni o agli altri.

1	Testa
2-6	Torso
7-9	Braccio Destro
10-12	Braccio Sinistro
13-16	Gamba Destra
17-20	Gamba Sinistra

Se l'arma infligge danni da Punta o da Taglio la modifica si applica alle Ferite (ossia ai PF inflitti), mentre per le armi da Impatto si modifica il danno da Stordimento (ossia i PR inflitti).

Nonostante le modifiche appena descritte, un arma non può mai infliggere danni negativi: il danno minimo di un colpo andato a segno è sempre pari ad un punto di Stordimento.

I danni possono essere ridotti da eventuali protezioni del difensore come armature (naturali e non), Arcani, Talismani, ecc.; se non tutti i danni sono stati assorbiti, il difensore subisce un trauma e riduce sia i suoi PF che i PR di un punto per ogni PF inflitto, e solo i PR un punto per ogni PR inflitto, in modo che i Punti Resistenza possono essere solo minori o uguali ai Punti Ferita.

È inoltre necessario sapere dove un colpo è andato a segno per determinare quale parte dell'eventuale armatura va considerata o per determinare il verificarsi di effetti secondari. La testa è la parte più delicata e vulnerabile degli esseri viventi, per questo motivo tutti i danni (Ferite o Stordimento) che raggiungono la testa vengono raddoppiati.

### Colpo Critico

Il Colpo Critico si verifica quando l'attaccante ottiene un Successo Critico nel Test di attacco (vedi il sotto paragrafo *Successi e Fallimenti Critici* al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 82). In questo caso il Bonus applicato al danno è raddoppiato e se il bersaglio subisce almeno un Punto Ferita si applicano le regole del Danno Critico.

### Danno Critico

Il Danno Critico si verifica in caso di Colpo Critico o quando una zona del corpo subisce in un singolo attacco un numero di PF pari o superiori alla metà dei PF totali del Personaggio. In questo caso è necessario consultare la Tabella dei Danni Critici, in base al numero di PF appena subiti più il risultato di 1d20. La voce corrispondente indica una serie di effetti supplementari. Nella maggior parte dei casi un danno critico mette fuori combattimento l'avversario.

### Stordimento Parziale

Quella dello Stordimento Parziale è una semplice regola opzionale per simulare gli effetti di un colpo andato a segno: se a seguito di un attacco il difensore subisce una perdita di PR, anche solo di 1, viene parzialmente stordito e la sua prossima azione nello stesso Round viene penalizzata in maniera cumulativa di -2 punti.

### Protezioni ed Armature

Esistono vari tipi di protezione magici e non in grado di limitare o annullare i danni subiti a seguito di un colpo. Queste armature hanno un Valore di Protezione (VP) che indica l'efficacia dell'armatura e riduce il danno subito dal Personaggio ad ogni attacco.

Dal danno normalmente inflitto, vengono prima ridotti i PF inflitti di uno per ogni punto del VP. Se i PF inflitti arrivano a zero, vengono ridotti i PR inflitti allo stesso modo, fino all'impiego di tutti i punti di VP. Se il danno è ancora positivo, questo va applicato al Personaggio, altrimenti il colpo si blocca sull'armatura senza provocare danni.

Gli scudi funzionano in maniera analoga, tuttavia il loro VP (modificato dal Bonus dell'azione) viene considerato solo se l'azione difensiva avviene con esito positivo.

**Esempio:** Ian, che indossa un'armatura di cuoio (VP 4), subisce un attacco di 3 PF e 2 PR. L'armatura assorbe tutti i PF ed un PR, e quindi Ian subisce un solo danno da Stordimento. Il Round successivo Ian subisce un altro attacco di 5 PF e 3 PR. L'armatura assorbe solo 4 dei PF, quindi Ian subisce una Ferita ed altri 3 danni da Stordimento, per un totale di 1 PF e 5 PR nei due Round. Ricordate che i PF inflitti vanno sempre sottratti anche ai PR!

#### Tabella dei Danni Critici 1/2

##### Danni Critici da Impatto

0-5	Brutta contusione: 2 PR Extra.
6-12	La zona colpita subisce una frattura semplice: 3 PR Extra. Guaribile in 20 giorni.
13-20	La zona colpita subisce una frattura composta, molto dolorosa: 5 PR Extra. Possibile perdita dei sensi. Guaribile in 30 giorni.
21-30	La zona colpita subisce una grave frattura composta, con gravi danni alla struttura ossea e lesioni interne: 2 PF e 8 PR Extra. Possibile perdita dei sensi. Guaribile in 45 giorni. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica la frattura si salda in modo scomposto penalizzando permanentemente di -2 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
31 o +	Zona colpita irricognoscibile ed inutilizzabile, danno esteso: 5 PF e 10 PR Extra. Perdita dei sensi, morte se si tratta di Testa o Torso. Guaribile solo parzialmente non prima di 60 giorni. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica la guarigione risulta incompleta penalizzando permanentemente di -4 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.

##### Danni Critici da Taglio

0-5	Taglio mediamente profondo: 1 PF Extra.
6-12	Taglio profondo: 2 PF Extra. Piccola emorragia: 1 PF per Round fino a Pronto Soccorso.
13-20	Taglio molto profondo, tendine lacerato: 4 PF Extra. Media emorragia: 2 PF per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 15 giorni.
21-30	Taglio molto profondo, tendine lacerato, ossa scheggiate: 6 PF Extra. Grave emorragia: 2 PF ed 1 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 25 giorni. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica la guarigione è parziale penalizzando permanentemente di -2 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
31 o +	Zona colpita amputata: 8 PF Extra. Grave emorragia: 3 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Morte se si tratta di Testa o Torso.

**Usura delle Armature**

Le armature e gli scudi sono molto robusti ma non indistruttibili. Uno stiletto può penetrare facilmente un'armatura di maglia lasciando un piccolo foro, e molti piccoli fori possono farle perdere la capacità di assorbimento dei danni.

Ogni volta che il danno penetra l'armatura (ossia quando il Personaggio subisce almeno 1 PF), il Giocatore lancia 1d6; un risultato di 1 o 2 indica un danneggiamento, ed il VP viene ridotto dello stesso valore ottenuto con il dado, ossia 1 o 2 punti. Quando il VP scende a zero la protezione diviene inutile ed è meglio sbarazzarsene, dato che l'ingombro resta immutato.

**Esempio:** Ian subisce un brutto colpo e l'armatura non è in grado di assorbire tutti i danni. Il giocatore lancia 1d6 ed ottiene 2. Il colpo appena inferto lascia uno squarcio piuttosto grande nel suo corpetto, e da ora il suo VP scende da 4 a 2.

**Modifiche dovute ai Danni**

A causa del dolore e delle lesioni subite, un Personaggio ferito non è in grado di agire al meglio delle sue capacità. Viene quindi applicata una penalità a tutti i test del personaggio in base ai danni subiti.

PR Rimasti	Stato	Test
Dal 75% al 50% (3/4)	Annebbiato	-2
Dal 50% al 25% (1/2)	Intontito	-4
Dal 25% allo 0% (1/4)	Frastornato	-8
0% o meno	Stordito	-16

La tabella riporta le modifiche da applicare in funzione dei Punti Resistenza residui, considerati in percentuale del totale. Naturalmente, mano mano

che i PR vengono recuperati, le penalità si riducono di conseguenza.

**Esempio:** Ian a seguito di un brutto colpo subisce 3 Punti Ferita e 4 Punti Resistenza. I suoi Punti Resistenza scendono a (19 - 3 - 4 =) 11, ossia tra il 75% (14) ed il 50% (9) del totale (19). A causa dei danni e del dolore è leggermente annebbiato, e finché non si rimette in sesto tutti i suoi Test sono penalizzati di -2.

**Perdita dei Sensi**

Quando un Personaggio subisce un forte trauma o se i suoi Punti Resistenza scendono a zero (o meno), deve riuscire in un Test Normale in Resistenza Fisica oppure perde conoscenza. Il Test va naturalmente modificato in funzione dei danni subiti, come ogni altro Test eseguito dal Personaggio.

Un trauma abbastanza violento da richiedere un Test di questo tipo è rappresentato da un qualsiasi attacco che sottrae in un colpo la metà dei Punti Resistenza totali del Personaggio, o un qualsiasi danno nella cui descrizione venga specificato che può causare la perdita dei sensi.

Un Personaggio svenuto resta privo di sensi finché i suoi PR non tornano ad essere positivi. Se lo sono già al momento della perdita di conoscenza, resterà svenuto per 2d10 Round meno uno per ogni punto di Bonus di Resistenza Fisica e Volontà (minimo un Round).

**Morte**

Un Personaggio rischia gravemente di morire quando raggiunge zero PF o meno. Superata questa soglia deve riuscire ogni minuto (6 Round) in un Test

Danni Critici da Punta	
0-5	Ferita mediamente profonda: 1 PF ed 1 PR Extra.
6-12	Ferita molto profonda: 1 PF ed 2 PR Extra. Piccola emorragia: 1 PF per Round fino a Pronto Soccorso.
13-20	Ferita molto profonda e dolorosa, muscolo ed arteria lacerati: 3 PF e 3 PR Extra. Media emorragia: 1 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica le lacerazioni al sistema nervoso penalizzano permanentemente di -1 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
21-30	Muscolo e arteria gravemente lacerati: 4 PF e 6 PR Extra. Grave emorragia: 2 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 15 giorni. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica le lacerazioni al sistema nervoso penalizzano permanentemente di -2 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
31 o +	Zona colpita trapassata, ossa e articolazioni gravemente danneggiate: 6 PF e 8 PR Extra. Grave emorragia: 3 PF e 3 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Morte se si tratta di Testa o Torso. Guaribile solo parzialmente non prima di 25 giorni. Se la vittima fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica la guarigione è parziale procurando un -4 permanente a tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
Danni Critici da Fuoco, Ghiaccio o Acido	
0-5	Danno di limitata estensione: 1 PF ed 1 PR Extra.
6-12	Danno esteso: 2 PF e 3 PR Extra. Se la vittima fallisce un Test Facile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -1 a tutti i Test sociali per via delle vistose cicatrici.
13-20	Danno molto esteso, pelle lacerata: 3 PF e 4 PR Extra. Danno doloroso: 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Possibile perdita dei sensi. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -2 a tutti i Test sociali per via delle vistose ed orribili cicatrici.
21-30	Danno molto esteso, perdita di tessuti: 5 PF e 6 PR Extra. Possibile perdita dei sensi. Danno doloroso: 3 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -2 a tutti i Test sociali per via delle vistose ed orribili cicatrici.
31 o +	Zona colpita amputata o distrutta: 7 PF e 7 PR Extra. Perdita dei sensi, morte se si tratta di Testa o Torso. Danno molto doloroso: 4 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -4 a tutti i Test sociali per via delle vistose cicatrici.

Normale in Resistenza Fisica, penalizzato di 1 punto per ogni PF inferiore allo zero, finché non viene sottoposto con successo ad un Pronto Soccorso. Se il Test in Resistenza Fisica fallisce il Personaggio va in coma e muore dopo un numero di minuti pari alla sua Costituzione, a meno che non venga sottoposto in tempo e con successo ad un Pronto Soccorso applicando la penalità per la Rianimazione.

In ogni caso, se il Pronto Soccorso non riporta i PF ad un punteggio positivo, il Personaggio resterà in coma per un giorno ogni PF al di sotto dello 0, e perderà permanentemente altrettanti punti di Costituzione al suo risveglio. Se questa riduzione porta la Costituzione a 0 o meno, il Personaggio non si risveglia più e muore.

### Recupero dei Danni

I Punti Resistenza guariscono al ritmo di 1d3 + 10% del totale ogni ora. Come già detto, il numero di PR non può mai essere superiore a quello dei PF, quindi per recuperare tutti i PR è necessario recuperare prima i Punti Ferita.

I Punti Ferita si rimarginano al ritmo di 1d3 + 10% del totale ogni giorno, salvo complicazioni come fratture o lesioni interne. Se la ferita non viene trattata rischia di infettarsi e causare un ulteriore PF al giorno invece del normale processo di guarigione. Per trattare una ferita è necessario essere sottoposti con successo ad un Pronto Soccorso, oppure riuscire in un Test Normale in Resistenza Fisica, o ancora essere sottoposti da un qualsiasi trattamento in grado di guarire almeno 1 PF (come un arcano).

#### Fratture

Nel caso di fratture, i danni si rimarginano normalmente ma le penalità dovute alle fratture permangono fino alla completa guarigione dell'arto. Se si tenta di compiere un'azione con un arto fratturato, è necessario riuscire in un Test Normale in Resistenza Fisica o subire immediatamente 1d3 PF, prolungando di un numero di giorni pari al danno subito il processo di guarigione.

#### Lesioni interne

Le lesioni interne guariscono ad un ritmo doppio rispetto alle fratture, tuttavia è necessario trascorrere questo periodo in quasi totale riposo (a discrezione del Master) altrimenti le lesioni potrebbero riaprirsi (se si fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica) causando 1d6 PF.

### Pronto Soccorso

Il Pronto Soccorso ha molteplici funzioni: pulire e tamponare ferite, steccare fratture, effettuare rianimazioni, ecc. Può essere effettuato da qualunque Personaggio tramite un Test Normale di Conoscenze Mediche, al quale viene applicata una modifica in funzioni delle lesioni del paziente. La tabella che segue riassume alcune delle lesioni più frequenti, il Master è libero di ampliare la tabella a sua discrezio-

ne. Le modifiche indicate vanno applicate in modo cumulativo.

Tabella delle Complicazioni	
<b>Punti Ferita rimanenti</b>	<b>Modifica</b>
Dal 75% al 50% (3/4)	-2
Dal 50% al 25% (1/2)	-4
Dal 25% allo 0% (1/4)	-8
0% o meno	-16
<b>Tipo di Ferita</b>	<b>Modifica</b>
Amputazione	-4
Avvelenamento	-4
Emorragia	-2
Frattura	-1
Fuoco/Gelo/Acido	-2
Lesione interna	-3
Rianimazione	-6

Appena effettuato, il Pronto Soccorso guarisce 1d3 PF ed 1d3 PR, questi ultimi modificati dal Bonus di Conoscenze Mediche e Manualità (minimo 1 PF ed 1 PR). Il Pronto Soccorso può essere effettuato una sola volta dopo essere stati feriti, e la sua efficacia è dimezzata se eseguito sulla propria persona.

In base alla ferita da medicare devono essere applicate opportune modifiche, come indicato nella Tabella delle Complicazioni. Ferite di tipo particolare vengono inflitte principalmente dai Danni Critici, ad eccezione della Rianimazione, che va considerata solo quando si tenta di salvare un Personaggio moribondo.

### Regole speciali di combattimento

Vengono di seguito riportate le regole per la risoluzione di alcune situazioni di combattimento. L'utilizzo delle regole che seguono è opzionale ed indicato solo a chi esige un maggior dettaglio nelle azioni; naturalmente tale dettaglio va a scapito della velocità di risoluzione dei combattimenti. Il Master decida se e quali regole applicare in base al tipo di gioco che intende adottare.

#### Agguati

È possibile parlare di agguato ogni qualvolta un Personaggio è in grado di attaccare non visto, utilizzando la sua furtività o approfittando della distrazione della sua vittima. Il difensore ha diritto ad un Test di Contrasto tra il suo Senso del Pericolo e l'Abilità Furtività/Nascondersi dell'attaccante, opportunamente modificata in funzione della situazione. Se fallisce, l'attaccante può effettuare un'Azione Intenzionale prima ancora che venga determinata l'Iniziativa. Il difensore non può reagire a questa azione, ed in particolare non può difendersi.

In ogni caso, che sia riuscito o meno nel Test di confronto, il difensore è comunque colto di sorpresa (vedi "Sorpresa", più avanti).

#### Attacco a Contatto

In alcune situazioni è sufficiente toccare l'avversario invece di portare a segno un normale attacco. In questi casi l'attaccante è molto avvantaggiato ed ot-

tiene una modifica di +6 al Test, ed alcune manovre del difensore potrebbero essere inefficaci, a discrezione del Master.

**Esempio:** Ian è stato inzuppato di olio per lanterna ed ora il bruto di turno si avvicina minacciosamente con una torcia accesa. Il bruto avrà un bonus di +6 per colpire Ian nel tentativo di appiccare il fuoco alle sue vesti, ed inoltre i tentativi di Ian di parare o deflettere sarebbero inutili perché anche in questo caso avverrebbe un contatto sufficiente a farlo avvampare; la sua unica possibilità è di schivare gli attacchi.

Specialmente quando entra in gioco la magia, potrebbe essere richiesto un "attacco" a contatto ad un bersaglio consenziente. A meno che questi non sia coinvolto in un combattimento o altra situazione concitata, il successo è automatico; in caso contrario è necessario un Test Molto Facile.

## Carica

La Carica permette di effettuare un attacco più potente del normale, anche se presenta degli svantaggi da ponderare con attenzione.

### Esecuzione

Per effettuare una Carica è necessario poter correre senza intralci in linea retta per almeno 5 metri, se si è appiedati, o 8 metri se si è in groppa ad una cavalcatura o a bordo di un mezzo (a discrezione del Master può essere necessario più spazio).

La Carica è un'Azione Prolungata e come tale va dichiarata all'inizio del Round. È possibile percorrere uno spazio fino al doppio del Movimento Normale, per cui non è possibile attaccare avversari più lontani. Tale spostamento deve essere rettilineo e non possono essere eseguite altre azioni di movimento. Non richiede alcun Test a meno che non si intende effettuare una Carica con una cavalcatura o un veicolo, nel qual caso è richiesto un Test Difficile nell'Abilità appropriata (Cavalcare, Controllare Mezzi Terrestri o altro). Se tale Test dovesse fallire è comunque possibile effettuare un'Azione di Movimento Normale, ed ovviamente non si usufruisce dei vantaggi e degli svantaggi della manovra.

### Effetti

La Carica permette di piombare violentemente sull'avversario. Se da un lato permette di colpire meglio e con più violenza (+4 ai Test di attacco, +2 ai danni inflitti), dall'altro compromette la capacità di evitare attacchi (-4 ai Test di tutte le Azioni Passive). È possibile attaccare più avversari, a patto che siano adiacenti al percorso effettuato e comunque non è possibile effettuare più di un'Azione Intenzionale su ogni bersaglio.

### Contrastare una Carica

Se il bersaglio della Carica sta ritardando la propria azione può decidere di colpire l'aggressore proprio quando gli è addosso. In questo caso se riesce nell'attacco ottiene un Bonus al danno pari a quello dell'attaccante, come se egli stesso stesse caricando.

Due avversari che effettuano una Carica uno contro l'altro usufruiscono entrambi di Bonus al danno raddoppiato.

### Armi speciali

Alcune armi sono specificatamente studiate per effettuare o contrastare una Carica; a tal scopo questo tipo di armi possono essere utilizzate ad una sola mano come se fossero impugnate con entrambe, e forniscono di un ulteriore Bonus al danno di +2.

## Cecità

Attaccare al buio, bendati o comunque completamente privati della vista provoca una forte penalità a tutte le azioni che fanno uso della vista. Si tratta come se ci fosse un grado di illuminazione pari al Buio Pesto, come descritto nel sotto paragrafo *Illuminazione* al capitolo *Regole di Gioco*, pag. 84.

## Colpi a Bruciapelo

Un colpo a bruciapelo si verifica ogni qualvolta l'arma è a contatto del bersaglio già prima di aver sferzato un colpo. Questa situazione si verifica, ad esempio, quando qualcuno viene tenuto in ostaggio con un pugnale alla gola, oppure quando viene puntata una pistola alla schiena, o ancora quando il bersaglio è del tutto inerme (bersaglio prono). In questo caso si applica un Bonus di +6 all'Iniziativa ed al Test per colpire. A discrezione del Master, può inoltre essere effettuato un colpo mirato senza applicare le relative penalità, in base alla situazione. Il bersaglio non può tentare di Parare o Deflettere il colpo, ma può tentare di Schivarlo, o può tentare di Divincolarsi con un Bonus di +4 al Test.

## Colpi Critici e Rotture

Un Colpo Critico è un colpo particolarmente potente e preciso che infligge più danni del solito. Un attacco del genere è in grado di mandare in frantumi l'arma o lo scudo con cui il difensore tenta di difendersi, o addirittura la sua armatura.

Invece di applicare la regola del Danno Critico, come descritto al sotto paragrafo *Colpo Critico*, pag. 92, è possibile utilizzare la regola alternativa della rottura di armi ed armature.

In pratica in caso di Colpo Critico il primo oggetto colpito si rompe intercettando il Danno Critico. Se invece non ci sono protezioni il Danno Critico viene subito dal bersaglio secondo le regole consuete.

Va considerato anche il Test del difensore: se ottiene un Successo Critico nel tentativo di Parare o Deflettere sarà allora l'arma dell'attaccante ad andare in frantumi.

Senza necessità di spiegare i singoli casi, è possibile consultare la tabella per avere un'idea degli effetti su attaccante e difensore.

Tabella dei Colpi Critici e Rotture		
Successo Attaccante	Successo Difensore	Effetto (Attaccante o difensore)
Normale	Normale	Nessuna rottura.
Critico	26 o più <sup>1</sup>	Difensore: rottura arma e danno normale. Difensore con armatura: rottura armatura e danno normale.
Critico	meno di 26 <sup>1</sup>	Difensore senza armatura: Danno Critico. Rottura entrambe armi.
Critico	Critico	Nessun danno. Rottura arma attaccante.
Normale	Critico	Nessun danno.

<sup>1</sup> In questo caso considerare il valore ottenuto nel Test e non il tipo di successo

Naturalmente l'arma dell'attaccante non subisce alcun danno se il difensore ha ottenuto un Successo Critico nell'effettuare una schivata.

### Colpi Mirati

A volte può presentarsi l'esigenza di effettuare un colpo mirato ad una particolare parte del corpo. In questo caso, è sufficiente applicare una penalità al Test di attacco dipendentemente dalla zona che si intende colpire. Se il colpo va a segno, non si deve tirare per stabilire la locazione, ma viene automaticamente colpita la locazione mirata.

Tabella dei Colpi Mirati		
Zona	Penalità	Effetti
Testa	-5	Danni raddoppiati
Torso	-1	
Braccia	-3	
Gambe	-2	
Mano	-6	Può perdere l'oggetto impugnato
Occhio	-10	Danno triplicato; possibile cecità
Organo	-5	2d6 PR extra; possibili +50% PF
Arma Corta	-4	Possibile danneggiamento
Arma Media	-3	Possibile danneggiamento
Arma Lunga	-2	Possibile danneggiamento

**Mano:** Se il difensore fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica con penalità pari a metà del danno subito, lascia cadere l'eventuale oggetto impugnato.

**Occhio:** Il danno viene triplicato. Se il difensore fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica perde l'uso di un occhio.

**Organo Vitale:** Polmoni, cuore, reni, fegato, ecc. Un colpo portato ad un organo vitale è particolarmente doloroso ed infligge 2d6 PR extra. Inoltre, se il difensore fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica, subisce il 50% dei PF in più.

**Arma:** Un attacco all'arma o allo scudo dell'avversario può danneggiarli o distruggerli. O può essere usato per disarmare. Vedi "Romper l'Arma" e "Disarmare".

### Combattere a Cavallo

Combattere in groppa ad una cavalcatura fornisce una maggiore mobilità, il privilegio della posizione sopraelevata rispetto agli avversari appiedati e la possibilità di far attaccare la cavalcatura. Il rovescio della medaglia è che risulta più difficile schivare gli attacchi e comunque è necessario essere abili cavallerizzi.

Combattere a cavallo è un'Azione Prolungata, per cui va dichiarata all'inizio del Round. È necessario un Test in Cavalcare (o comunque nell'abilità appropriata) la cui difficoltà dipende dalla velocità sostenuta e dal tipo di combattimento che si intende eseguire. Se il Test fallisce, oltre ad essere costretti a muoversi ad una velocità dimezzata si subisce una penalità di -4 a tutti i Test. In caso di Fallimento Critico il cavaliere verrà disarcionato o comunque perderà il controllo della cavalcatura, e per il Round non potrà agire affatto. In ogni caso, mentre si è in sella si subisce una penalità di -4 ai test in Schivare.

Tabella delle Manovre in Sella	
Velocità	Test
Fermo	Molto Facile
Normale	Facile
Rapido	Normale
Corsa	Difficile
Scatto	Molto Difficile
Manovra	Test/Mod.
Combattere in sella	-4
Dirigere l'attacco della cavalcatura	-2
Lanciarsi in Carica <sup>1</sup>	32
Senza redini	-6

<sup>1</sup> La carica avviene sempre a velocità doppia del normale.

**Combattere in Sella:** Condizione necessaria per usufruire del bonus di posizione sopraelevata nei confronti degli avversari appiedati.

**Dirigere l'attacco della cavalcatura:** Permette di far attaccare anche la cavalcatura. L'avversario può essere lo stesso attaccato dal Personaggio o un altro, purché sia adiacente.

**Lanciarsi in Carica:** Per effettuare una carica, come descritto nel paragrafo "Carica".

**Senza Redini:** Per effettuare una manovra in sella senza l'uso delle redini è necessario applicare la penalità corrispondente a questa voce. In compenso il Personaggio ha entrambe le mani libere.

### Combattimento Acrobatico

I combattenti più abili possono usufruire del Combattimento Acrobatico per ottenere vantaggi tattici. Il Combattimento Acrobatico è un'Azione Prolungata, richiede un Test in Acrobazia e va dichiarata all'inizio del Round. La difficoltà del Test dipende dal tipo di manovra che si intende eseguire.

**Finta:** Richiede un Test Normale. Confonde un avversario e penalizza le sue azioni di -2.

**Evasione:** Richiede un Test Difficile. Permette di evitare i colpi con più facilità e di conseguenza fornisce un modificatore di +4 ai Test in Schivare e Divincolarsi.



**Salti Acrobatici:** Richiede un Test Molto Difficile. Permette di eseguire complicati salti che permettono di confondere un avversario e diminuire le probabilità di essere colpiti. Penalizza le azioni di un avversario di -2 e fornisce un modificatore di +4 ai Test in Schivare e Divincolarsi.

Se il Test in Acrobazia fallisce il combattente perde l'equilibrio e per riottenerlo deve impiegare la prima Azione Intenzionale (come se fosse caduto a terra).

### Convertire i Danni

A meno che non vengano utilizzate armi da punta (a discrezione del Master), è possibile convertire i danni inflitti da Punti Ferita a Punti Resistenza o viceversa. In questo modo risulta possibile stordire un avversario con una spada o uccidere un nemico a mani nude.

Ogni 2 punti di penalità presi nel Test di attacco, possono essere convertiti 1d10 danni inflitti da Punti Ferita a Punti Resistenza o viceversa, fermo restando che il totale di PF e PR inflitti sia lo stesso. Al numero di danni convertibili (quanti che siano i dadi lanciati) viene aggiunto il Bonus dato dell'Abilità utilizzata per colpire e della Precisione.

**Esempio:** Ian (Armi Medie 24, Precisione 15) non ha nulla contro il buttafuori che l'ha sfidato a duello, quindi decide di non fargli troppo male. Lo attacca cercando di convertire i Punti Ferita inflitti in Punti Resistenza. Prende una doppia penalità, per un totale di -4 all'attacco. Colpisce con il suo spadone infliggendo in teoria 9 PF e 2 PR. Lancia i 2 dadi da 10 ed ottiene 1 e 4, per un totale di 5, al quale aggiunge 3, ossia il Bonus dato da Armi Medie e Precisione, arrivando a 8. Infligge quindi  $(9 - 8 =) 1$  PF e  $(2 + 8 =) 10$  PR al buttafuori. Se avesse totalizzato 11 tra dadi e Bonus, non sarebbe comunque stato in grado di convertire più PF di quelli inflitti, ed il buttafuori avrebbe subito 0 PF e 11 PR.

### Copertura

La copertura è il metodo più efficace per difendersi dagli attacchi a distanza.

Tabella delle Coperture		
Copertura	Esempi	Modifica
Minore	Albero, cespugli	-2
Normale	Parete, muretto	-4
Maggiore	Feritoia, merlatura	-8
Mischia	Fino a 4 combattenti	-4
Rissa	Più di 4 combattenti	-6

**Minore:** Una copertura che influenza circa il 25% del corpo, come un giovane albero, dei cespugli, una stretta rientranza del muro, ecc.

**Normale:** Una copertura che influenza circa il 50% del corpo, come un grosso albero, una parete dalla quale sporgersi, un muretto di 50cm, ecc.

**Maggiore:** Una copertura che influenza circa il 75% del corpo, come una feritoia o la merlatura di un castello.

**Mischia, Rissa:** Combattere in mischia fornisce una protezione variabile che dipende da molti fattori, quale il numero dei partecipanti alla mischia. Il valo-

re riportato riassume approssimativamente tutti questi fattori.

### Danni ad Area

Ci sono delle armi che infliggono danni a tutto il corpo, non ad una determinata locazione. I danni vengono applicati normalmente, e solo in caso di danno critico viene scelta casualmente una locazione per determinare la zona danneggiata criticamente. Se il personaggio indossa delle protezioni differenti sulle varie parti del corpo, è necessario sommarne i vari VP e dividere questo punteggio per 5 (arrotondare per difetto) ottenendo così il VP medio da utilizzare per ridurre i danni inflitti dal colpo. Tutte le protezioni di tutte le locazioni sono inoltre soggette ad usura secondo le regole consuete.

### Danni da Fuoco

Il fuoco infligge danni finché non viene spento. Per soffocare le fiamme è necessario rotolarsi a terra per un intero Round. Con un Test Molto Facile in Acrobazia le fiamme si spengono, ma sostanze infiammabili come olio o paraffina possono aumentare la difficoltà del Test di +4 (o anche più) in quanto sono più difficili da spegnere. Mentre si tenta di spegnere il fuoco non può essere effettuata nessun'altra azione. È possibile ricevere aiuto per soffocare le fiamme; in questo caso si faccia riferimento alle regole descritte nel sotto paragrafo *Lavoro di Gruppo*, capitolo *Regole di Gioco*, pag. 85.

Di norma il fuoco si spegne da solo dopo i primi 3 Round, ma anche in questo caso le sostanze infiammabili possono prolungare la durata delle fiamme.

### Disarmare

È possibile, durante un combattimento, tentare di disarmare l'avversario. Per far ciò è necessario riuscire in due Test per colpire mirando all'arma dell'avversario, applicando una penalità ulteriore di -2 se l'avversario impugna l'arma con entrambe le mani. Anche se vengono effettuati 2 Test, si tratta comunque di una sola Azione Intenzionale. Se entrambi i tiri hanno esito favorevole, l'avversario viene disarmato. Un attacco di questo tipo non provoca nessun tipo di danno (a differenza dell'attacco mirato alle mani) e può essere Parato, Deflesso o Schivato dall'avversario se il risultato del suo Test è superiore al peggiore tra i due Test dell'attaccante.

### Fratture e Amputazioni

Se un arto ha subito una frattura non può essere utilizzato finché non sia completamente guarito. In questo periodo, di circa 20 giorni, il Personaggio soffre alcune penalità, come indicato nella Tabella delle Modifiche da Fratture. Le modifiche vanno applicate alle Caratteristiche indicate.

Zona	Modifiche
Testa	-4 ad Intelligenza e Carisma
Torso	-6 a Costituzione ed Agilità
Braccio Primario <sup>1</sup>	-8 all'Agilità
Braccio Secondario	-4 all'Agilità
Gamba (DX o SX)	-2 all'Agilità, Mov. dimezzato
Gambe (Entrambe)	-10 all'Agilità, Movimento 0

<sup>1</sup> Destro o sinistro in base ai casi. Non applicare ad ambidestri.

**Testa:** La frattura cranica provoca fitte di dolore lancinante che fanno perdere concentrazione e rendono irritabili.

**Torso:** La frattura di costole o sterno provocano dolore al solo respirare. Il personaggio non può compiere sforzi eccessivi.

**Braccia:** Il personaggio non può muovere correttamente l'arto senza soffrire enormemente, ed i movimenti non sempre corrispondono a quelli voluti.

**Gamba (DX o SX):** Una gamba fratturata non è in grado di sorreggere il peso del corpo per cui il personaggio zoppica vistosamente e non può muoversi velocemente. Anche il suo equilibrio è notevolmente compromesso.

**Gambe (Entrambe):** Con tutte e due le gambe fratturate il personaggio è costretto a strisciare a terra. Tutti i movimenti subiscono gravi penalità per via della scarsa coordinazione conseguente.

In caso di amputazione, l'arto viene irrimediabilmente perso. Se si tratta della testa o del torso, il Personaggio muore all'istante, senza possibilità di salvezza. Se si tratta di un altro arto, se ne perderà per sempre l'uso. vengono applicate le stesse penalità delle fratture, ma questa volta le penalità sono permanenti.

### Impugnare con la Mano Secondaria

La "mano secondaria" è quella che normalmente non viene utilizzata nelle azioni comuni, ossia la sinistra per i destri e la destra per i mancini.

La mano secondaria è decisamente meno responsiva agli stimoli volontari, per cui tutte le Azioni Intenzionali eseguite con un'arma maneggiata con tale mano vengono penalizzate di -4. La mano secondaria è anche più debole della primaria e per maneggiare correttamente un'arma è necessario ridurre del 50% la Forza del Personaggio nel considerare i requisiti di Forza Minima Necessaria.

I Personaggi Ambidestri non subiscono alcuna di queste penalità.

### Invisibilità

Un attaccante invisibile ottiene ovviamente numerosi vantaggi nel colpire e nell'evitare i colpi dell'avversario, senza contare che spesso può usufruire della Sorpresa.

Se l'attaccante è completamente invisibile, ottiene un modificatore di +6 a tutti i Test di Attacco, ai Test di Difesa ed all'Iniziativa. In pratica per l'avversario è quasi come combattere al buio, con la differenza che

comunque continua a vedere l'ambiente circostante e non rischia di incespicare ad ogni passo.

Se l'attaccante è parzialmente invisibile (diafano, mimetizzato, sfuocato) il modificatore scende a +4.

### Modifiche agli Attacchi

Portare un attacco è un'azione che può subire numerose modifiche in base alle condizioni dell'attaccante e del difensore. Nella Tabella dei Modificatori agli Attacchi vengono riportate alcune modifiche da applicare ai Test di attacco in caso di combattimento corpo a corpo (CaC) o attacco a distanza (AaD).

Condizione	CaC	AaD
<b>Posizione</b>		
Attaccante sopraelevato	+2	0
Attaccante prono	-6	0
Difensore prono	+4	-4
Difensore inerme	+4	+4
<b>Movimento</b>		
Corsa, a piedi	0	-2
Corsa, a cavallo	-2	-4
Corsa, veicolo o velivolo	-4	-6
<b>Condizioni visuali</b>		
Buio, luce negli occhi	-2	-4
Buio pesto, Cecità	Cecità	Cecità
Penombra, polvere, vapore	0	-2
Buona illuminazione	0	+1
Eccellente illuminazione	+1	+2

### Multiattacco

Il Multiattacco è un'Azione Intenzionale che si verifica quando un Personaggio effettua due o più attacchi contemporaneamente, e non va confuso con attacchi differenti sferrati durante due o più Azioni Multiple (i quali avvengono in due momenti distinti, anche se ravvicinati). Più in particolare, è possibile effettuare un Multiattacco per ogni Azione Multipla.

Il Multiattacco si esegue attaccando lo stesso avversario (o più avversari adiacenti al Personaggio) con due colpi contemporanei o in rapidissima successione. Un esempio può essere il furfante che colpisce un nemico alle spalle con i suoi due pugnali, impugnati uno per mano. Oppure il combattente che colpisce più avversari con lo stesso fendente. O ancora il difensore ombra che colpisce due nemici ai suoi lati con i suoi due sai e quello alle sue spalle con un calcio all'indietro. Le possibilità sono numerose, ma devono essere vagliate dal Master volta per volta in base alla descrizione fornita dal giocatore.

Il Multiattacco si risolve applicando a tutti gli attacchi che lo compongono una penalità cumulativa per ogni attacco oltre il primo. La penalità è di -4 per gli attacchi distinti (es. testata e pugno) e -6 per gli attacchi estesi (es. colpire due avversari con lo stesso calcio).

Ogni attacco va quindi risolto in modo indipendente.

## Presa Doppia

La Presa Doppia consiste molto semplicemente nell'afferrare un'arma con entrambe le mani. Alcune armi devono obbligatoriamente essere impugnate con due mani, come ad esempio gli archi, altre invece vengono utilizzate nella maggior parte dei casi con una sola mano, specie le armi corte.

Afferrare un'arma con due mani fornisce due vantaggi principali: potenza, in quanto non solo la forza di un braccio ma quella di tutti e due viene utilizzata, e controllo, in quanto l'altra mano permette di brandire meglio l'arma.

Entrambi questi parametri sono soddisfatti aumentando la Forza del 50%, in quanto il valore di questa Abilità viene utilizzato sia per calcolare il Bonus da aggiungere ai danni che per determinare se i requisiti di Forza Minima Necessaria di un'arma vengono soddisfatti o meno.

## Rompere l'Arma

Per neutralizzare un avversario senza ferirlo è possibile adottare la strategia del rompere la sua arma e/o il suo scudo. Per colpire un arma o uno scudo, è sufficiente un Colpo Mirato; tuttavia le armi e gli scudi sono molto resistenti e costruiti in modo da subire violenti colpi senza riportare danni. Per questa ragione ad ogni arma viene attribuito un equivalente del VP. Per determinare il danneggiamento di un'arma vengono utilizzate le stesse regole dell'usura delle armature, aumentando però del 50% la probabilità di rottura (1-3 su d6 anziché 1-2 su d6).

La Tabella della Resistenza delle Armi riporta solo informazioni generiche sulla resistenza delle armi; il Master è liberissimo di modificare il VP attribuito. Ad esempio, una frusta molto probabilmente non avrà VP maggiore di 2, pur essendo un'arma lunga. È possibile tentare di rompere anche un pezzo di armatura indossata dall'avversario. Le regole sono le stesse, ma il colpo, essendo mirato alla rottura dell'armatura e non al danneggiamento dell'avversario, non infligge comunque danni.

Tipo di Arma	VP Equivalente
Corta, di legno (Es. Tonfa)	3
Corta, di metallo (Es. Daga)	4
Media, di legno (Es. Bastone)	4
Media, di metallo (Es. Spada)	5
Lunga, di legno (Es. Bo)	4
Lunga, di metallo (Es. Giavellotto)	5

## Soffocamento

Il Soffocamento è particolarmente insidioso perché può causare al Personaggio la perdita dei sensi, che a sua volta gli impedisce di mettersi in salvo da ulteriori danni.

È possibile trattenere il respiro senza conseguenze per un numero di Round pari metà della sua Costituzione. Dopo questo periodo, finché non si riprende a respirare, si subiscono 1d3 PF ed 1d6+2 PR per

Round. Nessuna protezione è in grado di diminuire i danni da soffocamento.

Se il soffocamento avviene per una causa esterna come acqua o un oggetto che occlude le vie respiratorie, una volta svenuto è necessario praticare al Personaggio un Pronto Soccorso per eliminare il corpo estraneo affinché possa riprendere a respirare correttamente.

## Sorpresa

Un Personaggio colto di sorpresa non è in grado di reagire con la consueta rapidità. Nel primo Round subisce una penalità di -6 alla sua Iniziativa.

## Taglia

Creature molto grandi o molto piccole possono essere colpite con più o meno facilità, e d'altro canto colpiscono a loro volta con più o meno facilità. Inoltre, sempre in virtù della loro taglia, i loro attacchi sono più o meno efficaci.

Tutti gli esseri umani vengono considerati per semplicità di taglia "0" (zero) ed è quindi possibile ignorare le regole sulla taglia. Tuttavia per molte creature, i veicoli, i giganti meccanici ed altri elementi va considerata la loro Taglia e modificare i loro test di conseguenza. In caso di dubbio la taglia può essere stabilita usando come linea guida le misure riportate nella Tabella delle Taglie.

Dimensioni	Taglia	Agi	Cos
6 - 12 cm	-4	+14	-14
13 - 24 cm	-3	+10	-10
25 - 50 cm	-2	+5	-5
51 - 100 cm	-1	+2	-2
101 - 200 cm	0	0	0
2,01 - 4 m	1	-2	+2
4,01 - 8 m	2	-5	+5
8,01 - 16 m	3	-10	+10
16,01 - 32 m	4	-14	+14

La regola generale è la seguente: tanto più è grosso quanto più è lento e forte, e viceversa. La Tabella delle Taglie riporta infatti per ogni Taglia le modifiche da applicare ai Test su Abilità basate su Agilità e Costituzione.

**Esempio:** Ian ha la sventura di trovarsi faccia a faccia con un temibile Gigante Meccanico dei Brone. La macchina è immensa, e la sua Taglia è pari a 2 (-5 Agi, +5 Cos). Il Gigante attacca (azione basata sull'Agilità): alza minacciosamente un braccio meccanico e lo abbatte su Ian. Il pilota del gigante effettua un Test per colpire, ma a causa della dimensione ha 5 punti di penalità. Ian schiva agilmente il colpo, e potrebbe tentare di contrattaccare, sicuro che la macchina reagirebbe con una penalità di -5 al Test per difendersi, ma pensa bene che forse per lui è meglio darsela a gambe.

**Esempio:** Ian, inseguito da un branco di cani selvatici, entra in un casolare abbandonato e si mette a spingere la porta, priva di chiavistello, per tenerla chiusa. Dall'altra parte, il primo cane (Taglia -1) che arriva si lancia contro la porta nel tentativo di aprirla.

## IL SISTEMA DI GIOCO - PAGINA 100

Per vedere chi la spunta il Master richiede un Test di Forza ai due contendenti. Si tratta di un'azione basata

sulla Costituzione, per cui la creatura subisce una penalità di -2 al Test.

# LE ARTI MARZIALI

Sarà ora preso in considerazione un particolare metodo di combattimento in corpo a corpo: le Arti Marziali. Questo tipo di lotta consiste in una serie di tecniche di combattimento che hanno alle loro spalle una tradizione marziale spesso secolare, e racchiudono allo stesso tempo stile ed eleganza (di qui il nome). Tutte le Arti Marziali, come vedremo dalle descrizioni, sono evoluzioni di altre tecniche di combattimento ed hanno assunto delle peculiarità indipendenti l'una dall'altra. In alcuni casi fanno addirittura parte integrante della cultura di un determinato luogo (vedi la razza whirn) ed hanno influito notevolmente sullo sviluppo delle civiltà.

## Rissa

Tratteremo anzitutto la base delle Arti Marziali, ossia il normale combattimento corpo a corpo, detto anche rissa o lotta. Si combatte in questo modo utilizzando l'Abilità Combattimento CaC, che racchiude varie tecniche come pugni, prese, calci, ecc.

## Attacchi Diretti

Queste tecniche di rissa sono veloci ed "autonome", e si eseguono alla stregua di un qualsiasi attacco all'arma bianca. A parte alcune piccole annotazioni descritte di seguito si effettuano secondo le modalità descritte per gli "Attacchi Corpo a Corpo".

### Pugno

Un pugno infligge 1d2 PF ed 1d2 PR, e colpisce come una normale arma da Impatto. Il pugno può essere parato o deflesso anche a mani nude, tuttavia se il difensore utilizza un'arma, l'attaccante ha il 50% di probabilità di subire gli stessi danni del pugno sull'arto. Anche quando si tenta di deflettere a mani nude un attacco portato con armi, esistono il 50% delle probabilità di subire gli stessi danni inflitti all'arto. Queste regole non si applicano se vengono indossati guantoni, tirapugni, ecc.

### Calcio

I calci infliggono 1d3 PF ed 1d3 PR, ma sono più difficili da sferrare, si applica quindi una penalità di -1 a tutti i Test per calciare. Quando si attacca con un

calcio, si utilizza la tabella delle locazioni delle armi da lancio. Se il difensore utilizza un'arma o uno scudo per difendersi, l'attaccante ha il 30% di possibilità di subire gli stessi danni del calcio alla gamba, a meno che non indossi stivali corazzati o altre protezioni equivalenti.

### Testata

La testata infligge 1d2 PF ed 1d3 PR, e colpisce come un'arma da impatto. La testata può essere parata o deflessa anche a mani nude, tuttavia se il difensore utilizza un qualsiasi oggetto, l'attaccante ha il 70% di probabilità di subire gli stessi danni in testa. L'utilizzo di un copricapo evita queste complicazioni, ed un copricapo rigido fornisce un bonus di +1 ai danni inflitti.

## Tecniche di Lotta

La lotta si verifica quando due avversari combattono in strettissimo contatto avvalendosi di prese, leve sugli arti, atterramenti, strette, ecc. In queste condizioni sia l'attaccante che il difensore possono scegliere se combattere facendo affidamento sulla loro potenza o sulla loro destrezza. In base alla scelta fatta utilizzano il Bonus Abilità di Costituzione o di Agilità da applicare ai Test di Combattere CaC (e solo a questi Test). Questa scelta, naturalmente, distingue anche il tipo di modificatore da utilizzare in caso di differenza di taglia, anche se i Bonus ai danni inflitti si determinano sempre e solo utilizzando la Forza come Abilità Ausiliaria.

### Presa

La Presa serve per afferrare e trattenere un avversario. A differenza dei normali attacchi, non è possibile Parare un tentativo di Presa.

Un difensore sotto l'effetto di una Presa può tentare di liberarsi con un Azione di Contrasto utilizzando la sua Abilità Combattere Corpo a Corpo o Divincolarsi (quest'ultima modificata di +2) contro l'Abilità Combattere Corpo a Corpo dell'attaccante che lo trattiene.

Finché perdura la Presa, ogni azione di un Personaggio trattenuto basata sulle Caratteristiche Fisiche (Costituzione ed Agilità) differente dai tentativi di li-

berarsi menzionati o da azioni difensive nei confronti dell'avversario che lo trattiene, subisce una penalità di -4 al Test.

L'attaccante è invece libero di attaccare con Pugni, Calci o con un'arma corta, o può compiere un'adeguata manovra di Lotta (Atterramento, Immobilizzazione). Per effettuare ogni altro tipo di attacco è costretto a liberare l'avversario.

### Immobilizzazione

Può essere effettuata solo su un Personaggio sotto l'effetto di una Presa. Si esegue allo stesso modo ed ha gli stessi effetti di una Presa, ma il difensore diventa Immobilizzato e subisce una penalità di -16 (anziché -4) a tutte le azioni di tipo fisico diverse dai tentativi di liberarsi. Nel caso riesca in un'azione di quest'ultimo tipo si libera dall'Immobilizzazione ma resta comunque sotto l'effetto di una Presa.

### Strangolamento

Può essere effettuato solo ad un Personaggio che è Immobilizzato. Il difensore può tentare di evitare l'attacco utilizzando Combattere Corpo a Corpo o Divincolarsi (quest'ultima modificata di +2), ma se fallisce subisce 1d2 PF ed 1d2 PR più Bonus per la stretta e non può respirare (vedi "Danni da Soffocamento").

### Atterramento

Può essere effettuato solo ad un Personaggio sotto l'effetto di una Presa o di un'Immobilizzazione. Il difensore può tentare di evitare l'attacco utilizzando Combattere Corpo a Corpo o Divincolarsi (quest'ultima modificata di +2), ma se fallisce subisce 1d3 PF ed 1d6 + Bonus PR. Subito dopo un atterramento, comunque, la vittima ottiene un Bonus di +4 al successivo Test per liberarsi dalla Presa o dall'Immobilizzazione.

### Morsa

Può essere effettuata solo ad un Personaggio che è sotto l'effetto di un'Immobilizzazione. Il difensore può tentare di evitare l'attacco utilizzando Combattere Corpo a Corpo o Divincolarsi (quest'ultima mo-

dificata di +3), ma se fallisce prova un intenso dolore ad una articolazione scelta dall'attaccante. Il danno è pari a 1 PF ed 1d5 + Bonus PR, dimezzando qualsiasi protezione. Tre Morsa consecutive alla stessa articolazione ne provocano la frattura, con conseguente perdita di 1d6 PF in più rispetto ai normali danni della Morsa.

## Arti Marziali

Le Arti Marziali sono particolari tecniche di combattimento che aumentano grandemente il potenziale offensivo di chi le padroneggia. Esse si sono sviluppate attraverso secoli di tradizione guerriera, e nascono principalmente dalle esigenze delle varie culture. In genere, le arti marziali sono mirate al perfezionamento interiore ed all'elevazione del corpo umano a temibile arma di attacco e di difesa, anche se non sono rare le tecniche che si eseguono con armi bianche.

### Principi di Base

L'Abilità Arti Marziali non viene usata alla stregua delle altre Abilità; essa indica invece l'efficacia delle tecniche apprese dal Personaggio. Il Valore Base dell'Abilità viene infatti usata per determinare un modificatore da applicare ad altre Abilità, come Combattere CaC, Armi Medie, Schivare, ecc. Il Bonus fornito a tali Test dipende dalla Classe di Efficacia della Tecnica, e si ricava consultando la Tabella di Efficacia delle Arti Marziali.

Nella descrizione di ogni Arte Marziale è riportata la lista delle Abilità influenzate; per ognuna di esse viene riportata una Classe di Efficacia della Tecnica (rappresentata da una lettera compresa tra A ed E). In base al punteggio di Arti Marziali ed alla Classe di Efficacia della Tecnica, consultando la Tabella di Efficacia delle Arti Marziali è possibile ricavare il modificatore ai Test sull'Abilità influenzata e, tra parentesi, il modificatore al Bonus della stessa Abilità.

Punteggio in Arti Marziali	Classe di Efficacia della Tecnica				
	A	B	C	D	E
1-3	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
4-5	1 (0)	1 (0)	1 (0)	0 (0)	0 (0)
6-7	2 (0)	2 (0)	1 (0)	1 (0)	0 (0)
8-9	3 (1)	2 (0)	2 (0)	1 (0)	1 (0)
10-11	4 (1)	3 (1)	2 (0)	2 (0)	1 (0)
12-13	4 (1)	4 (1)	3 (1)	2 (0)	1 (0)
14-15	5 (1)	4 (1)	3 (1)	2 (0)	1 (0)
16-17	6 (2)	5 (1)	4 (1)	3 (1)	2 (0)
18-19	7 (2)	6 (2)	4 (1)	3 (1)	2 (0)
20-21	8 (2)	6 (2)	5 (1)	4 (1)	2 (0)
22-23	8 (2)	7 (2)	5 (1)	4 (1)	2 (0)
24-25	9 (3)	8 (2)	6 (2)	4 (1)	3 (1)
26-27	10 (3)	8 (2)	6 (2)	5 (1)	3 (1)
28-29	11 (3)	9 (3)	7 (2)	5 (1)	3 (1)
30-31	12 (4)	10 (3)	8 (2)	6 (2)	4 (1)
32-33	13 (4)	10 (3)	8 (2)	6 (2)	4 (1)
34-35	14 (4)	11 (3)	9 (3)	6 (2)	4 (1)
36 o più	15 (5)	12 (4)	9 (3)	7 (2)	5 (1)

**Esempio:** Soker è un guerriero Llund allevato da una famiglia Whirn. I genitori adottivi di Soker gli hanno insegnato a padroneggiare le tecniche del Sundejo, in cui ha un punteggio di 16. La sua abilità di Combattere Corpo a Corpo è, normalmente, di 17, tuttavia quando Soker decide di attaccare con una Tecnica di Sundejo usufruisce di un modificatore ai Test di +3 (+6 in caso di Pugni) ed infligge un danno addizionale di +1 PR (+2 in caso di Pugni).

## Tecniche Speciali

Ogni Arte Marziale, oltre a rendere più efficaci i normali attacchi, mette a disposizione dei praticanti una o più terribili Tecniche Speciali. Queste tecniche attingono alle energie spirituali del Personaggio, e per effettuarle è necessaria una cospicua spesa di Punti Magia. Salvo diversa indicazione, le Tecniche Speciali si effettuano come un normale attacco, tuttavia viene usata l'abilità Arti Marziali per effettuare il Test; ovviamente la spesa di PM deve essere effettuata anche se il Test fallisce.

## Le Scuole

Nei tre continenti si sono sviluppati per una o per l'altra ragione numerosi focolai di arti marziali. In alcuni casi si tratta di rozze tecniche di combattimento, in altri raffinate discipline di autodifesa, o ancora spietate tecniche volte all'omicidio. In ultima analisi, come ogni altra disciplina, l'arte marziale contribuisce a svelare la mentalità ed il tipo di società in seno alla quale viene sviluppata.

### Broneshoke

*La Lama dei Brone - Bronerun*

Uno degli stili più semplici e mirati. È stato sviluppato e diffuso dai guerrieri brone sin dall'epoca delle grandi guerre; tuttavia non ha mai subito un vero e proprio sviluppo, restando una delle tante tecniche minori. Resta tuttavia una delle Arti Marziali più diffuse di tutta la Llumia, anche se ovviamente la maggior concentrazione è nel Bronerun.

Questa Arte Marziale, molto semplicemente, permette di utilizzare con maggiore efficacia un'arma media qualsiasi, purché questa sia impugnabile con una sola mano e sia di tipo Tagliente.

**Tecniche:** Armi Medie (da taglio ad una mano): D; Parare/Deflettere (solo con scudo): D

**Pioggia di Metallo** (8 PM): Il guerriero attacca ripetutamente e velocemente l'avversario con rapidi fendenti dall'alto verso il basso. L'arma si muove con tale celerità da risultare invisibile, ed i riflessi della lama sembrano una pioggia di luce che si abbatte sull'avversario. L'attacco infligge un danno extra pari ad 1d6+2 PF e va considerato un Danno ad Area.

### Disciplina di Tiro

*Disciplina di Tiro - Llundian*

Più che una vera e propria Arte Marziale è uno sport perfezionato dai nobili Llund. Nasce come esigenza al fine di procacciare selvaggina, e si evolve col tempo

fino a diventare uno degli svaghi preferiti dai nobili annoiati, che lo elevano a vera e propria disciplina di meditazione. Numerosi esponenti dell'alta società hanno scritto vari trattati sulla Disciplina di Tiro, che permette ad un tiratore di far equivalere un attacco a distanza ad un attacco in corpo a corpo grazie a particolari stati di meditazione.

La Disciplina di Tiro non è tuttavia molto diffusa nei ceti sociali meno elevati, e trovare un maestro può risultare difficoltoso.

**Tecniche:** Armi a Distanza ad Arco: D; Armi a Distanza a Due Mani: D; Etichetta: E; Scagliare: D

**Bersaglio Assoluto** (8 o più PM): Permette di colpire un bersaglio esattamente nel punto stabilito dal tiratore. Con questa tecnica è possibile tagliare una corda tesa, colpire una moneta a mezz'aria, colpire tra le giunture di un'armatura per ignorarla, ecc. La spesa in termini di PM varia in base alla distanza del bersaglio e alla gittata dell'arma. Se il bersaglio si trova a distanza Corta, sarà necessaria una spesa di 8 PM; se la distanza è Normale andranno spesi 16 PM; 24 PM per una distanza Lunga, e così via.

### Hauzshon'Jet

*Vento tagliente - Undenor*

I nordan per tradizione hanno da sempre combattuto a cavallo, con spade o sciabole. La necessità di aumentare l'efficacia di questo tipo di combattimento e la volontà di elevarlo ad arte ha dato origine come risultato al "vento tagliente", stile che, si narra, sia stato tramandato ad un antico guerriero nordan direttamente da Ssheno, il dio delle tempeste di sabbia.

L'Hauzshon'Jet è composto da poche ed efficaci tecniche di spada e calci, studiati appositamente per essere sferrati da una cavalcatura, e da tecniche di deflessione, dato che solitamente questo tipo di combattenti non possono utilizzare scudi per poter impugnare le redini delle cavalcature.

**Tecniche:** Combattere CaC (calci, solo da cavalcatura): C; Deflettere (con l'arma): C; Armi Medie (spada, sciabola o simile): E; Armi Medie (spada, sciabola o simile, da cavalcatura): D

**Lama Bianca** (10 PM): La Tecnica della Lama Bianca prende il nome dalla colorazione che assume l'arma quando questo colpo viene effettuato. L'attaccante fa infatti fluire la sua energia spirituale nella lama, rendendola luminescente. Il colpo infligge 1d6+2 PF addizionali, ed in caso di danno critico è necessario consultare entrambe le tabelle del Danno Critico da Taglio e del Danno Critico da Fuoco.

### Marahim

*Lotta Cieca - Whirthar*

Questo stile di combattimento tende a sviluppare la percezione dell'ambiente circostante a prescindere dalle capacità visive. Originariamente il Marahim venne sviluppato per consentire ai Majoshu di combattere al buio; tuttavia anche molti guerrieri privi dell'uso della vista cercano di apprendere questo stile per poter continuare ad essere letali.

Gli insegnamenti di questo stile si basano in gran parte sulla meditazione, è quindi scarso il reale potenziale offensivo insegnato dal Marahim.

**Tecniche:** Combattere CaC: D; Individuare: C; Schivare: C; Senso del pericolo: B

**Ahiner** (10 PM): Si attiva con un Test Normale in Arti Marziali (Marahim), e per 2d6 Round permette di percepire gli avversari in maniera perfetta, eventualmente ignorando la penalità dovuta alla cecità. Durante questo periodo e per un solo attacco, il Personaggio ottiene inoltre un ulteriore Bonus di +6 al Test per colpire.

### Minohaka

*Lotta col Bastone - Lendenor*

Questa tecnica di combattimento è stata elaborata dalle popolazioni westan per rendere più interessanti gli scontri alle giostre. La tecnica si esegue usando il bastone bo e due combattenti esperti possono dar luogo ad uno spettacolo esaltante senza tuttavia infliggersi danni tra di loro.

Il Minohaka si è diffuso rapidamente dopo Dolgas grazie all'essenzialità delle sue basi ed alla facilità con la quale è possibile reperire un bastone bo. È uno stile di combattimento molto apprezzato dai viandanti poco esperti delle armi bianche, che lo usano come difesa personale. Risulta infatti molto efficace in queste situazioni, grazie soprattutto all'alto potere inabilitante dell'arma.

**Tecniche:** Armi Lunghe (bastone a due mani): B; Parare/Deflettere (bastone a due mani): A

**Minoshuka** (8 PM): Questa Tecnica Speciale è in grado di assorbire lo spirito combattivo dell'avversario, facendolo spesso cadere stordito. Il colpo infligge 2d6 PR addizionali ed a prescindere dai danni subiti l'avversario deve effettuare comunque un Test contro la Perdita dei Sensi.

### Sundejo

*Attacco dal nulla - Whirthar*

Questa è in assoluto la tecnica di combattimento preferita dai Majoshu. Gli attacchi non sono molto spettacolari e sono ristretti ad un piccolo numero di tecniche di indubbia efficacia, spesso letali o fortemente limitanti (fratture, blocco muscolare, ecc.). È stata una delle prime tecniche sviluppate ed adottate dai Sundarin-dah, una delle scuole di combattimento istituite alla difesa del territorio whirn, che ha dato origine alla tradizione dei Majoshu.

**Tecniche:** Combattere CaC (pugni): A; Combattere CaC (tutto tranne pugni): D; Furtività: D

**Mokk-dah** (6 PM): Colpisce un centro nervoso dell'avversario e ne provoca la paralisi parziale. L'attacco infligge una penalità di -4 a tutti i Test basati sulle Caratteristiche fisiche (Costituzione ed Agilità) per 2d6 Round. Gli effetti dell'attacco possono essere dimezzati (penalità di -2) se l'avversario riesce in un Test Normale di Resistenza Fisica. Gli effetti di più attacchi di questo tipo sono cumulabili.

**Shee-dah** (12 PM): Questa tecnica mira a neutralizzare l'avversario provocando fratture ossee. Oltre ad infliggere i danni normali, se il difensore non supera

con un Test in Resistenza Fisica il valore ottenuto dall'attaccante subisce l'immediata frattura della zona colpita, altrimenti subisce solamente un danno extra pari ad 1d6 PR.

### Tarasàt

*Danza dei pugnali - Bronerun/Llundian*

Il Tarasàt è una tradizione che affonda le sue radici agli albori della cultura dei due imperi Llundian e Bronerun. Sebbene si sia sviluppata in modo indipendente nei due territori, le somiglianze sono talmente spiccate da far ritenere che le sue origini siano state ispirate dagli stessi dei, probabilmente Ooh-Tikogi o meglio Nogemu.

La tradizione nasce nei bassifondi e nei porti, dove l'organizzazione in bande criminali dalla forte territorialità sfocia spesso in combattimenti sanguinosi, tanto estesi da avere le connotazioni di vere e proprie guerre civili.

Con l'introduzione della Danza dei Pugnali questi scontri su scala cittadina si riducono ampiamente di entità. Questa tradizione infatti prevede un combattimento, spesso all'ultimo sangue, tra due contendenti, verosimilmente i capi o i campioni delle fazioni rivali. Non si tratta di un semplice combattimento, ma di una vera e propria cerimonia alla quale assistono quasi tutti i membri delle fazioni rivali, che culmina con un combattimento all'arma bianca, ossia i pugnali.

La tradizione è tutt'ora diffusa nei bassifondi delle città degli imperi, e si è presto diffusa in tutte le città di Marahan.

**Tecniche:** Armi Corte (da taglio o da punta, ad una mano): B; Parare/Deflettere (arma corta ad una mano): E; Schivare C; Contatti E

**Tarasàttun** (6 PM): È una tecnica che permette di effettuare un affondo particolarmente efficace. Se il colpo va a segno oltre ai normali danni infligge un Danno Critico da punta (vedi il sotto paragrafo *Danno Critico*, al capitolo *Il Combattimento*, pag. 92).

### Trüu Akk-At

*Mani di animale - Odowin/Fedowin*

Gli indigeni Older e Froster, vivendo in un ambiente boscoso, hanno sempre dovuto difendersi dagli animali feroci. Per far ciò, hanno tentato di imitare i loro metodi di combattimento. Le leggende narrano che, molti secoli or sono, alcuni animali divini si tramutarono in uomini ed iniziarono a viaggiare tra le persone insegnando i loro metodi di combattimento in forma animale. In realtà, alcune tribù Sciamane che popolavano il centro di Arborea, circa 6000 anni prima di Dolgas intrapresero l'osservazione e lo studio delle movenze degli animali feroci che attaccavano e delle prede che si difendevano. L'intento degli Sciamani, più che creare una letale tecnica di combattimento, era quello di imitare tali animali per avvicinarsi il più possibile alle divinità della natura. Quando alcuni secoli più tardi questi Sciamani si aggregarono ad altre tribù nomadi, le tecniche del Trüu Akk-At si diffusero largamente e furono applicate principalmente al combattimento.



Alcune tecniche sfruttano attacchi rapidi e fulminei, mentre altre sono lente ma efficaci. Anche se non è l'arte marziale più letale, è ugualmente temibile, specialmente quando praticata ad alti livelli.

**Tecniche:** Combattere CaC (calci): C; Combattere CaC (pugni): B; Combattere CaC (tutto tranne pugni e calci): D; Schivare: C

**Frenesia** (8 PM): Questa Tecnica Speciale può essere effettuata solo se il Personaggio ha subito almeno una ferita durante il combattimento, e si attiva con un Test Normale in Arti Marziali (Trüu Akk-At). Una volta che la Frenesia è attiva tutte le penalità dovute alle ferite vengono ignorate, ed una volta per Round è possibile eseguire due Azioni Intenzionali contemporaneamente, senza applicare le modifiche dovute alle Azioni Multiple. Il modificatore ai danni inflitti usando il Trüu Akk-At aumenta inoltre di +2. La Frenesia dura solo 1d3 Round, ma può essere prolungata spendendo 4 PM per Round senza dover effettuare ulteriori Test.

### **Weekk Ana-Wwah**

*Rito della lancia - Odowin*

L'origine di questa tecnica di combattimento risale a circa 3000 anni prima di Dolgas. Essa è composta di complicati movimenti molto spettacolari, specialmente quando sono due maestri della stessa Arte Marziale a confrontarsi. Originariamente questa Arte Marziale era di solo impiego rituale e rappresentava una particolare danza che si effettuava la sera in speciali giornate da commemorare. Quando, in un secondo tempo, la "danza" si fece sempre più complicata, assunse i connotati di una vera e propria Arte Marziale. Dal semplice uso rituale, divenne la tecnica di combattimento usata dagli uomini dei villaggi per determinare chi era dalla parte del giusto in caso di contestazioni. Dopo la colonizzazione dell'Odowin, questa tecnica di combattimento si diffuse, anche se modestamente, in tutti gli altri continenti.

Questa tecnica si effettua utilizzando un giavellotto, una lancia da fante, un tridente o simile. È efficace

anche con un normale bastone, ma in origine è stata sviluppata per attaccare anche con la punta dell'arma. Senza un'arma del genere, è possibile sfruttare a pieno solo i calci di questa Arte Marziale.

**Tecniche:** Combattere CaC (calci): D; Parare/Deflettere (picca, lancia da fante, tridente o simile): C; Armi Lunghe (picca, lancia da fante, tridente o simile): D

**Lancia Animata** (12 PM): Grazie a questa Tecnica Speciale è possibile far fluire il proprio spirito nell'arma utilizzata, che sembra animarsi e colpire di propria iniziativa come un serpente. L'effetto è devastante e spettacolare: il danno viene aumentato di 1d6 PF e l'avversario viene scagliato lontano 1d6 metri. Inoltre se fallisce un Test Normale in Acrobazia cade a terra ed è costretto ad impiegare un'Azione Intenzionale per rialzarsi.

### **Zzremoten**

*Bianco Ciclone - Whirthar*

La razza degli whirn è quella che ha sviluppato il maggior numero di stili di combattimento. La necessità nacque con le continue invasioni da parte degli schiavisti auran. Questo stile di combattimento consiste in pugni rapidi e prese ferree. La costituzione minuta degli Whirn li porta naturalmente a prediligere tecniche di schivata piuttosto che di parata, e questa attitudine viene particolarmente presa in considerazione nello Zzremoten.

Le tecniche di questa disciplina si eseguono con movimenti fluidi e circolari, che permettono di ritorcere contro gli avversari il loro stesso impeto.

**Tecniche:** Combattere CaC (atterramenti, immobilizzazioni, prese): C; Combattere CaC (pugni): B; Schivare: D

**Mare Calmo** (7 PM): Si esegue come una normale schivata contro un attacco in corpo a corpo utilizzando l'Abilità Arti Marziali (Zzremoten) al posto di Schivare. Se l'esito è favorevole l'avversario viene proiettato a 3d6 metri di distanza e subisce, oltre al danno da Atterramento, 1d6 PR extra.

# LE NUOVE TECNOLOGIE

La Rivelazione di Dolgas ha rivestito un ruolo cardine in vari aspetti della vita sociale, ma dato che la guerra tra i Llud ed i Brone infiammava ormai da secoli lo sviluppo in campo bellico fu molto più rapido che in quello civile.

Negli anni immediatamente successivi alla Rivelazione ovviamente non ci furono scoperte di grande importanza, ma già dopo 20 anni apparvero le prime spaventose macchine da guerra. In questo capitolo si intende descrivere le meccaniche di gioco per poter utilizzare le nuove tecnologie nate dalla Rivelazione di Dolgas.

## Le Armi

Tra le prime applicazioni delle tecnologie rinvenute sotto Dolgas troviamo i procedimenti di raffinamento e lavorazione dei metalli, naturalmente impiegati da principio per la realizzazione di armi ed armature estremamente migliori rispetto a quelle realizzate dai comuni armaioli.

## Metallurgia Avanzata

La metallurgia avanzata permette la realizzazione di armi ed armature più leggere, più robuste, più efficienti. Combinando opportunamente leghe metalliche complesse e tecnologie di lavorazione avanzatissime è possibile realizzare oggetti dalle caratteristiche non comuni.

### Attributi

Gli oggetti di questo tipo vengono identificati con una serie di Attributi. Un oggetto può avere un numero arbitrario di Attributi, purché non siano in contrasto tra loro. Ogni Attributo può essere applicato al massimo due volte, nel qual caso l'attributo viene identificato con l'aggettivo Molto (es. Molto Affilata). Ogni Attributo oltre alle modifiche presenti nella sua descrizione aumenta il costo e la reperibilità dell'oggetto rispettivamente di +25% e +4.

**Esempio:** Ian incontra un mercante molto famoso per la sua mercanzia proveniente dalla Corporazione delle Scienze. Il mercante ha una spada lunga Bilanciata (+1 ai Test) e Molto Affilata (+2 al danno). Sono

tre Attributi (1 x Bilanciata e 2 x Affilata), per cui il costo della spada è di  $(900 + 75\% =) 1575$ . Ian è stato fortunato ad incontrare il mercante, perché trovare un'arma del genere richiede un Test in Contatti pari almeno a  $(20 + 12 =) 32$ .

**Affilata:** Applicabile solo alle armi da taglio. Un'arma con questo Attributo è particolarmente tagliente ed è meno propensa a perdere la sua affilatura. Garantisce un +1 al danno.

**Appuntita:** Applicabile solo alle armi da punta, ed indica che è dotata di punte particolarmente acuminate che si spuntano con difficoltà. Garantisce un +1 al danno.

**Bilanciata:** Applicabile a qualsiasi arma. L'arma è ben disegnata e molto pratica da maneggiare. Garantisce un +1 ai Test per quando viene impiegata in manovre difensive o offensive.

**Leggera:** Applicabile a qualsiasi arma o armatura, ed indica che è costruita con una lega molto leggera. In caso di arma la Forza Minima Necessaria per usarla viene modificata di -4, ma i danni delle armi da impatto vengono ridotti di un punto. Un'arma Leggera non può essere anche Pesante. In caso di armature o scudi riduce l'eventuale ingombro di mezzo punto (è necessario applicare due volte l'attributo per ridurre di 1 l'ingombro).

**Pesante:** Applicabile a qualsiasi arma. L'arma è costruita con un materiale appesantito. La Forza Minima Necessaria per usarla aumenta di 2 punti, ma le armi da impatto aumentano anche i danni di un punto. Un'arma Pesante non può essere anche Leggera.

**Potente:** Applicabile a qualsiasi arma dotata di parti elastiche o a molla, in particolare archi e balestre. Il meccanismo che costituisce l'arma è più potente del normale. La Forza Minima Necessaria per usarla aumenta di 2 punti, ma i danni aumentano di un punto.

**Robusta:** Applicabile ad armi o armature, indica che l'oggetto è realizzato con un materiale estremamente robusto. Il Valore di Protezione (normale per armature e scudi ed equivalente per le altre armi) viene aumentato di un punto. Se l'attributo è applicato due volte diminuiscono anche le probabilità di rottura (1 su 1d6 invece di 1-2 su 1d6).

### Le Spade Eccezionali

La spada è indubbiamente l'arma più diffusa, presente in numerose fogge e dimensioni, da utilizzare ad una o due mani. La diffusione di questa arma è tale che spesso i combattenti più facoltosi commissionano ai fabbri spade personalizzate in base ai propri gusti estetici ma soprattutto in base alle loro capacità. Tali spade, che chiameremo Spade Eccezionali, hanno dimensioni tali che per maneggiarle è necessaria un punteggio di Forza al di sopra del normale.

Nella tabella che segue sono riportate le informazioni sulle Spade Eccezionali in base alla Forza Minima Necessaria dell'arma.

FMN	Lama	Ferite	Stord.	Rep.*	Costo
18-20	110 cm	1d10+1	1	24	3200
21-23	115 cm	1d10+1	1d3	26	3400
24-26	120 cm	2d6	1d3	28	3600
27-29	125 cm	2d6	1d5	30	3800
30-32	130 cm	2d6+1	1d5	32	4000
33-35	135 cm	2d6+1	1d6	34	4200
36-38	140 cm	2d6+2	1d6	36	4400
39-41	145 cm	2d6+2	1d6+1	38	4600
42-44	150 cm	3d6	1d6+1	40	4800
45-47	155 cm	3d6	1d10	42	5000
48-50	160 cm	2d10	1d10	44	5200
51-53	165 cm	2d10	1d10+1	46	5400
54-56	170 cm	2d10+1	1d10+1	48	5600
57-59	175 cm	2d10+1	2d6	50	5800
60	180 cm	2d10+2	2d6	52	6000

\*Vedi dettagli

Le Spade Eccezionali per loro natura esistono solo su commissione, per cui la Reperibilità riportata in tabella non fa riferimento all'arma quanto ad un fabbro in grado di costruirla.

Una volta trovato il fabbro e pagato in anticipo metà del costo dell'arma inizierà il lavoro di forgiatura che richiederà 2d6 + 10 giorni.

Trascorso questo periodo l'esito del processo di realizzazione dell'arma si stabilisce lanciando 1d6.

**Se il risultato è 1:** La produzione è stato un fallimento totale. L'arma non è riuscita ed il lavoro va ricominciato daccapo. Il fabbro trattiene comunque metà della somma fornitagli (ossia 1/4 del costo dell'arma) per via delle spese sostenute

**Se il risultato è 2:** A causa di imprevisti durante il processo di produzione l'arma risulta più piccola del previsto. Sottrarre 1d6+1 alla FMN prevista per ottenere le caratteristiche dell'arma realizzata.

**Se il risultato è 3:** Per via di alcuni errori di progettazione l'arma risulta più grande del previsto. Aggiungere 1d6+1 alla FMN prevista per ottenere le caratteristiche dell'arma realizzata.

**Se il risultato è 4 o 5:** Il processo di forgiatura è un successo e l'arma è esattamente come richiesta dal cliente.

**Se il risultato è 6:** La lavorazione dell'arma è stato un successo al di là di ogni previsione. I costi di lavorazione sono risultati inferiori a quelli attesi e la spesa totale è pari al 75% di quella riportata in tabella.

**Esempio:** Ector è molto forte (valore totale di Forza 24) e sente di essere in grado di impugnare una spada più pesante di quelle normali. Si mette alla ricerca di un fabbro (Test in Contatti: 28) e dopo un po' ne trova uno in grado di creare una spada su misura per lui. L'uomo chiede 1800 Drog per le spese iniziali, dopo di che si mette al lavoro per i successivi (3+5+10=) 18 giorni. Ector torna dopo quel periodo e viene lanciato 1d6 ottenendo un 3. Il fabbro si scusa ma l'arma realizzata è un po' più pesante del previsto e richiede una FMN di (24+3+1=) 28. Ector maledice la sua sfortuna ed il fabbro, ma il lavoro è stato fatto e paga i restanti 1800 Drog per un'arma che non è in grado di maneggiare. Poteva andar peggio: del resto basterà ancora un po' di allenamento per essere in grado di maneggiarla correttamente.

### Le Arcanomacchine

Le Arcanomacchine costituiscono il non plus ultra della tecnologia Psicocientifica. Alcune Dharmequazioni a Naga stratificati permettono di convogliare le energie spirituali degli esseri viventi ed elaborarle. Un primo utilizzo sono stati gli AMP, o Amplificatori di Potere, che permettono di sfruttare al meglio le energie arcane dei fruitori. Tuttavia gli studi hanno permesso di convertire il potere magico in energia meccanica.

Le Arcanomacchine hanno numerosissimi vantaggi rispetto alle normali macchine ad energia chimica. I motori che muovono le Arcanomacchine sono più piccoli e leggeri, più silenziosi e meno soggetti ad usura; tutti questi vantaggi rendono le Arcanomacchine effettivamente di gran lunga superiori alle normali macchine.

Unico difetto delle Arcanomacchine è la loro difficoltà di impiego. Mentre far funzionare un motore normale non richiede grandi conoscenze, convogliare l'energia spirituale nelle Arcanomacchine è difficile e richiede molto studio ed esercizio.

Esistono numerosissimi tipi di Arcanomacchine: si va dai normali veicoli e velivoli per arrivare alle Navi Fluttuanti da Guerra, per passare ai Giganti Arcani, ed anche molte protesi meccaniche funzionano per mezzo del principio delle Arcanomacchine.

### Principi di Base

Il principio che è alla base delle Arcanomacchine è che devono essere spesi PM per farle funzionare. In base alla macchina arcana utilizzata, possono essere effettuate spese fisse, o variabili in base al tipo di utilizzo. Spesso sarà necessario un Test in Affinità Arcanomacchine per poter utilizzare il mezzo. Data l'eterogeneità di questi dispositivi, il dettaglio dell'uso

di ogni Arcanomacchina viene fornito volta per volta. Di seguito vengono prese in considerazione solo le caratteristiche costanti a tutti i dispositivi (salvo diversa indicazione).

**Valori delle Arcanomacchine**

Tutte le Arcanomacchine sono caratterizzate da almeno due valori: il Livello di Affinità e la Spesa Base. La maggior parte delle Arcanomacchine avranno anche delle funzioni speciali, la cui descrizione viene fornita volta per volta.

**Livello di Affinità:** Indica la difficoltà da superare per potersi armonizzare con la macchina arcana. Viene richiesto un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari a Livello Affinità ogni volta che la macchina viene attivata o ogni volta si intende utilizzare una caratteristica particolare della macchina. L'Arcanomacchina non funzionerà finché l'utente non riesce nel Test. Ovviamente ogni tentativo richiede la spesa di un certo numero di PM.

**Spesa Base:** Tutte le Arcanomacchine hanno una Spesa Base. Questo punteggio indica i PM spesi ad ogni tentativo di attivazione della macchina. La Spesa Base indica anche il numero di PM che non possono essere recuperati fintanto che la macchina resterà attiva; questi PM sono infatti costantemente "spesi" per alimentare il dispositivo.

**Attivazione**

Le Arcanomacchine possono essere utilizzate solo se attive. Per attivare un dispositivo arcano è necessario armonizzare il proprio flusso spirituale con la sua matrice, un'operazione che dipende dalla complessità della macchina. Per far ciò è necessario riuscire in un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari al suo Livello di Affinità. Ogni tentativo di questo tipo porta ad una spesa in termini di Punti Magia pari al suo valore della Spesa Base. Un numero di Punti Magia pari allo stesso valore non possono essere recuperati fintanto che il dispositivo è attivo: questi PM sono costantemente "spesi" per mantenere accesa la macchina.

Una volta che l'Arcanomacchina è attiva, di norma non è necessario effettuare altri Test per mantenerla tale. Non è necessario impugnarla, ma deve restare entro un metro da chi la utilizza. Tutte le Arcano-

macchine si disattivano automaticamente quando il fruitore perde conoscenza.

**Esempio:** Ian ha bisogno di avvicinarsi al mondo delle Arcanomacchine, e dopo un po' di addestramento ne apprende i rudimenti (Affinità Arcanomacchine: 10). Nel frattempo si è procurato un AMP-10, che ora tenta di attivare. Fa un Test in Affinità Arcanomacchine ed ottiene un totale di 18. Troppo poco... spende comunque 3 Punti Magia per il tentativo infruttuoso. Non si dà per vinto e ritenta. Questa volta è più fortunato, ed ottiene 22. Spende altri 3 PM ed attiva l'AMP. Dei 6 PM spesi in totale, ne recupererà soltanto 3. Inizierà a recuperare i restanti 3 solo dopo aver disattivato l'AMP.

**Funzioni Speciali**

Molte Arcanomacchine hanno delle funzioni speciali che differiscono in modo sostanziale l'una dall'altra. Normalmente queste funzioni si attivano con un Test simile a quello utilizzato per attivare l'Arcanomacchina, anche se la spesa in termini di PM è differente, ma per ulteriori dettagli è necessario consultare la descrizione del singolo dispositivo.

**Descrizione delle Arcanomacchine**

Segue la descrizione di alcune delle arcanomacchine più diffuse. Esistono ovviamente molti altri dispositivi arcani non riportati in questa lista, modelli che rappresentano prototipi o ad esclusivo appannaggio di ristrette cerchie.

**AMP-10:** Di forma cilindrica, alto 30 cm e largo 25, pesa 2 Kg ed è dotato di una impugnatura e di un gancio per essere ancorato alla cintura. La sua funzione è quella di accumulatore di Punti Magia, e fintanto che l'AMP 10 è attivo il fruitore ottiene la possibilità di attingere alla carica dell'AMP o di reintegrarla. Il dispositivo è in grado di contenere fino a 10 Punti Magia, e la carica è mantenuta finché non viene utilizzata, anche se il dispositivo viene spento. Non è possibile attingere alla carica dell'AMP per ricaricare i propri Punti Magia, ma solo per utilizzarli (per resistere agli effetti di un Arcano, o per formularne uno, ad esempio); ad ogni modo il fruitore deve utilizzare sempre almeno uno dei suoi PM e non solo quelli dell'AMP.

È possibile caricare sull'AMP fino a 10 Talismani di tipo Carica, anche se è possibile utilizzarne uno solo alla volta.

Nome	LdA	Spesa Base	Rep.	Costo
AMP-10	20	3	20	9300
AMP-15	24	5	26	14880
AMP-20	30	6	34	53808
AMP-30	36	9	42	98092
Arcanobatteria	16	5 o più	20	2700
Arcanocchiali	25	5	20	4820
Arcanospada	26	5	40	7800
Armatura Arcana	32	8	38	8470
Arto Arcano	22	1-11	42	95000
Lanterna Arcana	18	1-2	20	2300
Occhio Arcano	25	5	42	55000
Orecchio Arcano	28	6	42	43000
Polmone Arcano	34*	6	42	63000
Rilevatore di Magia	34	6	24	3200

**AMP-15:** Dalla forma di due piccoli parallelepipedi di 20x40x7 cm, connessi tra di loro da cavi a spirale, solitamente si indossano ai lati delle cosce, ai lati delle braccia o sulla schiena. Funziona in modo simile in tutto e per tutto all'AMP 10, anche se è in grado di contenere 15 Punti Magia e 15 talismani. Con un Test in Affinità Arcanomacchine (difficoltà: LdA) e la spesa di 3 PM può tracciare istantaneamente un Circolo di Potere di Potenza 1 che sparisce dopo 1d6 + Bonus di Affinità Arcanomacchine e Volontà minuti.

**AMP-20:** Simile all'AMP-15 ma leggermente più ingombrante (20x50x9 cm) a causa delle sue dimensioni penalizza di 2 tutte le azioni fisiche (come se si trattasse di un'armatura). Oltre agli effetti della sua versione leggera, con un Test in Affinità Arcanomacchine (difficoltà: LdA) e la spesa di 3 PM si attiva il Potere Psicospirituale "Telecinesi" (utilizzare Affinità Arcanomacchine come Caratteristica Primaria).

**AMP-30:** La sua forma è quella di un cilindro di diametro ed altezza pari ad un metro alla base del quale c'è un cono rivolto verso il basso di mezzo metro di altezza. Tutta la superficie dell'AMP-30 è intarsiata di rune arcane. Quando attivo il dispositivo è in grado di fluttuare a pochi centimetri da terra e funge da mezzo di locomozione (movimento 8 (32)). Si usa sedendosi nella parte superiore assumendo la posizione del loto. Come deducibile è in grado di immagazzinare fino a 30 PM e può contenere fino a 30 talismani. I simboli tracciati sull'AMP-30 rappresentano un Circolo di Potere di potenza 1 e chi utilizza il dispositivo ne usufruisce dei vantaggi.

Con un Test in Affinità Arcanomacchine (difficoltà: LdA) e la spesa di 8 PM l'AMP-30 è in grado di librarsi fino a 25 metri di altezza e muoversi ad una velocità doppia del normale. Questo effetto dura 1d6 + Bonus di Affinità Arcanomacchine e Volontà minuti.

**Arcanobatteria:** Arcanomacchina generica in grado di produrre energia elettrica dall'energia spirituale. In pratica sostituisce le normali batterie. La Spesa Base è 3 più 2 per ogni batteria che si intende sostituire (quindi minimo 5). Non ha funzioni speciali.

**Arcanocchiali:** Sono degli speciali occhiali ad alta tecnologia arcana di complicata fattura, spesso integrati in un elmetto, che ricordano gli occhiali ad infrarossi. Gli Arcanocchiali, oltre a permettere di vedere normalmente al buio ed in altre condizioni di scarsa visibilità, forniscono un bonus di +2 a tutti i Test di Individuare ed Ispezionare/Cercare effettuati con la vista. Con un Test in Affinità Arcanomacchine (difficoltà: LdA) e la spesa di 6 PM permette di individuare la vera forma di un essere nascosto da un'illusione, o di percepire la posizione un oggetto di cui si conosce la forma nascosto entro una distanza pari al Mana del fruitore espressa in metri.

**Arcanospada:** Simile ad una spada (ma più grande) si distingue per la guardia dell'elsa dalla fattura avveniristica e le scanalature lungo la lama che assumono una tenue luminescenza azzurra quando attiva. L'arma è abbinata a due bracciali (da indossare su entrambi gli avambracci, anche sotto l'armatura) che le forniscono energia tramite un collegamento con l'impugnatura; ne consegue che per essere attivata deve essere necessariamente maneggiata con entrambe le mani.

Una volta attivata, l'Arcanospada acquista caratteristiche sovranaturali che la rendono particolarmente letale.

Oltre al danno maggiorato di +4 PF e +1d3 PR, l'Arcanospada dispone di un potere speciale che le permette di danneggiare le armature o altro materiale inorganico. Con un Test di Affinità Arcanomacchine (difficoltà: LdA) e la spesa di 4 PM, per il resto del Round l'arma infligge un numero di Punti Strutturali doppi rispetto al normale danno, e tutti i tipi di protezione aumentano del 50% la probabilità di usura.

Se non attivata, l'Arcanospada va considerata come una normale spada.

**Armatura Arcana:** Si presenta come un'armatura di cuoio borchiato dalla fattura esotica, con rinforzi metallici a vista fregiati da simboli arcani e fasce luminescenti che si intrecciano su tutta la sua superficie.

Quando non attiva offre una protezione di 4 punti come una comune armatura. Se attivata offre una protezione aggiuntiva di altri 4 punti, ma ogni punto di danno assorbito richiede la spesa di un PM da parte di chi l'ha attivata (fino a 4).

Previo Test di Affinità Arcanomacchine (difficoltà: LdA) e spesa di 5 PM l'Armatura Arcana può generare una barriera invisibile in grado di assorbire un totale di 2d6+2 danni. La barriera permane per 1d6 + 2 minuti o finché non viene distrutta.

Al fine di determinarne il danneggiamento l'armatura arcana va trattata come una qualsiasi armatura. La riparazione di 1 punto di VP dell'Armatura richiede una spesa pari al 10% del suo totale e solitamente può essere eseguita presso un opificio della Corporazione delle Scienze.

**Arto Arcano:** Viene usato come rimpiazzo di un arto perso, ma a causa del presso vertiginoso sono pochissimi quelli che si possono permettere un arto arcano al di fuori dei vertici della Corporazione delle Scienze.

L'Arto Arcano ha un suo valore nell'Abilità Forza distinto da quello del Personaggio. Questo valore dipende dalla Spesa Base scelta, in funzione di 3 punti per ogni PM speso. Ad esempio, se un Arto Arcano viene attivato con una Spesa Base di 8 PM, avrà un punteggio in Forza pari a 24 (Spesa Base x 3). L'arto può funzionare al massimo con una Forza pari a 33. Previo un Test in Affinità Arcanomacchine (difficoltà: LdA) e spendendo 6 PM, la Forza dell'arto aumenta di 1d10+1 per un periodo di 10-60 (1d6 x 10) minuti.

L'Arto Arcano ha un totale di 14 Punti Struttura.

**Lanterna Arcana:** Molto simile ad una comune lanterna ma di fattura decisamente più elaborata, in grado di produrre luce a partire dall'energia spirituale. È un'arcanomacchina con Livello di Affinità è 18, mentre la Spesa Base è di 1 per illuminare fino a 6 metri oppure 2 per illuminare fino a 10 metri. Non ha funzioni speciali.

**Occhio Arcano:** Sostitutivo dei normali occhi. Un Test in Affinità Arcanomacchine (difficoltà pari al LdA) e la spesa di 8 PM permetterà di vedere dettagli fino a 500 metri di distanza, oppure di ottenere un bonus di +4 ai Test di Individuare o Ispezionare/Cercare, oppure di vedere al buio (un effetto a scelta). La durata dell'effetto speciale è di 1 ora.

**Orecchio Arcano:** Apparecchiatura di alta tecnologia solitamente installata ai "volontari" che fanno parte del servizio di spionaggio della Corporazione.

Con un Test in Affinità Arcanomacchine (difficoltà pari al LdA) e la spesa di 8 PM permette di udire chiaramente fino a grande distanza (200 metri), di effettuare un Test di Individuare con un bonus di +4 (se si usa l'udito), oppure di ascoltare il mondo degli spiriti, ed ottenere un +4 ad un Test di Senso del Pericolo (un effetto a scelta). L'effetto dura per 1 ora.

**Polmone Arcano:** Organo arcano di cui esistono rari esemplari noti in grado di fornire normale ossigenazione all'organismo. Il Livello di Affinità è 34, ma essendo costantemente in funzione, non richiede Test di Attivazione; tuttavia ha una Spesa Base pari a 6 PM. Inoltre il Livello di Affinità viene utilizzato come difficoltà nel Test di Affinità Arcanomacchine (oltre alla spesa di 10 PM) per poter respirare in ambienti ostili, come ad esempio in una stanza scarsamente ossigenata o in presenza di gas velenosi. L'effetto dura 1 ora, e comunque il polmone arcano non può estrarre ossigeno da sostanze non gassose (es. sott'acqua).

**Rilevatore di Magia:** Permette di individuare oggetti magici, magicamente in funzione (Arcanomacchine) o esseri soprannaturali in un raggio pari al punteggio di Mana del fruitore espresso in metri, indicandone la posizione rispetto a al dispositivo. Indica anche l'entità delle forze arcane, in termini di Punti Magia. Non ha funzioni speciali.

## I Giganti

Ad influire pesantemente sull'esito degli scontri tra Llund e Brone sono stati principalmente i Giganti. Vengono così chiamate delle macchine da guerra di forma prevalentemente antropomorfa di enormi dimensioni e potere distruttivo.

I primi ad impiegare i Giganti Meccanici sono stati i Brone, tuttavia i Llund con le loro versioni leggere dei Giganti Meccanici prima e con i Giganti Arcani dopo, hanno in breve tempo ristabilito la situazione di equilibrio nei confronti della loro controparte.

Il grande vantaggio dei Giganti è la loro semplicità di utilizzo. Chiunque può controllare un Gigante, che funzionano replicando i normali movimenti del pilota, cosicché in campo di battaglia un guerriero a bordo di un Gigante abbia ben pochi rivali in grado di preoccuparlo.

### Sistema di Base

Per muovere un Gigante è necessario avere un buon punteggio nell'Abilità Controllare Giganti.

Questa Abilità, infatti, oltre ad essere usata per mettere in opera un Gigante, viene anche utilizzata per determinare le modifiche ai Test effettuate dal pilota.

### Avviare un Gigante

Far partire un Gigante non è una cosa semplice. Per rendere operativo un Gigante è infatti necessario effettuare un Test in Controllare Giganti con una difficoltà pari al Valore di Attivazione del Gigante (riportato nella descrizione dello Stesso). Ogni tentativo di questo genere comporta un consumo extra di carburante, indicato nella descrizione relativa ad ogni Gigante. L'operazione di "accensione" del gigante può essere operata anche da un altro personaggio a terra, effettuando un Test analogo.

### Controllare un Gigante

Una volta salito a bordo, il pilota si colloca in una serie di imbracature in grado di sentire tutti i suoi movimenti. Grazie ai servo-attuatori collegati alle imbracature, viene fornita energia agli arti del Gigante, che si muovono replicando più o meno fedelmente i movimenti del pilota.

I meccanismi descritti sono molto complessi, per cui nella maggior parte dei casi la risposta del Gigante non è fedele ai movimenti del pilota. Tutto ciò si traduce in una penalità più o meno grande ai Test effettuati dal pilota quando controlla un Gigante.

Le uniche Abilità influenzate sono quelle basate sulle Caratteristiche fisiche, ossia le Abilità basate su Costituzione ed Agilità oltre all'Iniziativa.

Punteggio in Controllare Giganti	Livello di Risposta				
	A	B	C	D	E
1-3	-6	-7	-8	-10	-12
4-5	-5	-6	-7	-9	-11
6-7	-4	-6	-7	-9	-10
8-9	-4	-5	-6	-8	-10
10-11	-3	-4	-6	-7	-9
12-13	-2	-4	-5	-7	-8
14-15	-2	-3	-5	-6	-8
16-17	-1	-2	-4	-5	-7
18-19	0	-2	-4	-5	-6
20-21	0	-1	-3	-4	-6
22-23	1	0	-3	-3	-5
24-25	2	0	-2	-3	-4
26-27	2	1	-2	-2	-4
28-29	3	1	-1	-2	-3
30-31	4	2	0	-1	-2
32-33	4	2	0	-1	-1
34-35	5	3	1	0	-1
36 o più	6	3	1	0	0

Nella descrizione di ogni Gigante viene fornito un Livello di Risposta per ognuna di queste voci. In base al punteggio dell'Abilità Controllare Giganti del pilota e consultando la Tabella di Manovrabilità dei Giganti è possibile ricavare il modificatore da applicare ai Test.

Spesso per la Forza e per la Costituzione vengono forniti dei valori fissi; ciò significa che il personaggio deve considerare la Forza e la Costituzione del Gigante al posto della sua. Tuttavia le modifiche alla Costituzione vengono utilizzate solo per determinare la dimensione e la resistenza del Gigante, quindi tutti i Test relativi alla Costituzione effettuati dal pilota (es. per resistere agli effetti di un gas) NON vengono influenzati da quella del Gigante.

Una volta che il Gigante è stato attivato e tutte le modifiche sono state applicate, agire a bordo della macchina è quasi esattamente come agire normalmente. Quando il pilota alza un braccio, anche il Gigante si muove alla stessa maniera. Se il pilota si mette a camminare, anche il Gigante lo fa, e così via per tutte le attività.

### Punti Struttura

I Giganti ovviamente non hanno Punti Ferita e Punti Resistenza, ma solo Punti Struttura (PS). I PS vanno trattati esattamente come se fossero i PF di un essere vivente, mentre i PR vengono ignorati dai Giganti (non si può stordire una macchina). Tuttavia i PS subiti dal Gigante vanno considerati alla stregua di PR per quanto riguarda le penalità dovute ai danni, mentre vanno sempre ignorati i Test di Resistenza Fisica. Quando un Gigante raggiunge i 0 PS, è troppo danneggiato per potersi muovere e si blocca immediatamente.

Ovviamente i Giganti non possono ripararsi da soli. Per riparare un Gigante è indispensabile un personaggio che abbia Conoscenze Meccaniche almeno a 16 ed entrambe le Conoscenze Elettroniche e Fisiche almeno a 10. È possibile riparare 1d6 PS (+ Bonus di Conoscenze Meccaniche e Manualità di chi effettua la riparazione) per ogni 4 ore di lavoro, previo un Test Normale in Conoscenze Meccaniche penalizzato di 1 ogni 3 PS subiti dal Gigante. Un Successo Critico raddoppia i PS riparati. Un fallimento permette di riparare un solo PS, mentre un Fallimento Critico danneggia il Gigante di altri 1d3 PS. Possono essere ovviamente applicate le regole del Lavoro di Gruppo a patto che tutti gli aiutanti abbiano requisiti pari almeno alla metà di quelli richiesti. Possono riparare uno stesso gigante un massimo di 4 persone alla volta.

### Locazioni

Anche se i Giganti sono pressoché antropomorfi, spesso le proporzioni tra gli arti sono differenti da quelle tra gli arti umani, per cui relativamente alla descrizione di ogni Gigante viene fornita una tabella di locazioni, che riporta anche i vari Valori di Protezione. Inoltre, visto che a bordo dei Giganti c'è un

pilota, risulta indispensabile determinare se un colpo danneggia la struttura o chi manovra la macchina. A questo scopo viene fornita una seconda tabella di locazioni, che permette di determinare cosa viene danneggiato.

Se la tabella indica che il colpo viene inferto alla struttura, il danno viene sottratto dal totale dei PS del Gigante; in caso contrario i danni vengono equamente suddivisi tra il pilota ed il Gigante.

### Consumi

I Giganti Meccanici sono alimentati da combustibile ed ogni operazione eseguita con il Gigante ne consuma una quantità dipendente dal tipo di operazione. Questi consumi vengono misurati un'Unità di Carburante (UdC). Il carburante viene consumato:

- ogni tentativo di avviamento del Gigante (sia che abbia esito positivo che non);
- ogni volta che l'azione eseguita a bordo del Gigante richieda un Test relativo alle Caratteristiche Costituzione o Agilità (esclusi quelli eseguiti durante il combattimento);
- ogni Round di combattimento;
- ogni determinato intervallo di tempo di attività secondaria (azioni che non richiedono Test);
- ogni verificarsi di un Fallimento Critico.

L'entità dei vari consumi viene specificata nella descrizione relativa ad ogni Gigante, così come la quantità di UdC disponibili.

Una volta esaurito il carburante (ossia quando le UdC disponibili raggiungono lo 0) il Gigante si arresta immediatamente. Un Gigante può compiere un'unica azione (l'ultima) che bruci meno UdC di quelle necessarie, quando ad esempio nel serbatoio ci sono 2 UdC e per compiere un'azione ne servono 3. In questo caso il Test necessario viene penalizzato di 2 punti per ogni UdC richiesta ma non disponibile. Eseguita l'azione il Gigante si blocca.

I Giganti Arcani sono a tutti gli effetti delle Arcanomacchine, ed i consumi di questi dispositivi vengono descritti nel paragrafo *Le Arcanomacchine*, pag. 107.

### Surriscaldamento

A causa del peso, degli attriti e dell'enorme calore generato dalla combustione, tutti i Giganti sono soggetti a surriscaldamento. Per evitare che il surriscaldamento provochi dei danni al Gigante, è necessario che questi resti completamente immobile per un Round ogni determinato numero di UdC consumate (escluse quelle dovute all'avviamento). Nella descrizione relativa ad ogni Gigante viene indicato il numero di UdC che provocano il surriscaldamento. Quando questo numero di UdC viene consumato senza che il Gigante possa raffreddarsi per un intero Round, si verifica il surriscaldamento. Ogni azione eseguita con un Gigante surriscaldato viene penalizzata di 4 punti, e la struttura riporta 1d10 PS di danno.

### Alcuni Giganti

Segue la descrizione di alcuni Giganti. Dopo un breve paragrafo introduttivo, viene fornita la Scheda Tecnica del Gigante, nella quale vengono riportati tutti i parametri necessari all'impiego del Gigante. La Scheda Tecnica riporta inoltre la lista delle armi che il Gigante monta ed una Tabella delle Locazioni personalizzata.

### Aracnoide

L'Aracnoide è un Gigante Meccanico costruito dalla Corporazione delle Scienze per tenere a freno i tumulti popolari che esplosero numerosi al riaccendersi delle ostilità tra Llud e Brone. Più che un Gigante andrebbe considerato un mezzo di locomozione, tuttavia i suoi controlli gli permettono di compiere numerose azioni nonostante la sua scarsissima capacità di manipolazione. Sulle "spalle" dell'Aracnoide sono alloggiati due serbatoi collegati alla torretta presente sulla parte inferiore del Gigante. Solitamente questi serbatoi vengono riempiti con una sostanza chimica pastosa ed appiccicosa che solidifica velocemente a contatto con l'aria. Questa sostanza è molto robusta, e viene sparata sui rivoltosi per immobilizzarli. Tuttavia in occasioni non rare i serbatoi sono stati caricati con combustibile liquido e la torretta inferiore ha svolto la funzione di lanciafiamme.

La loro facilità di manutenzione e di impiego ha contribuito enormemente alla loro diffusione, e spesso sono utilizzati come Giganti da sentinella a protezione di edifici o convogli importanti; tuttavia il loro potenziale offensivo è molto scarso se paragonato a quello di altri Giganti.

#### Scheda Tecnica

Costituzione: 30 (+15); Forza 60 (45+15)

Agilità: LdR D

Iniziativa: LdR D

Punti Strutturali: 45

Movimento: 20 (50)

Altezza: 4 m (Taglia 1); Peso: 2,3 t

#### Consumi

Valore di Attivazione: 20

Capacità di Serbatoio: 30 UdC

Surriscaldamento: 8 UdC

Attivazione: 4 UdC

Test: 1 UdC

Round di Attività: 1 UdC

Attività Ridotta: 2 ore

Fallimento Critico: 3 UdC

#### Armamento

Calcio: 2d6 PF + 1d6 PR (Armi Medie)

Getto Paralizzante (10 colpi): Immobilizza chi viene colpito con una sostanza viscosa (-5 a tutti i Test e movimento ridotto ad 1/4). È necessario un Test Difficile in Divincolarsi per liberarsi (AaD, ad una mano, gittata 5/10/15/22)

Getto di Fuoco (10 colpi): 2d6 PF + danno da fuoco nei Round successivi (AaD, ad una mano, gittata 3/6/9/13)

#### Locazioni

1-8: Corpo (VP 10; 1-2: Testa Pilota; 3-7: Torso Pilota; 8-9: Braccio DX Pilota; 10-11: Braccio SX Pilota; 12-13: Gamba DX Pilota; 14-15: Gamba SX Pilota; 16-20: Struttura)

9-12: Gamba DX frontale (VP 3)

13-16: Gamba SX frontale (VP 3)

17-18: Gamba DX posteriore (VP 3)

19-20: Gamba SX posteriore (VP 3)

#### Ballista

Più una piattaforma di tiro che un vero e proprio Gigante Meccanico, questo modello è stato concepito principalmente per scopi tattici di copertura.

Monta al posto delle braccia due balliste meccaniche dotate di 5 colpi ciascuna, in grado di ricaricarsi in automatico e di colpire una volta ciascuna ogni 2 Round.

Questo modello non è assolutamente adatto al combattimento in corpo a corpo, ed il motivo principale per il quale è stato progettato è per fornire la valida copertura di una macchina da guerra come la ballista anche in terreni dove il trasporto dell'arma risultasse improponibile.

Successivamente al positivo impiego di questo modello, gli ingegneri hanno progettato delle balestre utilizzabili da tutti i Giganti dotati di mani.

#### Scheda Tecnica

Costituzione: 30 (+15); Forza 50 (35+15)

Agilità: LdR D

Iniziativa: LdR D

Punti Strutturali: 45

Movimento: 25 (30)

Altezza: 7,5 m (Taglia 2); Peso: 4,3 t

#### Consumi

Valore di Attivazione: 22

Capacità di Serbatoio: 24 UdC

Surriscaldamento: 5 UdC

Attivazione: 3 UdC

Test: 1 UdC

Round di Attività: 1 UdC

Attività Ridotta: 2 ore

Fallimento Critico: 3 UdC

#### Armamento

Ballista (5+5 colpi): 5d10 PF (AaD, ad una mano, gittata 25/50/75/110)

#### Locazioni

1-3: Testa (VP 10; 1-9: Testa Pilota; 10-20: Struttura)

4-10: Torso (VP 12; 1-5: Torso Pilota; 6-7: Braccio DX Pilota; 8-9: Braccio SX Pilota; 10-12: Gamba DX Pilota; 13-15: Gamba SX Pilota; 16-20: Struttura)

11-13: Ballista DX (VP 8)

14-16: Ballista SX (VP 8)

17-18: Gamba DX (VP 10)

19-20: Gamba SX (VP 10)

#### Bron

Il Bron è un Gigante Meccanico costruito dai Brone. La sua struttura è molto essenziale e funzionale, per



cui nonostante sia un modello datato viene tuttora prodotto in cospicue quantità. È di forma antropomorfa, tuttavia gli ingegneri Brone hanno preferito sostituire le mani (la cui costruzione e manutenzione è molto onerosa per gli ingegneri) con strumenti più semplici e mirati i quali, anche non avendo la versatilità delle mani, sono altrettanto efficaci.

I modelli più diffusi montano una lama sul braccio sinistro ed una pinza su quello destro. Questo perché il Bron viene essenzialmente impiegato sul campo di battaglia piuttosto che in ambito civile; tuttavia occasionalmente è possibile montare altri strumenti su questo Gigante.

### Scheda Tecnica

Costituzione: 55 (+27); Forza 100 (73+27)

Agilità: LdR C

Iniziativa: LdR D

Punti Strutturali: 82

Movimento: 25 (50)

Altezza: 8 m (Taglia 2); Peso: 5,7 t

### Consumi

Valore di Attivazione: 22

Capacità di Serbatoio: 24 UdC

Surriscaldamento: 4 UdC

Attivazione: 2 UdC

Test: 1 UdC

Round di Attività: 1 UdC

Attività Ridotta: 2 ore

Fallimento Critico: 2 UdC

### Armamento

Lama: 4d10 PF (Armi Medie)

Tenaglia (Colpo): 3d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)

Tenaglia (Stretta): 6d6 PF + 3d6 PR (Comb. CaC)

Calcio: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)

### Locazioni

1-3: Testa (VP 15; 1-8: Testa Pilota; 9-20 Struttura)

4-10: Torso (VP 15; 1-4: Torso Pilota; 5-6: Braccio DX Pilota; 7-8: Braccio SX Pilota; 9-11: Gamba DX Pilota;

12-14: Gamba SX Pilota; 15-20: Struttura)

11-13: Braccio DX (VP 10)

14-16: Braccio SX (VP 10)

17-18: Gamba DX (VP 13)

19-20: Gamba SX (VP 13)

### Destino

Destino è il secondo modello di Gigante Meccanico prodotto dai Brone su larga scala. La meccanica è notevolmente perfezionata rispetto a quella del suo predecessore, ed ancora una volta si è posta particolare attenzione alla robustezza del gigante piuttosto che alla sua leggerezza.

Al pari del modello precedente, la mentalità dei Brone ancora una volta si rispecchia in una scelta costruttiva che caratterizza questo modello, ossia l'imponente ascia montata al posto dell'avambraccio sinistro del Gigante, il che ne fa una macchina disegnata principalmente ad impiego bellico.

### Scheda Tecnica

Costituzione: 60 (+30); Forza 100 (70+30)

Agilità: LdR B

Iniziativa: LdR C

Punti Strutturali: 90

Movimento: 25 (50)

Altezza: 8,3 m (Taglia 2); Peso: 6 t

### Consumi

Valore di Attivazione: 24

Capacità di Serbatoio: 25 UdC

Surriscaldamento: 5 UdC

Attivazione: 3 UdC

Test: 1 UdC

Round di Attività: 1 UdC

Attività Ridotta: 3 ore

Fallimento Critico: 3 UdC

### Armamento

Ascia (Braccio SX): 6d10 PF (Armi Medie)

Pugno (Colpo): 3d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)

Pugno (Stretta): 4d6 PF + 3d6 PR (Comb. CaC)

Calcio: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)

### Locazioni

1: Testa (VP 18; 1-9: Testa Pilota; 10-20 Struttura)

2-9: Torso (VP 18; 1-4: Torso Pilota; 5-6: Braccio DX Pilota; 7-8: Braccio SX Pilota; 9-11: Gamba DX Pilota;

12-14: Gamba SX Pilota; 15-20: Struttura)

10-12: Braccio DX (VP 11)

13-16: Ascia (VP 11)

17-18: Gamba DX (VP 13)

19-20: Gamba SX (VP 13)

### Dragone

Gigante arcano sperimentale e di inusitata potenza. È stato costruito con tecniche particolari ed in modo da poter mutare la sua struttura ed essere in grado di muoversi anche nell'acqua. Questa prerogativa, grazie alla possibilità di immersione totale, lo rende una macchina dall'incalcolabile potenziale tattico.

La sua realizzazione viene tenuta sotto stretto segreto, anche se sembra che alcune spie dei brone siano a conoscenza della sua esistenza e tentino di procurarsi i progetti o meglio un prototipo di questo gigante.

### Scheda Tecnica

Costituzione: 55 (+27); Forza 110 (83+27)

Agilità: LdR A

Iniziativa: LdR A

Punti Strutturali: 82

Movimento: 30 (60)

Altezza: 8,5 m (Taglia 2); Peso: 4,4 t

### Consumi

Livello di Affinità: 32

Surriscaldamento: 11 PM

Spesa Base: 14 PM

Test: 2 PM

Round di Attività: 1 PM

Fallimento Critico: 4 PM

### Armamento

Spada: 5d10 PF (Armi Medie)

Pugno: 3d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

Stretta: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)

Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

## IL SISTEMA DI GIOCO - PAGINA 114

Scudo: VP 16 (Parare/Deflettere)

Onde Etere: Alcuni modelli montano un generatore di Onde Etere. Il Generatore richiede la spesa di 10 PM e si attiva con un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari al Livello di Affinità. Viene creato un raggio che ignora eventuali protezioni fisiche e danneggia tutto quello che incontra per un danno di 4d6 più Bonus di Affinità Arcanomacchine e Volontà (AaD ad una Mano, gittata 50/100/150/220)

Metamorfosi: Previa spesa di 8 PM ed un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari al Livello di Affinità, il Dragone può trasformarsi in un Mezzo Marino. Può muoversi in superficie a tempo indeterminato o in immersione per un periodo massimo di 20 minuti. In acqua il Movimento massimo sale a 40 (80). In questa forma può attaccare solo con le Onde Etere (se installate).

### Locazioni

1-3: Testa (VP 14; 1-9: Testa Pilota; 10-20 Struttura)  
4-10: Torso (VP 15; 1-5: Torso Pilota; 6-7: Braccio DX Pilota; 8-9: Braccio SX Pilota; 10-12: Gamba DX Pilota; 13-15: Gamba SX Pilota; 16-20: Struttura)  
11-13: Braccio DX (VP 12)  
14-16: Braccio SX (VP 12)  
17-18: Gamba DX (VP 12)  
19-20: Gamba SX (VP 12)

### Gladio

Il Gladio è uno dei primi Giganti Meccanici costruito dai Llund. Nonostante i Llund fossero a conoscenza delle tecnologie necessarie per costruire i primi Giganti Arcani, i progettisti decisero di creare alcuni prototipi di Giganti Meccanici, ed il Gladio fu il risultato di questa decisione.

Di struttura estremamente essenziale e leggera, non si rivelò in effetti molto efficace contro i robusti Giganti dei Brone, anche se la loro relativa agilità li resero temibili contro la fanteria. È di forma antropomorfa, mediamente longilineo e fornito di due temibili lame montate all'altezza degli avambracci. Per via di questa scelta la capacità di manipolazione del Gigante è nulla.

Per la loro relativa semplicità di utilizzo, viene ancora prodotto ed utilizzato in modo particolare per l'addestramento di nuovi piloti.

In un secondo tempo vennero realizzate versioni più avanzate dello stesso modello più leggere e fornite di mani perfettamente funzionanti.

### Scheda Tecnica

Costituzione: 40 (+20); Forza 70 (50+20)  
Agilità: LdR B  
Iniziativa: LdR C  
Punti Strutturali: 60  
Movimento: 30 (55)  
Altezza: 8,5 m (Taglia 2); Peso: 4,9 t

### Consumi

Valore di Attivazione: 20  
Capacità di Serbatoio: 20 UdC

Surriscaldamento: 6 UdC

Attivazione: 2 UdC

Test: 1 UdC

Round di Attività: 1 UdC

Attività Ridotta: 3 ore

Fallimento Critico: 2 UdC

### Armamento

Lama: 5d10 PF (Armi Medie)

Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

### Locazioni

1-3: Testa (VP 10; 1-9: Testa Pilota; 10-20 Struttura)  
4-10: Torso (VP 12; 1-5: Torso Pilota; 6-7: Braccio DX Pilota; 8-9: Braccio SX Pilota; 10-12: Gamba DX Pilota; 13-15: Gamba SX Pilota; 16-20: Struttura)  
11-13: Braccio DX (VP 8)  
14-16: Braccio SX (VP 8)  
17-18: Gamba DX (VP 10)  
19-20: Gamba SX (VP 10)

### Zefiro

Lo Zefiro rappresenta il primo vero e proprio successo dei Llund nel campo dei Giganti Arcani. Vanta una tecnologia molto superiore a quella dello Zero, suo predecessore, che gli permette di unire allo stesso tempo un elevato grado di risposta ed una potenza inimmaginabile.

Nei modelli base dello Zefiro non sono stati montati particolari armamenti funzionanti sul principio delle Arcanomacchine, tuttavia occasionalmente vengono costruiti alcuni prototipi armati di Arcanospade o generatori di Onde Etere.

### Scheda Tecnica

Costituzione: 45 (+22); Forza 110 (88+22)  
Agilità: LdR A  
Iniziativa: LdR A  
Punti Strutturali: 67  
Movimento: 30 (70)  
Altezza: 8,8 m (Taglia 2); Peso: 4,2 t

### Consumi

Livello di Affinità: 28  
Surriscaldamento: 12 PM  
Spesa Base: 12 PM  
Test: 2 PM  
Round di Attività: 1 PM  
Fallimento Critico: 3 PM

### Armamento

Spada: 5d10 PF (Armi Medie)

Pugno: 3d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

Stretta: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)

Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

Arcanospada: L'Arcanospada dello Zefiro, se presente, viene automaticamente attivata con il Gigante, tuttavia la Spesa Base sale di 5 punti ed il Livello di Affinità sale di 2 punti. Il danno di un Arcanospada è di 6d10+6 (Armi Medie)

Onde Etere: Alcuni modelli montano un generatore di Onde Etere. Il Generatore richiede la spesa di 10 PM e si attiva con un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari al Livello di Affinità. Viene

## IL SISTEMA DI GIOCO - PAGINA 115

creato un raggio che ignora eventuali protezioni fisiche e danneggia tutto quello che incontra per un danno di 4d6 più Bonus di Affinità Arcanomacchine e Volontà (AaD ad una Mano, gittata 50/100/150/220)

### Localzioni

1-3: Testa (VP 13; 1-8: Testa Pilota; 9-20 Struttura)  
4-10: Torso (VP 14; 1-4: Torso Pilota; 5-6: Braccio DX Pilota; 7-8: Braccio SX Pilota; 9-11: Gamba DX Pilota; 12-14: Gamba SX Pilota; 15-20: Struttura)  
11-13: Braccio DX (VP 11)  
14-16: Braccio SX (VP 11)  
17-18: Gamba DX (VP 12)  
19-20: Gamba SX (VP 12)

### Zero

Lo Zero, detto anche "il fratello maggiore del Gladio", dispone di potenzialità ben superiori a quelle di un qualsiasi Gigante Meccanico.

La struttura che lo costituisce, simile se non identica a quella del fratello minore, è estremamente essenziale e leggera, anche se al tempo stesso è potente e precisa. Lo Zero è infatti il primo prototipo di Gigante Arcano mai costruito. Anche se utilizzato principalmente da nobili e facoltosi dalle scarse capacità belliche, lo Zero si è dimostrato estremamente al di sopra delle aspettative, riuscendo a fronteggiare persino i pesanti e robusti Giganti meccanici schierati dai Brone.

I costi di produzione dello Zero sono tuttavia proibitivi, per cui il loro numero è esiguo. In guerra vengono spesso schierati al comando di squadre di Gladio.

Attualmente lo Zero è fuori produzione; tuttavia i vecchi modelli vengono mantenuti efficienti e sono lungi dall'essere smantellati nonostante la nuova generazione di Giganti Arcani.

### Scheda Tecnica

Costituzione: 40 (+20); Forza 80 (60+20)

Agilità: LdR B

Iniziativa: LdR B

Punti Strutturali: 60

Movimento: 30 (60)

Altezza: 8,5 m (Taglia 2); Peso: 4 t

### Consumi

Livello di Affinità: 24

Surriscaldamento: 10 PM

Spesa Base: 12 PM

Test: 1 PM

Round di Attività: 2 PM

Fallimento Critico: 5 PM

### Armamento

Spada: 5d10 PF (Armi Medie)

Pugno: 3d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

Stretta: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)

Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

Attacco Zero: Previo Test Normale in Affinità Arcanomacchine e la spesa di 10 PM, la mano dello Zero si carica di energia. Colpendo con questa carica è

possibile infliggere il doppio dei danni con il pugno (Comb. CaC)

### Localzioni

1-3: Testa (VP 10; 1-9: Testa Pilota; 10-20 Struttura)

4-10: Torso (VP 12; 1-5: Torso Pilota; 6-7: Braccio DX Pilota; 8-9: Braccio SX Pilota; 10-12: Gamba DX Pilota; 13-15: Gamba SX Pilota; 16-20: Struttura)

11-13: Braccio DX (VP 10)

14-16: Braccio SX (VP 10)

17-18: Gamba DX (VP 10)

19-20: Gamba SX (VP 10)

## **PARTE 4**

# **LA MAGIA**

# LA MAGIA

Nel mondo di Lords of Knowledge la magia esiste praticamente da sempre, anche se gli sforzi richiesti per padroneggiarla ne hanno limitato molto la diffusione. Esistono tre forme conosciute di magia: la Psicoscienza, che permette l'interazione tra pensiero e materia; i Rituali Naga, che permettono di manipolare gli spiriti; e la Magia Sciamanica, per mezzo della quale gli uomini possono fare appello ai poteri delle divinità.

La pratica della magia di per sé non è considerata in modo negativo, specie nelle città più grandi e culturalmente progredite; tuttavia utilizzarla apertamente è considerato nel migliore dei casi estrema maleducazione. Bisogna infatti considerare che per la maggior parte delle persone è impossibile comprendere il tipo di magia utilizzata e di conseguenza formulare un arcano rappresenta una minaccia paragonabile se non peggiore allo sfoderare un'arma. Persino un tentativo di guarigione effettuato con l'uso della magia può essere male interpretato, a meno che i presenti non abbiano fiducia nel mago. Questo atteggiamento è tanto più accentuato quanto meno civilizzata è la comunità. Non sono rari i casi in cui si è arrivati a bruciare al rogo "fattucchieri" che altri non erano che Custodi dei Rituali missionari, anche se di fatto è molto più probabile che ci si limiti ad arrestare il presunto stregone.

## Regole di base

Utilizzare un Potere, eseguire un Rituale o praticare un'Invocazione (o, più in generale, utilizzare un *Arcano*) richiede studio, esercizio, concentrazione ed energia spirituale. Qualsiasi sia la sua forma ogni Arcano richiede una grande quantità di studio e dedizione per apprendere la corretta procedura di esecuzione, seguito da lunghe ed estenuanti ore di esercizio pratico durante i quali è richiesta forte concentrazione ed il costante impiego della propria energia spirituale. Per molti la frustrazione è tale da abbandonare presto la via della magia, ma chi sa essere perseverante viene gratificato dalla possibilità di accedere ad un mondo pieno di nuove opportunità invisibili ed irraggiungibili alle persone comuni.

La capacità di fare quello che nessun uomo crede sia possibile rende indubbiamente privilegiati.

## Utilizzare un Arcano

Per poter utilizzare un Arcano è necessario rispettare le condizioni che seguono:

- conoscere l'Arcano;
- soddisfare tutti i Requisiti dell'Arcano;
- avere a disposizione un determinato numero di Punti Magia;
- avere la possibilità di gesticolare e parlare liberamente;
- disporre delle Armoniche necessarie;
- riuscire in un Test di adeguata difficoltà effettuato sull'Abilità appropriata.

Tutti i valori richiesti vengono forniti nella descrizione del relativo Arcano.

## Conoscenza

Per poter formulare un Arcano è necessario apprendere tramite studio ed esercizio. Tuttavia, a causa della sua complessità, è possibile apprendere un Arcano solo se l'Abilità usata per formularlo (Invocazioni Sciamaniche, Poteri Psicoscientifici o Rituali Naga in base al caso) ha raggiunto un certo livello.

Il valore riportato nella voce "Requisiti" di ogni arcano indica il punteggio richiesto nel Valore Base dell'Abilità per poterlo apprendere.

Normalmente all'inizio della sua carriera un fruitore di magia ha già appreso tutti gli Arcani ai quali può accedere, ma una volta aumentata l'abilità magica utilizzata dovrà studiare tutti i nuovi Arcani ai quali può accedere grazie al nuovo punteggio.

Per apprendere un nuovo Arcano è necessario spendere un numero di Punti Avanzamento pari al doppio del requisito dell'Arcano, e dedicare al suo studio un periodo di tempo pari ad un'ora ogni Punto Avanzamento speso.

**Esempio:** Artund è un Custode che ha appena concluso il noviziato, ed ha un Valore Base di 10 in Rituali Naga. Egli durante il noviziato ha dunque appreso tutti i Rituali il cui requisito è pari o minore di 10 (come ad esempio Percezione I e Scongioro I). Dopo qualche tempo l'Abilità Rituali Naga di Artund

migliora e passa a 14. Ora Artund può accedere anche al rituale Percezione II, ma non può formularlo perché non lo conosce. Dovrà spendere (14x2=) 28 Punti Avanzamento e dovrà trascorrere almeno 28 ore di studio prima di poter formulare il rituale Percezione II.

### Requisiti

La voce "Requisiti", oltre ad indicare il già citato punteggio necessario nell'Abilità magica utilizzata, può riportare anche altri fattori (come la spesa di Punti Avanzamento, l'utilizzo di componenti particolari, ecc.) che devono essere tassativamente soddisfatti.

Per attivare gli Arcani più potenti non è infatti sufficiente la sola energia spirituale, ma è inoltre richiesto il sacrificio di alcune componenti fisiche o addirittura di parte dell'essenza (ossia Punti Avanzamento) di chi tenta di formularli.

### Punti Magia

Rappresentano il potenziale magico del fruitore di magia e vengono spesi per "alimentare" l'Arcano. Se non si dispone dei PM necessari, il sortilegio non può avere luogo.

I Punti Magia si recuperano lentamente durante l'arco della giornata, o più velocemente durante il sonno, come descritto più avanti.

### Libertà di Azione e di Parola

Non è facile raggiungere la concentrazione necessaria per formulare un Arcano e tutti i fruitori di magia si aiutano compiendo gesti antichi come gli dèi e salmodiando formule esoteriche.

Gesticolare e recitare tali formule non è strettamente necessario per la buona riuscita dell'Arcano, ma tralasciare uno o entrambi questi elementi ne aumentano la difficoltà, per cui in queste situazioni vengono applicate delle penalità al Test da effettuare, come descritto di seguito.

### Armoniche

Le Armoniche rappresentano la velocità con la quale il fruitore di magia è in grado di formulare un Arcano. Ogni Azione Intenzionale (o ogni Round se non si utilizzano le regole sulle azioni multiple) il fruitore di magia elabora un certo numero di Armoniche. Questo valore può essere cumulato tra un'azione e l'altra, finché non viene raggiunto il numero di Armoniche richiesto dall'Arcano. In pratica un mago che dispone di 5 Armoniche può formulare due Arcani da 2 Armoniche nella stessa Azione Intenzionale, oppure può accumulare le Armoniche per due Azioni Intenzionali (non facendo nulla nella prima) e formulare un Arcano di 6 Armoniche o più (fino a 10) nella seconda.

### Formulare l'Arcano

Utilizzare un Arcano non è un'azione che riesce automaticamente, nemmeno nella più favorevole delle situazioni. Il suo esito dipende da un Test nell'Abilità appropriata (Invocazioni Sciamaniche, Poteri Psicocientifici o Rituali Naga in base all'Arcano) la cui difficoltà è riportata nella descrizione dell'Arcano.

Il Test va eseguito anche nel caso la difficoltà dell'Arcano sia minore dell'Abilità di chi lo vuole usare: c'è pur sempre la possibilità di un Fallimento Critico.

### Effetti degli Arcani

Gli effetti di ogni singolo Arcano sono riportati nella relativa descrizione. In queste descrizioni vengono utilizzati alcuni termini comuni descritti in dettaglio di seguito.

#### Caratteristica Primaria

Ogni tipo di magia si basa su una Caratteristica, pur attingendo energia dai Punti Magia. Per i Poteri Psicocientifici la Caratteristica Primaria è l'Intelligenza dello Psicocientziato, per i Rituali Naga il Carisma del Custode e per le Invocazioni Sciamaniche è l'Intinto dello Sciamano.

#### Raggio di Efficacia

Indica la distanza entro la quale una magia può essere lanciata, ovvero il cerchio con al centro il Personaggio entro il quale si manifesta l'epicentro dell'Arcano. Il Raggio di Efficacia è normalmente pari alla Caratteristica Primaria espressa in metri. Nella descrizione degli incantamenti è riportato il Raggio di Efficacia sotto forma di una qualche misura o tramite alcuni valori speciali: *Standard*, se il Raggio di Efficacia è, come detto, pari alla Caratteristica Primaria espressa in metri; *Contatto*, se l'Arcano ha effetto solo su bersagli toccati da chi lo ha lanciato; *Zero (0)*, se gli effetti dell'Arcano si propagano a partire da chi lo ha lanciato.

Nel caso di magie a *Contatto*, per influenzare un bersaglio animato il mago deve riuscire in un Test di Combattere Corpo a Corpo utilizzando le regole dell'Attacco a Contatto. L'incantatore ha a disposizione un numero di Round pari a 1d6 (+ Bonus dato dall'Abilità Magica e da Volontà) per "elargire" gli effetti dell'Arcano toccando uno o più bersagli prima che la sua carica si esaurisca.

#### Area di Influenza

Indica l'area influenzata dall'Arcano. A meno di diversa indicazione l'Area di Influenza è una sfera di raggio pari alla Caratteristica Primaria espressa in metri, ma solitamente è rappresentata sotto forma di una misura, di un numero di bersagli, o di un valore speciale: *Standard*, se l'Area di Influenza è, come già detto, una sfera di raggio pari alla Caratteristica Primaria espressa in metri; *Personale*, se l'Arcano ha effetto solo su chi lo ha lanciato.

Spesso l'Area di Influenza è un volume, e qualora sia necessario determinare quali oggetti possono essere influenzati per praticità si assume che le armi corte e le armi a distanza ad una mano hanno un volume di 1 dm<sup>3</sup>; le armi medie, gli elmetti, gli schinieri ed i bracciali di 2; gli scudi, le armi a distanza ad arco ed a due mani di 3; le armi lunghe di 4; i corpetti di 5 dm<sup>3</sup>. Queste sono indicazioni di massima ed il Master può decidere diversamente se lo ritiene opportuno.

**Durata**

Specifica la durata dell'Arcano. Se non viene diversamente indicato, la durata è espressa in minuti ed è pari ad  $1d6 + \text{Bonus}$  dato dall'Abilità Magica e da Volontà. Nelle descrizioni degli Arcani viene generalmente indicata la durata in termini di Round, minuti, ore o giorni, ma possono anche apparire alcuni valori speciali: *Standard*, quando la durata del sortilegio è quella solita, ossia un numero di minuti pari ad  $1d6 + \text{Bonus}$  dato dall'Abilità Magica e da Volontà; *Istantaneo*, quando il sortilegio ha durata pressoché nulla, anche se spesso i suoi effetti sono permanenti; *Permanente*, quando il sortilegio si attiva per non consumarsi mai più; *Concentrazione*, quando il sortilegio perdura fintantoché chi lo ha lanciato resta concentrato ed impiega ogni Round il numero di Armoniche necessarie a lanciarlo. Se non si è in grado di elaborare abbastanza Armoniche, il sortilegio non può essere sostenuto oltre il primo Round.

**Modifiche agli Effetti**

Nel caso un Arcano abbia degli effetti quantificabili numericamente, viene applicato un modificatore pari al Bonus dato dall'Abilità Magica e da Volontà.

**Successo Critico**

Se un Arcano viene eseguito in modo particolarmente efficace (ossia se si ottiene un Successo Critico nel Test per formularlo), i suoi effetti vengono amplificati: il Bonus dato dall'Abilità Magica e da Volontà viene raddoppiato sia per calcolare la durata che gli effetti (dove applicabile).

**Resistere agli Arcani**

Spesso gli Arcani sono utilizzati ai danni di oggetti o esseri viventi, ma grazie alla costituzione, all'agilità o alla forza di volontà, è possibile contrastare tutti o parte dei loro effetti negativi.

Per opporre resistenza agli effetti degli Arcani è necessario riuscire in un particolare Test, chiamato Test contro l'Arcano. L'Abilità utilizzata in questo Test dipende dall'Arcano ed è riportata nella relativa descrizione. Come regola generale si utilizza la Resistenza Fisica contro le magie che influenzano la materia, la Resistenza Mentale contro gli arcani che colpiscono lo spirito o la psiche e Schivare quando l'arcano si presenta sotto forma di proiettile.

La difficoltà del Test contro l'Arcano è pari al punteggio ottenuto per attivarlo. Risulta spesso molto difficile riuscire nel Test contro l'Arcano, soprattutto se si tratta di Arcani molto potenti, ma spesso è possibile utilizzare la propria energia spirituale per aumentare le probabilità di successo. Contro tutti gli Arcani che ammettono una Resistenza Dinamica è possibile ottenere un Bonus di +2 al Test contro l'Arcano per ogni Punto Magia speso.

La riuscita del Test contro l'Arcano può ridurre, dimezzare o addirittura annullare gli effetti dell'Arcano, così come riportato nella descrizione dell'Arcano stesso.

**Arcani non riusciti**

Non di rado il tentativo di attivare un Arcano si conclude con un fallimento. A meno che non venga specificato diversamente, fallire un Test per formulare un Arcano non dà luogo a nessun effetto particolare, anche se i PM vengono spesi ugualmente e le ARM vanno comunque impiegate.

Ben diversa è l'eventualità di un Fallimento Critico. A meno che non venga specificato diversamente, il potere dell'Arcano si manifesta con effetti inversi, si ritorce contro chi ha tentato di lanciarlo o contro i suoi alleati, o più spesso l'energia esplose in prossimità del mago (2 volte su 3). Nel primo caso si applicano normalmente gli effetti dell'Arcano, anche se il Bonus viene dimezzato; se invece l'energia esplose chi ha tentato di attivare l'Arcano subisce un danno pari a  $PM/2$  PF e  $PM/2$  PR (arrotondati entrambi per eccesso). Ovviamente per i PR valgono le consuete regole descritte nel paragrafo *Applicare gli Effetti degli Attacchi*, capitolo *Il Combattimento*, pag. 91.

**Esempio:** Lady Liran tenta di eseguire un Rituale che richiede 5 PM, ma ottiene 1 al lancio del dado per il Test, il che significa Fallimento Critico. I 5 Punti Magia invece di essere incanalati per attivare il rituale genera una zona di energia instabile che esplose infliggendole  $(5/2=)$  3 PF e  $(5/2=)$  3 PR.

**Recupero dei Punti Magia**

Qualsiasi attività "sovrannaturale" consuma un certo numero di Punti Magia: sia che si formuli un Arcano, sia che si tenti di resistergli, o ancora quando si attiva un'arcanomacchina... in ogni caso si attinge alla medesima fonte, che naturalmente non è infinita. Una volta esauriti i Punti Magia, che rappresentano l'energia spirituale, entrano in gioco i Punti Resistenza, ossia l'energia vitale. Dato che l'energia vitale non è espressamente adatta alle attività "sovrannaturali" la spesa è molto maggiore, infatti ogni volta che si spende un Punto Magia senza possederne, si perdono automaticamente  $1d6$  Punti Resistenza, con tutte le conseguenze che ne conseguono (penalità, perdita dei sensi, ecc.).

Fortunatamente però i PM si rigenerano, seppur lentamente. A partire dalla seconda ora dopo l'ultima spesa e per ogni ora successiva, qualsiasi personaggio recupera  $1d3$  PM più il 10% del totale (arrotondato per difetto). In alternativa un periodo di otto ore di sonno rigenera tutti i PM, qualsiasi sia il loro ammontare.

**Regole speciali per la magia**

Riportiamo di seguito alcune regole opzionali utili per aumentare il livello di dettaglio del sistema di gestione della magia. Il Master è libero di utilizzare nessuna, alcune o tutte le regole presenti in questa sezione in base alle preferenze di gioco sue e dei Giocatori.

## Circolo di Potere

È una complicata dharmequazione che contiene delle formule esoteriche grazie alle quali è possibile ridurre la difficoltà ed il numero di Armoniche necessarie per utilizzare gli Arcano. Anche se estremamente utili, il difetto dei Circoli di Potere risiede nel fatto che devono essere necessariamente iscritti al suolo (o comunque su una piattaforma) ed il fruitore di magia deve prendere posto al centro del pittogramma per poter usufruire dei vantaggi che offre. Chiunque abbia competenze nell'utilizzo di Arcani è in grado di tracciare un Circolo di Potere. Come prima cosa è necessario stabilirne la Potenza, che determina il tempo necessario a tracciarlo (in ore) ed il suo diametro (in metri). È necessario un Test Normale in una qualsiasi Abilità magica (Poteri Psicospirituali, Rituali Naga o Invocazioni Sciamaniche) con una penalità pari al doppio del Potere del Circolo per determinare se questo è stato tracciato correttamente; in caso positivo per ogni Arcano formulato dal centro del Circolo si ottiene un +2 al Test e +1 alle Armoniche moltiplicati per il Potere del Circolo.

**Esempio:** Il Dr. Zanoch deve aiutare i soldati assediati nel Forte di Faraglione. Decide di tracciare alcuni Circoli di Potere in punti strategici sulle mura, in modo da poterne usufruire. Traccia il suo primo Circolo di Potere, con Potenza pari a 2. Dopo 2 ore ottiene una dharmequazione di 2 metri di diametro. Il Dr Zanoch riesce nel Test Normale in Poteri Psicospirituali penalizzato di 4, quindi il Circolo di Potere è riuscito. Da questo momento ogni volta che il Dr Zanoch è al centro di questo Circolo di Potere ottiene un +4 ai Test in Poteri Psicospirituali e 2 Armoniche Extra.

Anche se i Circoli di Potere tracciati secondo vari stili sono esteticamente molto differenti, i principi che esprimono sono comuni a tutte le forme di magia per cui uno Psicospirituale può utilizzare senza problemi un Circolo di Potere tracciato da uno Sciamano o un Custode, e viceversa.

## Condizioni di Lancio

Ci si può trovare in determinate situazioni non sempre vantaggiose quando si tenta di utilizzare un potere magico. In queste particolari condizioni il fruitore di magia deve applicare delle modifiche al Test di attivazione degli Arcani.

Tabella delle Condizioni di Lancio degli Arcani	
Situazione	Modifica
Ambiente Rumoroso	-1
Ambiente Silenzioso	+1
Armatura	Come ingombro
Impossibile Gesticolare	-4
Impossibile Parlare	-4
Sotto Attacco	-PR / 2

Alcune situazioni vengono riassunte in tabella, ma il Master è libero di applicare tutte le modifiche che ritiene opportune quando un fruitore di magia si trova in una circostanza favorevole o sfavorevole.

**Ambiente Rumoroso/Silenzioso:** Questi due fattori influiscono sulla capacità di concentrazione e quindi sulla probabilità di successo dell'Arcano.

**Armatura:** L'armatura impedisce il movimento, per cui la penalità dovuta al suo ingombro va applicata anche all'uso dei poteri magici. Quando l'ingombro è molto elevato, risulta meno difficile attivare gli Arcani restando immobili.

**Sotto Attacco:** Se il personaggio è bersaglio di uno o più attacchi portati a segno nel Round in cui tenta di formulare un Arcano, deve applicare al Test di lancio una penalità pari a metà dei PR subiti in totale nel Round, oltre all'eventuale penalità dovuta allo Stordimento Parziale.

**Impossibile Gesticolare/Parlare:** È necessario avere libertà di movimento e di parola al fine di attivare un effetto magico; qualora risulti impossibile gesticolare o parlare va applicata la penalità indicata.

## Identificare di un Arcano

Chiunque abbia competenze "magiche" è in grado di riconoscere un Arcano quando ne viene formulato uno in sua presenza. Per farlo sono richieste la metà delle competenze e degli sforzi necessari ad usarlo. Questo significa che per riconoscere un Arcano con requisito 16 e Test 28 è necessario avere un punteggio base nella relativa Abilità pari a  $(16/2 =) 8$ , e sarà necessario riuscire in un Test con difficoltà pari a  $(28/2 =) 14$ .

Anche per identificare un Arcano si applicano i modificatori derivati dalle Condizioni di Lancio, ma vanno considerate le condizioni di chi sta formulando l'Arcano, non di chi tenta di identificarlo. Questo perché è difficile capire quale Arcano sta tentando di lanciare un Personaggio (ad esempio) silenzioso ed immobile.

Identificare un Arcano permette di ottenere un bonus di +4 all'eventuale Test contro l'Arcano.

## Meditazione

La Meditazione è uno stato mentale che permette di imporre in maniera più efficiente la propria volontà sull'interazione tra lo spirito e la materia, di fatto migliorando tutte le attività che hanno a che fare con il mondo degli Arcani: i Punti Magia rigenerano ad un ritmo accelerato, possono essere elaborate un numero maggiore di Armoniche, ecc.

Chiunque può tentare di entrare in uno stato di meditazione: è sufficiente sedersi nella posizione del loto, concentrarsi per 6 Round ed eseguire un Test in Volontà. In base al risultato ottenuto si stabilisce il livello di meditazione raggiunto, come indicato nella Tabella degli stati meditativi, e quindi l'entità degli effetti.



Test	Livello	Modifiche
fino a 25	Rilassamento	0 (0)
26 - 31	Calma	1 (0)
32 - 37	Raccoglimento	2 (0)
38 - 44	Trascendenza	3 (1)
45 o più	Levitazione	5 (2)

**Rilassamento:** Il personaggio respira regolarmente e si rilassa, ma non al punto da ottenere particolari vantaggi dalla meditazione.

**Calma:** Il personaggio raggiunge uno stato di calma assoluta che gli consente di entrare in armonia con l'ambiente.

**Raccoglimento:** Il personaggio raggiunge uno stato di meditazione superiore, per cui riesce a comprendere e sfruttare il fluire delle energie cosmiche.

**Trascendenza:** Il mago raggiunge uno stato mentale al di là della comprensione, diventa un tutt'uno con l'ambiente e l'ambiente diventa tutt'uno con il personaggio. L'energia si raccoglie intorno e dentro al corpo del personaggio in modo cospicuo.

**Levitazione:** Tramite la semplice meditazione il personaggio riesce a far vibrare gli Yineroni e gli Yangeroni del suo corpo ed a metterli in risonanza con lo spirito. Il peso del corpo del mago scende velocemente fino ad azzerarsi, ed il personaggio può letteralmente levitare ad alcuni centimetri dal terreno.

Mentre è sotto gli effetti della meditazione anche se ignora tutti i segnali sensoriali il personaggio ottiene di fatto un Bonus alla maggior parte dei Test di percezione. In pratica chi medita è cieco e sordo, ma può comunque percepire gli avvenimenti che lo circondano con un Test in Individuare (la difficoltà dipende dalla situazione ed è stabilita dal Master); questo ha particolare importanza qualora si decida di formulare un Arcano mentre si è nello stato meditativo.

Lo stato meditativo può essere mantenuto indefinitamente a patto che esistano le condizioni favorevoli per mantenere la concentrazione necessaria; una qualsiasi sollecitazione esterna fa uscire immediatamente da questo stato.

**Esempio:** Ethal desidera entrare in meditazione. Assume la posizione del loto (gambe incrociate e mani sulle ginocchia) e si concentra per un minuto (6 Round), dopodiché effettua un Test in Volontà. Ottiene 39, che corrisponde allo stato di Trascendenza: Ethal raggiunge un'elevazione spirituale al di sopra della comprensione umana.

### Effetti della Meditazione

Come accennato gli effetti della Meditazione sono molteplici e sono descritti in dettaglio di seguito. Tranne dove diversamente indicato, l'entità delle modifiche è pari al valore indicato nella colonna Modifiche della Tabella degli stati meditativi.

**Percezione Affinata:** Sotto gli effetti della meditazione si ottiene un Bonus a tutti i Test di Individuare e Senso del Pericolo pari al valore riportato in tabella.

**Punti Magia:** I Punti Magia vengono rigenerati ad un ritmo maggiore del normale. Il valore riportato in ta-

bella si somma ai PM normalmente recuperati ogni ora, inoltre il processo inizia già dalla prima ora dall'uso dell'ultimo Arcano.

**Armoniche:** Mentre si è in stato meditativo è possibile elaborare un numero maggiore di Armoniche, pari al valore riportato in tabella.

**Utilizzo di un Arcano:** L'utilizzo di qualsiasi Arcano risulta più facile. Si ottiene un Bonus al Test pari al valore riportato in tabella.

**Effetti degli Arcani:** Al fine di determinare gli effetti di un Arcano, al Bonus si aggiunge il valore riportato tra parentesi in tabella.

**Esempio:** Ethal, raggiunto lo stato meditativo di Trascendenza, vi resta per tre ore, quindi recupera 3d3+15 PM, ossia 1d3 + 2 (in quanto ha 26 Punti Magia e quindi un Bonus di +2) ogni ora, come indicato nel sotto paragrafo *Recupero dei Punti Magia*, pag. 119, più 3 per ogni ora perché in Meditazione Trascendente. Dopo questo periodo Ethal decide di utilizzare uno dei suoi Poteri. Nel farlo ottiene un bonus di +3 al Test, ed avrà a disposizione 3 ARM in più rispetto al valore normale; inoltre l'efficacia del Potere utilizzata verrà migliorata di +1. Tuttavia, per dirigere gli effetti del Potere ad un bersaglio diverso da sé stesso, deve riuscire in un opportuno Test in Individuare, per quale ottiene comunque un Bonus di +3.

### Potenziare gli Arcani

Tutti gli arcani possono essere potenziati in termini di estensione, influenza ed ovviamente potenza, a patto che si aumenti la concentrazione e l'impiego di energia spirituale nel formularli. Il potenziamento dipende dalla complessità dell'Arcano, e quindi dal suo requisito. Eventuali requisiti extra (oggetti, spesa di PA) aumentano di +2/+6 il valore del requisito (a discrezione del Master). Nella tabella che segue vengono indicati, in base al requisito, i modificatori da applicare al Test, alla spesa di Punti Magia ed alle Armoniche impiegate per poter formulare un Arcano potenziato. Tutti i potenziamenti sono cumulativi.

Requisito	Test	PM	ARM
0-10	+1	0	0
11-15	+1	+1	0
16-20	+2	+1	+1
21-25	+2	+2	+1
26-29	+3	+2	+2
30 o più	+3	+3	+3

Ogni Potenziamento può essere applicato al Raggio di Efficacia, all'Area di Influenza, alla Durata o agli Effetti dell'Arcano.

**Raggio di Efficacia:** Potenziare il Raggio di Efficacia ne aumenta l'estensione del 25% (un quarto) arrotondata per difetto. Naturalmente questo potenziamento non può essere applicato agli arcani il cui RdE sia Zero (0) o Contatto o in qualsiasi caso il Master non lo ritenga applicabile.

**Area di Influenza:** Il potenziamento aumenta del 25% (un quarto, arrotondato per difetto) l'Area di Influenza dell'Arcano. Naturalmente questo potenzia-

mento non può essere applicato se l'AdI è Personale o in caso il Master non lo ritenga appropriato.

**Durata:** La durata degli effetti dell'Arcano può essere aumentata del 25% (un quarto, arrotondato per difetto) ogni volta che viene utilizzato questo potenziamento, anche cumulativamente. Il potenziamento non è applicabile a quegli Arcani che hanno durata Istantanea o Permanente, o comunque in quei casi in cui il Master non ritiene applicabile questo potenziamento.

**Effetti:** Questo potenziamento è di certo il più importante in quanto aumenta gli effetti dell'Arcano. Questo potenziamento offre un +1 al Bonus al fine di calcolare gli effetti dell'arcano oppure, se non viene utilizzato il Bonus, si applica un aumento del 10% arrotondato per eccesso. Questo potenziamento può essere applicato solo nei casi in cui gli effetti dell'Arcano siano quantificabili numericamente, e solo su approvazione del Master.

## Talismani

I Talismani sono oggetti dalle forme più disparate che in comune hanno solo i complicati simboli (dharmaequazioni) che li contraddistinguono. In genere possono racchiudere gli effetti di un arcano, o una carica energetica, o altro ancora.

Esistono tre principali categorie di questi oggetti: i Talismani di tipo Carica, i Talismani di tipo Vincolo ed i Talismani di tipo Monile.

I primi hanno la particolarità di poter essere utilizzati unicamente tramite dispositivi particolari, come ad esempio l'AMP-10. I Vincoli possono essere utilizzati anche senza apparecchiature specifiche, ed in genere non richiedono competenze specifiche. I Monili sono per molti versi simili ai Vincoli, e l'unica differenza sta nel fatto che il loro impiego è costante e non devono essere di volta in volta attivati.

Tabella dei Talismani				
Talismano	Tipo	Cariche	PM	Costo
Circolo 1	Vincolo	1	5	1500
Circolo 2	Vincolo	1	8	2000
Dardo Arcano	Carica	20	2	1000
Impulso Arcano	Carica	20	2	880
Messaggio 50	Vincolo	5	5	600
Messaggio 200	Vincolo	4	12	1500
Messaggio 1000	Vincolo	2	28	4000
Metabolismo	Vincolo	1	4	850
Occhio	Vincolo	1	12	3500
Potere	Carica	20	-	1500
Scongiuro I	Vincolo	1	3	500
Scongiuro II	Vincolo	1	5	750
Scongiuro III	Vincolo	1	7	1200
Scudo 3	Monile	15	1	2000
Scudo 5	Monile	20	2	5000
Scudo 7	Monile	40	-3-	7000

A prescindere dal tipo, anche se non è richiesta in genere alcuna particolare competenza, per poter attivare un Talismano è necessario spendere un determinato numero di Punti Magia. Per quanto riguarda i Monili questo fattore potrebbe rappresentare un problema in quanto la loro attivazione, che avviene

a prescindere dalla volontà del fruitore, potrebbe drenare il potenziale magico in modo incontrollato.

La maggior parte dei Talismani possono essere utilizzati più di una volta. Ogni utilizzo vengono bruciate una o più delle Cariche, e solo quando resta senza cariche un Talismano diventa inutilizzabile. La quasi totalità dei Talismani, inoltre, non può essere ricaricata.

Normalmente i Talismani hanno una reperibilità Difficile, ed in base al luogo il loro prezzo può subire oscillazioni del 50%, a discrezione del Master.

**Circolo:** Un talismano molto utile in grado di tracciare a terra un Circolo di Potere "preconfezionato". Il valore riportato ne indica la Potenza (e quindi le dimensioni), ed una volta tracciato egli è a tutti gli effetti come un normale Circolo di Potere.

**Dardo Arcano:** Viene utilizzato con un AMP o analogo dispositivo e permette di scagliare una saetta di energia spirituale in grado di infliggere danni ad oggetti o esseri viventi. Per determinare se l'attacco riesce si utilizzano le regole per il combattimento a distanza, ma l'Abilità utilizzata è Affinità Arcanomacchine ed il Bonus è calcolato in base a questa Abilità e Precisione.

Danno: 1d6 PF + 2 PR (Punta)

Gittata: 10/20/30/45

**Impulso Arcano:** Utilizzato con un AMP o simile dispositivo arcano, il Talismano Impulso genera un onda d'urto localizzata in grado di stordire la maggior parte degli esseri viventi. Per determinare se l'attacco riesce si utilizzano le regole per il combattimento a distanza, ma l'Abilità utilizzata è Affinità Arcanomacchine ed il Bonus è calcolato in base a questa Abilità e Precisione.

Danno: 2 PF + 1d10 PR (Impatto)

Gittata: 10/20/30/45

**Messaggio:** Per mezzo di questo talismano è possibile inviare un messaggio mentale ad una qualsiasi persona con la quale si abbia intrattenuto una seppur breve conversazione. Il messaggio, che non può superare le 20 parole, arriva pressoché istantaneamente e non può non essere recepito dal destinatario (eventualmente viene percepito in forma onirica se dorme o è incosciente). Il Talismano è in grado di inviare messaggi ad una distanza in km pari al valore specificato nel nome (50, 200 o 1000, ma esistono altri modelli); se il destinatario dovesse trovarsi ad una distanza maggiore (o se nel frattempo è deceduto) la Carica viene comunque bruciata, ma il fruitore avverte che il messaggio non è stato consegnato.

**Metabolismo:** Questo Talismano di origine Psicoscienfica è in grado di accelerare il metabolismo di un essere vivente. Viene normalmente utilizzato per aumentare il ritmo di guarigione, ed in questo caso nel giro di 10 minuti permette al fruitore di recuperare 1d3+2 Punti Ferita e tutti i Punti Resistenza.

Tuttavia, dato che il Talismano si limita ad accelerare il metabolismo, possono generarsi spiacevoli conseguenze: se il fruitore ha ferite infette o peggio è sotto l'effetto di un veleno, subisce gli stessi effetti di un giorno trascorso senza adeguate precauzioni.

L'uso del talismano può far insorgere languori e sonnolenza.

**Occhio:** Il Talismano è diviso in 2 parti, ed una di queste oltre ai consueti simboli reca il disegno stilizzato di un occhio. La parte con l'occhio si stacca e può essere fissata su qualsiasi superficie solida, diventando traslucido. In questo stato il talismano può essere individuato con un Test Difficile di Ispezionare/Cercare o Molto Difficile di Individuare. Il talismano può essere attivato in ogni momento, ma per una sola volta. Quando ciò accade, e per la durata di un'ora, nell'altra parte del talismano è possibile vedere tutto quello che è nel campo visuale dell'occhio, ossia un angolo di 180° a partire dalla superficie sulla quale è stato posizionato.

Per poter funzionare, le due parti del Talismano devono trovarsi a non più di 180 metri l'una dall'altra.

**Potere:** Il Talismano è una batteria che ha immagazzinata al suo interno una carica magica. A differenza degli altri Talismani, che richiedono una spesa in termini di Punti Magia per funzionare, questo è in grado di rigenerarli. Ogni carica consumata equivale ad un Punto Magia, che può essere utilizzato per reintegrare quelli spesi o per formulare un qualsiasi arca-

no. Come al solito, in questo secondo caso almeno un PM deve essere impiegato dal fruitore. Si usa con un AMP o dispositivo equivalente.

**Scongioro:** Una volta attivato e posto a contatto con un naga, questo talismano ha gli stessi effetti del Rituale omonimo. Può risultare necessario un Test in Combattimento Corpo a Corpo per porre il Talismano sul naga.

**Scudo:** Il Talismano può assumere le più disparate forme, tuttavia la sua efficacia viene conferita sempre e solo a chi lo possiede o lo indossa, a patto che le sue dimensioni non superino i 3 metri di altezza o lunghezza. Il Monile è costantemente attivo, ed entra in funzione ogni volta che il proprietario subisce dei danni. In questo caso, il Monile crea una protezione che assorbe un certo numero di questi danni, fino al valore di protezione fornito (3, 5 o 7). Ogni danno assorbito, viene bruciata una carica, ed a prescindere dai danni assorbiti ogni utilizzo del Monile richiede un certo numero di Punti Magia, come indicato da tabella, a patto che il fruitore ne possieda.

# LA PSICOSCIENZA

La Psicoscienza si occupa dello studio delle cause-effetti dell'interazione tra spirito e materia. Sin dalla scoperta dell'omogeneità tra spirito e materia (in quanto costituiti entrambe da yineneroni e yangeneroni) si è intrapresa l'analisi delle metodologie con le quali operare intenzionalmente tali interazioni. Questo studio permette, in pratica, di manipolare la materia utilizzando lo spirito (mana) come strumento.

Tuttora la complessa materia che viene chiamata Psicoscienza non è stata sviscerata in tutti i suoi aspetti, nonostante il sapere sotto Dolgas sia molto ampio e dettagliato, soprattutto a causa dell'abissale differenza esistente tra la cultura di chi ha definito i dettagli di questa disciplina e quella di chi l'ha ricevuta. Non è quindi corretto affermare che esista qualcuno che conosce la Psicoscienza in ogni suo aspetto: essa è una scienza sotto costante studio e tuttora in fase poco più che sperimentale.

Ciò non toglie che sia talmente efficace da rappresentare il fulcro del potere dei Lords of Knowledge. Alcuni aspetti introduttivi sulla Psicoscienza è reperibile, per i più curiosi, nel libro *Psico-entità armoniche e non nella Psicoscienza non massificata*, del bariorniano Ethal Chandekar, che grazie al suo contributo smantellò le coercitive limitazioni mentali imposte dalla precedente filosofia noeliana.

## Essere uno Psicoscenziato

La Psicoscienza è senza dubbio la più affascinante delle discipline rinvenute nelle viscere di Dolgas. Essa permette, tramite lo studio e l'esercizio, di sfruttare le energie nascoste nel corpo umano. Ovviamente una così affascinante disciplina non può che essere custodita gelosamente da chi la conosce, ed è per questo che l'unico modo per diventare Psicoscenziati è quello di essere membri della Corporazione delle Scienze.

All'interno della Corporazione tuttora vige una feroce suddivisione in gerarchie ed una lunga lista di normative che vietano l'utilizzo indiscriminato dei Poteri. I membri di ranghi inferiori vengono spesso trattati come lacchè ed a loro vengono affidate mansioni umilianti e spesso inutili.

È per questo che molti Psicoscenziati, più o meno esperti, defezionano dalla Corporazione. Non di rado costoro avviano a questa disciplina altri aspiranti Psicoscenziati, tuttavia come immaginabile la Corporazione non esita a braccare e togliere di mezzo gli elementi in grado di diffondere pericolosamente queste conoscenze. In qualsiasi luogo sotto l'influsso della Corporazione delle Scienze (in pratica *in qualsiasi luogo*) è grave reato utilizzare poteri Psicoscienziati senza un apposita autorizzazione rilasciata dalla Corporazione stessa, e chiunque venga catturato in trasgressione di queste norme viene consegnato alla Corporazione che procede con un interrogatorio o con un immediata applicazione delle loro pene.

Ogni personaggio Psicoscenziato dovrà quindi scegliere se essere dalla parte della Corporazione o se rifuggirla e combatterla.

## Rapporto con il mondo

Sebbene figure di indubbio prestigio, è doveroso ammettere che generalmente si tende ad evitare la compagnia di uno Psicoscenziato. Le ragioni sono molteplici seppur in differente misura tra di loro.

Fermamente atei, ripongono in sé stessi e nella Corporazione il fervore che normalmente si ripone nelle divinità. Nel loro modo di vedere le cose le divinità altro non sarebbero che forme massificate di psicoscienza empirica, quindi non reali (non almeno nel modo in cui vengono concepite) e non degne di venerazione.

Ovviamente questo modo di vedere le cose (che per loro è un fatto, non un'interpretazione) li porta ad essere altezzosi: la conoscenza stessa della Psicoscienza li rende automaticamente parte di un'élite di individui dalle capacità straordinarie, fatto che mette alla prova anche il più umile degli uomini, soprattutto in relazione al duro apprendistato che hanno dovuto intraprendere, fatto spesso di sofferenza ed umiliazioni. Questo duro addestramento seleziona gli uomini più ambiziosi, rigorosi e severi: l'ambizione è l'unica spinta abbastanza potente che li stimola a non abbandonare, il rigore è necessario per poter

padroneggiare una disciplina complessa come la psicoscienza e la severità nasce dall'insofferenza nei confronti di chi ha avuto una vita più agiata.

### Cosa pensano dei Custodi

Gli Psicoscienziati considerano la Magia Rituale alla stregua di "psicoscienza applicata in modo empirico", pertanto nutrono verso i Custodi sentimenti contrastanti. Da un lato tendono a sottovalutare le loro capacità, dall'altro si sentono minacciati per via del favore che il popolo nutre nei confronti dello Spiritualismo. Generalmente il primo sentimento prende il predominio nei rapporti personali, mentre il secondo spicca nelle relazioni tra le rispettive organizzazioni.

### Cosa pensano degli Sciamani

Gli Psicoscienziati sono genuinamente incuriositi dagli Sciamani e dal loro tipo di magia. Le modalità e la potenza di alcune loro invocazioni non trova riscontro nella teoria della "psicoscienza applicata in modo empirico" e questo stimola enormemente la curiosità degli Psicoscienziati. Anche nei confronti degli Sciamani gli Psicoscienziati nutrono sentimenti contrastanti: da un lato l'ammirazione per le loro capacità straordinarie, dall'altro la tendenza a blandire i loro poteri ed etichettare come primitive le loro usanze, soprattutto in riferimento ai loro Totem.

## I Domini

I Domini rappresentano i vari campi di studio ed applicazione in cui è suddivisa la Psicoscienza. Sebbene accomunati da una base di nozioni generica, ogni Dominio rappresenta una diramazione specializzata di questa complessa materia.

### Dominio Cinetico

Il Dominio Cinetico permette allo Psicoscienziato di esercitare energia cinetica sugli oggetti con la sola forza del pensiero. L'energia cinetica può venire rilasciata gradualmente, per spostare un oggetto, oppure repentinamente, per danneggiarlo. Ad alti livelli il Dominio Cinetico può venire applicato su sé stessi per ottenere una maggiore forza, per avere protezione dai colpi, o addirittura per librarsi in volo.

### Dominio Elementale

Garantisce allo psicoscienziato un completo controllo sugli elementi fisici, non solo intesi come elementi primordiali (Legno, Ferro, Acqua, Terra e Fuoco) ma come tutti gli elementi, in qualsiasi stato di purezza. Gli psicoscienziati più esperti sono in grado, grazie a questo Dominio, di plasmare la materia o addirittura di convertire un elemento in un altro.

### Dominio Energetico

Questo Dominio permette allo psicoscienziato di avere pieno controllo sui flussi di energia termica, elettrica ed arcana. Il potere può essere utilizzato per generare o assorbire energia, oppure per alimentare

apparecchiature che fanno uso di queste energie per funzionare.

### Dominio Introspettivo

Il Dominio Introspettivo permette allo psicoscienziato di ottenere un controllo cosciente della maggior parte delle funzioni fisiche del suo corpo e dei legami che questo ha con lo spirito. Ciò gli consente di accrescere le sue capacità al di sopra della norma, raggiungendo in certi casi livelli mai raggiunti da altri esseri umani.

### Dominio Psicico

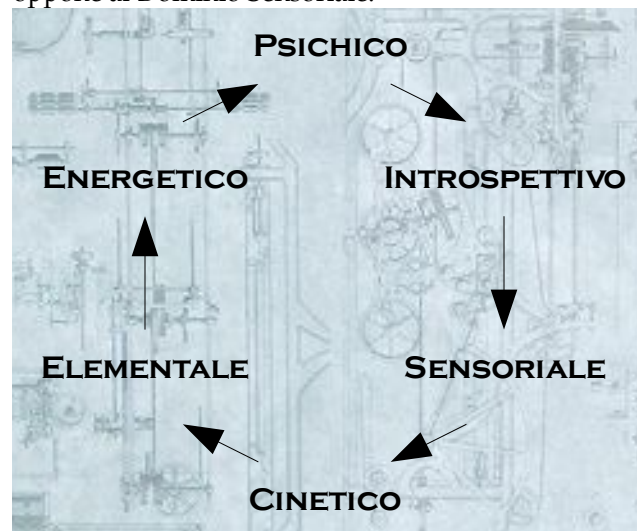
Consente allo psicoscienziato di analizzare i flussi di pensiero degli altri esseri viventi, di comprenderli ed in alcuni casi di alterarli, garantendogli la capacità di leggere o manipolare la mente altrui.

### Dominio Sensoriale

Questo Dominio permette allo psicoscienziato di amplificare i suoi sensi fino a percepire entità normalmente non avvertibili. Il Dominio consente di aumentare non solo i 5 sensi normalmente conosciuti, ma anche le facoltà percettive nascoste in ogni essere vivente.

## Specializzazione in un Dominio

Ogni Psicoscienziato può decidere di specializzarsi in uno o più Domini. Ogni Dominio ha il suo opposto ed ovviamente non è possibile specializzarsi in due Domini opposti tra loro. Il rapporto di opposizione tra i Domini è riportato nel grafico che segue. La freccia indica il rapporto di opposizione, quindi ad esempio il Dominio Psicico si oppone al Dominio Introspettivo, mentre il Dominio Introspettivo si oppone al Dominio Sensoriale.



Per specializzarsi in un Dominio è necessario acquistare in Talento Speciale "Specializzazione in un Dominio", del costo di 6 Punti Liberi o 150 Punti Avanzamento. Specializzarsi in un Dominio annulla automaticamente l'eventuale specializzazione nel Dominio opposto. Il Talento Speciale può essere acquistato solo se si possiede già il Talento "Mago Prodigioso".

Specializzarsi in un Dominio permette di attivarne i Poteri in modo più efficace: lo Psicoscienziato appli-

ca un modificatore di +4 all'Intelligenza (con tutte le modifiche che ne conseguono) e +1 al Bonus. Tuttavia gli stessi modificatori sono applicati come penalità ai Poteri del Dominio opposto.

**Esempio:** Ethal decide di specializzarsi nel Dominio Cinetico. Ottiene un modificatore di +4 all'Intelligenza quando attiva un Potere di questo Dominio, di conseguenza ottiene un +2 al Test, un +4 al Raggio di Efficacia Standard, +4 all'Area di Influenza Standard

e lo sconto di una Armonica (perché è in grado di elaborarne una in più), oltre ad eventuali altre modifiche dipendenti dallo specifico Potere. Ottiene inoltre un +1 al Bonus aumentando di conseguenza la Durata Standard e l'intensità degli effetti.

Tuttavia accade l'opposto con i Poteri del Dominio Elementale: ottiene un modificatore di -4 all'Intelligenza (quindi -2 al Test, al Raggio di Efficacia, all'Area di Influenza e l'impiego di una Armonica extra) ed un -1 al Bonus.

**Tabella dei Poteri Psicoscientifici**

Potere	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata
<b>Dominio Cinetico</b>								
Assalto	16	38	6	5	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Attacco	8	32	4	3	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Barriera	12	34	5	4	0	Personale	Nessuna	Standard
Campo di Forza	16	38	6	6	0	Personale	Nessuna	Std. Round
Campo di Inerzia	6	28	3	2	0	Personale	Nessuna	Std. Round
Levitazione	16	38	4	6	0	Personale	Nessuna	Standard
Telecinesi	10	30	3	3	Standard	Speciale	Speciale	Standard
Telecinesi Maggiore	18	38	5	5	Standard	Speciale	Speciale	Standard
Telecinesi Superiore	26	44	7	7	Standard	Speciale	Speciale	Standard
Volo	24	42	10	10	0	Personale	Nessuna	Standard
<b>Dominio Elementale</b>								
Alterazione Strutturale	24	42	8	10	Contatto	1 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Permanente
Disgregazione	18	38	6	5	Contatto	1 + B dm <sup>3</sup>	R.F. DA	Permanente
Dislocazione	22	40	7	7	1 metro	1d6 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Permanente
Fusione	12	32	5	4	Contatto	1d6 + B cm <sup>3</sup>	Nessuna	Permanente
Intaglio	8	32	4	4	Contatto	1d6 + B cm <sup>3</sup>	Nessuna	Standard
Manipolazione	16	38	6	6	Contatto	Int dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std. Round
Teletrasporto	28	46	12	24	Contatto	Uno	R.F. DA	Istantaneo
<b>Dominio Energetico</b>								
Assorbimento	14	36	4	4	Standard	1 + B m <sup>3</sup>	Speciale	Un Round
Criocinesi	20	38	6	7	Standard	1 + B m <sup>3</sup>	R.F. SD	Istantaneo
Flusso	16	34	4	4	Standard	Due Disp.	Nessuna	Standard
Generazione	20	38	6	5	Contatto	Uno	Nessuna	Standard
Ignizione	8	30	4	4	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo
Impulso	18	40	7	5	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Onda d'Urto	28	48	12	8	0	Standard	R.F. SD	Istantaneo
Pirocinesi	24	42	10	7	Standard	Uno	R.F. SD	Istantaneo
Trasferimento	22	40	6	7	Std. x 2	Due Disp.	Nessuna	Standard
<b>Dominio Introspeztivo</b>								
Autocontrollo	16	34	7	9	0	Personale	Nessuna	Standard
Autoipnosi	16	36	6	7	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Corpo Astrale	24	42	8	14	0	Personale	Nessuna	Standard
Metamorfosi	20	40	6	14	0	Personale	Nessuna	Standard
Rigenerazione	16	38	6	7	0	Personale	Nessuna	Standard
Scudo Mentale	10	30	4	3	0	Personale	Nessuna	Standard
<b>Dominio Psicico</b>								
Alterazione Mnemonica	28	48	8	12	Standard	Uno	R.M. DA	Permanente
Ascendente	10	34	5	4	Standard	Uno	R.M. DA	Standard
Dominazione	20	42	7	7	Standard	Uno	R.M. DR	Standard
Frustra Psicica	22	38	5	6	Speciale	Uno	R.M. DD	Istantaneo
Intrusione Mentale	24	42	6	6	Standard	Uno	R.M. DA	Standard
Ipnosi	24	42	8	8	Standard	Uno	R.M. DA	Std. x 10
Magnificenza	24	42	8	6	Standard	Speciale	R.M. DA	Standard
Metabolismo	14	34	5	5	Speciale	Uno	R.M. DA	Istantaneo
Suggestione	24	42	9	10	Speciale	Uno	R.M. DA	Standard
Telepatia	10	32	5	4	Standard	Uno	Speciale	Standard
<b>Dominio Sensoriale</b>								
Aumento Percettivo	4	30	5	5	0	Personale	Nessuna	Standard
Illusione	14	32	5	5	Standard	1 + B m <sup>3</sup>	R.M. DA	Standard
Occultamento	16	38	7	5	0	Personale	Nessuna	Standard
Psicometria	20	40	9	12	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo
Rabdomanzia	12	32	6	5	0	Std. x 10	Nessuna	Standard
Rilocazione	18	38	6	8	Speciale	Speciale	Nessuna	Standard

**Poteri Psicoscientifici**

Segue la descrizione dettagliata di tutti i Poteri Psicoscientifici. Per ognuno di essi sono fornite le informazioni descritte di seguito.

**Dominio:** È il Dominio al quale appartiene il potere.

**Requisiti:** Riporta i requisiti necessari per essere in grado di usare il potere. Normalmente il requisito è indicato da un certo punteggio minimo nell'Abilità

Poteri Psicoscientifici, ma in alcuni casi può essere rappresentato anche da altri fattori, descritti di volta in volta.

**Test:** È la difficoltà del Test di Poteri Psicoscientifici necessario per attivare il potere.

**Punti Magia:** Indica il numero di Punti Magia da spendere per attivare il potere.

**Armoniche:** Specifica il numero di Armoniche da impiegare per attivare il potere.

**Raggio di Efficacia:** È la distanza dallo psicoscienziato entro la quale il potere si sviluppa, come indicato nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Effetti degli Arcani".

**Area di Influenza:** È l'area sottoposta agli influssi del potere, come indicato nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Effetti degli Arcani".

**Resistenza:** Eventuale tipo di Test contro l'Arcano, descritto nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Resistere agli Arcani".

**Durata:** Indica la durata del potere, come indicato nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Effetti degli Arcani".

#### Alterazione Mnemonica

*Dominio:* Psicico

*Requisiti:* 28

*Test:* 48

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 12

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Permanente

Questo insidioso potere permette allo psicoscienziato di manipolare i ricordi del bersaglio aggiungendo, alterando o cancellando episodi da egli vissuti. Permette ad esempio di alterare il viso di una persona incontrata dalla vittima, o di farle ricordare un incontro mai avvenuto, o ancora di farle dimenticare un incontro. La vittima che fallisce il Test contro l'Arcano non si rende conto dell'avvenuto e valuterà i nuovi ricordi come genuini. Se invece il Test riesce, la vittima si accorge delle intenzioni dello psicoscienziato ed apprende le "modifiche" che egli vuole apporre, mantenendo però i suoi ricordi originali; può quindi a sua discrezione decidere di lasciar credere allo psicoscienziato che l'Arcano sia riuscito.

Lo psicoscienziato può modificare ricordi di episodi non più lunghi di un'ora, ed in base al tipo di modifica può risultare necessario anche un Test in Arte.

Gli effetti del potere vanno valutati di volta in volta con il Master, dato che i ricordi non sono tutti uguali; tentare di cancellare l'incontro con una persona molto importante, ad esempio, può risultare più difficile del normale, oppure la vittima può avere dei lampi di memoria (magari in sogno) in cui rivive parte del ricordo.

#### Alterazione Strutturale

*Dominio:* Elementale

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 10

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* 1 + Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Grazie a questo potere lo psicoscienziato è in grado di alterare la struttura del materiale che compone un

oggetto di dimensione non superiore ad un volume in decimetri cubici pari a 1 + Bonus in Poteri Psicocientifici e Volontà.

Il materiale influenzato può diventare più duro o più tenero dimezzando o raddoppiando le probabilità di rottura (o i punti strutturali), anche se componenti di fattura delicata (arcanomacchine, dispositivi elettronici, ecc.) possono risultrarne immediatamente danneggiate.

Il potere permette anche di scomporre o ricombinare gli elementi che costituiscono una lega, consentendo di scindere materiali poco nobili da quelli più preziosi o di generare nuove e migliori leghe, anche se questo comportamento richiede un Test di difficoltà appropriata (stabilita dal Master) in Conoscenze Chimiche o Conoscenze Fisiche.

#### Ascendente

*Dominio:* Psicico

*Requisiti:* 10

*Test:* 34

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard

Rende accondiscendente il bersaglio nei confronti delle richieste dello psicoscienziato, che ottiene un Bonus di +5 a tutti i Test di influenza mentale, come Mondanità/Empatia, Raggiare/Convincere, Sedurre, Intimidire, Empatia Animale, ecc.

A meno di un Successo Critico, qualsiasi sia l'esito del Test contro l'Arcano, la vittima non sarà cosciente di essere bersaglio di questo Potere (a meno che non l'abbia capito durante la fase di lancio), e le convinzioni indotte dallo psicoscienziato potrebbero protrarsi oltre la durata dell'Ascendente, a discrezione del Master.

Il bersaglio, per tutta la durata del potere, soffre inoltre di una penalità di 2 punti in tutti i Test di Resistenza Mentale effettuati per resistere ad eventuali ulteriori arcani dello psicoscienziato.

#### Assalto

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Genera un impulso di energia cinetica equivalente ad un colpo poderoso, che infligge 1d10 PF ed 1d6 + Bonus PR. L'attacco può essere evitato con un Test contro l'Arcano in Schivare o Parare/Deflettere, ed infligge danni da botta.



### Assorbimento

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 14

*Test:* 36

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* 1 + Bonus m<sup>3</sup>

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Un Round

Permette allo psicoscenziato di assorbire dell'energia. Può essere assorbita energia elettrica, energia termica, energia spirituale, ecc. Viene assorbito un equivalente di 1d6 + Bonus punti di energia. Un punto di energia equivale ad un danno inflitto dal fuoco o dall'elettricità, un Punto Magia, una batteria, una carica di un talismano, 1/5 di Unità di Carburante, un grado centigrado, ecc. Piccole fiamme possono venire assopite o spente, apparecchi elettronici messi temporaneamente fuori uso, batterie scaricate, ecc. I veicoli a combustione si fermano se viene assorbita una UdC per 2 Round consecutivi. Per gli esatti effetti varrà ad ogni modo il giudizio del Master.

Può essere assorbita energia dagli esseri viventi, ma questi hanno diritto ad un Test contro l'Arcano in Resistenza Mentale dinamico modificato di +2. Se la resistenza ha esito positivo, non viene sottratto nessun Punto Magia.

Ogni 5 punti di energia assorbiti lo psicoscenziato recupera immediatamente 1 Punto Magia.

### Attacco

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 8

*Test:* 32

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Genera un impulso di energia cinetica equivalente ad un colpo poderoso, che infligge 1d6 PF ed 1d3 + Bonus PR. L'attacco può essere evitato con un Test contro l'Arcano in Schivare o Parare/Deflettere, ed infligge danni da botta.

### Aumento Percettivo

*Dominio:* Sensoriale

*Requisiti:* 4

*Test:* 30

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Il potere permette allo psicoscenziato di amplificare la percezione di uno dei suoi sensi. Egli deve scegliere accuratamente quale senso amplificare, in quanto possono insorgere problemi collaterali, ad esempio amplificando la percezione uditiva in un ambiente rumoroso, o quella olfattiva in una palude maleodorante. Un'azione del genere può richiedere, a discre-

zione del Master, la riuscita in un Test in Resistenza Fisica, con difficoltà variabile in base alla situazione (in media è Normale). Se fallisce, lo Psicoscenziato oltre a subire 1d6 PR perde immediatamente i sensi. Ad ogni modo lo psicoscenziato ottiene, per la durata del potere, un Bonus di +5 a tutti i Test in cui entra in gioco il senso amplificato. Le Abilità normalmente influenzate sono Ispezionare/Cercare ed Individuare, ma possono essere influenzate anche altre Abilità, a discrezione del Master.

È possibile amplificare anche il "sesto senso". In questo caso lo psicoscenziato applica il bonus a tutte le Abilità legate all'Istinto.

### Autocontrollo

*Dominio:* Introspettivo

*Requisiti:* 16

*Test:* 34

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 9

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Lo psicoscenziato può, grazie a questo Potere, acquistare il totale controllo del suo corpo, ordinandogli di compiere azioni che normalmente non sarebbe in grado di compiere.

L'uso di questo Potere incrementa infatti una Caratteristica a scelta dello psicoscenziato di un valore pari al Bonus in Poteri Psicoscienfici e Volontà. Eventuali valori derivati dalla Caratteristica aumentano di conseguenza (eccetto l'altezza ed il peso).

**Esempio:** Ius ha Costituzione 12. Utilizza il potere Autocontrollo per aumentarla, e dato che il suo Bonus in Poteri Psicoscienfici è 4, sale a 16. Il Bonus Abilità passa da 6 ad 8, per cui tutte le Abilità basate sulla Costituzione ottengono un bonus di 2 punti. Al nuovo valore di Costituzione corrisponde un aumento di 6 Punti Ferita, anche se spariranno quando l'effetto del potere avrà termine.

A seguito dell'impiego del potere, alcuni punteggi derivati possono aumentare di valore, aumenti che naturalmente durano fintanto che il potere è attivo; si consiglia quindi di valutare attentamente la situazione se ad essere aumentati in questo modo sono i Punti Ferita.

### Autoipnosi

*Dominio:* Introspettivo

*Requisiti:* 16

*Test:* 36

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard x 10

Questo Potere permette allo psicoscenziato sfruttare al meglio le risorse del suo corpo e del suo spirito per eseguire azioni di un determinato tipo. Sceglie un'Abilità e vi applica un potenziamento pari al Bonus in Poteri Psicoscienfici e Volontà. La somma del potenziamento e del Valore Base dell'Abilità non

può essere maggiore di 30, ma va ricordato che il Valore Base non viene modificato, e quindi lo psicoscienziato non può accedere conoscenze che non possiede.

**Esempio:** Ius utilizza l'Autoipnosi per aumentare l'abilità Poteri Psicoscienziati. Ottiene un potenziamento di +4 e passa da 14 a 18; tuttavia il suo Valore Base in Poteri Psicoscienziati è e resta 14, per cui anche se è più bravo nell'utilizzare i poteri che conosce non può utilizzare nessun potere con requisito maggiore di 14.

### Barriera

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 12

*Test:* 34

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Genera una barriera dotata di una carica propria che tende ad opporsi con efficacia ad attacchi esterni. Questa carica ha il vantaggio di sostenere la protezione per un periodo più lungo e di assorbire danni maggiori rispetto ad altri poteri, anche se tende a consumarsi con l'uso.

La barriera è in grado di assorbire un totale di 2d6 + Bonus punti di danno, anche se subiti durante più attacchi, prima di perdere di efficacia.

L'effetto di più arcani di questo tipo sono cumulabili, tuttavia la carica protettiva non può eccedere numericamente il totale dei Punti Magia di chi ne usufruisce.

### Campo di Forza

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

Simile, ma più efficace, del Campo di Inerzia. La protezione generata è in grado di assorbire 1d6 + Bonus danni da ogni attacco, anche quelli di origine arcana.

### Campo di Inerzia

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 6

*Test:* 28

*Punti Magia:* 3

*Armoniche:* 2

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

Crea un campo di inerzia attorno allo psicoscienziato in grado di assorbire un numero di danni pari al suo Bonus in Poteri Psicoscienziati e Volontà come si trattasse di un'armatura di pari VP, anche se non è

soggetto a rotture o diminuzioni del VP come le normali armature.

### Corpo Astrale

*Dominio:* Introspettivo

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 14

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Gli psicoscienziati che attivano questo potere sono in grado di disgiungere temporaneamente il loro spirito dal loro corpo e di viaggiare a proprio piacimento.

Quando la scissione avviene, il corpo dello psicoscienziato cade in trance ed è inerte per tutta la durata del potere. Lo psicoscienziato avverte indistintamente le sensazioni provate dal corpo, e può decidere di riunire lo spirito ad esso in qualsiasi momento, anche se l'azione richiede un Round.

Mentre il potere è attivo, lo psicoscienziato è in grado di allontanarsi di una distanza pari al suo valore massimo di Punti Magia espresso in km, in qualsiasi direzione, anche attraverso corpi fisici. Può raggiungere luoghi conosciuti istantaneamente, mentre per raggiungere luoghi mai visitati deve viaggiare ad una velocità massima pari al doppio della sua velocità di corsa.

Una volta separatosi dal suo corpo lo psicoscienziato è invisibile ed incorporeo, e l'utilizzo di qualsiasi potere richiede una spesa doppia in termini di Punti Magia. In questo stato viene inoltre considerato a tutti gli effetti come un naga di livello 3, ed il suo corpo costituisce il suo vincolo (vedi la Magia Rituale per ulteriori dettagli).

### Criocinesi

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 20

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* 1 + Bonus m<sup>3</sup>

*Resistenza:* Resistenza Fisica, statica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Grazie alla criocinesi lo psicoscienziato può assorbire così tanta energia termica da congelare un oggetto. La temperatura viene abbassata di 3d10 + Bonus gradi centigradi; la maggior parte dei liquidi solidifica, gli oggetti metallici diventano fragili (raddoppiano le probabilità di rottura) e si "attaccano" alla carne, ecc.

Il potere può essere utilizzato contro un unico bersaglio vivente per infliggere 1d10 + Bonus PF da freddo, dimezzabili con un favorevole Test di Resistenza contro l'Arcano.

### Disgregazione

*Dominio:* Elementale

*Requisiti:* 18

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* 1 + Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* Permanente

Lo psicoscenziato è in grado di distruggere i legami molecolari che mantengono compatta la materia, causando danni.

Creature viventi subiscono 1d6 + Bonus Punti Ferita, ma possono tentare un Test contro l'Arcano. Oggetti, macchinari ed altre strutture subiscono 3d6 + Bonus Punti Strutturali e perdono 1d6 + Bonus punti di VP.

### Dislocazione

*Dominio:* Elementale

*Requisiti:* 22

*Test:* 40

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Un metro

*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Permette allo psicoscenziato di materializzare oggetti al suo cospetto. Il volume dell'oggetto non può eccedere quello indicato nell'Area di Influenza e la sua posizione deve essere ben nota a chi usa il Potere. Possono essere soggetti a questo incantesimo solo oggetti dei quali lo psicoscenziato è proprietario. Per stabilire una relazione di proprietà è necessario essere a contatto con l'oggetto (stringerlo in pugno, indossarlo, tenerlo in tasca o nello zaino, ecc.) per almeno 24 ore. Se lo psicoscenziato cede l'oggetto (lo vende o lo regala) la relazione di proprietà sparisce nel momento stesso in cui il destinatario lo accetta, a prescindere dalle vere intenzioni dello psicoscenziato. Non è quindi possibile utilizzare il potere con la statuetta preziosa appena venduta, ma è possibile farlo con l'arcanomacchina di cui si è subito il furto (posto che se ne conosca la posizione).

### Dominazione

*Dominio:* Psicico

*Requisiti:* 20

*Test:* 42

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, riduce

*Durata:* Standard

Lo psicoscenziato impone la propria volontà su quella del bersaglio. La vittima del potere esegue qualsiasi ordine impartitogli dallo psicoscenziato. Ordini pericolosi per la vittima o totalmente opposti ai suoi ideali vengono eseguiti solo se questa fallisce un ulteriore Test contro l'Arcano con Bonus di +6.

Se la vittima resiste all'incantesimo, si verificano gli effetti del Potere "Ascendente".

### Flusso

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 16

*Test:* 34

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Due Dispositivi

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Permette allo psicoscenziato di trasferire energia da un dispositivo all'altro. L'energia trasferita deve essere dello stesso tipo, ed i due dispositivi devono trovarsi entro il Raggio di Efficacia. Viene trasferito un equivalente di 1d6 + Bonus punti di energia, ognuno dei quali equivale ad una batteria, una carica di un talismano, 1/5 di Unità di Carburante, ecc. Se tutta l'energia a disposizione del primo dispositivo viene trasferita, questo si spegne. Non può essere trasferita più energia di quanta ne disponga il dispositivo dalla quale viene prelevata.

I veicoli a combustione vengono messi in funzione se l'energia ottenuta è pari alle UdC necessarie per il loro avviamento, o vengono mantenuti attivi se l'energia prodotta è pari alle UdC spese in un'ora di attività ridotta.

### Frustra Psicica

*Dominio:* Psicico

*Requisiti:* 22

*Test:* 38

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Speciale

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

La Frustra Psicica è un attacco mentale molto doloroso. Può essere effettuata solo contro bersagli senzienti con i quali si incrocia lo sguardo (anche per un solo istante) che non siano più distanti del Raggio di Efficacia Standard.

La Frustra Psicica infligge un'intensa fitta di dolore. La vittima perde 1d6 Punti Ferita ed 1d10 + Bonus Punti Resistenza, e tutte le sue azioni basate sulle Caratteristiche Mentali e Spirituali (Intelligenza, Istinto, Carisma e Mana) nel Round corrente e nel successivo vengono penalizzate di 2 punti.

### Fusione

*Dominio:* Elementale

*Requisiti:* 12

*Test:* 32

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus cm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Grazie a questo potere lo psicoscenziato è in grado di fondere la materia e saldarla. Il potere è in grado di saldare solo due parti composte dallo stesso materiale le cui superfici siano combacianti. L'uso ideale di questo potere è la riparazione di oggetti, anche se il potere non ha efficacia qualora siano influenzati

dalla magia (arcanomacchine, armi migliorate magicamente, ecc.). Il potere garantisce un bonus di +5 alla riparazione di equipaggiamento, dispositivi, macchinari, ecc.

### Generazione

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 20

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Permette allo psicoscienziato di alimentare dispositivi con la sua energia spirituale, come se si trattassero di arcanomacchine. Può essere generata energia elettrica, termica, spirituale, ecc. in base alla richiesta, ma di un solo tipo alla volta. Viene generato un equivalente di 1d10 + Bonus punti di energia, ognuno dei quali equivale ad una batteria, una carica di un talismano, 1/5 di Unità di Carburante, ecc. I veicoli a combustione vengono messi in funzione se l'energia prodotta è pari alle UdC necessarie per il loro avviamento, o vengono mantenuti attivi se l'energia prodotta è pari alle UdC spese in un'ora di attività ridotta. Questo potere può anche essere utilizzato per alimentare in modo vantaggioso le arcanomacchine, infatti ogni punto energia generato equivale ad un Punto Magia assorbito dalla macchina.

### Ignizione

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 8

*Test:* 30

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Istantaneo

Genera una piccola fiammella che sfrigola tra le mani dello psicoscienziato per alcuni istanti. La fiammella può essere utilizzata per accendere una candela, una torcia, una lanterna o più in generale qualsiasi cosa possa bruciare piuttosto facilmente (in caso di dubbio vale il giudizio del Master).

La fiammella può essere utilizzata per infliggere piccole scottature, nel qual caso infligge solo 1d3 Punti Ferita, ma può essere usata anche in aggiunta ad un normale attacco a mani nude, ed il danno indicato si aggiunge a quello normale dell'attacco.

### Illusione

*Dominio:* Sensoriale

*Requisiti:* 14

*Test:* 32

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* 1 + Bonus m<sup>3</sup>

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard

Il potere agisce sugli stati mentali creando un'allucinazione collettiva, che si presenta sotto forma di illusione. Un Test contro l'Arcano in Resistenza Mentale permette di accorgersi che si tratta di un'illusione e di ignorarla, ed il contatto con l'illusione equivale ad un successo automatico allo stesso Test.

L'illusione agisce con le stesse Abilità dello psicoscienziato, ma va considerato che è incorporea e che deve restare entro il Raggio di Efficacia. L'illusione di una creatura o di una situazione pericolosa (es. una parete che crolla) può incutere timore all'avversario e farlo tentennare; in queste situazioni si considera come se lo psicoscienziato tenti di Intimidire o Raggirare/Convincere tramite l'illusione, ed ha un modificatore di +5 ai Test relativi. L'effetto sugli avversari va stabilito dal Master, ma di solito equivale ad una penalità di -2 a tutti i Test fintanto che la situazione di minaccia permane.

### Impulso

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 18

*Test:* 40

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Genera un intenso impulso di energia elettrica in grado di infliggere 1d10 PF e 1d10 + Bonus PR. L'attacco si manifesta sotto forma di una saetta di luce, e può essere evitato con un Test contro l'Arcano in Schivare o Parare/Deflettere. Protezioni ed armature metalliche offrono la metà della normale protezione (VP dimezzato, arrotondato per difetto) ma non rischiano nessun tipo di rottura; per tutte le altre protezioni si applicano le regole consuete.

### Intaglio

*Dominio:* Elementale

*Requisiti:* 8

*Test:* 32

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus cm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Rende la materia più facilmente lavorabile. Lo psicoscienziato ottiene un Bonus ai Test di +5 per effettuare qualsiasi lavoro manuale che implica la manipolazione di materiali. Rientrano in questa categoria tutti i lavori da maniscalco, la scultura, l'intaglio, i lavori da fabbro, ecc. Completare un lavoro solita-

mente richiede più tempo di quello messo a disposizione dal potere, sarà quindi necessario impiegarlo più volte.

### **Intrusione Mentale**

*Dominio:* Psichico

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard

Il potere permette di leggere il pensiero di un bersaglio. La vittima è comunque cosciente del tentativo di lettura del pensiero.

Un bersaglio consenziente può consentire l'accesso allo psicoscienziato a tutti o alcuni suoi pensieri, in tal caso non è necessario alcun Test contro l'Arcano; ha comunque diritto ad eseguire il Test nel caso lo psicoscienziato tenti di accedere a pensieri o memorie non condivise.

Un bersaglio non consenziente ha sempre diritto ad un Test contro l'Arcano, anche se incosciente. Può inoltre tentare di sviare l'intrusione concentrandosi su memorie artefatte: in questo caso la situazione si risolve con un Test di Contrasto tra l'Abilità Interrogare dello psicoscienziato e l'Abilità Raggiungere/Convincere della vittima, penalizzata quest'ultima di 6 punti. Qualunque sia il risultato nessuna delle due parti sa chi ha vinto il Test di Contrasto, per cui se la vittima ha la meglio lo psicoscienziato pur convinto di essere riuscito nel suo intento avrà appreso informazioni inventate dalla vittima.

Per raggiungere ricordi nascosti, remoti o custoditi gelosamente, lo psicoscienziato deve riuscire in un Test Ispezionare/Cercare la cui difficoltà è generalmente Normale, ma può essere variata dal Master in base alla situazione.

### **Ipnosi**

*Dominio:* Psichico

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 8

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard x 10

Il potere permette allo psicoscienziato di influenzare il bersaglio al punto di alterare temporaneamente una delle sue Abilità. È possibile indurre un aumento o una diminuzione pari al massimo al Bonus in Poteri Psicoscienziati e Volontà. Le modifiche vengono applicate secondo i criteri descritti nel potere Autoipnosi.

### **Levitazione**

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Permette allo psicoscienziato di levitare fino ad un'altezza massima pari al punteggio della Caratteristica Primaria espresso in metri ad una velocità massima pari a metà del normale movimento. Lo psicoscienziato può spostarsi solo in senso verticale, anche se in presenza di appigli con l'aiuto di mani e piedi può muoversi anche orizzontalmente. In pratica è come se il suo peso scendesse a zero, e grazie a ciò ottiene un bonus di +10 a tutti i Test in Saltare/Cadere. Lo psicoscienziato è in grado di levitare solo se insieme al suo equipaggiamento non eccede il triplo del proprio peso.

### **Magnificenza**

*Dominio:* Psichico

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Speciale

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard

Simile negli effetti ad Ascendente, ma l'effetto viene esteso a tutti quanti prestano attenzione allo psicoscienziato.

### **Manipolazione**

*Dominio:* Elementale

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Int dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

Rende lo psicoscienziato in grado di plasmare la materia come fosse argilla. Il potere garantisce un Bonus ai Test di +10 per tutti gli impieghi descritti nel potere Intaglio. Lo psicoscienziato è in grado di mettere fuori uso un semplice dispositivo o un'arma al contatto, tuttavia in questo caso può risultare necessario un Test in Combattimento Corpo a Corpo per determinare se egli effettivamente riesce a toccare l'equipaggiamento indossato da un altro personaggio. Eventuali dispositivi o oggetti permeati da poteri arcani (oggetti magici, arcanomacchine, vincoli) sono immuni a questo potere.

### Metabolismo

*Dominio:* Psicico

*Requisiti:* 14

*Test:* 34

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Speciale

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Grazie a questo potere lo psicoscenziato influenza la mente del bersaglio al punto di imporre al suo corpo un'accelerazione metabolica curativa. La creatura influenzata può decidere di fallire intenzionalmente il Test contro l'Arcano. Il potere manifesta il suo effetto nell'arco di 1d6 minuti, al termine dei quali il corpo della creatura subisce gli stessi effetti di una notte di riposo, recuperando tutti i Punti Resistenza ed alcuni Punti Ferita (secondo le consuete regole). La creatura esegue i consueti Test per determinare infezioni o altre complicazioni, ma tutti con un Bonus di +4. Purtroppo, se nonostante il modificatore tali Test hanno esito negativo, la creatura rischia un peggioramento delle condizioni delle ferite e può perdere Punti Ferita anziché recuperarne. In caso di avvelenamento questo potere può rivelarsi fatale.

### Metamorfosi

*Dominio:* Introspeettivo

*Requisiti:* 20

*Test:* 40

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 14

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Lo psicoscenziato è in grado di cambiare il proprio aspetto fisico. La mutazione avviene a svariati livelli, per cui egli può cambiare colore degli occhi, della pelle e dei capelli, può cambiare i suoi lineamenti ed addirittura la sua statura; è addirittura possibile simulare un sesso diverso, anche se questa modifica non influenza i genitali.

Grazie agli effetti di questo potere lo psicoscenziato ottiene un modificatore di +10 a tutti i Test di Travestimento e di +5 ai Test di Raggiare/Convincere e Mondanità quando tenta di fingersi un'altra persona.

### Occultamento

*Dominio:* Sensoriale

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Il potere genera un'aura di "deconcentrazione" che svia l'attenzione dallo psicoscenziato rendendolo di fatto invisibile. Vengono alterate tutte le percezioni

(quindi tutti i sensi) ma non vengono ingannati i dispositivi elettronici come i rilevatori di movimento.

Il potere garantisce un bonus di +10 a tutti i Test di Furtività/Nascondersi, ma chi cerca espressamente lo psicoscenziato occultato ottiene un modificatore di +4 ai Test di Ispezionare/Cercare. I Test in Individuare, invece, sono penalizzati di -4.

### Onda d'Urto

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 28

*Test:* 48

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 8

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Resistenza Fisica, statica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Crea una potente onda di energia che si espande in tutte le direzioni a partire dallo psicoscenziato.

Infligge un danno pari ad 1d10 Punti Ferita più 1d6 + Bonus in Poteri Psicocientifici e Volontà Punti Resistenza a tutti i nemici di cui lo psicoscenziato conosce la presenza che si trovino entro l'Area di Influenza.

In alternativa lo psicoscenziato può decidere di non effettuare distinzioni, per cui vengono colpiti tutti gli oggetti e gli esseri viventi entro l'Area di Influenza, anche quelli di cui lo psicoscenziato non conosce la presenza (invisibili, nascosti, ecc.).

### Pirocinesi

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 10

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, statica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Lo psicoscenziato è in grado di concentrare una grande quantità di energia termica in un singolo punto, surriscaldando qualsiasi oggetto fino al punto di farlo avvampare, qualora sia infiammabile. Incendiare un oggetto indossato infligge 1d6 PF per Round al proprietario, a meno che le fiamme non vengano soffocate. La durata delle fiamme viene stabilita dal Master; in linea di massima sarà di 3 Round.

Il potere può essere utilizzato per infliggere danni in modo diretto, nel qual caso infligge 2d6 + Bonus danni da calore, dimezzabili con un favorevole Test di Resistenza contro l'Arcano.

### Psicometria

*Dominio:* Sensoriale

*Requisiti:* 20

*Test:* 40

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 12

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Istantaneo

I sensi dello psicoscienziato entrano in risonanza con l'oggetto permettendogli una retrospezione della storia dell'oggetto. In pratica lo psicoscienziato è in grado di rivivere, come fosse egli stesso l'oggetto in esame, gli ultimi eventi "vissuti" da questo.

La percezione di forme, colori, odori e sensazioni sono ovattati e poco definiti, ma comunque comprensibili.

Lo psicoscienziato può risalire indietro nella vita dell'oggetto per un numero di giorni pari al punteggio della Caratteristica Primaria.

### Rabdomanzia

*Dominio:* Sensoriale

*Requisiti:* 12

*Test:* 32

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Standard x 10

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Lo psicoscienziato viene a conoscenza della posizione e della dimensione di ogni giacimento di un elemento grezzo presente entro l'Area di Influenza. Per quanto riguarda la dimensione, tuttavia, lo psicoscienziato è in grado di valutare la sola parte che rientra entro l'Area di Influenza.

### Rigenerazione

*Dominio:* Introspettivo

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Per la durata del Potere, il corpo dello psicoscienziato rimargina le ferite subite ad un ritmo impressionante. Vengono curati un Punto Resistenza ogni Round ed un Punto Ferita ogni minuto. Se lo psicoscienziato lo desidera, eventuali parti del corpo amputate ricrescono al ritmo di un cm<sup>3</sup> al minuto, anche se la menomazione risale a parecchi anni prima.

### Rilocazione

*Dominio:* Sensoriale

*Requisiti:* 18

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 8

*Raggio di Efficacia:* Speciale

*Area di Influenza:* Speciale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Lo psicoscienziato grazie alla Rilocazione può spostare il campo di azione di uno o più dei suoi sensi in un altro luogo. Questo significa che anche se è chiuso in una stanza può sentire e vedere cosa succede al di fuori di essa come se egli stesso sia fuori.

Il potere ha effetto su un solo senso alla volta scelto dallo psicoscienziato, ma può essere utilizzato più volte per rilocare più sensi. L'area di influenza non è quantificabile, perché dipende dalla finezza dei sensi del fruitore. Una volta rilocato, il senso percepisce come se lo psicoscienziato stesso sia presente nel luogo di destinazione, e per tutta la durata del potere il senso non può essere ulteriormente spostato. È possibile rilocare i propri sensi in qualsiasi luogo, ma se lo psicoscienziato non ne conosce la conformazione rischia di sprecare il proprio potere, ad esempio ascoltando o guardando all'interno di una parete anziché dall'altra parte di essa.

Il Master può decidere di applicare un Bonus di +2 ai Test di Individuare o Ispezionare/Cercare effettuati usando il senso in questione in virtù del fatto che il senso è svincolato dai normali impedimenti fisici (ad esempio nessuno è in grado di toccare l'interno di una bottiglia, ma Rilocazione permette di farlo).

### Scudo Mentale

*Dominio:* Introspettivo

*Requisiti:* 10

*Test:* 30

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Permette di innalzare una barriera che protegge la mente da aggressioni emotive o arcane. Garantisce un modificatore di +5 a tutti i Test di Resistenza contro l'Arcano in Resistenza Mentale, inoltre eventuali Punti Magia spesi per migliorare il Test forniscono un ulteriore +1 ciascuno, anche se non è prevista una Resistenza Dinamica.

Il Potere permette inoltre di utilizzare i propri Punti Magia per resistere alle prove di Intimidire, Sedurre e Raggiare/Convincere come se si trattassero di Arcani.

### Suggestione

*Dominio:* Psicico

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 10

*Raggio di Efficacia:* Speciale

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard

Il potere permette allo psicoscenziato di influenzare il bersaglio al punto di alterare temporaneamente una delle sue Caratteristiche. È possibile indurre un aumento o una diminuzione pari al massimo al Bonus in Poteri Psicocientifici e Volontà. Le modifiche vengono applicate secondo i criteri descritti nel potere Autocontrollo.

### Telecinesi

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 10

*Test:* 30

*Punti Magia:* 3

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Speciale

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Standard

Permette di manipolare oggetti a distanza. L'abilità con la quale tali oggetti vengono manipolati è quella dello psicoscenziato, anche se opportune modifiche possono essere applicate in base alla situazione, come ad esempio spostare un oggetto che non può essere visto perché al di là di una parete.

Il Potere può essere utilizzato per intralciare un avversario. Vengono utilizzate le consuete regole della lotta, ma lo psicoscenziato ottiene un bonus di +4 dovuto al fatto che la "forza telecinetica" è invisibile e non può essere attaccata (ma l'avversario può comunque tentare di divincolarsi).

Quando esegue un'azione utilizzando questo potere, lo psicoscenziato deve considerare un valore totale di Forza pari ad 1d10 più il Bonus in Poteri Psicocientifici e Volontà.

### Telecinesi Maggiore

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 18

*Test:* 38

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Speciale

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Standard

Simile al potere "Telecinesi", ma la forza esercitata è pari a 3d10 + Bonus.

### Telecinesi Superiore

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 26

*Test:* 44

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Speciale

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Standard

Simile al potere "Telecinesi", ma la forza esercitata è pari a 5d10 + Bonus.

### Telepatia

*Dominio:* Psicico

*Requisiti:* 10

*Test:* 32

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Standard

Permette allo psicoscenziato di inviare un messaggio mentale ad un altro essere senziente, a prescindere dal linguaggio. Il "destinatario" del messaggio può annullare il tentativo di comunicazione sul nascere con un Test contro l'Arcano in Resistenza Mentale, anche se il messaggio può al massimo creare una piccola distrazione. Lo psicoscenziato, in ogni caso, sa se il messaggio è stato recepito, se è stato "rifiutato" o se non è arrivato per altre cause (es. destinatario fuori dal Raggio di Efficacia).

Un destinatario incosciente non può tentare di rifiutare il messaggio, ma questo verrà percepito in forma onirica ed al risveglio se ne ricorderà solo con una probabilità su tre (o comunque a discrezione del Master).

La Telepatia può essere utilizzata per distrarre un avversario; in questo caso lo psicoscenziato fa un Test in Persuadere/Raggirare mentre l'avversario tenta di resistere con un Test di Resistenza Mentale. Se fallisce subisce -2 a tutti i Test mentali e spirituali effettuati nello stesso Round.

### Teletrasporto

*Dominio:* Elementale

*Requisiti:* 28

*Test:* 46

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 24

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Lo psicoscenziato è in grado di spostare la materia nello spazio in maniera istantanea. Il bersaglio non "percorre" fisicamente la distanza che lo separa dal punto di partenza a quello di arrivo; piuttosto è come se sparisse per riapparire nella destinazione scelta.

La destinazione deve essere nota allo psicoscenziato (vi deve aver trascorso almeno un giorno) e deve essere fissa (non è possibile scegliere come destinazione un veicolo in movimento). Qualora nel luogo di



arrivo non sia disponibile spazio sufficiente ad alloggiare il bersaglio teletrasportato, questi si materializzerà nel punto più prossimo alla destinazione giacente sul segmento di retta che intercorre tra il punto di partenza ed il punto di arrivo.

Per bersaglio si intende un essere umano compreso di eventuale equipaggiamento o un oggetto di volume non maggiore di un metro cubo. Oggetti impugnati, maneggiati o trasportati da un essere senziente hanno diritto ad un Test contro l'Arcano per evitare gli effetti del teletrasporto, qualora il proprietario lo desideri.

### **Trasferimento**

*Dominio:* Energetico

*Requisiti:* 22

*Test:* 40

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard x 2

*Area di Influenza:* Due Dispositivi

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Simile al potere Flusso, ma l'energia trasferita è pari a 3d6 + Bonus punti, e non deve necessariamente essere dello stesso tipo (può avvenire una conversione tra, ad esempio, energia termica ed energia elettrica).

### **Volo**

*Dominio:* Cinetico

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 10

*Armoniche:* 10

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Il fruitore del potere è in grado di librarsi nell'aria fino ad un'altezza massima pari al doppio del valore della Caratteristica Primaria espresso in metri, ad una velocità doppia del normale movimento in corsa. La maggiore mobilità conferisce inoltre un modificatore di +4 a tutti i Test di Schivare.

Lo psicoscienziato è in grado di volare solo se insieme al suo equipaggiamento non eccede il triplo del proprio peso.

Terminato l'effetto del potere, lo psicoscienziato scende di quota dolcemente e senza precipitare.

# GLI INTENSIFICATORI

Esiste un forte legame tra Psicoscienza ed Arcanomacchine, essendo entrambe discipline sviluppate nella Prima Era e tramandate insieme agli altri segreti di Dolgas. Una delle massime espressioni di questo legame sono gli Intensificatori, particolari arcanomacchine ad uso esclusivo degli Psicoscienziati che permettono di amplificare i Poteri Psicoscienziati.

## Utilizzo

Per via della loro particolare natura, nella maggior parte dei casi gli Intensificatori sono dispositivi personali, ossia possono essere usati solo da uno specifico Psicoscienziato, solitamente colui che l'ha costruito.

Per utilizzare un Intensificatore è sufficiente impugnarlo o toccarlo al momento della formulazione di un Arcano. Se questo è tra quelli influenzati dall'Intensificatore, il dispositivo reagirà attivandosi e potenziandolo. È possibile decidere di escludere intenzionalmente un Intensificatore. Qualora il numero di Intensificatori superi il limite personale, questo non si attiverà (vedi più avanti).

## Identificazione

Identificare le funzioni di un Intensificatore può non essere banale perché due Intensificatori che svolgono le stesse funzioni possono essere estremamente differenti tra di loro. È necessario un Test Normale in Affinità Arcanomacchine per comprendere la Complessità del dispositivo ed il numero di Poteri Psicoscienziati influenzati. Per identificare i singoli Poteri è necessario un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari a quella necessaria per formulare il Potere.

**Esempio:** Il Dr. Zanoch, durante una delle sue missioni, trova un Intensificatore. Riesce nel primo Test in Affinità Arcanomacchine e scopre che ha complessità 312 ed influenza due Poteri. A questo punto esegue altri due Test in Affinità Arcanomacchine ottenendo rispettivamente 32 e 36. Scopre quindi che il primo potere influenzato dal dispositivo è Ignizione

(Test di attivazione 30), mentre non capisce qual'è il secondo potere, dato che ha Test di attivazione 40.

## Costruzione

La costruzione di un Intensificatore richiede una quantità di risorse che dipende dalla sua potenza, ossia da i vantaggi in grado di offrire. Nei paragrafi seguenti verrà illustrato il procedimento per la realizzazione di un Intensificatore.

## Scelta dei Poteri da intensificare

Il primo passo è ovviamente quello di scegliere il Potere (o i Poteri) da intensificare. In base al requisito del Potere Psicoscienziato si stabilisce un moltiplicatore da usare più avanti nel calcolare la Complessità del dispositivo.

Requisito	Moltiplicatore
0-10	x5
11-15	x6
16-20	x7
21-25	x8
26-29	x9
30+	x10
Un Potere	x1
Due Poteri	x0,8
Tre Poteri	x0,6
Senza interfaccia	x1,5

È possibile scegliere fino a tre Poteri. Se il Potere è più di uno, ognuno viene trattato in modo indipendente per il calcolo della Complessità. Alla fine i singoli valori ottenuti sono sommati tra di loro e moltiplicati per il valore riportato nella Tabella dei Moltiplicatori alla voce corrispondente al numero di Poteri influenzati.

Costruire un Intensificatore senza interfaccia è molto più complesso ed aggiunge un moltiplicatore ulteriore da applicare alla Complessità finale.

**Esempio:** Il Dr. Zanoch decide di realizzare un Intensificatore per migliorare i Poteri Telecinesi Maggiore ed Attacco. Il Requisito di Telecinesi Maggiore è 18, per cui il primo moltiplicatore da applicare sarà x7. Il Requisito di Attacco è 8, per cui il secondo mol-

tiplicatore sarà x5. Inoltre, visto che l'Intensificatore influenza due poteri, il moltiplicatore finale sarà x0,8.

## Scelta dei Potenzamenti

Una volta scelti i Poteri, è possibile scegliere il tipo ed il numero di Potenzamenti. Tutti i potenziamenti sono cumulabili ed una volta applicati eventuali valori non interi vengono arrotondati per difetto. Nonostante gli arrotondamenti l'aumento minimo è sempre +1.

Potenzamento	Difficoltà
Aumento RdE +25%	2
Aumento AdI +25%	5
Aumento Durata +25%	3
Aumento Effetto +10%	7
Aumento Penetrazione (+1)	5
Riduzione Requisito (-1)	6
Riduzione Difficoltà (-1)	8
Riduzione spesa PM (-1)	4
Riduzione Armoniche (-1)	6

**Aumento RdE:** Aumenta il Raggio di Efficacia dell'Arcano al quale il Potenzamento è associato. Non applicabile se il RdE è *Contatto* o *Zero (0)*.

**Aumento AdI:** Aumenta l'Area di Influenza dell'Arcano al quale il potenziamento è associato. Se utilizzato per aumentare il numero di bersagli, questi devono essere distinti. Non applicabile se l'AdI è *Personale*.

**Aumento Durata:** Aumenta la durata dell'Arcano al quale il potenziamento è associato. Non applicabile se la durata è *Istantaneo* o *Permanente*.

**Aumento Effetto:** Aumenta l'effetto dell'Arcano al quale il Potenzamento è associato. Applicabile solo qualora l'effetto dell'Arcano sia quantificabile numericamente.

**Aumento Penetrazione:** Aumenta la possibilità che l'Arcano superi le difese del bersaglio, penalizzando di uno il Test di Resistenza contro l'Arcano. Naturalmente è applicabile solo qualora l'Arcano preveda un Test di Resistenza.

**Riduzione Requisito:** Riduce il requisito necessario per utilizzare l'Arcano al quale il Potere è associato.

**Riduzione Difficoltà:** Riduce la difficoltà necessaria ad attivare il Potere Psicoscientifico al quale il Potenzamento è associato.

**Riduzione spesa PM:** Riduce il numero di Punti Magia necessari ad attivare il Potere Psicoscientifico al quale il Potenzamento è associato. La spesa non può scendere al di sotto di 1 Punto Magia.

**Riduzione Armoniche:** Riduce il numero di Armoniche richieste per l'attivazione del Potere Psicoscientifico al quale il Potenzamento è associato.

**Esempio:** Per quanto riguarda la Telecinesi Maggiore, il Dr. Zanoch vuole poter manipolare due oggetti contemporaneamente ed aumentare il raggio di azione. Per ottenere il primo effetto applica quattro volte l'Aumento di AdI, di fatto raddoppiandola ( $25\% \times 4 = 100\%$ ). Per il secondo effetto decide di aumentare

del 50% il Raggio di Efficacia.

Per il Potere Attacco, invece, vuole semplicemente che sia più efficace. Applica dieci volte l'Aumento di Effetto per raddoppiare ( $10\% \times 10 = 100\%$ ) i danni inflitti dal potere.

## Calcolo della Complessità

La Complessità rappresenta in un unico valore l'impegno richiesto per costruire l'Intensificatore.

Il valore si ottiene moltiplicando il totale delle difficoltà dei vari Potenzamenti al Moltiplicatore che dipende dal Potere ai quali sono applicati. Questi valori sono quindi sommati e moltiplicati per il fattore di correzione in caso in cui più di un Potere venga influenzato.

**Esempio:** L'Intensificatore che il Dr. Zanoch sta tentando di costruire influenza due Poteri. Per quanto riguarda la Telecinesi Maggiore, il valore calcolato è 24 ( $2 \times$  Aumento RdE +  $4 \times$  Aumento AdI)  $\times 7$  (Requisito 18) = 168. Il valore relativo all'Attacco è invece 70 ( $10 \times$  Aumento Effetto)  $\times 5$  (Requisito 8) = 350. Il totale della Complessità sarà quindi 518 ( $168 + 350$ )  $\times 0,8$  (Due poteri) = 414.

## Costruzione dell'Intensificatore

Per assemblare il dispositivo è necessario disporre dei giusti materiali, delle competenze adeguate, del tempo necessario, ecc. La maggior parte dei requisiti dipende dalla Complessità dell'Intensificatore.

**Poteri Psicoscientifici:** Per poter realizzare l'Intensificatore lo Psicoscientziato deve essere in grado di attivare tutti i Poteri influenzati dal dispositivo.

**Materiali:** Per costruire il dispositivo è necessario acquistare materiali il cui costo (espresso in Drog o Crediti) complessivo è indicato nella Tabella degli Intensificatori alla colonna Costo. La reperibilità di questi materiali è *Molto Difficile* a meno che non ci si trovi all'interno di una struttura della Corporazione delle Scienze e si dispone delle adeguate autorizzazioni, nel qual caso scende a *Facile*.

**Tempo:** La costruzione dell'Intensificatore richiede molto impegno. Nella Tabella degli Intensificatori, alla colonna Tempo, è indicato il numero di ore necessarie. Una sessione di lavoro deve essere almeno di due ore, ed è possibile lavorare al ritmo massimo di 8 ore al giorno. Non è necessario che i giorni lavorativi siano contigui e la produzione può essere interrotta a tempo indefinito.

**Punti Avanzamento:** Per realizzare un Intensificatore è necessario impiegare un numero di Punti Avanzamento pari alla sua complessità.

**Test:** Per determinare se la costruzione dell'Intensificatore è riuscita è necessario un Test in Affinità Arcanomacchine. La colonna Test della Tabella degli Intensificatori riporta due valori: il primo indica la difficoltà del Test per la costruzione del dispositivo, il secondo indica la difficoltà per modificarne l'Interfaccia (vedi più avanti).

**Ingombro:** Le dimensioni dell'Intensificatore sono maggior al crescere della sua Complessità. La colon-

na Peso della Tabella degli Intensificatori riporta il peso espresso in kg del dispositivo una volta ultimato. Il suo volume sarà pari al peso espresso in litri o  $\text{dm}^3$ .

Complessità	Costo	Tempo	Test	Peso
fino a 60	2400	16	10/10	0,5
61 - 80	3200	24	15/14	0,5
81 - 110	4400	32	20/18	0,5
111 - 155	6200	48	25/22	1
156 - 205	8200	56	30/26	1,5
206 - 270	10800	72	35/30	3
271 - 345	14160	96	40/34	7
346 - 425	17000	120	45/38	15
426 - 520	20800	144	50/42	28
521 - 630	25200	168	55/46	50
ogni 30	+1200	+8	+2/+1	+15

### Fasi della costruzione

Anzitutto lo Psicoscenziato che si accinge a costruire l'Intensificatore deve essere in grado di utilizzare tutti i Poteri Psicocientifici influenzati dal dispositivo soddisfacendone i requisiti. Quindi deve procurarsi i materiali necessari, eventualmente acquistandoli. A questo punto lo Psicoscenziato si mette all'opera ed impiega i giorni successivi per costruire il dispositivo.

Trascorso il tempo necessario lo Psicoscenziato effettua un Test in Affinità Arcanomacchine la cui difficoltà dipende dalla Complessità.

Se il Test riesce, l'Intensificatore è pronto e lo Psicoscenziato spende tanti Punti Avanzamento quanto il valore della Complessità.

**Esempio:** Ovviamente il Dr. Zanoch è in grado di utilizzare entrambe i poteri Telecinesi Maggiore ed Attacco. Acquista quindi i componenti necessari alla costruzione dell'Intensificatore, spendendo 17000 Drog. La costruzione dell'oggetto lo terrà impegnato per  $(120 / 8 =) 15$  giorni, trascorsi i quali dovrà spendere 414 Punti Avanzamento, e se riuscirà in un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari a 45 avrà realizzato il suo Intensificatore. Il dispositivo peserà 15 kg ed avrà un volume di 15 litri, circa le dimensioni di un grosso zaino.

In caso di fallimento la spesa in termini di Punti Avanzamento è dimezzata, ed è possibile ritentare la costruzione dell'Intensificatore considerandone la Complessità ridotta di 1/4 (ossia moltiplicata per 0,75).

In caso di Fallimento Critico la spesa dei Punti Avanzamento è comunque dimezzata, ma il lavoro è compromesso e va rieseguito per intero.

In caso di Successo Critico l'Intensificatore risulta leggermente più potente del previsto: per ogni Arcano influenzato si sceglie un Potenzamento a caso tra quelli già forniti e si applica una volta in più.

## Interfaccia

Esistono due tipi di Intensificatori: quelli con un'Interfaccia, e quelli senza. I primi possono essere utilizzati solo da un unico utente, ossia colui per il quale è stata realizzata l'Interfaccia. Gli Intensificatori del secondo tipo sono molto più versatili perché possono essere utilizzati da chiunque, ma sono molto più rari perché decisamente più complicati da utilizzare.

Anche se il tipo non può cambiare, gli Intensificatori dotati di Interfaccia possono essere modificati per essere utilizzati da un altro utente. La modifica è complessa e rischia di distruggere il dispositivo, ma è l'unico modo per riutilizzare un Intensificatore appartenuto ad un altro Psicoscenziato.

## Modifica

Per modificare un'Interfaccia è necessario un intervento che richiede l'impiego di 4 ore di lavoro, la spesa di un certo numero di Punti Avanzamento ed un Test riuscito in Affinità Arcanomacchine.

I Punti Avanzamento spesi sono 1/5 della Complessità dell'Intensificatore (arrotondato per difetto), mentre la difficoltà del Test è il secondo valore riportato nella colonna Test della Tabella degli Intensificatori.

**Esempio:** Il Dr. Zanoch nel riordinare uno dei numerosi laboratori della Corporazione trova un Intensificatore abbandonato. Decide di adattarlo alle sue esigenze e quindi modificarne l'Interfaccia. La complessità del dispositivo è 138, per cui dopo quattro ore di lavoro deve riuscire in un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari a 22 e spendere  $(138 / 5 =) 28$  Punti Avanzamento.

Se il Test fallisce l'Interfaccia non sarà invalidata, e si dimezzano i Punti Avanzamento spesi. In caso di Fallimento Critico l'Intensificatore risulterà irrimediabilmente guasto.

Un'Interfaccia può essere modificata in questo modo in modo da funzionare per qualunque richiedente, a patto che partecipi alle operazioni di modifica, ma la spesa in termini di PA deve essere effettuata da chi la esegue.

## Limiti

Ogni giorno è possibile interfacciarsi ad un numero massimo di Intensificatori pari ad 1/5 del valore base di Affinità Arcanomacchine, arrotondato per difetto. Fanno eccezione i dispositivi senza interfaccia.

Gli Psicoscenziati semplicemente non sono in grado di far funzionare un numero maggiore di Intensificatori se non dopo una notte di riposo.

# LA MAGIA RITUALE

Naga significa serpente, e serpentina è la forma degli spiriti allo stato primordiale. Gli spiriti sono una reazione energetica di yineroni e yangeroni che si risolve in un piano differente da quello materiale, ma in grado di influenzarlo originando tal volta il fenomeno conosciuto come "vita".

Ogni spirito origina un flusso di energia, costituita da altri spiriti, durante il quale alcuni di essi vengono assorbiti ed altri vengono emessi, spesso con proprietà differenti. Per mezzo di questo processo ogni naga nasce, cresce, muta e quindi decade in maniera apparentemente casuale.

Prive di corpo materiale e di complessità e potenza enorme sono le Divinità Celesti, le stesse che governano le leggi di queste reazioni energetiche.

È proprio alle Leggi delle Divinità Celesti che si appellano i custodi per mezzo dei loro Rituali Naga. Forti degli insegnamenti impartiti ad alcuni eletti in tempi remoti dalle stesse Divinità Celesti, i custodi sono in grado di manipolare gli spiriti, fondendoli e plasmandoli fino a farli interagire in modo consistente con il mondo fisico.

## Essere un Custode

Sulle stesse leggi impartite ai primi eletti e sul culto delle Divinità Celesti si basa la dottrina spirituale dei Custodi, la più diffusa su Marahan.

Gli stessi esseri umani sono naga, e come tale interagiscono, a loro insaputa, con altri naga, in ogni momento. Disciplina, meditazione ed una oculata condotta morale contribuiscono a migliorare l'uomo dal suo interno, un miglioramento che si ripercuote anche nell'universo dei flussi di karma. Questo sta alla base dei precetti dei custodi.

Esistono due ordini principali alla guida dei custodi: il Luminoso Tempio di Melàs, per quanto riguarda il Llundian, ed il Sacro Tempio di Lahku, nel Brone-run. I due ordini non sono in conflitto diretto tra di loro, ma la tolleranza reciproca è piuttosto labile.

Solitamente i Custodi iniziano il loro noviziato da giovani, spesso appena dodicenni. La durata del noviziato è variabile in base al loro talento e disciplina, ed in questo periodo il giovane vive in seno ad uno

dei numerosi monasteri presenti in tutta Marahan (anche se la concentrazione maggiore è nei due imperi). Alcuni monasteri sorgono al centro di grosse città, ma è usanza far trascorrere il periodo di noviziato nei più isolati monasteri di montagna, lontani dal caos delle metropoli.

Una volta terminato il noviziato, il custode è libero di scegliere come impegnare la sua vita. Alcuni si accontentano di portare la conoscenza dei sacri rituali ad un piccolo villaggio, ove risiede per il resto dei suoi giorni in vece di guida spirituale. Altri ambiscono a cariche più importanti all'interno della gerarchia del tempio, ed intraprendono una scalata al potere non sempre priva di complotti e macchinazioni. Altri ancora diventano viandanti missionari, desiderosi di istruire le civiltà più remote al culto delle divinità celesti.

## Rapporto con il mondo

Il loro scopo principale è quello di istruire le masse ai precetti dello Spiritualismo ed essere una fonte di sapere dal quale tutti possono attingere. Sono considerati molto saggi e spessissimo viene chiesto loro consiglio su decisioni importanti o per mettere fine a dispute. Sono considerati dal popolo di piacevole presenza anche se a volte il prestigio derivante dal loro ruolo sociale mette a disagio i presenti.

Per la classe nobiliare la questione è totalmente diversa. Abituati all'agio ed al potere i nobili ed i benestanti preferiscono circondarsi dei prestigiosi Psicoscienziati piuttosto che degli umili Custodi.

Sebbene ogni Custode leghi in particolar modo le sue pratiche ad una specifica divinità celeste, non rinnega mai nessuna delle altre. Questo desta spesso la curiosità dei più ingenui, chiedendosi come sia possibile rispettare divinità palesemente negative come quelle yang. Lo scopo del Custode è comprendere e diffondere la consapevolezza che il creato è il connubio tra quello che viene considerato "bene" e quello che viene considerato "male", per cui l'uno è imprescindibile dall'altro. Va da se che l'eccesso porta a dei turbamenti nell'armonia, e questo è quello che capita quando alcuni Custodi reietti interpretano

in modo personale e deviato i precetti delle divinità yang (ed in alcuni casi anche le divinità yin) per dar luogo a sette maligne.

### Cosa pensano degli Psicoscienziati

Anche se esistono casi di Custodi studiosi di psicologia, generalmente il Tempio prende le distanze da questa disciplina. Il problema non è la psicologia in sé, ma piuttosto il tipo di atteggiamento che tende (involontariamente) ad alimentare. La psicologia spiega infatti le meccaniche alla base dell'interazione tra spirito e materia; con questi presupposti è fin troppo facile cadere nell'inganno che lo Spiritualismo altro non sia che una vecchia tradizione per creduloni. Di conseguenza si scade nel materialismo causato dalla mera giustificazione meccanicistica del creato, nell'arroganza dell'uomo dominante sulla materia e nell'irriverenza nei confronti degli dei.

Gli Psicoscienziati sono quelli che con maggior fervore abbracciano questa interpretazione, e di conseguenza è facile capire perché i Custodi mal tollerano il loro operato.

### Cosa pensano degli Sciamani

Per i Custodi gli Sciamani rappresentano una realtà lontana sia fisicamente che concettualmente: sono stupiti del fervore con cui gli Sciamani venerino le semplici divinità Terrene ignorando del tutto l'enormità degli dei Celesti, ma d'altro canto gli Sciamani vivono in terre talmente remote che il Tempio non si è mai preoccupato di "civilizzare" le loro usanze con missioni o iniziative simili.

Nei rari casi in cui Custodi e Sciamani entrano in contatto i primi tendono ad avere un atteggiamento di rispetto condiscendente nei confronti dei "cugini primitivi".

### Impiego dei Naga

Come già accennato il potere dei custodi risiede nel saper utilizzare i naga, ossia gli spiriti che sono presenti in ogni istante ed in ogni luogo.

Possono piegare alla loro volontà i naga secondo due metodi principali: le Evocazioni Immediate ed i Rituali di Evocazione, come descritto nei paragrafi successivi.

### Ritualì Naga

I Rituali Naga si suddividono in due categorie principali: le Evocazioni Immediate ed i Rituali di Evocazione.

I primi permettono al custode di generare naga di bassissimo livello, la cui esistenza è limitata nel tempo, in grado di compiere operazioni relativamente poco complesse. Agli occhi di un profano appaiono come un comune Arcano, generato al volere del custode, ma in verità egli non ha la possibilità di creare fiammate o spostare oggetti col pensiero, semplicemente evoca istantaneamente un piccolo naga in grado di farlo per lui.

I Rituali di Evocazione rappresentano il vero potenziale dei custodi. Oltre a permettere di scongiurare ed individuare gli spiriti, i Rituali di Evocazione permettono di generare naga con una coscienza propria e persistenti nel tempo.

Di seguito è riportata la descrizione dettagliata di tutti i Rituali Naga, sia che si tratti di Evocazioni Immediate che di Rituali di Evocazione. Per ognuno saranno fornite le seguenti informazioni:

**Requisiti:** Riporta i requisiti necessari per poter eseguire il rituale. Normalmente il requisito è indicato da un certo punteggio minimo nell'Abilità Rituali Naga, ma in certi casi possono essere richiesti altri componenti, descritti di volta in volta.

**Test:** È la difficoltà del Test di Rituali Naga necessario per eseguire il rituale.

**Punti Magia:** Indica il numero di Punti Magia da spendere per eseguire il rituale.

**Armoniche:** Specifica il numero di Armoniche da impiegare per eseguire il rituale.

**Raggio di Efficacia:** È la distanza dal custode entro la quale il rituale può avere effetto, come indicato nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Effetti degli Arcani".

**Area di Influenza:** È l'area sottoposta agli influssi del rituale, come indicato nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Effetti degli Arcani".

**Resistenza:** Eventuale tipo di Test contro l'Arcano, descritto nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Resistere agli Arcani".

**Durata:** Indica la durata del rituale, come indicato nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Effetti degli Arcani".

Tabella dei Rituali Naga								
Rituale	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata
<b>Evocazioni Immediate</b>								
Armatura	14	34	7	4	Contatto	Uno	Nessuna	Std. Round
Baluardo	26	44	12	6	Contatto	Uno	Nessuna	Std. Round
Cascata d'Acqua	24	42	15	9	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Fantasma	6	28	3	3	Standard	Bonus m <sup>3</sup>	In./Is. SA	Standard
Fiammata	16	38	8	6	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Folata	4	26	3	2	Standard	Uno	Speciale	Un Round
Folgore	24	42	9	7	Standard	Uno	R.F. SD	Istantaneo
Getto d'Acqua	16	36	10	7	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Guarigione	24	42	9	6	Contatto	Uno	Nessuna	Permanente
Illusione	14	34	6	9	Standard	1d6 + B m <sup>3</sup>	In./Is. SA	Standard
Impulso Elettrico	8	30	3	3	Standard	Uno	R.F. SD	Istantaneo
Invisibilità	18	40	9	8	0	Uno	Nessuna	Standard
Linimento	6	28	4	3	Contatto	Uno	Nessuna	Permanente
Maglio	18	44	7	5	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Mano Invisibile	6	30	6	3	Standard	Uno	Nessuna	Std. Round
Mano Poderosa	16	38	12	8	Standard	Uno	Nessuna	Std. Round
Martello	10	28	4	3	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Melodia del Sonno	22	40	8	8	0	Std/2	R.M. DR	Standard
Nenia del Sonno	14	34	4	5	0	Std/2	R.M. DA	Standard
Occhio	14	36	8	9	Std x 10	Standard	Nessuna	Standard
Occhio Cristallino	26	44	15	20	Std x 10	Standard	Nessuna	Standard
Pira	26	42	12	9	Standard	Uno	Sc. SA	Istantaneo
Rimedio	16	34	7	5	Contatto	Uno	Nessuna	Permanente
Scarica Elettrica	16	36	6	5	Standard	Uno	R.F. SD	Istantaneo
Scudo	4	26	3	3	0	Personale	Nessuna	Std. Round
Spruzzo d'Acqua	8	30	5	5	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Tifone	24	42	12	6	0	Standard	Speciale	Un Round
Vampa	10	30	4	4	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo
Vento	14	34	6	3	Standard	Uno	Speciale	Un Round
Volo	16	38	10	10	0	Personale	Nessuna	Standard
<b>Ritualì</b>								
Evocazione I	12*	32	15	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente
Evocazione II	20*	38	20	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente
Evocazione III	24*	42	30	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente
Evocazione IV	28*	46	45	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente
Evocazione V	30*	50	60	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente
Percezione I	6	28	3	3	0	Standard	Nessuna	Standard
Percezione II	14	32	4	5	0	Standard	Nessuna	Standard
Percezione III	18	38	6	7	0	Standard	Nessuna	Standard
Percezione IV	24	42	9	9	Standard	Uno	R.M. DA	Standard
Percezione V	28	48	13	12	Standard	Uno	R.M. DA	Standard
Scongioro I	8	28	4	4	Standard	Uno	R.F. DD	Istantaneo
Scongioro II	16	36	7	7	Std o 0	Uno o Std	R.F. DD	Istantaneo
Scongioro III	20	38	10	10	Std o 0	Uno o Std	R.F. DD	Istantaneo
Scongioro IV	24	42	15	12	Std o 0	Uno o Std	R.F. DD	Istantaneo
Scongioro V	28	46	20	16	Std o 0	Uno o Std	R.F. DD	Istantaneo

### Armatura

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 14

*Test:* 34

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

Tesse una trama di naga a bassa complessità in grado di assorbire i colpi portati dagli avversari. Il naga è in grado di assorbire un totale di 2d6 + Bonus punti di danno fisico od energetico, anche se subiti durante più attacchi, prima di perdere di efficacia.

L'effetto di più arcani di questo tipo sono cumulabili, tuttavia la carica protettiva non può eccedere numericamente il totale dei Punti Magia del fruitore.

### Baluardo

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 26

*Test:* 44

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

Tesse una trama di naga a bassa complessità in grado di assorbire i colpi portati dagli avversari. Il naga è in grado di assorbire un totale di 4d6 + Bonus pun-

ti di danno fisico od energetico, anche se subiti durante più attacchi, prima di perdere di efficacia. L'effetto di più arcani di questo tipo sono cumulabili, tuttavia la carica protettiva non può eccedere numericamente il totale dei Punti Magia del fruitore.

### **Cascata d'Acqua**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 15

*Armoniche:* 9

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando un potente getto d'acqua. Un attacco di questo genere infligge un danno pari ad 1d6 PF e 2d10 + Bonus PR a meno che non venga evitato con un Test contro l'Arcano in Schivare o Parare/Deflettere. La quantità di acqua generata è pari ad 2d6 + Bonus litri, ed invece di essere usata come attacco può essere raccolta ed utilizzata per altri scopi.

### **Evocazione I**

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 12, 100 PA

*Test:* 32

*Punti Magia:* 15

*Armoniche:* Speciale

*Raggio di Efficacia:* Bonus metri

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Questo rituale permette al custode di evocare un naga di livello 1, comunemente chiamato "Baco". Il custode deve infondere parte della sua essenza nel naga al fine di generarlo, e ciò avviene per mezzo della spesa di un determinato numero di Punti Avanzamento, indicato nei requisiti. Se il Rituale di Evocazione dovesse fallire questa spesa viene dimezzata. Il rituale dura due ore, e durante questo periodo assorbe tutta la concentrazione del custode. Al rituale possono essere presenti altri individui, ma ogni disturbo richiede un Test per mantenere la concentrazione, altrimenti l'evocazione fallisce. Al termine dell'evocazione, il naga si manifesta entro pochi metri dal custode.

Le caratteristiche ed i poteri del naga vengono stabiliti dal custode, secondo il metodo descritto più avanti, nel paragrafo "Evocare un Naga".

### **Evocazione II**

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 20, 200 PA

*Test:* 38

*Punti Magia:* 20

*Armoniche:* Speciale

*Raggio di Efficacia:* Bonus metri

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Simile ad Evocazione I, ma viene evocato uno spirito di livello 2, comunemente detto "Millepiedi". L'evocazione dura tre ore.

### **Evocazione III**

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 24, 400 PA

*Test:* 42

*Punti Magia:* 30

*Armoniche:* Speciale

*Raggio di Efficacia:* Bonus metri

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Simile ad Evocazione I, ma viene evocato uno spirito di livello 3, comunemente detto "Serpente". L'evocazione dura quattro ore.

### **Evocazione IV**

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 28, 800 PA

*Test:* 46

*Punti Magia:* 45

*Armoniche:* Speciale

*Raggio di Efficacia:* Bonus metri

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Simile ad Evocazione I, ma viene evocato uno spirito di livello 4, comunemente detto "Volpe". L'evocazione dura sei ore.

### **Evocazione V**

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 30, 1000 PA

*Test:* 50

*Punti Magia:* 60

*Armoniche:* Speciale

*Raggio di Efficacia:* Bonus metri

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Simile ad Evocazione I, ma viene evocato uno spirito di livello 5, comunemente detto "Dragone". L'evocazione dura otto ore.

### **Fantasma**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 6

*Test:* 28

*Punti Magia:* 3

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Bonus m<sup>3</sup>

*Resistenza:* Individuare/Ispezionare, statica, annulla

*Durata:* Standard

Viene generata un'illusione silenziosa, di dimensioni pari all'area influenzata. L'illusione agisce come il



custode desidera, ma non può allontanarsi ad una distanza maggiore di quella del Raggio di Efficacia, altrimenti sparisce. L'illusione può compiere qualsiasi azione con le stesse Abilità del custode che la ha creata, ma è incorporea e silenziosa. È necessario un Test contro l'Arcano per capire che l'illusione non è reale, ma il Master può assegnare un modificatore di +2 o +4 a questo Test in base alla situazione (es. l'apparizione di una guardia non risponde alle domande). In ogni modo il contatto diretto con l'apparizione equivale ad un successo automatico al Test contro l'Arcano.

### **Fiammata**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando una potente fiammata. Un attacco di questo genere infligge un danno pari ad 1d10 + Bonus PF, che possono essere evitati Schivando o Parando l'attacco. Se l'attacco va a segno il bersaglio viene avvolto nelle fiamme ed oltre ai danni iniziali subisce 1d3 PF per Round a meno che non tenti di soffocare le fiamme. Questi danni secondari vengono inflitti per 3 soli Round, poi le fiamme si spengono.

### **Folata**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 4

*Test:* 26

*Punti Magia:* 3

*Armoniche:* 2

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Un Round

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando una folata di vento. Un attacco di questo genere infligge una penalità a tutte le azioni fisiche del bersaglio di -4 per tutta la durata dell'evocazione. Bersagli di dimensioni uguali o inferiori alla metà del custode devono riuscire in un Test Normale in Acrobazia o cadere a terra.

### **Folgore**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, statica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia folgorandolo con una potente scarica elettrica. Un attacco di questo genere colpisce

sempre ed infligge un danno pari ad 1d10 PF e 2d6 + Bonus PR, dimezzabili riuscendo in un Test contro l'Arcano in Resistenza Fisica. Protezioni ed armature metalliche offrono la metà della normale protezione (VP dimezzato, arrotondato per difetto) ma non rischiano nessun tipo di rottura; per tutte le altre protezioni si applicano le regole consuete.

### **Getto d'Acqua**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 16

*Test:* 36

*Punti Magia:* 10

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando un potente getto d'acqua. Un attacco di questo genere infligge un danno pari ad 1 PF e 1d10 + Bonus PR a meno che non venga evitato con un Test contro l'Arcano in Schivare o Parare/Deflettere. La quantità di acqua generata è pari ad 1d6 + Bonus litri, ed invece di essere usata come attacco può essere raccolta ed utilizzata per altri scopi.

### **Guarigione**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Il naga ha grandi facoltà curative nei confronti di esseri viventi e spiriti, sanando 2d6 + Bonus PF e tutti i PR. Questo tipo di cura ha inoltre le benefiche conseguenze di un successo automatico in un Test in Pronto Soccorso, bloccando emorragie, scongiurando il pericolo di infezioni, ecc.

### **Illusione**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 14

*Test:* 34

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 9

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus m<sup>3</sup>

*Resistenza:* Individuare/Ispezionare, statica, annulla

*Durata:* Standard

Viene generata un'illusione di dimensioni pari all'area influenzata. L'illusione agisce come il custode desidera, ma non può allontanarsi ad una distanza maggiore di quella del Raggio di Efficacia, altrimenti sparisce. L'illusione può compiere qualsiasi azione con le stesse Abilità del custode che la ha creata, ma è incorporea. L'illusione di una creatura o di una situazione pericolosa (es. una parete che crolla) può incutere timore all'avversario e farlo tentennare; in queste situazioni si considera come se il custode ten-

ti di Intimidire o Raggirare/Convincere tramite l'illusione, ed ha un modificatore di +5 ai Test relativi. L'effetto sugli avversari va stabilito dal Master, ma di solito equivale ad una penalità di -2 a tutti i Test fintanto che la situazione di minaccia permane.

È necessario un Test contro l'Arcano modificato di -4 per capire che l'illusione non è reale. Ad ogni modo il contatto diretto con l'apparizione equivale ad un successo automatico al Test contro l'Arcano.

### **Impulso Elettrico**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 8

*Test:* 30

*Punti Magia:* 3

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, statica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando un impulso elettrico. Un attacco di questo genere infligge un danno pari ad 1d3 PF ed 1d6 + Bonus PR, dimezzabili riuscendo in un Test contro l'Arcano in Resistenza Fisica. Protezioni ed armature metalliche offrono la metà della normale protezione (VP dimezzato, arrotondato per difetto) ma non rischiano nessun tipo di rottura; per tutte le altre protezioni si applicano le regole consuete.

### **Invisibilità**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 18

*Test:* 40

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 8

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Il naga assume la colorazione dell'ambiente che lo circonda in maniera talmente verosimile da risultare quasi invisibile, quindi circonda il bersaglio e rende invisibile anche lui. La colorazione del naga ha anche un effetto tridimensionale, e lo rende identificabile solo a seguito di un'attenta ispezione. Il bersaglio ottiene un modificatore di +10 a tutti i Test di Furtività/Nascondersi al fine di celare la sua persona dalla vista, ed un ulteriore +5 se resta completamente immobile.

### **Linimento**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 6

*Test:* 28

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Il naga ha limitate facoltà curative nei confronti di esseri viventi e spiriti, sanando 1 PF ed 1d6 + Bonus PR. Questo tipo di cura, seppur limitato, ha le conse-

guenze di un Test riuscito in Pronto Soccorso, bloccando emorragie, scongiurando il pericolo di infezioni, ecc.

### **Maglio**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 18

*Test:* 44

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga assume forma di un globo diafano che si materializza nei pressi del custode e repentinamente si abbatte sul bersaglio. Un colpo di questo genere infligge un danno di tipo contundente pari a 2d6 PF ed 1d6 + Bonus PR.

I globi colpiscono automaticamente, ma il bersaglio può tentare un Test contro l'Arcano in Schivare, Parare o Deflettere, riducendo o annullando i danni come si trattassero di un normale attacco. Eventuali protezioni assorbono normalmente i danni.

Una volta sferrato l'attacco, il naga svanisce.

### **Mano Invisibile**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 6

*Test:* 30

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

Il naga generato è in grado di esercitare manipolazioni a distanza su oggetti, come se avesse un valore totale in Forza pari ad 1d10 + Bonus. L'oggetto può essere mosso in ogni direzione o altezza, a patto che resti una sfera di raggio pari al Raggio di Efficacia centrata sul custode. Se l'oggetto manipolato esce da questo raggio, il naga sparisce e l'Arcano va eseguito nuovamente. L'oggetto viene manipolato come se il custode stesso lo stia usando con una sola mano, ed a tal fine possono essere richiesti eventuali Test, penalizzati però di 4 punti.

### **Mano Poderosa**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 8

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

Il naga generato è in grado di esercitare manipolazioni a distanza su oggetti, come se avesse un valore totale in Forza pari al totale dei Punti Magia del custode. L'oggetto può essere mosso in ogni direzione o altezza, a patto che resti una sfera di raggio pari al Raggio di Efficacia centrata sul custode. Se l'oggetto manipolato esce da questo raggio, il naga sparisce e

l'Arcano va eseguito nuovamente. L'oggetto viene manipolato come se il custode stesso lo stia usando con una sola mano, ed a tal fine possono essere richiesti eventuali Test. In base al tipo di azione il Master può decidere di applicare opportune modifiche, come ad esempio se si tenta di manipolare un oggetto al di là di una parete.

### **Martello**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 10

*Test:* 28

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga assume forma di un globo diafano che si materializza nei pressi del custode e repentinamente si abbatte sul bersaglio. Un colpo di questo genere infligge un danno di tipo contundente pari a 1d6 PF ed 1d3 + Bonus PR.

I globi colpiscono automaticamente, ma il bersaglio può tentare un Test contro l'Arcano in Schivare, Parare o Deflettere, riducendo o annullando i danni come si trattassero di un normale attacco. Eventuali protezioni assorbono normalmente i danni.

Una volta sferrato l'attacco, il naga svanisce.

### **Melodia del Sonno**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 22

*Test:* 40

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 8

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Metà dello standard

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, riduce

*Durata:* Standard

Il naga è in grado di emettere frequenze sonore in grado di addormentare tutti i bersagli scelti dal custode entro l'Area di Influenza, a patto che siano in grado di udirle. I bersagli sono immediatamente colpiti da una forte sonnolenza che penalizza tutte le loro azioni di -2. Chi fallisce il Test contro l'Arcano in Resistenza Mentale cade addormentato nel Round successivo.

Il sonno e la sonnolenza durano 1d6 + Bonus minuti. Chi è caduto addormentato può essere risvegliato impiegando un'Azione Intenzionale (non è richiesto nessun test), ma subisce comunque gli effetti della sonnolenza.

### **Nenia del Sonno**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 14

*Test:* 34

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Metà dello standard

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard

Il naga è in grado di emettere frequenze sonore in grado di addormentare un numero di bersagli pari al Bonus entro l'Area di Influenza, a patto che siano in grado di udirle. A partire dai bersagli più vicini al custode, chi fallisce il Test contro l'Arcano viene colto da una forte sonnolenza e subisce una penalità di -2 a tutti i Test. Nel Round successivo, chi tra questi fallisce un ulteriore Test Normale in Resistenza Fisica cade addormentato.

Il sonno e la sonnolenza durano 1d6 + Bonus minuti. Chi è caduto addormentato può essere risvegliato impiegando un'Azione Intenzionale (non è richiesto nessun test), ma subisce comunque gli effetti della sonnolenza.

### **Occhio**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 14

*Test:* 36

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 9

*Raggio di Efficacia:* Standard x 10

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Il naga assume le sembianze di un luogo, come fosse un piccolo plastico tridimensionale. Vengono riprodotte tutte le forme normalmente visibili. Il luogo è scelto dal custode, ma deve essere entro il Raggio di Efficacia, che è 10 volte lo standard. L'area riprodotta è quella entro l'Area di Influenza, che è quella standard.

Il custode può controllare ogni zona riprodotta dal naga, ma il plastico non riproduce l'interno di oggetti chiusi; a tal fine un oggetto viene considerato chiuso se non ha un'apertura di almeno 20 cm di diametro. Il naga è visibile solo agli occhi del custode.

### **Occhio Cristallino**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 26

*Test:* 44

*Punti Magia:* 15

*Armoniche:* 20

*Raggio di Efficacia:* Standard x 10

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Simile all'Evocazione Immediata Occhio, ma è in grado di individuare anche forme invisibili, che siano tangibili o meno, e gli spazi vengono considerati chiusi quando sono privi di aperture più grandi di 10 cm di diametro.

### Percezione I

*Tipo:* Rituale  
*Requisiti:* 6  
*Test:* 28  
*Punti Magia:* 3  
*Armoniche:* 3  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Standard  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard

Questo rapido rituale permette al custode di stabilire la presenza di spiriti entro l'Area di Influenza. Siano essi visibili o no, il custode riesce a percepire la presenza ma non il numero né il tipo o la posizione.

Tuttavia, come già accennato, esistono naga in ogni luogo ed in ogni momento. Il rituale permette al custode di percepire solo gli spiriti di livello significativo, ossia tutte le creature viventi e tutti i naga di livello 1 o maggiore. Le Evocazioni Immediate non sono quindi comprese.

Il custode non distingue il numero e la potenza dei naga percepiti, ma è in grado di escludere chiunque desideri, cosicché la presenza di compagni non interferisce con il rituale, che altrimenti rivelerebbe una presenza costante di spiriti: gli stessi compagni.

### Percezione II

*Tipo:* Rituale  
*Requisiti:* 14  
*Test:* 32  
*Punti Magia:* 4  
*Armoniche:* 5  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Standard  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard

Simile al Rituale di Percezione I, ma in più il custode è in grado di stabilire il numero di spiriti percepiti ed il loro potere in termini di Mana, anche se non è in grado di stabilire la posizione di ognuno di loro.

### Percezione III

*Tipo:* Rituale  
*Requisiti:* 18  
*Test:* 38  
*Punti Magia:* 6  
*Armoniche:* 7  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Standard  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard

Simile al Rituale Percezione II, ma ora il custode è in grado di stabilire la posizione di ogni spirito in termini di direzione e distanza. Per stabilire la posizione esatta, tuttavia, il custode deve riuscire in un Test Difficile in Ispezionare/Cercare, modificato però da un Bonus di +8.

### Percezione IV

*Tipo:* Rituale  
*Requisiti:* 24  
*Test:* 42  
*Punti Magia:* 9  
*Armoniche:* 9  
*Raggio di Efficacia:* Standard  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla  
*Durata:* Standard

Il custode, grazie a questo rituale, è in grado di percepire i flussi di energia di un naga, e da questi comprenderne il tipo.

Al custode è sufficiente concentrarsi per un Round per percepire i flussi nel naga, e quindi per la durata del rituale egli può in effetti esaminare più di un bersaglio.

Ogni bersaglio, se riesce nel Test contro l'Arcano, è in grado di mascherare la sua natura. In questo caso il custode è costretto ad eseguire una seconda volta il rituale per tentare di esaminare nuovamente lo stesso bersaglio.

Come detto, il tipo di flusso karmico indica la natura del naga; di seguito vengono chiariti i vari tipi di flusso.

**Entra dal basso ed esce dalla testa:** Se il karma entra dal basso ed esce dalla testa in un flusso continuo di assorbimento e rigenerazione dell'energia spirituale si tratta di un essere vivente.

**Non si distingue un alto ed un basso:** Se non è possibile individuare un alto ed un basso ed il karma fluisce in tutte le direzioni, quasi pulsando, il naga è stato evocato tramite un sortilegio od un Rituale di Evocazione.

**Ribolle e scoppietta irregolarmente:** Se il karma ribolle e scoppietta in maniera irregolare, lo spirito è stato originato da un'alterazione dei naturali flussi di karma: in questo caso si tratta di Spiriti Corrotti.

**Si irradia in tutte le direzioni:** Qualora il karma venga irradiato in tutte le direzioni ed apparentemente solo in uscita, allora si tratta di uno spirito di origine sovranaturale, come una divinità.

### Percezione V

*Tipo:* Rituale  
*Requisiti:* 28  
*Test:* 48  
*Punti Magia:* 13  
*Armoniche:* 12  
*Raggio di Efficacia:* Standard  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla  
*Durata:* Standard

Il Rituale di Comprensione Naga ha un funzionamento simile al Rituale Percezione IV, ma viene individuato, oltre al tipo di flusso karmico, anche il colore e la sua tonalità, dal quale è possibile trarre numerose informazioni.

Il colore in sé indica lo stato d'animo del naga. Di seguito vengono descritti i colori di base ed i loro significati.

Colore	Significato
Giallo	Concentrato, meditabondo
Arancione	Stressato, preoccupato, confuso
Rosso	Adirato, ostile
Viola	Depresso, triste, afflitto
Blu	Intimorito, terrorizzato
Azzurro	Allegro, felice, innamorato
Verde	Calmò, rilassato

Più colori possono mescolarsi insieme in striature, in condizioni particolari. L'intensità e la luminosità del flusso indica, ovviamente, il potere del naga, e dipende dalla Mana dello spirito. La brillantezza e la saturazione del colore del karma ne indica la purezza, e quindi l'animo dello spirito. Un karma dai colori grigi e spenti indica di solito uno spirito empio e malvagio mentre un karma dal colore limpido e acceso delinea uno spirito nobile.

### Pira

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 26

*Test:* 42

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 9

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando una colonna di fiamme. Un attacco di questo genere infligge un danno pari a 2d10 + Bonus PF, che possono essere evitati con un Test contro l'Arcano in Schivare. Se viene colpito, il bersaglio viene avvolto nelle fiamme e subisce 1d6 PF per Round a meno che non tenti di soffocarle. Questi danni secondari vengono inflitti per 3 Round, poi le fiamme si spengono.

### Rimedio

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 16

*Test:* 34

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Il naga ha facoltà curative nei confronti di esseri viventi e spiriti, sanando 1d6 + Bonus PF ed 1d10 PR. Questo tipo di cura ha inoltre le benefiche conseguenze di un Test riuscito in Pronto Soccorso, bloccando emorragie, scongiurando il pericolo di infezioni, ecc.

### Scarica Elettrica

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 16

*Test:* 36

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, statica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando una scarica di energia elettrica. Un attacco di questo genere colpisce sempre ed infligge un danno pari ad 1d6 PF ed 1d10 + Bonus PR, dimezzabili riuscendo in un Test contro l'Arcano in Resistenza Fisica. Protezioni ed armature metalliche offrono la metà della normale protezione (VP dimezzato, arrotondato per difetto) ma non rischiano nessun tipo di rottura; per tutte le altre protezioni si applicano le regole consuete.

### Scongioro I

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 8

*Test:* 28

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Il Rituale di Scongioro permette al custode di attaccare e distruggere gli spiriti. Non vengono influenzati dal rituale tutti i naga di origine naturale, ma solo gli Spiriti Corrotti, gli spiriti di origine sovrannaturale, i naga normalmente evocati di livello 1 e qualsiasi altro spirito creato artificialmente. I naga dentro al loro vincolo, quando questo è chiuso, sono protetti dal Rituale di Scongioro.

Il bersaglio subisce un danno pari a 1d10 + Bonus Punti Ferita, che possono essere dimezzati con un Test contro l'Arcano basato sulla Resistenza Fisica. Se a seguito di questo attacco i PF dello spirito sono zero o meno, viene distrutto e si disgrega. Le creature colpite devono comunque riuscire in un Test Facile di Resistenza Mentale o allontanarsi intimorite, a meno che non siano costrette in qualche modo a non fuggire.

In alternativa al danno è possibile forzare un Confronto Spirituale, sempre che il naga fallisca il Test di Resistenza contro l'Arcano. Qualora l'esito del Confronto risulti favorevole al custode, questi assume il controllo dello spirito ed eventualmente spezza il legame con il precedente padrone.

### Scongioro II

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 16

*Test:* 36

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard o 0

*Area di Influenza:* Un bersaglio o Standard

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Simile al Rituale di Scongioro I, ma vengono influenzati anche i naga di livello 2. In caso di attacco diretto il danno inflitto è pari a  $2d10 + \text{Bonus Punti Ferita}$ .

In alternativa è possibile infliggere un attacco ad area. Vengono influenzati tutti i naga di livello 1 entro un'Area di Influenza di dimensioni Standard centrata sul custode, ed il danno inflitto è pari ad  $1d6 + \text{Bonus Punti Ferita}$ . Anche in questo caso le creature colpite devono riuscire in un Test Facile di Resistenza Mentale o allontanarsi intimorite, a meno che non siano costrette in qualche modo a non fuggire.

### Scongioro III

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 20

*Test:* 38

*Punti Magia:* 10

*Armoniche:* 10

*Raggio di Efficacia:* Standard o 0

*Area di Influenza:* Un bersaglio o Standard

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Simile al Rituale di Scongioro II, ma vengono influenzati anche i naga di livello 3 o meno. In caso di attacco diretto il danno inflitto è pari a  $3d10 + \text{Bonus Punti Ferita}$ .

L'attacco ad area influenza tutti i naga di livello 2 o meno, infliggendo un danno pari ad  $2d6 + \text{Bonus Punti Ferita}$ . I naga di livello 1 non possono effettuare il Test di Resistenza contro l'Arcano e devono comunque allontanarsi intimoriti (salvo forza maggiore).

### Scongioro IV

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 15

*Armoniche:* 12

*Raggio di Efficacia:* Standard o 0

*Area di Influenza:* Un bersaglio o Standard

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Simile al Rituale di Scongioro III, ma vengono influenzati anche i naga di livello 4 o meno. In caso di attacco diretto il danno inflitto è pari a  $5d10 + \text{Bonus Punti Ferita}$ .

L'attacco ad area influenza tutti i naga di livello 3 o meno, infliggendo un danno pari ad  $3d6 + \text{Bonus Punti Ferita}$ . I naga di livello 2 o meno non possono effettuare il Test di Resistenza contro l'Arcano e devono comunque allontanarsi intimoriti (salvo forza maggiore).

### Scongioro V

*Tipo:* Rituale

*Requisiti:* 28

*Test:* 46

*Punti Magia:* 20

*Armoniche:* 16

*Raggio di Efficacia:* Standard o 0

*Area di Influenza:* Un bersaglio o Standard

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

Simile al Rituale di Scongioro IV, ma vengono influenzati tutti i naga evocati e gli spiriti fino a livello 5. In caso di attacco diretto il danno inflitto è pari a  $7d10 + \text{Bonus Punti Ferita}$ .

L'attacco ad area influenza tutti i naga di livello 4 o meno, infliggendo un danno pari ad  $5d6 + \text{Bonus Punti Ferita}$ . I naga di livello 3 o meno non possono effettuare il Test di Resistenza contro l'Arcano e devono comunque allontanarsi intimoriti (salvo forza maggiore).

### Scudo

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 4

*Test:* 26

*Punti Magia:* 3

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:*  $1d6 + \text{Bonus Round}$

Tesse una trama di naga a bassa complessità in grado di assorbire i colpi portati dagli avversari. Il naga è in grado di assorbire un totale di  $1d6 + \text{Bonus punti di danno fisico od energetico}$ , anche se subiti durante più attacchi, prima di perdere di efficacia.

L'effetto di più arcani di questo tipo sono cumulabili, tuttavia la carica protettiva non può eccedere numericamente il totale dei Punti Magia del fruitore.

### Spruzzo d'Acqua

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 8

*Test:* 30

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando un potente getto d'acqua. Un attacco di questo genere infligge un danno pari ad  $1d3 + \text{Bonus PR}$  a meno che non venga evitato con un Test contro l'Arcano in Schivare o Parare/Deflettere. La quantità di acqua generata è pari ad  $1 + \text{Bonus litri}$ , ed invece di essere usata come attacco può essere raccolta ed utilizzata per altri scopi.

### **Tifone**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 24

*Test:* 42

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Un Round

Il naga è in grado di attaccare tutti i bersagli entro l'Area Influenzata con una terribile folata di vento, che parte dal custode e si espande in tutte le direzioni. Un attacco di questo genere fa cadere a terra e proietta ad 1d6 metri di distanza tutti i bersagli di dimensioni pari o inferiori al doppio di quelle del custode, a meno che non riescano in un Test Difficile di Acrobazia. Il movimento dei bersaglio è comunque dimezzato, e tutte le loro azioni fisiche vengono penalizzate di 8 punti.

### **Vampa**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 10

*Test:* 30

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Schivare o Parare/Deflettere, statica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando una vampa di fuoco. Un attacco di questo genere infligge un danno pari ad 1d6 + Bonus PF, che possono essere evitati Schivando o Parando l'attacco.

### **Vento**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 14

*Test:* 34

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Un Round

Il naga è in grado di attaccare un bersaglio entro il Raggio di Efficacia generando una potente folata di vento. Un attacco di questo genere fa cadere a terra i bersagli di dimensioni pari o inferiori a quelle del custode, a meno che non riescano in un Test Difficile di Acrobazia. Il movimento del bersaglio è comunque dimezzato, e tutte le sue azioni fisiche vengono penalizzate di 6 punti.

### **Volo**

*Tipo:* Evocazione Immediata

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 10

*Armoniche:* 10

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Il naga è in grado di far volare il custode che lo ha evocato ad una velocità massima pari al doppio del Movimento.

Da notare che, qualora l'effetto dell'Evocazione Immediata termini mentre il custode è in volo, a meno che egli non sia in grado di formulare nuovamente l'Arcano inizia a precipitare.

# I NAGA

Il termine “naga”, che significa “serpente”, è sinonimo di spirito, e viene usato in virtù della loro tipica forma serpentina. Gli spiriti nascono da un’aggregazione di energia spirituale che può avvenire in molti modi differenti, sia naturali che artificiali. I custodi, in particolare, sono maestri nelle tecniche di manipolazione dei naga. Essi sono in grado di generare sia “semplici” naga in grado di originare un effetto magico (come una folata di vento o una barriera di energia), che naga “complessi” dotati di una propria coscienza e volontà.

Nel primo caso, ossia i naga “semplici”, l’esistenza dello spirito è assai breve, limitata nel tempo e nel potere. In questo caso il naga è una sorta di “meccanismo” in grado di trasformare l’energia spirituale del custode in un arcano.

Nel caso dei naga “complessi”, invece, lo spirito generato diventa un vero e proprio essere vivente, anche se soggetto a molte limitazioni e comunque in possesso di almeno altrettanti poteri sovranaturali. In questo capitolo verranno descritti tutti i dettagli relativi a questa seconda categoria di naga.

## Concetti di Base

Le entità alla base dell’interazione tra gli spiriti ed il mondo fisico sono sostanzialmente tre: il naga, il maestro che lo controlla ed il vincolo che rappresenta il suo legame col mondo terreno. Il maestro, una volta controllato il naga (e quindi stabilito un Legame), gli assegna un vincolo. Da quel momento entrano in gioco le relazioni che seguono:

- Il vincolo serve al naga come legame col mondo materiale.
- Il vincolo rappresenta un rifugio sicuro per il naga, unico luogo che gli permette di rigenerarsi.
- Il Legame garantisce al maestro il controllo delle azioni del naga.
- Il Legame permette al maestro di aprire o chiudere il vincolo che contiene il naga.
- Il maestro può sfruttare i poteri di un naga controllato aprendone il vincolo.

Quelle appena elencate non sono in verità le uniche relazioni in gioco, ma sono di certo le più evidenti e

sono sufficienti ad avere un’idea di come vengono gestiti gli spiriti da chi ha la possibilità di farlo. Il resto del capitolo analizzerà in modo esaustivo tutti gli aspetti della questione.

## Controllare un naga

Anche se i naga sono dotati di volontà propria, è possibile stabilire un legame con esso in modo da poter imporre la propria volontà sulla loro. Purtroppo è vero anche il contrario, ed in alcuni casi è il naga ad imporre la sua volontà. Parleremo quindi di Legame quando la volontà del naga viene dominata, e di Possessione quando il naga riesce ad imporre la propria volontà ed a dominare quella dell’ospite. L’una o l’altra relazione di controllo è indispensabile al naga per accedere al vincolo che lo lega al mondo materiale, operazione di vitale importanza per uno spirito; ne consegue che un naga senza legame relegato fuori da un vincolo risulti particolarmente aggressivo e tenti di possedere qualunque creatura con la quale entri in contatto.

## Confronto Spirituale

Il Confronto Spirituale è una sorta di battaglia mentale che avviene allo scopo di imporre la propria volontà su quella di un naga (o per evitare che il naga imponga la propria).

Il Confronto Spirituale può essere iniziato solo da (o nei confronti di) un naga privo di legami di controllo, e si risolve con una Azione di Contrasto basata sull’Abità Volontà di chi lo inizia e l’Abità Volontà (resistenza attiva) o l’Abità Resistenza Mentale (resistenza passiva) della controparte. Se possibile, vanno applicati i modificatori elencati di seguito.

- Chi ha evocato un naga, conoscendone esattamente la struttura ha sempre un +4 nei suoi confronti durante i Confronti Spirituali.
- Chi effettua una resistenza passiva utilizzando l’Abità Resistenza Mentale può spendere Punti Magia per migliorare il proprio Test, come se stesse resistendo ad un arcano.

Vincere l’Azione di Contrasto utilizzando una resistenza passiva risolve il Confronto Spirituale con un



nulla di fatto. Chi l'aveva iniziato non può effettuare un nuovo tentativo prima di 1d6 ore.

Se non rientra nel caso precedente, il Confronto Spirituale si conclude con un Legame se a vincere è stato un essere vivente, o con una Possessione se è stato il naga a prevalere.

### Legame

Viene stabilito una volta per tutte il rapporto maestro/servitore tra l'essere vivente ed il naga. Se il maestro ha a disposizione un Vincolo adatto, può associarvi il naga, altrimenti è come se il vincolo fosse stato distrutto dopo essere stato aperto.

### Possessione

L'essere vivente acquisisce automaticamente il Difetto "Posseduto" ad un livello pari al livello del naga, o aumenta il livello di tale Difetto dello stesso valore. Il posseduto diventa automaticamente il vincolo al quale il naga (o i naga) sono legati. Sul suo corpo appare una voglia o una cicatrice che lo identifica come tale. Può essere interpretato allo stesso modo del simbolo inciso sui normali vincoli, ma chi è in grado di farlo sa che si tratta del risultato di una possessione. La forza del vincolo è pari al livello del Difetto.

## Sciogliere un Legame

Mentre una Possessione può essere solo esorcizzata, un Legame può essere sciolto in vari modi.

### Abbandono

Un maestro può decidere di annullare un legame in ogni istante. Avviene in modo automatico ed irreversibile, per cui per stabilire un nuovo legame è necessario effettuare un nuovo Confronto Spirituale.

### Dissoluzione

Tutti i Legami stabiliti tra un maestro ed i naga dominati si sciolgono automaticamente alla sua morte.

### Distruzione

L'unico modo di impadronirsi di un naga controllato consiste nel distruggere il legame che lo unisce al suo maestro. Questa azione può essere effettuata solo se il vincolo che contiene il naga è aperto (quindi potrebbe essere necessario forzarlo).

L'azione si risolve con una Azione di Contrasto basata sull'Abilità Volontà di chi compie l'azione e la stessa Abilità del maestro del naga (anche se quest'ultimo non è presente).

Se il maestro del naga vince l'Azione di Contrasto, il tentativo di distruzione del Legame fallisce e non può essere tentato nuovamente prima di 1d6 ore; in caso contrario il Legame viene sciolto.

## Limite sui Legami

Un maestro non può stabilire un numero arbitrario di Legami. La somma dei livelli dei naga controllati non può eccedere la metà del punteggio di Carisma. Nel caso in cui un maestro che abbia già raggiunto questo limite desideri controllare altri naga dovrà prima sciogliere uno o più Legami esistenti.

## Esorcismo

L'esorcismo viene praticato per liberare una creatura di parte o tutti i suoi livelli nel Difetto "Posseduto". Chi ha la sventura di avere livelli in questo difetto non è posseduto da un solo spirito, ma piuttosto da una serie di spiriti; per questa ragione lo scongiuro può essere effettuato per passi.

Essendo la possessione confinata in un vincolo chiuso, è necessario dapprima forzare un vincolo di Forza arbitraria (da 1 a 5) a scelta; se la forzatura ha esito positivo, è sufficiente riuscire in un Rituale di Scongiuro dello stesso livello. Se anche questo riesce, il livello di possessione diminuisce dello stesso valore della Forza del Vincolo forzato.

**Esempio:** Aster ha il Difetto Posseduto a livello 5. Vanior, che è un Custode, decide di sanare almeno in parte l'amico. Tenta di forzare un vincolo di forza 3 per stanare gli spiriti maligni dalla loro magione. Riesce nell'impresa, e nonostante sia molto provato tenta di eseguire uno Scongiuro III. Riesce anche in questo, e distrugge più della metà degli spiriti che infestano Aster, il cui Livello di Possessione scende a 2. Se il Rituale di Scongiuro non fosse riuscito, Vanior avrebbe avuto solo pochi minuti a disposizione per ritentare, prima che il vincolo si fosse richiuso da solo.

## Il Vincolo

Il vincolo è un oggetto fisico che rappresenta il collegamento del naga (appartenente alla sfera spirituale) con la sfera materiale. Senza un oggetto del genere il naga è molto vulnerabile, in quanto non può rigenerare i danni subiti e l'energia spirituale utilizzata, inoltre il vincolo funge da "riparo" per il naga, come vedremo più avanti.

## Creazione

Qualsiasi creatura o oggetto non magico e privo di caratteristiche arcane può diventare un vincolo. Il vincolo è caratterizzato da un valore che ne rappresenta la forza: esso indica sia il tipo di naga al quale può essere collegato, sia la sua resistenza all'essere violato, come verrà descritto più avanti.

Per creare un vincolo (o meglio tramutare oggetto in vincolo) è necessario un Test Facile in Rituali Naga, modificato di +2 per ogni punto di forza ad esso attribuito. L'operazione, che dura non più di 10 minuti, prevede la tracciatura di un simbolo della dimensione di una moneta sull'oggetto. Tale simbolo può essere interpretato automaticamente da qualsiasi personaggio con un punteggio di base in Rituali Naga di almeno 5, ed indica la forza del vincolo (oltre al fatto che l'oggetto è un vincolo).

## Associazione

Associare un naga ad un vincolo è un'operazione automatica, a patto che il vincolo non sia già associato ad un altro naga, che la forza sia sufficiente e che chi esegue l'operazione abbia stabilito un Legame col naga.

## Apertura

L'apertura del vincolo permette al naga che lo contiene di manifestarsi o comunque di manifestare i suoi poteri.

Solo il maestro di un naga, ossia chi lo controlla, può aprire il vincolo al quale è associato, ma l'azione non è automatica. È necessario riuscire in un Test in Volontà e spendere un determinato numero di Punti Magia, che non possono essere rigenerati fintantoché il vincolo resta aperto. La manifestazione di verifica dopo un determinato numero di Round. Difficoltà del Test, spesa in termini di PM e tempo di attesa dipendono dal livello del Naga e sono riportati nella Tabella dei Naga.

Per aprire un vincolo è necessario avere un contatto diretto con esso.

### Prima Apertura

Si parla di "prima apertura" quando si ha a che fare con un vincolo chiuso contenente un naga senza nessuna relazione di controllo (né Legame né Possessione).

In questo caso chiunque può tentare di aprire il vincolo, ma se l'operazione riesce il naga tenta immediatamente di possederlo avviando un Confronto Spirituale nei suoi confronti. Naturalmente è possibile effettuare una resistenza passiva.

## Chiusura

La chiusura del vincolo avviene in modo automatico ed istantaneo in due casi: al volere del maestro (purché esista contatto diretto col vincolo) o quando viene allontanato a più di un metro dal maestro. Se manifesto, il naga sparisce.

Il vincolo, quando chiuso, rappresenta una protezione per il naga, rendendolo immune da tutti i Rituali di Scongioro. Inoltre solo se chiuso nel suo vincolo può rigenerare i danni subiti e l'energia spirituale impiegata, secondo i normali ritmi.

## Forzatura

L'unico modo per aprire un vincolo contenente un naga sottoposto ad una relazione di controllo (Legame o Possessione) è tentare di forzarlo. Solitamente l'operazione viene effettuata per esorcizzare una Possessione, ma può essere utilizzata anche per distruggere un naga di un avversario.

L'operazione è traumatica anche per chi la intraprende, in quanto richiede una spesa in termini di Punti Avanzamento necessaria anche qualora l'operazione non vada a buon fine.

La spesa è pari a 20 PA per ogni punto di forza del vincolo e l'operazione si risolve con un Test Normale in Rituali Naga, modificato di -4 per ogni punto di forza del vincolo.

In caso di esito positivo, il vincolo resta aperto per 2d6 Round.

## Distruzione

Un vincolo viene distrutto quando il simbolo che lo contraddistingue viene cancellato (per almeno il 40% della sua superficie) oppure fisicamente spezzato (ossia due o più porzioni risultano su due o più frammenti distinti). Semplici graffi e leggere abrasioni su tale simbolo non sono sufficienti a distruggere un vincolo. L'esito della distruzione dipende dallo stato del vincolo.

### Aperto

Il naga viene semplicemente privato del suo vincolo. Il maestro che controlla il naga può creare un altro vincolo ed eseguire una nuova associazione.

In caso di Possessione il naga resta privo di qualunque relazione di controllo, ed è estremamente vulnerabile (ed aggressivo).

### Chiuso

Se il vincolo era chiuso, il naga in esso contenuto viene definitivamente distrutto, come se fosse stato vittima di Rituali di Scongioro.

## Evocare un Naga

L'evocazione di un naga è un processo complicato che permette al custode di infondere vita propria ad un frammento della sua essenza. Il custode infatti "brucia" parte del suo essere (operazione rappresentata dalla spesa di Punti Avanzamento) per originarne un altro.

L'evocazione di naga avviene utilizzando uno dei Rituali di Evocazione. Durante il processo viene preparato il vincolo che conterrà lo spirito, ed al termine del rituale il custode vi rinchiude il naga. La prima operazione necessaria per ottenere i suoi servizi sarà dunque quella di tentare di controllarlo, come descritto in precedenza.

Il naga generato avrà varie caratteristiche e sarà in possesso di alcuni poteri speciali. Nei paragrafi che seguono verrà descritto come definire le capacità dei naga evocati dai custodi, mentre di seguito viene fornita una linea guida sul come procedere tra le varie fasi dell'evocazione.

### Scelta del Livello del Naga

Dalla scelta del livello dipende la maggior parte dei fattori che influiscono sulla potenza del naga. In particolare, dopo la scelta del livello è possibile determinare le Caratteristiche e le Abilità iniziali del naga, usate nelle fasi seguenti.

### Calcolo dei Punti Potere

I Punti Potere vengono utilizzati per conferire al naga caratteristiche sovranaturali. Questi punti vengono calcolati anche in base ai Punti Magia che il Custode decide di spendere per l'evocazione, quindi vanno calcolati in questa fase.

### Evocazione

Anche se il naga non è stato ulteriormente definito, è possibile effettuare l'evocazione vera e propria con il rituale di evocazione appropriato. Se il rituale fallisce, il custode deve ricominciare daccapo.

### Confronto Spirituale

Dopo averlo evocato, il custode deve controllare il naga prima di poterlo chiudere nel vincolo. Se il custode fallisce, subisce uno o più livelli di possessione, ed il processo si conclude con questa fase (dato che ai fini della possessione non è importante definire i poteri del naga).

### Definizione del Naga

A questo punto è possibile definire tutte le altre informazioni del naga: Abilità Extra, Poteri Naga, Aspetto, ecc. Laddove non vengano forniti dettagli, i valori del naga vengono determinati come se si trattasse di un qualsiasi altro personaggio (Punti Ferita, Punti Resistenza, Classe di Bersaglio, ecc.).

### Livello del Naga

I custodi possono evocare naga di 5 differenti livelli, in base alla loro abilità. Esistono ovviamente spiriti di altri livelli più potenti, ma questi eccedono le capacità degli umani. In base al livello del naga vengono stabiliti i valori che lo contraddistinguono. I 5 livelli dei naga sono descritti di seguito.

**Baco (I):** In questa categoria rientrano tutti i naga più deboli. Spesso altri naga ne detengono il controllo, ed hanno poteri molto limitati. Anche per gli umani è molto semplice controllare un Baco.

**Millepiedi (II):** Al secondo gradino ci sono i Millepiedi. A volte anche questi spiriti vengono soggiogati e resi schiavi da altri naga più potenti, ma la maggior parte è libera. I loro poteri sono sempre limitati, ma spesso hanno un potere speciale che perfezionano.

**Serpenti (III):** Gli spiriti di questo tipo sono mediamente potenti, e superano molti dei limiti delle due categorie precedenti.

**Volpe (IV):** A questo livello i naga acquisiscono notevoli poteri. Non vengono mai asserviti da altri naga e sono molto difficili da controllare.

**Drago (V):** A questa categoria appartengono i naga più potenti. Alcuni Draghi raggiungono il potere delle Divinità Minori, ed ai custodi viene insegnato ad avere timore di loro. È quasi impossibile controllare e vincolare un Drago, e spesso chi ne evoca uno si trova di fronte a due sole possibilità: venire a patti o soccombere.

Ogni naga è dotato di alcuni valori di base determinati casualmente, più una serie di potenziamenti definiti dal custode che lo evoca. In base al suo livello, vengono determinate le Caratteristiche ed in particolare il Mana, che solitamente è più alta di altre; inoltre tutti i Naga hanno un punteggio iniziale nelle Abilità Potere Naga, Resistenza Mentale e Volontà. Infine, sempre in base al livello, i naga hanno un cer-

to numero di Abilità secondarie determinate dal Master.

Tutti questi valori vengono determinati consultando la Tabella dei Naga alle colonne seguenti:

**Caratteristiche:** Riporta il numero di dadi da lanciare per determinare i punteggi iniziali delle Caratteristiche del naga.

**Mana:** Il valore da aggiungere alla Caratteristica Mana dopo che questa è stata determinata lanciando i dadi riportati nella colonna Caratteristiche.

**Abilità di Base:** Dadi da lanciare per determinare il Valore Base delle Abilità Potere Naga, Resistenza Mentale e Volontà. Potere Naga è un'Abilità specifica che solo i Naga posseggono.

**Altre Abilità:** Numero e valore iniziale delle Abilità Iniziali del naga. Il numero prima del "x" indica il valore (al quale va aggiunto sempre 1d6) mentre il numero dopo rappresenta il numero. Ad esempio, il codice 8x3 significa che il naga conosce 3 Abilità con valore iniziale pari ad 1d6 + 8. Le Abilità Iniziali sono scelte dal Master. I naga non possono disporre in nessun caso delle Abilità Invocazioni Sciamaniche, Poteri Psicospirituali e Rituali Naga.

### Aspetto

La forma base di un naga è paragonabile a quella di un serpente (di qui i nomi loro attribuiti). Una delle estremità del corpo, riconoscibile per le sue dimensioni, è identificabile come "testa". Il corpo, che ha il colore e la consistenza di denso fumo nero, è in continuo movimento e tende ad attorcigliarsi su sé stesso. Le sue dimensioni dipendono dal livello, e la sua Taglia è pari al livello meno due (-1 per i Bachi, 0 per i Millepiedi, ecc.). A meno che non venga dotato di un potere che gli conferisca un aspetto (Simulacro, Esodemone, ecc.) non può interagire col mondo fisico ed una volta legato al suo vincolo non può uscire. I naga di questo tipo vengono chiamati Amuleti.

### Caratteristiche, Abilità e Valori Derivati

In base al livello è possibile determinare il valore delle Caratteristiche, delle Abilità e dei Valori Derivati come Punti Ferita e Punti Magia. La procedura è la stessa descritta relativamente alla creazione dei personaggi.

Questi valori rappresentano la base del naga ma non sono definitivi, in quanto molti di essi potrebbero essere modificati a seguito dell'acquisizione di Poteri Naga.

### Punti Potere

Il valore più importante nella creazione dei naga è rappresentato dai Punti Potere (PP), che vengono

Tabella dei Naga									
Tipo	Livello	Evocazione				Vincolo			
		Caratt.	Mana	Ab. Base	Altre Ab.	Test Apertura	PM	Round	
Baco	I	2d6+2	+1	1d6+12	8x1, 6x2, 4x4	Molto Facile	2	2	
Millepiedi	II	3d6+2	+2	1d6+15	10x1, 8x2, 6x4	Facile	4	2	
Serpente	III	3d6+5	+4	1d6+18	12x1, 10x2, 6x5	Normale	6	3	
Volpe	IV	4d6+8	+6	1d6+24	16x1, 12x3, 8x5	Difficile	8	5	
Drago	V	5d6+13	+11	1d6+30	20x2, 16x3, 10x5	Molto Diff.	10	7	

utilizzati per acquistare i Poteri sovranaturali di cui disporranno. Questo valore è pari alla Mana del naga moltiplicata per il suo livello, più la Mana del custode.

**(Mana del Naga × Livello del Naga)**

+

**Mana del Custode**

Il custode, in fase di evocazione, può decidere di incrementare l'ammontare dei PP impiegando un numero maggiore di Punti Magia. Per ogni Punto Magia speso a questo scopo, il totale dei Punti Potere aumenta di 2, fino ad aumentare della metà il numero dei PP originali.

## I Poteri dei Naga

Grazie ai loro Poteri, i naga possono disporre di numerose facoltà sovranaturali, come Caratteristiche al di sopra della media, la possibilità di alterare la loro forma o la loro statura, rendersi invisibili o incorporei, ecc. Nei paragrafi seguenti verrà indicato le modalità di acquisto e di impiego dei vari poteri, oltre ad una loro dettagliata descrizione.

### Acquistare un Potere

Il custode determina di quali Poteri è in possesso il naga durante la fase di evocazione. Ogni Potere va

acquistato spendendo un certo numero di Punti Potere, come riportato nella Tabella dei Poteri Naga e nella descrizione di ogni singolo potere.

Salvo diversa indicazione i Poteri non sono cumulativi.

Nella scelta dei Poteri tenete a mente che un naga di tipo Amuleto è in grado di utilizzare solo quelli la cui efficacia sia "Vincolo".

### Impiego dei Poteri

Mentre alcuni Poteri sono costantemente attivi (come ad esempio le Caratteristiche e le Abilità Migliorate), altri vanno attivati al momento del loro utilizzo. I Poteri funzionano come le Evocazioni Immediata: il naga spende un determinato numero di Punti Magia, impiega le armoniche necessario ed effettua un opportuno Test in Poteri Naga. In alcuni casi la riuscita del Test è automatica, in altri la spesa di PM e l'impiego di ARM è nulla; eventuali dettagli vengono forniti nella singola descrizione del Potere.

#### Efficacia dei Poteri

L'Efficacia di un Potere indica se questo è in grado di interessare o meno il vincolo che contiene il naga.

Un Potere con Efficacia Personale è in grado di influenzare solo la manifestazione del naga ed è quindi inutile per i naga di tipo Amuleto.

Un Potere con Efficacia Vincolo è in grado di influenzare anche il vincolo che contiene il naga, per cui può essere utilizzato anche se egli è di tipo Amuleto.

Tabella dei Poteri Naga										
Potere	PP	Eff.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Res.	Durata	
Abilità Migliorata	Spec	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Alterazione di Statura	10	P	34	14	12	0	Personale	Nessuna	Standard	
Arma Perenne	6	P	28	10	5	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Armatura	5	P, V	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Armoniche Extra	7	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Caratteristica Migliorata	5	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Danno Extra	10	P, V	No	2	No	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	
Effusione Spirituale	13	P, V	34	3	2	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	
Equipaggiamento I	6	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Equipaggiamento II	8	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Equipaggiamento III	12	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Esodemone	15	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Evocazione Immediata	Spec	P, V	Spec	Spec	Spec	Speciale	Speciale	Speciale	Speciale	
Inconsistenza	16	P, V	42	10	5	0	Personale	Nessuna	Std. Round	
Manifestazione	8	P	No	No	No	Standard	Personale	Nessuna	Permanente	
Mutazione	7	P	28	7	15	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Possessione	6	V	No	No	No	Contatto	Speciale	Speciale	Permanente	
Punti Ferita	3	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Punti Magia	5	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Richiamo	6	V	No	3	No	Std x 10	Personale	Nessuna	Istantaneo	
Rigenerazione	6	P, V	No	1	No	0	Personale	Nessuna	Speciale	
Simbionte	12	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Simulacro	8	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Telepatia	5	P	34	5	5	Standard	Uno	R.M. DA	Standard	
Tentacolo Retrattile	6	P, V	No	4	No	0	Personale	Nessuna	Standard	
Testa Addizionale	6	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	
Tocco Acido	10	P, V	No	3	No	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	
Vampiro Spirituale	13	P, V	38	5	5	Contatto	Uno	R.M. DA	Istantaneo	
Veleno	10	P, V	No	5	No	Contatto	Uno	Speciale	Istantaneo	
Vincolo Reattivo	8	V	No	No	No	Contatto	Speciale	Speciale	Istantaneo	
Visione Cristallina	6	P	34	4	5	0	Standard	Nessuna	Standard	

## Poteri Naga

Di seguito verrà fornita la descrizione dettagliata di tutti i Poteri Naga elencati nella "Tabella dei Poteri Naga". Nelle descrizioni saranno presenti i seguenti valori:

**Punti Potere:** È il costo in termini di Punti Potere.

**Efficacia:** Indica l'efficacia del Potere. Vedi "Impiego dei Poteri".

**Test:** Quando presente, è il Test necessario per attivare il Potere. Vedi "Impiego dei Poteri".

**Punti Magia, Armoniche:** La spesa in termini di Punti Magia ed Armoniche. I valori vengono riportati come se si trattasse di un qualsiasi Rituale Immediato.

**Raggio di Efficacia:** Come di consueto, indica l'area entro la quale il potere può manifestarsi.

**Area di Influenza:** Viene indicata l'area di influenza del potere.

**Resistenza, Durata:** Eventuali Test di Resistenza agli Arcani e Durata del potere. I valori vengono riportati come se si trattasse di un qualsiasi Rituale Immediato.

## Abilità Migliorata

*Punti Potere:* Speciale

*Efficacia:* Personale

*Test:* Non richiesto

*Punti Magia:* Non richiesti

*Armoniche:* Nessuna

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Le Abilità del naga (ad eccezione di Volontà e Resistenza Mentale) possono essere facilmente incrementate. La spesa in termini di Punti Potere dipende dal Valore Base dell'Abilità prima di ogni suo incremento.

Valore Base	Spesa
0 - 15	1 Punto Potere
16 - 25	3 Punti Potere
26 - 30	5 Punti Potere
31 - 40	7 Punti Potere

Il potere è cumulativo ed anche se ogni incremento è pari al risultato di 1d3 il Valore Base dell'Abilità non può superare 40.

### Alterazione di Statura

*Punti Potere:* 10  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* 34  
*Punti Magia:* 14  
*Armoniche:* 12  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard

Lo spirito è in grado di alterare la sua statura, aumentandola fino a raddoppiarla o diminuendola fino a dimezzarla. Raddoppiare le proprie dimensioni oltre ad aumentare di 1 la Taglia fornisce un Bonus di +2 a tutti i Test basati sulla Costituzione ed aggiunge +2 ai danni inflitti in corpo a corpo, ma penalizza di -2 tutti i Test basati sull'Agilità. Dimezzare le proprie dimensioni produce gli effetti inversi: -1 alla Taglia, penalità di -2 ai Test basati su Costituzione, penalità di -2 ai danni inflitti in corpo a corpo e bonus di +2 a tutti i Test basati sull'Agilità.

Acquistare il Potere più volte permette di attivarlo più volte contemporaneamente. Ogni attivazione oltre la prima permette di aumentare le proprie dimensioni di una volta rispetto all'originale. In pratica attivare il Potere due volte permette di diventare 3 volte più grandi o più piccoli, attivarlo tre volte permette di diventare 4 volte più grandi o più piccoli, e così via. Mentre i modificatori a Costituzione, Agilità e danni in corpo a corpo sono cumulativi, l'aumento o la diminuzione di Taglia avviene ogni volta che si raddoppiano o dimezzano le dimensioni, ossia quando si diventa 2, 4, 8, ecc. volte più grandi o più piccoli (e quindi non ad ogni attivazione del Potere).

### Arma Perenne

*Punti Potere:* 6  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* 28  
*Punti Magia:* 10  
*Armoniche:* 5  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Questo potere permette al naga di essere perennemente dotato di un'arma, anche se questa viene distrutta o persa. Quando la nuova arma viene ripristinata, la vecchia scompare, a meno che non sia stata precedentemente distrutta.

Il potere non funziona se l'arma ha proprietà magiche o se contiene un naga.

Il potere può essere acquistato una sola volta per arma.

### Armatura

*Punti Potere:* 5  
*Efficacia:* Personale, Vincolo  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Il naga ha una protezione fisica (scaglie, pellicce, carapace) o magica che gli permette di assorbire parte dei danni subiti. Il costo riportato si riferisce ad un punto di armatura in tutto il corpo. La protezione è soggetta ad usura come qualsiasi altra armatura, tuttavia si rigenera normalmente al ritmo di 1 punto al giorno.

Se il naga è vincolato in un pezzo di armatura, il Valore di Protezione viene applicato al singolo pezzo. Se viene vincolato in un completo (veste, completo di cuoio, completo di maglia, ecc.) il VP viene applicato in tutte le locazioni.

Il Potere è cumulativo.

### Armoniche Extra

*Punti Potere:* 7  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Questo Potere conferisce al Naga la capacità di elaborare la struttura delle energie spirituali che lo circondano e che lo permeano, acquistando la capacità di formulare Arcani più velocemente.

In pratica viene aumentato di 1 il numero di Armoniche che egli è in grado di elaborare.

Il Potere è cumulativo.

### Caratteristica Migliorata

*Punti Potere:* 5  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Questo Potere conferisce al Naga un affinamento di una qualsiasi Caratteristica, ad eccezione della Mana. Ad ogni acquisto del Potere è possibile effettuare un aumento di una Caratteristica di 1d6, fino al doppio del valore iniziale.

Il Potere è cumulativo.

### **Danno Extra**

*Punti Potere:* 10  
*Efficacia:* Personale, Vincolo  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* 2  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Istantaneo

Il Naga è capace di permeare le armi che utilizza di un'energia negativa in grado di aumentarne l'efficacia. Ogni volta che colpisce con armi naturali, bianche o a distanza, può decidere di infliggere 1d6 punti di danno extra semplicemente spendendo 2 Punti Magia. La scelta va effettuata prima di effettuare l'attacco, ma i PM vengono effettivamente spesi solo se l'attacco ha successo.

Il Potere è cumulativo.

### **Effusione Spirituale**

*Punti Potere:* 13  
*Efficacia:* Personale, Vincolo  
*Test:* 34  
*Punti Magia:* 3  
*Armoniche:* 2  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Istantaneo

Questo potere conferisce al naga la capacità di trasferire energia spirituale al maestro. È necessario che ci sia contatto tra il maestro ed il naga (o con il vincolo in caso di amuleto). In caso di successo, il potere permette di trasferire fino a 1d6 Punti Magia, più il Bonus di Poteri Naga e Volontà del naga.

Il Potere non è cumulativo.

### **Equipaggiamento I**

*Punti Potere:* 6  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Il naga è fornito di armi ed equipaggiamento completo. Anche se elementi dell'equipaggiamento sono persi o distrutti, questi vengono ripristinati ogni volta che il Vincolo che contiene il naga è nuovamente aperto. Il tipo di equipaggiamento varia in base alle Abilità del naga, siano esse naturali o acquistate con i Punti Potere, ed è determinato in accordo con il Master. Il naga non può possedere oggetti che non può portare sulla sua persona, e nemmeno oggetti troppo complessi come dispositivi elettronici, arcani o comunque magici. Sono esclusi anche cibi e bevande, composti chimici (olio, acido) ed ovviamente esseri viventi (animali, piante).

Questo potere consente al naga di possedere solo oggetti relativamente semplici e diffusi. Nessun oggetto, quindi, la cui Reperibilità è maggiore di 20.

Ogni elemento di equipaggiamento perso o distrutto o utilizzato da qualcuno che non sia il naga che ne è proprietario, si dissolve in pochi secondi.

Il potere non è cumulativo e non può essere acquistato se il naga ha già altri poteri simili.

### **Equipaggiamento II**

*Punti Potere:* 8  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Simile ad Equipaggiamento I, ma il naga può possedere oggetti di Reperibilità fino a 32.

### **Equipaggiamento III**

*Punti Potere:* 12  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Simile ad Equipaggiamento I, ma il naga può possedere oggetti a prescindere dalla Reperibilità.

### **Esodemone**

*Punti Potere:* 15  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

I naga dotati del potere Esodemone hanno un aspetto che viene stabilito allo stesso modo del potere Simulacro, e possono essere vincolati dentro un oggetto o un essere vivente la cui Taglia non superi quella del naga.

Quando il vincolo viene aperto non si verifica la normale manifestazione, ma è invece lo stesso vincolo a mutarsi fino ad assumere l'aspetto del naga. Nel caso il vincolo sia il maestro del naga, egli mantiene la propria volontà e la capacità di chiudere il vincolo in ogni momento tornando al suo aspetto originale.

La trasformazione influenza solo il vincolo, per cui se il naga è di dimensioni maggiori potrebbe danneggiare eventuali custodie (se si tratta di un oggetto) o equipaggiamento (se si tratta di una creatura).

Eventuali danni subiti dal naga non sono subiti anche dal vincolo, che mantiene la stessa integrità e salute di quando è stato aperto. Qualora il naga sia ucciso o scongiurato, il vincolo torna alla sua forma originale.

Il Potere non è cumulativo.

### Evocazione Immediata

*Punti Potere:* Speciale  
*Efficacia:* Personale, Vincolo  
*Test:* Speciale  
*Punti Magia:* Speciale  
*Armoniche:* Speciale  
*Raggio di Efficacia:* Speciale  
*Area di Influenza:* Speciale  
*Resistenza:* Speciale  
*Durata:* Speciale

I naga possono disporre di poteri in tutto e per tutto simili ad una qualsiasi delle Evocazioni Immediate a disposizione dei custodi. Il costo in termini di Punti Potere dipende dai Requisiti richiesti dall'Evocazione Immediata, ed è pari a 3 + la metà di questo valore (arrotondato per difetto).

**Esempio:** L'Evocazione Immediata "Folata" ha Requisito pari a 4. Il Potere equivalente avrà quindi un costo pari a  $3 + (4 / 2) = 5$  Punti Potere; "Fiammata" costerà invece  $3 + (16 / 2) = 11$  PP.

Una volta acquistata, l'Evocazione Immediata si usa nello stesso modo di come la utilizzerebbe un custode, ma per i Test si usa l'Abilità Poteri Naga, ed il Bonus è calcolato in base a Poteri Naga e Volontà.

Mentre i requisiti in termini di valore minimo dell'Abilità Rituali Naga non sono considerati, se l'Evocazione Immediata prevede dei requisiti speciali, come ad esempio la spesa di Punti Abilità, questi devono essere ovviamente soddisfatti.

Il Potere può essere acquistato una sola volta per ogni Evocazione Immediata.

### Inconsistenza

*Punti Potere:* 16  
*Efficacia:* Personale, Vincolo  
*Test:* 42  
*Punti Magia:* 10  
*Armoniche:* 5  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* 1d6 + Bonus Round

Attivando il potere, il corpo del naga altera la sua struttura in modo da diventare inconsistente. Resta visibile, ma la sua figura appare leggermente sfocata ed eterea (Test Facile in Individuare o Molto Facile in Ispezionare/Cercare per notare la differenza). In questo stato non può subire danni di tipo fisico, ma d'altro canto non può nemmeno infliggerne. Danni di tipo energetico hanno invece efficacia dimezzata.

Il potere non è cumulativo.

### Manifestazione

*Punti Potere:* 8  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* Standard  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Il potere Manifestazione fa sì che il vincolo che contiene il naga si apra automaticamente al verificarsi di

una certa condizione (senza bisogno del consueto Test) in modo che il naga possa eseguire un compito specificato.

Anche se non è richiesto alcun Test per aprire il vincolo è comunque necessario che il naga impieghi i Punti Magia necessari al posto del maestro.

La condizione deve verificarsi entro il Raggio di Efficacia, non deve essere troppo complessa (a discrezione del Master) e deve essere riconoscibile dal naga.

Il compito assegnato al naga deve essere descritto da una frase composta al più di una parola per ogni punto della sua Intelligenza.

Il vincolo resta aperto finché il compito non è stato eseguito, e comunque non più di 1d6 + Bonus ore. Il naga non può allontanarsi dal vincolo oltre il Raggio di Efficacia del potere.

Solitamente il potere è utilizzato per i naga guardiani, in modo che possano manifestarsi all'avvicinarsi di estranei.

**Esempio:** È possibile fornire al naga il potere Manifestazione con la condizione "Aperti in caso di minaccia al maestro" e con il compito "attacca la minaccia". In questo caso, però, anche in caso di minaccia effettiva il naga deve riuscire in un Test in Senso del Pericolo per rendersene conto, altrimenti il vincolo non si apre. Ed in caso la minaccia sia un masso che sta rotolando addosso al maestro, il naga sarà comunque costretto ad attaccarlo.

Il potere può essere acquistato più volte, una per ogni condizione.

### Mutazione

*Punti Potere:* 7  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* 28  
*Punti Magia:* 7  
*Armoniche:* 15  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Il naga può alterare il suo aspetto. Il nuovo aspetto viene stabilito seguendo le regole indicate nel potere "Simulacro".

Il potere può essere acquistato più volte in modo da poter mutare in aspetti differenti.

### Possessione

*Punti Potere:* 6  
*Efficacia:* Vincolo  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Speciale  
*Resistenza:* Speciale  
*Durata:* Permanente

Il naga è molto pericoloso, dato che tutti i Test effettuati durante il Confronto Spirituale vengono penalizzati di -4 (fa eccezione il custode che ha evocato il naga, che non applica la penalità). Il naga può essere inoltre istruito dall'evocatore ad agire in un determinato modo una volta posseduta una vittima, partico-



larità che rende il naga una trappola insidiosa soprattutto se associata al potere Vincolo Reattivo. Il potere non è cumulabile.

### **Punti Ferita**

*Punti Potere:* 3  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

È possibile aumentare i Punti Ferita del naga fino al massimo consentito in funzione delle Caratteristiche, così come indicato al capitolo "Creazione del Personaggio", paragrafo "Punteggi Derivati". Ogni acquisto del Potere aumenta i Punti Ferita del naga di 1d3+1.

### **Punti Magia**

*Punti Potere:* 5  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

È possibile aumentare i Punti Magia del naga fino al massimo consentito in funzione delle Caratteristiche, così come indicato al capitolo "Creazione del Personaggio", paragrafo "Punteggi Derivati". Ogni acquisto del Potere aumenta i Punti Magia del naga di 1d3+1.

### **Richiamo**

*Punti Potere:* 6  
*Efficacia:* Vincolo  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* 3  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* Standard x 10  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Istantaneo

Il vincolo in cui il naga è confinato torna in mano al maestro ogni volta che questi lo desidera, a patto che il naga disponga dei Punti Magia richiesti. Richiamare un naga è un'Azione Passiva che non richiede alcun Test.

Il potere funziona solo entro una distanza non maggiore a 10 volte la Mana del naga espressa in metri, e solo se il vincolo è aperto in modalità intrinseca.

Il potere non è cumulativo.

### **Rigenerazione**

*Punti Potere:* 6  
*Efficacia:* Personale, Vincolo  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* 1  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Speciale

Il potere conferisce al naga la capacità di rigenerare i danni subiti. Acquistando questo potere possono essere rigenerati, senza spese e senza Test, 1 PR per minuto, 1 PF per ora ed 1 punto di armatura al giorno (eventualmente in più rispetto al normale ritmo, vedi "Armatura").

Inoltre, al massimo una volta per Round, semplicemente spendendo i PM indicati il naga rigenera istantaneamente 2 PF e 2 PR. Non sono necessari Test e l'azione non penalizza in nessun modo le altre azioni eseguite nello stesso Round, ma deve essere eseguita prima di ogni altra azione del Round.

### **Simbionte**

*Punti Potere:* 12  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

È un tipo particolare di naga, che va vincolato all'interno di un essere vivente, spesso lo stesso proprietario. Ha le stesse caratteristiche dell'Amuleto, ma come è ovvio i poteri con efficacia "Vincolo" vengono conferiti al corpo ospite.

Il potere non è cumulativo.

### **Simulacro**

*Punti Potere:* 8  
*Efficacia:* Personale  
*Test:* Non richiesto  
*Punti Magia:* Non richiesti  
*Armoniche:* Nessuna  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Permanente

Il naga è un simulacro, ossia una creatura completamente autonoma. A differenza degli Amuleti, dispone di un corpo fisico, che può manifestarsi a seguito dell'apertura del vincolo.

L'aspetto del naga è lasciato alla fantasia del custode che lo ha creato, ma le sue caratteristiche fisiche non possono conferirgli capacità particolari, come ad esempio ali per volare, scaglie per avere protezione, ecc. Ali e scaglie possono sì far parte dell'aspetto dello spirito, ma sono inutili a meno che non vengano acquistati poteri che conferiscono le capacità menzionate.

L'unica eccezione a questa regola sono le capacità di combattimento: un naga dall'aspetto animalesco o mostruoso può essere dotato di caratteristiche fisi-

che in grado di infliggere danni, come artigli, zanne, corna o altro. L'ammontare di questi danni dipende dalla Taglia della creatura, e possono essere da taglio, contundenti o da punta in base al caso. Il custode decide se l'attacco infligge solo Punti Ferita, solo Punti Resistenza o un misto dei due.

Taglia	Punta, Taglio	Botta
-2 o -	1 PR	1PR
-1	1 PF	1d2 PR
0	1d3 PF	1d2 PF + 1d3 PR
+1	1d6 PF	1d3 PF + 1d3 PR
+2	1d10 PF	1d6 PF + 1d6 PR
+3	2d6 PF	1d10 PF + 1d10 PR
+4	2d10 PF	2d6 PF + 2d6 PR

Il potere non è cumulativo.

### Telepatia

*Punti Potere:* 5

*Efficacia:* Personale

*Test:* 34

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard

Il potere permette al naga di inviare un messaggio mentale ad un altro essere senziente, a prescindere dal linguaggio. Il "destinatario" del messaggio può annullare il tentativo di comunicazione sul nascere con un Test contro l'Arcano in Resistenza Mentale, anche se il messaggio può al massimo creare una piccola distrazione. Il naga, in ogni caso, sa se il messaggio è stato recepito, se è stato "rifiutato" o se non è arrivato per altre cause (es. destinatario fuori dal Raggio di Efficacia).

Un destinatario incosciente non può tentare di rifiutare il messaggio, ma questo verrà percepito in forma onirica ed al risveglio se ne ricorderà solo con una probabilità su tre (o comunque a discrezione del Master).

La Telepatia può essere utilizzata per distrarre un avversario; in questo caso il naga fa un Test in Persuadere/Raggirare mentre l'avversario tenta di resistere con un Test di Resistenza Mentale. Se fallisce subisce -2 a tutti i Test mentali e spirituali effettuati nello stesso Round.

Nei confronti di chi controlla il naga il potere funziona molto più efficacemente: non è richiesto nessun Test né spesa di Punti Magia, e la comunicazione avviene in entrambi i sensi.

Il potere non è cumulativo.

### Tentacolo Retrattile

*Punti Potere:* 6

*Efficacia:* Personale, Vincolo

*Test:* Non richiesto

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* Nessuna

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

Questo potere conferisce al naga un tentacolo (o altra appendice) retrattile, normalmente invisibile.

Si tratta di un comune tentacolo (senza ventose), di una coda, della lingua, ecc. che può fuoriuscire da un punto qualsiasi del corpo (dalla bocca, dalle mani, dalla schiena) scelto al momento dell'acquisto del potere. La fuoriuscita del tentacolo richiede la spesa dei Punti Magia indicati, senza richiedere alcun Test, e deve essere represso entro il tempo di durata Standard di un Arcano (altrimenti rientra da solo).

L'appendice, anche se non è in grado di manipolare gli oggetti, può essere usata per afferrare cose distanti e trarle a sé. Ovviamente se l'appendice afferra qualcosa di molto pesante o fissato al terreno sarà il naga ad essere trascinato verso l'oggetto, quindi si rivela molto utile nelle scalate (Bonus di +8 in Arrampicarsi) o per issare carichi.

Il tentacolo è lungo 5 metri, può sostenere un peso di 300 kg e può sollevare pesi come se avesse Forza 25.

Se tagliata, l'appendice tornerà integra dopo la chiusura e riapertura del Vincolo che contiene il naga.

Il tentacolo può essere usato come se fosse una normale frusta.

Il potere può essere acquistato più volte per estendere la lunghezza o per disporre di più appendici.

### Testa Aggiuntiva

*Punti Potere:* 6

*Efficacia:* Personale

*Test:* Non richiesto

*Punti Magia:* Non richiesti

*Armoniche:* Nessuna

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Permanente

Il naga ha più di una testa, ognuna dotata di una volontà propria ed indipendente dalle altre. Ogni testa è in grado di elaborare il totale di Armoniche a disposizione del naga, e quindi la sua capacità di utilizzare Poteri viene moltiplicata per il numero di teste, anche se in effetti la riserva di PM è sempre la stessa per tutte le teste. Le teste aggiuntive sono ben visibili e naturalmente influenzano l'aspetto del naga.

Ogni acquisto del potere il naga ha una testa in più.

### Tocco Acido

*Punti Potere:* 10

*Efficacia:* Personale, Vincolo

*Test:* Non richiesto

*Punti Magia:* 3

*Armoniche:* Nessuna

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Istantaneo

Gli arti o le armi del naga (o del vincolo che lo contiene) sono in grado di scernere una sostanza acida semplicemente spendendo un certo numero di Punti Magia. La sostanza acida è in grado di intaccare gran parte dei materiali infliggendo 1d3 Punti Ferita o punti di VP (normale o equivalente) per due Round (o uno solo, se la sostanza viene tempestiva-

mente rimossa). Questi danni si aggiungono a quelli eventualmente inflitti dall'arma.

### **Vampiro Spirituale**

*Punti Potere:* 13

*Efficacia:* Personale, Vincolo

*Test:* 38

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Istantaneo

Il naga è un Vampiro Spirituale, ed ha la capacità di assorbire energia spirituale. A meno che la vittima non riesca nel Test contro l'Arcano, l'attacco del naga assorbe 1d6 + Bonus Punti Magia. Metà dei PM assorbiti in questo modo (arrotondati per difetto) si aggiungono a quelli del naga, eventualmente ripristinando quelli spesi. Il totale dei Punti Magia del naga può anche eccedere il suo massimo, ma in questo caso verranno dissipati col ritmo di 1 ogni minuto (6 Round).

Il potere può essere acquistato una sola volta.

### **Veleno**

*Punti Potere:* 10

*Efficacia:* Personale, Vincolo

*Test:* Non richiesto

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* Nessuna

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Istantaneo

Ogni attacco portato dal naga, oltre ai normali danni, infligge un danno addizionale dovuto alle sue secrezioni velenose, a patto che almeno un Punto Ferita raggiunga il bersaglio. Il primo Round il veleno non infligge danni, mentre per i 3 Round successivi il veleno infligge 1d3 PF. Quindi il veleno continua ad infliggere 1d3 Punti Ferita ogni ora.

Prima di subire ognuno dei danni, la vittima effettua un Test Difficile in Resistenza Fisica. Se il Test riesce il danno non viene inflitto e gli effetti del veleno vengono neutralizzati.

Il veleno può essere curato con qualsiasi magia di cura o con un Test Difficile in Conoscenze Mediche.

Per ogni dose di veleno superiore alla prima i danni vengono aumentati di 1 PF mentre i Test di cura e di Resistenza Fisica vengono penalizzati di -2.

Il potere non può essere acquistato più di una volta.

### **Vincolo Reattivo**

*Punti Potere:* 8

*Efficacia:* Vincolo

*Test:* Non richiesto

*Punti Magia:* Non richiesti

*Armoniche:* Nessuna

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Speciale

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Istantaneo

Il Vincolo che contiene il naga è particolarmente reattivo al tocco, e chiunque ne venga in contatto viene automaticamente trascinato in un Confronto Spirituale con il naga.

Il potere può essere acquistato una sola volta.

### **Visione Cristallina**

*Punti Potere:* 6

*Efficacia:* Personale

*Test:* 34

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

La Visione Cristallina permette allo spirito di vedere quello che normalmente non è percepibile.

Quando attivato il potere ha varie funzioni, tutte valide entro la distanza specificata nell'Area di Influenza del Potere.

Il naga è in grado di vedere normalmente al buio o altre condizioni di scarsa visibilità (fumo, nebbia) azzerando qualsiasi penalità.

Tutte le eventuali illusioni diventano "traslucide" agli occhi del naga, che quindi è in grado di distinguerle chiaramente dalla realtà.

Il potere permette al naga di vedere chiaramente la forma (ma non i colori) di creature o oggetti inconsistenti.

Il potere non permette di vedere attraverso gli oggetti, per cui eventuali spiriti vincolati dentro di essi sono invisibili.

# LA MAGIA SCIAMANICA

La magia Sciamanica viene usata per la prima volta dalle tribù primitive Arboreane, che grazie alla loro innata inclinazione alla spiritualità per prime hanno intuito la vera essenza delle Divinità Terrene.

Nonostante l'individualità delle tribù, il numero e soprattutto le caratteristiche delle divinità adorate appaiono costanti anche nei casi di società tribali estremamente differenti a prova del fatto che si tratta di entità reali. Gli Psicoscienziati si trovano in difficoltà nel dare un peso a questo fattore: sebbene normalmente inclini ad interpretare le invocazioni sciamaniche come una particolare forma di "Psicoscienza Empirica", la coerenza con la quale vengono descritte le divinità non lasciano dubbi sul fatto che effettivamente questi poteri discendano da esse e non dall'uomo.

In effetti questo tipo di magia fa appello alle Divinità Terrene, preposte alla modellazione del pianeta e più vicine alle creature che lo popolano. Lo sciamano dedica la sua vita al culto di una o più di queste Potenze, offrendo loro periodicamente adeguati sacrifici e preghiere ed ottenendo in cambio della loro devozione alcuni poteri magici sotto forma di Invocazioni Sciamaniche. Lo sciamano è, quindi, uno strumento delle Divinità Terrene, che per mezzo del suo corpo manifestano il proprio potere e la propria volontà.

## Essere uno Sciamano

Le ragioni ed i metodi per apprendere la pratica dello sciamanismo varia largamente in funzione della cultura sviluppata da ogni tribù, anche se nella maggior parte la tradizione viene trasmessa da padre in figlio. L'istruzione dei giovani sciamani avviene in maniera empirica, difficilmente descrivibile. Il bambino diviene sciamano con il tempo ed assistendo il padre, che lo rende partecipe delle pratiche di questa disciplina. In questo modo il giovane apprende dell'esistenza delle divinità, di ciò che possono offrire e di quello che chiedono in cambio e di quanto, al di là di tutto, amino Marahan.

Salvo piccole eccezioni non esiste una gerarchia o un ordinamento per quanto riguarda gli sciamani, an-

che se in ogni tribù è presente una sola di queste figure. I figli o i fratelli dello sciamano hanno il privilegio di poterlo aiutare nelle sue pratiche, tuttavia all'interno della tribù non godono di altri particolari privilegi. È per questa ragione che spesso si allontanano dalla tribù, non sempre senza amarezza.

## Rapporto con il mondo

Gli Sciamani sono rispettati al limite della venerazione all'interno della tribù, dove spesso svolgono il ruolo di consigliere del capo tribù (quando non lo sono essi stessi). Accolgono i bisognosi ed elargiscono la loro saggezza a chiunque ne faccia richiesta, anche se spesso in modo sibillino. I giovani della tribù, quando raggiungono la maturità, si sfidano in severe prove di valore per diventare Nambutu ed entrare a far parte della guardia personale dello Sciamano.

Altri invece, per scelta o per forza, sono costretti ad allontanarsi dalla tribù e scegliere se rifugiarsi in una vita solitaria di contemplazione oppure se girare il mondo ed imbarcarsi in continue avventure. Sebbene la seconda scelta sembri più allettante, presto gli Sciamani che decidono di percorrerla devono affrontare le difficoltà incontrate una volta entrati in contatto con la cosiddetta "civiltà": derisione, incomprensione, dileggio, irriverenza ed anche di peggio sono solo alcuni degli atteggiamenti normalmente mostrati nei confronti dei bizzarri Sciamani, atteggiamenti con i quali nel bene o nel male sono costretti a venire a patti.

## Cosa pensano degli Psicoscienziati

Gli Psicoscienziati applicano una forma di magia velenosa, corrotta e maledetta dagli dei, e senza saperlo inquinano il mondo degli spiriti e compromettono quello degli esseri viventi. Per la loro arroganza non sono in grado di comprendere l'empietà del loro operato, ed anzi si cimentano in studi che aumentano sempre di più la deriva sacrilega della psicoscienza. Gli Sciamani normalmente si sentono in obbligo di correggere questo atteggiamento, o almeno di tentare, ma il compito è arduo sia per l'orgogliosa ottu-

sità degli Psicoscienziati sia per la fastidiosa morbosità che dimostrano nei confronti degli Sciamani. In loro presenza infatti gli Sciamani si sentono osservati ed analizzati in ogni loro comportamento, quasi fossero animali in cattività.

### Cosa pensano dei Custodi

I Custodi dei Rituali sono rispettati per la loro devozione alle divinità, anche se queste appartengono ad una sfera estranea agli Sciamani.

Tuttavia queste divinità sono tanto perfette quanto distanti dall'uomo, soprattutto dai suoi affanni quotidiani, al punto che, secondo gli Sciamani, il loro culto farebbe perdere il contatto con la realtà.

La prova di questo sarebbe dimostrato dall'atteggiamento di superiorità tenuto dai Custodi non solo nei confronti degli Sciamani, trattati con condiscendenza alla stregua di fratelli meno fortunati, ma anche verso le persone comuni, dalle quali esigono un implicito rispetto.

Per questa ragione nonostante rispettino la loro cultura gli Sciamani tendono ad evitare i Custodi, semplicemente per il fatto di appartenere a due mondi troppo differenti tra di loro per poter vivere in armonia.

### Il Totem

Il Totem rappresenta l'insieme di offerte che lo Sciamano devolve alle divinità. Il Totem cresce con l'avanzare della conoscenza dello Sciamano nel campo delle Invocazioni. Inizialmente esso è composto dalle offerte devolute ad una sola entità, la Divinità Primaria, ma con il miglioramento delle sue competenze cresce in modo da accogliere offerte per altre Divinità.

Invocazioni Sciamaniche	Divinità
0-9	1+0
10-17	1+1
18-24	1+2
25-27	1+3
28-29	1+4
30-31	1+5
32-33	1+6
34 o +	1+7

Ogni volta che il Totem è in grado di accogliere le offerte di una nuova Divinità, lo Sciamano ne sceglie una ed aggiunge al Totem i sacrifici da essa richiesta. In cambio la Divinità concede l'accesso a determinate Invocazioni.

### Sacrifici

Le Divinità sono difficili da comprendere. Esigono una serie di sacrifici in loro nome che vanno dal semplice tatuaggio al più complesso e rigido codice di comportamento. Eseguire i sacrifici richiesti con regolarità è l'unico modo per ottenere ascolto dalle Divinità e quindi poter accedere alle Invocazioni da esse garantite.

Solitamente le Divinità sono comprensive e ad esempio Leenia, Dea del Cielo, non punisce un suo seguace se è costretto a soggiornare in un sotterraneo perché imprigionato. Tuttavia esistono Divinità meno tolleranti o comunque comportamenti fortemente contrari che possono adirare le Divinità. Quando questo accade (a discrezione del Master) la Divinità nega allo Sciamano l'accesso alle Invocazioni da essa garantite (anche se l'accesso avviene tramite altre Divinità) per 2d20 giorni.

### Modifiche al Totem

Lo Sciamano può decidere in ogni momento di modificare il proprio Totem, ossia di accogliere le offerte ad una nuova Divinità a dispetto di una già inclusa nel Totem. Questa azione viene percepita dalle Divinità come una non ottemperanza dei sacrifici, per cui per 2d20 giorni lo Sciamano non potrà usufruire delle Invocazioni garantite dalla vecchia e dalla nuova Divinità.

### Tipi di Invocazioni

Le Invocazioni Sciamaniche sono divise in 3 categorie, di differente potenza. In genere la stessa versione di un'invocazione esiste in ognuna di queste categorie, e la stessa versione di categoria superiore può essere formulata solo se almeno una delle divinità adorato dallo sciamano ne consentono l'accesso.

#### Invocazioni di Base

Appartengono a questa categoria le più semplici delle invocazioni. A prescindere dalle divinità adorato, qualsiasi sciamano ha accesso a queste invocazioni, a patto di possederne i requisiti specifici richiesti.

#### Invocazioni di Affinità

Le Invocazioni di Affinità sono più potenti rispetto a quelle di Base e per farne uso è necessario che almeno una delle divinità venerate dallo sciamano ne garantisca l'accesso. Solitamente ogni divinità garantisce l'accesso a 5 invocazioni di questa categoria.

#### Invocazioni di Focalizzazione

Sono i più potenti tra le Invocazioni Sciamaniche. Ogni divinità garantisce l'accesso a due di queste invocazioni.

**Tabella delle Invocazioni Sciamaniche di Base**

Invocazione	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata
Affinità Animale	4	28	5	4	Speciale	1d10 + B	Nessuna	Std ore
Bandisci il Male	10	28	5	3	0	Standard	Nessuna	Standard
Chiarore	8	30	5	3	Std. x 2	Standard	Sc. SA	Standard
Colpo Deciso	8	32	3	2	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std. Round
Conoscenza dei Minerali	6	28	4	5	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Conoscenza dei Vegetali	6	28	4	5	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Fascinazione	8	30	5	5	Standard	Bonus	R.M. DD	Standard
Ferro in Acciaio	8	30	6	4	Contatto	Bonus dm <sup>3</sup>	Nessuna	Standard
Fragilità	8	30	6	5	Standard	Bonus dm <sup>3</sup>	Sc. SA	Standard
Indebolimento	6	30	5	3	Standard	Uno	R.F. DD	Istantaneo
Indurisci Legno	4	28	5	4	Contatto	Bonus dm <sup>3</sup>	Nessuna	Standard
Intuizione	6	30	6	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Ispirazione	6	30	6	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Libero Respiro	2	26	6	2	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std. x 10
Malaugurio	8	30	4	3	Standard	Bonus	R.M. DA	Std. Round
Medicamento	8	30	5	15	0	Personale	Nessuna	Standard
Modifica Clima	10	34	7	15	0	Std x 100	Nessuna	Std. x 10
Ombra	8	30	5	3	Std. x 2	Standard	Sc. SA	Standard
Orientamento	2	26	3	2	0	Personale	Nessuna	Standard
Pelle di Cuoio	6	30	4	3	Contatto	Uno	R.F. DA	Standard
Praticità	6	30	6	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Presagio	10	32	5	12	Contatto	Uno	R.M. DA	Std ore
Rabdomanzia	4	28	5	4	0	Std. x 10	Nessuna	Std ore
Resistenza al Freddo	4	28	4	2	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std ore
Resistenza al Fuoco	4	28	4	2	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std ore
Resistenza al Sonno	6	28	4	5	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std giorni
Sisma	8	32	8	7	Std x 10	Standard	Speciale	Un Round
Sorte	8	32	10	15	Contatto	Uno	R.M. DA	Un giorno

**Tabella delle Invocazioni Sciamaniche di Affinità**

Invocazione	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata
Ammaliamento	16	36	6	7	Standard	Bonus	R.M. DD	Standard
Buio	16	32	5	3	Std. x 2	Standard	Sc. SA	Standard
Cognizione	16	36	7	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Colpo Sicuro	20	38	8	4	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std. Round
Competenza	16	36	7	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Conoscenza	16	34	7	7	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Controllo del Fuoco	14	36	7	4	Standard	Standard	Speciale	Std. Round
Cura	16	34	7	5	Contatto	Uno	R.F. DA	Istantaneo
Divinazione	16*	38	14	Spec	0	Personale	Nessuna	Istantaneo
Evoca Clima	16	40	9	20	0	Std x 200	Nessuna	Std ore
Ferimento	16	34	7	4	Standard	Uno	R.F. DD	Istantaneo
Flagella il Male	16	34	7	5	0	Standard	Nessuna	Istantaneo
Fortuna	16	38	15	20	Contatto	Uno	R.M. DA	Un giorno
Immunità al Freddo	12	32	5	4	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std ore
Legno in Pietra	14	34	7	5	Contatto	1d6 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std ore
Luce	16	32	5	3	Std. x 2	Standard	Sc. SA	Standard
Maledizione	16	34	6	3	Contatto	Bonus	R.M. DA	Standard
Pelle di Roccia	16	34	6	5	Contatto	Uno	R.F. DA	Standard
Resistenza alla Fatica	16	34	5	5	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std giorni
Rottura	16	36	8	6	Standard	Bonus dm <sup>3</sup>	Sc. SA	Speciale
Sorgente Divina	12	32	7	16	Contatto	Speciale	Nessuna	Std ore
Terremoto	16	38	10	12	Std x 50	Std. x 10	Speciale	Un Round
Vero Acciaio	16	36	7	6	Contatto	1d6 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std ore
Vero Respiro	10	30	7	4	Contatto	1d6 + B	R.F. DA	Std x 20
Visione dei Minerali	16	34	5	6	0	Std. x 10	Nessuna	Standard
Visione dei Vegetali	16	34	5	6	0	Std. x 10	Nessuna	Standard
Visione della Via	12	34	6	20	0	Personale	Nessuna	Un giorno
Voce Animale	12	32	7	4	Speciale	1d10 + B	R.M. DR	Std ore

Tabella delle Invocazioni Sciamaniche di Focalizzazione								
Invocazione	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata
Acciaio degli Dei	24*	40	14	20	Contatto	1d10+B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std giorni
Anatema	24	40	8	5	Contatto	Bonus	R.M. DA	Standard
Animare i Vegetali	24	40	8	8	Standard	1d10 + B	Nessuna	Standard
Colpo Perfetto	26	42	12	6	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std. Round
Comanda Clima	24	44	15	35	0	Std x 400	Nessuna	2d6 + B ore
Consapevolezza	24	40	8	7	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Controllo	26	40	7	9	Standard	Bonus	R.M. DD	Standard
Controllo delle Acque	26	42	12	7	Standard	Bonus m <sup>3</sup>	Nessuna	Standard
Distruggi il Male	24	40	9	7	0	Standard	Nessuna	Std. Round
Distruzione	22	38	9	6	Standard	1d6 + B dm <sup>3</sup>	Sc. SA	Standard
Evoca Sentiero	18	42	12	40	0	Personale	Nessuna	Speciale
Fiamme Amiche	26	40	9	6	Standard	Standard	Speciale	Std. Round
Fulgore	22	38	7	5	Std x 3	Std x 2	Sc. SA	Std ore
Ghiaccio Tiepido	18	38	6	6	Contatto	Bonus	R.F. DA	2d6 + B ore
Legno degli Dei	20*	40	12	20	Contatto	1d10+B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std giorni
Maestria	24	40	8	7	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Morte	26	44	12	10	Standard	Uno	R.F. DA	Istantaneo
Pelle di Acciaio	26	40	9	7	Contatto	Uno	R.F. DA	Standard
Plasmare i Minerali	24	40	9	9	Contatto	1 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Standard
Profezia Divina	26*	44	16	Spec	0	Personale	Nessuna	Speciale
Respiro dell'Anima	16	36	8	6	Contatto	1d6 + B	R.F. DA	Std x 30
Richiamo	18	38	9	6	Std x 100	1d10 + B	R.M. DR	Std ore
Ristorazione	20	40	7	6	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std giorni
Sapere	22	40	8	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10
Sconvolgimento	28	46	15	18	Std x 100	Std x 20	Speciale	Un Round
Successo	22	42	18	25	Contatto	Uno	R.F. DA	Un giorno
Tenebra	22	38	7	5	Std x 3	Std x 2	Sc. SA	Std ore
Vita	26	44	12	10	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo

## Invocazioni Sciamaniche

In questo paragrafo sono riportate tutte le Invocazioni Sciamaniche. Per ognuna sono indicate le caratteristiche seguite dalla descrizione dei suoi effetti.

**Tipo:** Indica il tipo di Invocazione, che può essere Base, Affinità o Focalizzazione.

**Famiglia:** Questa voce riporta le tre Invocazioni rispettivamente di Base, di Affinità e di Focalizzazione che rappresentano i tre livelli della stessa Invocazione.

**Requisiti:** Riporta i requisiti necessari per poter formulare l'Invocazione, a patto che almeno una divinità tra quelle adorate dallo Sciamano ne garantisca l'accesso. Normalmente il requisito è indicato da un certo punteggio minimo nell'Abilità Invocazioni Sciamaniche, ma per alcune invocazioni può essere rappresentato da altri fattori, descritti di volta in volta.

**Test:** È la difficoltà del Test di Invocazioni Sciamaniche da eseguire per poter attivare l'invocazione.

**Punti Magia:** Indica il numero di Punti Magia da spendere per eseguire l'invocazione.

**Armoniche:** Specifica il numero di Armoniche da impiegare per eseguire l'invocazione.

**Raggio di Efficacia:** È la distanza dallo Sciamano entro la quale l'Invocazione può avere effetto, come descritto nelle regole di base sulla Magia, al paragrafo "Effetti degli Arcani".

**Area di Influenza:** È l'area sottoposta agli influssi dell'invocazione, considerando che il centro di questa area deve essere entro il Raggio di Efficacia, come descritto nelle regole di base sulla Magia, al paragrafo "Effetti degli Arcani".

**Resistenza:** Eventuale tipo di Test contro l'Arcano, descritto nel capitolo introduttivo sulla magia, paragrafo "Resistere agli Arcani".

**Durata:** Indica la durata dell'Invocazione, come descritto nelle regole di base sulla Magia, al paragrafo "Effetti degli Arcani".

**Concesso da:** Riporta l'elenco delle divinità che garantiscono l'accesso all'invocazione. Per le invocazioni di tipo "Base" questo valore sarà sempre pari a "Tutte le divinità".

### Acciaio degli Dei

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Ferro in Acciaio, Vero Acciaio, Acciaio degli Dei

*Requisiti:* 24, Speciale

*Test:* 40

*Punti Magia:* 14

*Armoniche:* 20

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* 1d10 + Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus giorni

*Concesso da:* Dinghand, Nogemu

Simile a Ferro in Acciaio e Vero Acciaio, ma gli effetti sono ancora più consistenti e possono essere permanenti.

Utilizzata normalmente, l'Invocazione dura 1d6 + Bonus giorni. Gli oggetti influenzati diventano più leggeri di 1/4 del loro peso e più resistenti. Aumentano del 50% i Punti Strutturali e del 30% il VP (minimo 2, incluso il VP equivalente delle armi). L'eventuale ingombro di ogni pezzo è ridotto di 2. Tutte le probabilità di rottura sono dimezzate.

Eventuali armi influenzate diventano più durature e maneggevoli, conferendo un Bonus di +3 ai Test in cui sono impiegate, un +3 ai danni inflitti ed un +30% all'eventuale gittata. Inoltre i valori di Forza Minima Necessaria per maneggiare l'arma sono ridotti del 20%.

In alternativa è possibile effettuare un'Invocazione che conferisca poteri permanenti agli oggetti metallici. In questo caso è necessario un rituale della durata di 8 ore, durante le quali lo sciamano infonde parte del suo spirito negli oggetti spendendo 40 Punti Avanzamento per ogni dm<sup>3</sup> influenzato. Gli effetti sono gli stessi dell'Invocazione Vero Acciaio, ma permanenti.

### Affinità Animale

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Affinità Animale, Voce Animale, Richiamo

*Requisiti:* 4

*Test:* 28

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Speciale

*Area di Influenza:* 1d10 + Bonus bersagli

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Tutte le divinità

L'invocazione permette allo sciamano di entrare in comunicazione con le creature viventi, garantendogli un modificatore di +4 a tutti i Test di Empatia Animale.

Il numero di creature influenzate è pari ad 1d10 + Bonus, se la loro Taglia è -1 o meno. Creature di Taglia 0 contano come due creature di Taglia -1, quelle di Taglia 1 contano come due di Taglia 0, e così via.

### Ammaliamento

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Fascinazione, Ammalimento, Controllo

*Requisiti:* 16

*Test:* 36

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, dimezza

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Aliena, Anui, Dolas, Sasha, Shaايا, Sulbo, Valdon

Rende i bersagli dell'invocazione più propensi ad ascoltare lo sciamano, nei confronti dei quali ottiene un modificatore di +6 a tutti i Test di Raggiare/Convincere e Mondanità, ed un modificatore di +2 ai Test in Sedurre, Travestimento ed Etichetta.

### Anatema

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Malaugurio, Maledizione, Anatema

*Requisiti:* 24

*Test:* 40

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Fudata, Noronom, Takai, Valdon

Attira la cattiva sorte sui bersagli. Per la durata dell'invocazione tutti i loro Test sono penalizzati di 8 punti, e se ottengono un risultato pari o inferiore a 7 subiscono un Fallimento Critico.

Chi è sotto l'influenza dell'Anatema non può ottenere Successi Critici: conteggia gli eventuali 20 come tali ma non applica nessun effetto speciale derivante dal Successo Critico.

### Animare i Vegetali

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Conoscenza dei Vegetali, Visione dei Vegetali, Animare i Vegetali

*Requisiti:* 24

*Test:* 40

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 8

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* 1d10 + Bonus bersagli

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Belleru, Gudugh

Questa invocazione anima un certo numero di vegetali. I vegetali non possono sradicarsi e spostarsi dalla loro posizione né attaccare, ma possono muoversi secondo il volere dello sciamano in modo da lasciar passare o intralciare, nel qual caso possono tentare prese ed immobilizzazioni con le stesse capacità dello sciamano.

Il numero di vegetali influenzati è pari a 1d10 + Bonus se la loro Taglia è fino a -1 (cespuglio, arbusto, ecc.). Vegetali di Taglia 0 sono considerati come fossero due di taglia -1; quelli di Taglia 1 come due di Taglia 0 e così via.

### Bandisci il Male

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Bandisci il Male, Flagella il Male, Distruggi il

Male

*Requisiti:* 10

*Test:* 28

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Tutte le divinità

Genera entro l'Area di Influenza un campo di energia positiva che repelle creature dallo spirito malvagio o corrotto. Appartengono a questa categoria i Corrotti, le Possessioni ed i naga evocati di livello 1 o inferiore. Creature del genere subiscono un inten-



so dolore che penalizza tutte le loro azioni di -2. Subiscono inoltre 1 PF ed 1d3 PR per Round, ed eventuali capacità di rigenerazione non funzionano per questi danni. Nella maggior parte dei casi queste creature si tengono alla larga, a meno che non riescano in un Test Normale in Volontà o non siano obbligate ad agire diversamente.

### **Buio**

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Ombra, Buio, Tenebra

*Requisiti:* 16

*Test:* 32

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard x 2

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Schivare, statica, annulla

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Anui, Fooral, Fudata, Furane, Krorr, Kurmu, Nomaga, Noronom, Sasha, Valdon

Una zona buia che assorbe la maggior parte dello spettro luminoso, infrarossi ed ultravioletti inclusi. La zona diventa percettibilmente più fredda (ma non al punto da risultare dannosa) influenzando anche la visione termica.

Entro la zona influenzata dall'invocazione tutti i Test che fanno uso della vista sono penalizzati di -8 o -16, come indicato nelle regole relative all'illuminazione.

Lo sciamano può decidere di far manifestare gli effetti centrandoli in un punto qualsiasi all'interno del Raggio di Efficacia, sia esso a mezz'aria, su un oggetto o su una creatura. A meno che non sia lanciato a mezz'aria, gli effetti dell'invocazione si sposteranno insieme all'oggetto o alla creatura influenzati. Creature viventi possono tentare di non essere colpite con un Test contro l'Arcano in Schivare, nel qual caso l'invocazione funzionerà ugualmente, ma resterà a mezz'aria nella zona dov'era la creatura prima di schivarlo.

### **Chiarore**

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Chiarore, Luce, Fulgore

*Requisiti:* 8

*Test:* 30

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard x 2

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Schivare, statica, annulla

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Tutte le divinità

Raddoppia l'intensità della luce già presente in una zona di raggio pari a quello indicato nell'Area Influenzata, creando una zona di chiarore ben distinguibile.

All'interno della zona tutte le penalità dovute alla scarsa illuminazione sono dimezzate.

Lo sciamano può decidere di far manifestare gli effetti centrandoli in un punto qualsiasi all'interno del Raggio di Efficacia, sia esso a mezz'aria, su un oggetto o su una creatura. A meno che non sia lanciato

a mezz'aria, gli effetti dell'invocazione si sposteranno insieme all'oggetto o alla creatura influenzati. Creature viventi possono tentare di non essere colpite con un Test contro l'Arcano in Schivare, nel qual caso l'invocazione funzionerà ugualmente, ma resterà a mezz'aria nella zona dov'era la creatura prima di schivarlo.

### **Cognizione**

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Ispirazione, Cognizione, Consapevolezza

*Requisiti:* 16

*Test:* 36

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Aliena, Dolas, Sulbo

Le divinità infondono temporaneamente parte della loro saggezza nello sciamano, che ottiene un modificatore di +4 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sul Carisma o sulla Mana.

### **Colpo Deciso**

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Colpo Deciso, Colpo Sicuro, Colpo Perfetto

*Requisiti:* 8

*Test:* 32

*Punti Magia:* 3

*Armoniche:* 2

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

*Concesso da:* Tutte le divinità

Lo sciamano invoca l'attenzione degli dei su un combattente affinché guidino il suo colpo. Chi riceve gli effetti dell'invocazione ottiene un modificatore di +3 al Test ed ai danni al successivo attacco, purché sia effettuato entro la durata dell'arcano.

Gli effetti si applicano ad un solo attacco, ma una volta effettuato il combattente può ricevere nuovamente i benefici dell'invocazione.

### **Colpo Perfetto**

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Colpo Deciso, Colpo Sicuro, Colpo Perfetto

*Requisiti:* 26

*Test:* 42

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

*Concesso da:* Kagemu, Kamen, Nogemu

Lo sciamano invoca l'attenzione degli dei su un combattente affinché guidino il suo colpo. Chi riceve gli effetti dell'invocazione ottiene un modificatore di +9 al Test ed ai danni al successivo attacco, purché sia effettuato entro la durata dell'arcano.

Gli effetti si applicano ad un solo attacco, ma una volta effettuato il combattente può ricevere nuovamente i benefici dell'invocazione.

### Colpo Sicuro

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Colpo Deciso, Colpo Sicuro, Colpo Perfetto  
*Requisiti:* 20  
*Test:* 38  
*Punti Magia:* 8  
*Armoniche:* 4  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Bonus bersagli  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* 1d6 + Bonus Round

*Concesso da:* Dinghand, Kagemu, Kamen, Katos, Nogemu  
 Lo sciamano invoca l'attenzione degli dei su un combattente affinché guidino il suo colpo. Chi riceve gli effetti dell'invocazione ottiene un modificatore di +6 al Test ed ai danni al successivo attacco, purché sia effettuato entro la durata dell'arcano.

Gli effetti si applicano ad un solo attacco, ma una volta effettuato il combattente può ricevere nuovamente i benefici dell'invocazione.

### Comanda Clima

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Modifica Clima, Evoca Clima, Comanda Clima  
*Requisiti:* 24  
*Test:* 44  
*Punti Magia:* 15  
*Armoniche:* 35  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Standard x 400  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* 2d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Fooral, Furane, Nomaga, Ssheno  
 Invoca una condizione meteorologica anche totalmente differente da quella attuale, anche se insolita per la stagione (nevicata d'estate, venti caldi d'inverno, ecc.) a patto che la nuova condizione sia possibile nel territorio (in Torrida, ad esempio, non può nevicare).

L'alterazione si verifica nell'arco di un ora (1d6 x 10 minuti), e tutti quanti hanno visto lo sciamano formulare l'invocazione ne restano fortemente impressionati, provando nei suoi confronti un moto di riverenza (o timore). Nei loro confronti, per i successivi 1d3 giorni lo sciamano ottiene +4 a tutti i Test in Contatti, Interrogare, Intimidire, Mondanità, Raggiare/Convincere e Sedurre.

### Competenza

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Praticità, Competenza, Maestria  
*Requisiti:* 16  
*Test:* 36  
*Punti Magia:* 7  
*Armoniche:* 6  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Gadhivana, Katos, Krackhe, Murgh  
 Le divinità infondono temporaneamente parte della loro energia vitale nello sciamano, che ottiene un modificatore di +4 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sull'Agilità o sulla Costituzione.

### Conoscenza

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Intuizione, Conoscenza, Sapere  
*Requisiti:* 16  
*Test:* 34  
*Punti Magia:* 7  
*Armoniche:* 7  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard x 10  
*Concesso da:* Gadhivana, Gudugh, Katos, Sabo, Sooola, Sulbo

Le divinità infondono temporaneamente parte del loro sapere nello sciamano, che ottiene un modificatore di +4 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sull'Intelligenza o sull'Istinto.

### Conoscenza dei Minerali

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Conoscenza dei Minerali, Visione dei Minerali, Plasmare i Minerali  
*Requisiti:* 6  
*Test:* 28  
*Punti Magia:* 4  
*Armoniche:* 5  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Tutte le divinità  
 Garantisce un modificatore di +6 a tutti i Test di Conoscenze Geologiche, ed un modificatore di +4 a tutti gli altri Test relativi ai minerali.

### Conoscenza dei Vegetali

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Conoscenza dei Vegetali, Visione dei Vegetali, Animare i Vegetali  
*Requisiti:* 6  
*Test:* 28  
*Punti Magia:* 4  
*Armoniche:* 5  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Tutte le divinità  
 Garantisce un modificatore di +6 a tutti i Test di Conoscenze Botaniche, ed un modificatore di +4 a tutti gli altri Test relativi ai vegetali.

### Consapevolezza

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Ispirazione, Cognizione, Consapevolezza  
*Requisiti:* 24  
*Test:* 40  
*Punti Magia:* 8  
*Armoniche:* 7  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Aliena, Sulbo  
 Le divinità infondono temporaneamente parte della loro saggezza nello sciamano, che ottiene un modifi-

catore di +8 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sul Carisma o sulla Mana.

### Controllo

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Fascinazione, Ammalimento, Controllo

*Requisiti:* 26

*Test:* 40

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 9

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, dimezza

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Dolas, Sulbo

Rende i bersagli dell'invocazione più propensi ad ascoltare lo sciamano, nei confronti dei quali ottiene un modificatore di +9 a tutti i Test di Raggiare/Convincere e Mondanità, ed un modificatore di +3 ai Test in Sedurre, Travestimento ed Etichetta.

### Controllo del Fuoco

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Resistenza al Fuoco, Controllo del Fuoco,

Fiamme Amiche

*Requisiti:* 14

*Test:* 36

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

*Concesso da:* Dinghand, Gurunth, Krackhe, Nrooh, Ronodo  
Oltre agli effetti di "Resistenza al Fuoco", questa invocazione permette allo Sciamano di controllare le fiamme.

Può creare piccole fiamme, il minimo indispensabile per incendiare oggetti di legno, carta, stoffa o simile. Le fiamme possono essere create in un punto qualsiasi all'interno del Raggio di Efficacia, ma per incendiare un oggetto lo sciamano deve riuscire in un attacco a contatto utilizzando l'Abilità Combattere CaC. Se l'oggetto fa parte dell'equipaggiamento di un personaggio, questi può eseguire un Test in Schivare per evitarne gli effetti. Eventuali oggetti incendiati infliggono 1d6 per Round per 3 round, secondo le regole dei danni da fuoco.

Lo sciamano può inoltre controllare le fiamme. Oltre a manipolarne la forma, può aumentare o diminuire la loro intensità fino al 50% in più o in meno. I danni inflitti dalle fiamme sono aumentati o diminuiti in proporzione.

Se un avversario è abbastanza vicino ad un fuoco, lo sciamano può far in modo che le fiamme lo lambiscano. L'azione si risolve come per le fiamme create dallo sciamano, ma in questo caso come detto egli può aumentare del 50% la loro intensità aumentando di conseguenza il danno inflitto.

### Controllo delle Acque

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Raddomanzia, Sorgente Divina, Controllo delle Acque

*Requisiti:* 26

*Test:* 42

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Bonus m<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Dinghand, Nomaga, Shoosh

Lo sciamano assume il totale controllo di una massa d'acqua pari a quella indicata nell'Area di Influenza. La massa di liquido assume qualsiasi forma decisa dallo sciamano, a patto che poggi a terra per un'area pari almeno ad un m<sup>2</sup>. Il "golem" non può generare braccia (o altre simili escrescenze) più lunghe di un metro.

Non ha consistenza solida e non può afferrare o manipolare oggetti di piccola dimensione, ma può spostare o trasportare oggetti di ampie superfici come se queste siano spinte o sollevate da un getto d'acqua.

Non possiede costituzione né Punti Ferita, e non può essere uccisa con armi comuni, ma un qualsiasi arcano di annullamento o assorbimento della magia o un rituale contro naga di terzo livello interrompe l'invocazione.

La forza della massa di liquido è pari al doppio dell'Istinto dello sciamano, ed un suo attacco infligge danni contundenti per 1d6 Punti Ferita ed 1d6 Punti Resistenza. Tranne nei casi indicati e tenendo conto delle limitazioni citate, tutte le azioni della "creatura" sono risolte considerando le competenze dello sciamano.

### Cura

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Medicamento, Cura, Vita

*Requisiti:* 16

*Test:* 34

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* Istantaneo

*Concesso da:* Aliena, Brusteno, Gadhivana, Gonos,

Kagemu, Kamui, Krackhe, Madi, Ronodo, Shaaia,

Shoosh, Soala

L'invocazione fa scendere su chi ne riceve gli effetti la benevolenza degli dei, che guariscono immediatamente alcune delle sue ferite. Sono recuperati 1d6 + Bonus Punti Ferita ed 1d10 Punti Resistenza.

### **Distuggi il Male**

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Bandisci il Male, Flagella il Male, Distuggi il Male

*Requisiti:* 24

*Test:* 40

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

*Concesso da:* Anui, Brusteno, Gadhivana

Crea un'onda d'urto di energia positiva che parte dallo sciamano e si espande per un raggio pari all'area influenzata. Tutte le creature dallo spirito malvagio o corrotto (Corrotti, Possessioni e Naga di qualsiasi livello) entro quest'area subiscono 2d6 + Bonus PF.

Finché non si allontanano dall'area subiscono 1d3 PF per Round e provano un intenso dolore che penalizza tutte le loro azioni di -4. Eventuali capacità di rigenerazione non funzionano contro questi danni.

Nella maggior parte dei casi queste creature si tengono alla larga, a meno che non riescano in un Test Difficile in Volontà o non siano obbligate ad agire diversamente.

### **Distruzione**

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Fragilità, Rottura, Distruzione

*Requisiti:* 22

*Test:* 38

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Schivare, statica, annulla

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Kurmu, Noronom, Takai

L'invocazione è in grado di influenzare un oggetto il cui volume non ecceda quello indicato nell'Area di Influenza, come descritto nel sotto paragrafo Effetti degli Arcani.

Tale oggetto perde immediatamente 2d6 + Bonus Punti Strutturali ed 1d6 + Bonus punti di VP (normale o equivalente, nel caso delle armi), eventualmente spezzandosi o frantumandosi qualora questi valori giungano a zero. Inoltre, per la durata dell'invocazione le probabilità di rottura dell'oggetto sono raddoppiate.

Se l'oggetto fa parte dell'equipaggiamento di un personaggio, questi può tentare una Test contro l'Arcano in Schivare per evitare gli effetti dell'invocazione.

### **Divinazione**

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Presagio, Divinazione, Profezia Divina

*Requisiti:* 16, erbe speciali

*Test:* 38

*Punti Magia:* 14

*Armoniche:* Speciale

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Istantaneo

*Concesso da:* Anui, Brusteno, Dolas, Fudata, Furane, Kamui, Katos, Leenia, Sabo, Ssheno

L'invocazione richiede un rituale della durata di almeno un'ora, a prescindere dal numero di armoniche a disposizione dello sciamano. Per portare a termine il rituale sono necessarie inoltre delle rare erbe e radici, reperibili con un Test Difficile in Conoscenze Botaniche o acquistandole ad un prezzo di 600 Crediti (Reperibilità Facile).

Terminato il rituale, lo sciamano può invocare l'aiuto degli dei al fine di ottenere informazioni. Può porre una domanda, alla quale riceve una risposta in forma onirica, spesso criptica ed ambigua. Generalmente le domande più specifiche ottengono le risposte più sibilline.

### **Evoca Clima**

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Modifica Clima, Evoca Clima, Comanda Clima

*Requisiti:* 16

*Test:* 40

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 20

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Standard x 200

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Fooral, Furane, Leenia, Madi, Nomaga, Ronodo, Ssheno, Sulbo

Invoca una condizione meteorologica differente da quella attuale ma non in contrasto con la stagione (niente neviccate d'estate).

Lo sciamano può, in alternativa, invocare un fenomeno atmosferico di grande impatto psicologico, come un arcobaleno, un aurora, una delicata e piacevole pioggia, ecc. Il fenomeno deve essere compatibile con le condizioni meteorologiche al momento della formulazione dell'invocazione, e si manifesta nel giro di un ora (1d6 x 10 minuti). Tutti gli amici dello sciamano che vi assistono acquistano pace interiore e serenità.

Dal verificarsi del fenomeno atmosferico e per tutta la durata dell'invocazione, tutti i personaggi che vi hanno assistito guadagnano un modificatore a tutti i Test pari ad 1d3 + 1.

### Evoca Sentiero

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Orientamento, Visione della Via, Evoca Sentiero

*Requisiti:* 18

*Test:* 42

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 40

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Speciale

*Concesso da:* Sasha, Shaaia

Oltre agli effetti di "Visione della Via", questa invocazione ha un'importante effetto aggiuntivo: creare un sentiero laddove non esiste.

L'invocazione deve essere eseguita al massimo entro la mezzanotte. All'alba del giorno successivo, e per la durata di un giorno, non solo lo sciamano conoscerà la via più breve per raggiungere la destinazione da lui scelta, ma la via apparirà particolarmente agevole. Saranno trovati sentieri che attraversano boschi fitti, fondali agevoli per guadare fiumi, passi che si inerpicano per le montagne laddove non ve ne erano. Questi sentieri non si creano al passaggio dello sciamano, semplicemente lo sciamano li trova se segue il percorso suggerito dall'invocazione. Tutti i sentieri spariscono la mezzanotte successiva, per cui può capitare che lo sciamano resti intrappolato in un bosco o in un valico di montagna, se questo è stato "evocato" dall'invocazione.

Il sentiero facilita il viaggio nella maggior parte dei casi, ma non sempre. Ad esempio possono non esserci sentieri per attraversare un crepaccio o un fiume profondo, ma comunque lo sciamano saprà come aggirarlo (se possibile), come indicato nell'incantesimo "Visione della Via". Evoca Sentiero facilita il viaggio predisponendo la via, ma non crea nulla di artificiale, quindi niente ponti per attraversare burroni (anche se un albero caduto potrebbe essere presente in caso di stretti crepacci) né imbarcazioni per attraversare laghi. Impedimenti insorti dopo il lancio dell'incantesimo (allagamenti, alberi caduti, frane) non vengono rimossi.

### Fascinazione

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Fascinazione, Ammalimento, Controllo

*Requisiti:* 8

*Test:* 30

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, dimezza

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Tutte le divinità

Rende i bersagli dell'invocazione più propensi ad ascoltare lo sciamano, nei confronti dei quali ottiene un modificatore di +3 a tutti i Test di Raggiare/Convincere e Mondanità, ed un modificatore di +1 ai Test in Sedurre, Travestimento ed Etichetta.

### Ferimento

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Indebolimento, Ferimento, Morte

*Requisiti:* 16

*Test:* 34

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

*Concesso da:* Anui, Kagemu, Kamen, Kurmu, Nogemu, Noronom, Shaaia, Takai, Valdon

L'invocazione sottrae energia vitale dalla vittima, infliggendo 1d6 Punti Ferita e 1d6 + Bonus Punti Resistenza. Colpisce anche le creature inconsistenti, ed ignora qualsiasi tipo di protezione.

### Ferro in Acciaio

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Ferro in Acciaio, Vero Acciaio, Acciaio degli Dei

*Requisiti:* 8

*Test:* 30

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Tutte le divinità

L'invocazione è in grado di influenzare un oggetto il cui volume non ecceda quello indicato nell'Area di Influenza, come descritto nel sotto paragrafo Effetti degli Arcani.

Sono influenzati solo gli oggetti composti di materiale metallico per almeno i tre quarti. L'invocazione non può influenzare nessun Vincolo o altro oggetto già dotato di poteri magici, come ad esempio le arcanomacchine. Qualsiasi oggetto influenzato, una volta danneggiato, non può essere riparato se non perdendo le sue proprietà.

Gli oggetti influenzati dal potere diventano più resistenti. Aumentano del 10% i Punti Strutturali ed il VP (normale o equivalente, per le armi) aumenta di 1.

Eventuali armi influenzate diventano più durature e maneggevoli, conferendo un Bonus di +1 ai Test in cui sono impiegate, un +1 ai danni inflitti ed un +10% all'eventuale gittata.

### Fiamme Amiche

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Resistenza al Fuoco, Controllo del Fuoco,

Fiamme Amiche

*Requisiti:* 26

*Test:* 40

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* 1d6 + Bonus Round

*Concesso da:* Gurunth, Krackhe, Ronodo

Unisce e potenzia gli effetti di "Resistenza al Fuoco" e "Controllo del Fuoco".

Gli effetti di "Resistenza al Fuoco" sono aumentati: ottiene un Bonus di +8 a tutti i Test in Resistenza Fisica per evitare gli effetti negativi derivanti dalle alte temperature e dimezza i danni causati da attacchi basati sul fuoco o sul calore.

Lo sciamano ottiene inoltre la capacità di creare fiammate in grado di infliggere 2d6 + Bonus Punti Ferita e bruciare oggetti di legno, carta, stoffa o simile. Le fiamme possono essere create in un punto qualsiasi all'interno del Raggio di Efficacia, ma per incendiare un oggetto o colpire un avversario lo sciamano deve riuscire in un attacco a contatto utilizzando l'Abilità Combattere CaC. Se il bersaglio è un avversario o un oggetto del suo equipaggiamento, questi può eseguire un Test in Schivare per evitarne gli effetti. Eventuali oggetti incendiati infliggono 1d6 per Round per 3 round, secondo le regole dei danni da fuoco.

Lo sciamano può inoltre controllare le fiamme. Oltre a manipolarne la forma, può raddoppiare o dimezzare la loro intensità. I danni inflitti dalle fiamme sono aumentati o diminuiti in proporzione.

Se un avversario è abbastanza vicino ad un fuoco, lo sciamano può far in modo che le fiamme lo avvolgano. L'azione si risolve come per le fiamme create dallo sciamano, ma in questo caso come detto egli può raddoppiare la loro intensità aumentandone di conseguenza il danno inflitto.

### Flagella il Male

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Bandisci il Male, Flagella il Male, Distruggi il Male

*Requisiti:* 16

*Test:* 34

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Istantaneo

*Concesso da:* Anui, Brusteno, Fudata, Gadhivana, Krackhe, Kurmu, Takai

Crea un'onda d'urto di energia positiva che parte dallo sciamano e si espande per un raggio pari all'area influenzata, colpendo tutte le creature dallo spirito malvagio o corrotto. Appartengono a questa categoria i Corrotti, le Possessioni ed i naga evocati di livello 3 o meno, e subiscono un danno pari a 1d10 + Bonus PF. Le creature colpite devono riuscire in un Test Facile in Volontà o allontanarsi intimorite, a meno che non siano costrette in qualche modo ad agire diversamente.

### Fortuna

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Sorte, Fortuna, Successo

*Requisiti:* 16

*Test:* 38

*Punti Magia:* 15

*Armoniche:* 20

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla

*Durata:* Un giorno

*Concesso da:* Brusteno, Dolas, Gonos, Madi, Nogemu, Noronom, Sabo, Sasha, Shoosh, Sulbo

Si può beneficiare degli effetti di questa invocazione al più una volta al giorno.

Se utilizzata su sé stessi garantisce il Talento Fortunato per la durata di un giorno (in termini di gioco) o ulteriori 1d10 punti di "Fortuna" se possiede già il Talento. I punti di Fortuna dell'invocazione sono spesi prima di quelli del Talento.

Se utilizzata su altri gli effetti sono ridotti e corrispondono a quelli dell'invocazione "Sorte".

### Fragilità

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Fragilità, Rottura, Distruzione

*Requisiti:* 8

*Test:* 30

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Schivare, statica, annulla

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Tutte le divinità

L'invocazione è in grado di influenzare un oggetto il cui volume non ecceda quello indicato nell'Area di Influenza, come descritto nel sotto paragrafo Effetti degli Arcani.

Tale oggetto aumenta del doppio le probabilità di rottura.

Se l'oggetto fa parte dell'equipaggiamento di un personaggio, questi può tentare una Test contro l'Arcano in Schivare per evitare gli effetti dell'invocazione.

### Fulgore

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Chiarore, Luce, Fulgore

*Requisiti:* 22

*Test:* 38

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Standard x 3

*Area di Influenza:* Standard x 2

*Resistenza:* Schivare, statica, annulla

*Durata:* 1d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Brusteno, Leenia, Madi, Ronodo, Soola

Simile a Luce, ma di intensità e durata molto maggiore. Per tutta la durata dell'invocazione lo sciamano può decidere di aumentare (fino al valore massimo) o diminuire (fino a farla sparire) a piacimento l'intensità della luce.

Se usato con successo per accecare un avversario, egli subirà le stesse penalità applicate in caso di buio

(-8 o -16 ai Test per le azioni che implicano l'uso della vista, vedi le regole sull'illuminazione).

### Ghiaccio Tiepido

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Resistenza al Freddo, Immunità al Freddo,

Ghiaccio Tiepido

*Requisiti:* 18

*Test:* 38

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* 2d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Gonos

Chi riceve gli effetti dell'invocazione ignora la maggior parte dei disagi causati dalle temperature rigide.

Per tutta la sua durata l'arcano garantisce un modificatore di +16 a tutti i Test di Resistenza Fisica eseguiti per contrastare gli effetti derivanti dalle basse temperature, e riduce di 9 tutti i danni causati dal freddo.

### Immunità al Freddo

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Resistenza al Freddo, Immunità al Freddo,

Ghiaccio Tiepido

*Requisiti:* 12

*Test:* 32

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* 1d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Fooral, Furane, Gonos, Valdon

Chi riceve gli effetti dell'invocazione diventa eccezionalmente più resistente alle temperature rigide.

Per tutta la sua durata l'arcano garantisce un modificatore di +8 a tutti i Test di Resistenza Fisica eseguiti per contrastare gli effetti derivanti dalle basse temperature, e riduce di 4 tutti i danni causati dal freddo.

### Indebolimento

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Indebolimento, Ferimento, Morte

*Requisiti:* 6

*Test:* 30

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Un bersaglio

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, dimezza

*Durata:* Istantaneo

*Concesso da:* Tutte le divinità

L'invocazione sottrae energia vitale dalla vittima, infliggendo 1 Punto Ferita e 1d6 + Bonus Punti Resistenza. Colpisce anche le creature inconsistenti, ed ignora qualsiasi tipo di protezione.

### Indurisci Legno

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Indurisci Legno, Legno in Pietra, Legno degli Dei

*Requisiti:* 4

*Test:* 28

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Tutte le divinità

L'invocazione è in grado di influenzare un oggetto il cui volume non ecceda quello indicato nell'Area di Influenza, come descritto nel sotto paragrafo Effetti degli Arcani.

Sono influenzati solo gli oggetti composti di materiale legnoso per almeno i tre quarti. L'invocazione non può influenzare nessun Vincolo o altro oggetto già dotato di poteri magici, come ad esempio le arcanomacchine. Qualsiasi oggetto influenzato, una volta danneggiato, non può essere riparato se non perdendo le sue proprietà.

Gli oggetti influenzati dal potere diventano più resistenti. Aumentano del 10% i Punti Strutturali ed il VP (normale o equivalente, per le armi) aumenta di 1.

Eventuali armi influenzate diventano più durature e maneggevoli, conferendo un Bonus di +1 ai Test in cui vengono impiegate, un +1 ai danni inflitti ed un +10% all'eventuale gittata.

### Intuizione

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Intuizione, Conoscenza, Sapere

*Requisiti:* 6

*Test:* 30

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Tutte le divinità

Le divinità infondono temporaneamente parte del loro sapere nello sciamano, che ottiene un modificatore di +2 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sull'Intelligenza o sull'Istinto.

### Ispirazione

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Ispirazione, Cognizione, Consapevolezza

*Requisiti:* 6

*Test:* 30

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Tutte le divinità

Le divinità infondono temporaneamente parte della loro saggezza nello sciamano, che ottiene un modificatore di +2 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sul Carisma o sulla Mana.

### Legno degli Dei

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Indurisci Legno, Legno in Pietra, Legno degli Dei

*Requisiti:* 20, Speciale

*Test:* 40

*Punti Magia:* 12

*Armoniche:* 20

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* 1d10 + Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus giorni

*Concesso da:* Gudugh, Nrooh

Simile a Indurisci Legno e Legno in Pietra, ma gli effetti sono ancora più consistenti e possono essere permanenti.

Utilizzata normalmente, l'invocazione dura 1d6 + Bonus giorni. Gli oggetti influenzati diventano più leggeri di  $\frac{1}{4}$  del loro peso e più resistenti. Aumentano del 50% i Punti Strutturali e del 30% il VP (minimo 2, incluso il VP equivalente delle armi). L'eventuale ingombro di ogni pezzo è ridotto di 2. Tutte le probabilità di rottura sono dimezzate.

Eventuali armi influenzate diventano più durature e maneggevoli, conferendo un Bonus di +3 ai Test in cui sono impiegate, un +3 ai danni inflitti ed un +30% all'eventuale gittata. Inoltre i valori di Forza Minima Necessaria per maneggiare l'arma sono ridotti del 20%.

In alternativa è possibile effettuare un'invocazione che conferisca poteri permanenti agli oggetti in legno. In questo caso è necessario un rituale della durata di 8 ore, durante le quali lo sciamano infonde parte del suo spirito negli oggetti spendendo 40 Punti Avanzamento per ogni dm<sup>3</sup> influenzato. Gli effetti sono gli stessi dell'invocazione Legno in Pietra, ma permanenti.

### Legno in Pietra

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Indurisci Legno, Legno in Pietra, Legno degli Dei

*Requisiti:* 14

*Test:* 34

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Belleru, Gudugh, Murgh, Nrooh, Shoosh

Simile a Indurisci Legno, ma gli effetti sono più consistenti e duraturi.

Gli oggetti influenzati dal potere diventano più leggeri di  $\frac{1}{4}$  del loro peso e più resistenti. Aumentano del 30% i Punti Strutturali e del 20% il VP (minimo 1, incluso il VP equivalente, delle armi). L'eventuale ingombro di ogni pezzo è ridotto di 1. Tutte le probabilità di rottura sono dimezzate.

Eventuali armi influenzate diventano più durature e maneggevoli, conferendo un Bonus di +2 ai Test in cui sono impiegate, un +2 ai danni inflitti ed un +20% all'eventuale gittata. Inoltre i valori di Forza Minima Necessaria per maneggiare l'arma sono ridotti del 10%.

### Libero Respiro

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Libero Respiro, Vero Respiro, Respiro dell'Anima

*Requisiti:* 2

*Test:* 26

*Punti Magia:* 6

*Armoniche:* 2

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Tutte le divinità

Permette di respirare in condizioni di scarsa, ma non assente, ossigenazione, come ad esempio in presenza di gas tossici o in una stanza chiusa.

Raddoppia inoltre il tempo necessario prima di subire i danni da soffocamento.

### Luce

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Chiarore, Luce, Fulgore

*Requisiti:* 16

*Test:* 32

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 3

*Raggio di Efficacia:* Standard x 2

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Schivare, statica, annulla

*Durata:* Standard

*Concesso da:* Aliena, Brusteno, Gadhivana, Gonos, Kamui,

Leenia, Madi, Ronodo, Sasha, Soovala, Ssheno

Crea una sorgente di luce in grado di illuminare chiaramente e senza abbagliare fino ad una distanza pari a quella indicata nell'Area di Influenza.

Lo sciamano può decidere di far manifestare gli effetti centrandoli in un punto qualsiasi all'interno del Raggio di Efficacia, sia esso a mezz'aria, su un oggetto o su una creatura. A meno che non sia lanciato a mezz'aria, gli effetti dell'invocazione si sposteranno insieme all'oggetto o alla creatura influenzati. Creature viventi possono tentare di non essere colpite con un Test contro l'Arcano in Schivare, nel qual caso l'invocazione funzionerà ugualmente, ma resterà a mezz'aria nella zona dov'era la creatura prima di schivarlo.

L'invocazione può essere lanciata sul volto o sugli occhi di una creatura, accecandola parzialmente. In questo caso, e per la durata dell'invocazione, la vittima subisce gli effetti di una luce accecante (-4 o -8 ai Test per le azioni in cui è implicato l'uso della vista, vedi le regole sull'illuminazione).



**Maestria**

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Praticità, Competenza, Maestria  
*Requisiti:* 24  
*Test:* 40  
*Punti Magia:* 8  
*Armoniche:* 7  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard x 10  
*Concesso da:* Katos, Krackhe

Le divinità infondono temporaneamente parte della loro energia vitale nello sciamano, che ottiene un modificatore di +8 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sull'Agilità o sulla Costituzione.

**Malaugurio**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Malaugurio, Maledizione, Anatema  
*Requisiti:* 8  
*Test:* 30  
*Punti Magia:* 4  
*Armoniche:* 3  
*Raggio di Efficacia:* Standard  
*Area di Influenza:* Bonus bersagli  
*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla  
*Durata:* 1d6 + Bonus Round  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Attira la cattiva sorte sui bersagli. Per la durata dell'invocazione tutti i loro Test sono penalizzati di 2 punti, e se ottengono un risultato pari o inferiore a 3 subiscono un Fallimento Critico.

**Maledizione**

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Malaugurio, Maledizione, Anatema  
*Requisiti:* 16  
*Test:* 34  
*Punti Magia:* 6  
*Armoniche:* 3  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Bonus bersagli  
*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Fooral, Fudata, Kurmu, Noronom, Takai, Valdon

Attira la cattiva sorte sui bersagli. Per la durata dell'invocazione tutti i loro Test sono penalizzati di 4 punti, e se ottengono un risultato pari o inferiore a 5 subiscono un Fallimento Critico.

**Medicamento**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Medicamento, Cura, Vita  
*Requisiti:* 8  
*Test:* 30  
*Punti Magia:* 5  
*Armoniche:* 15  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Per la durata dell'invocazione lo sciamano è in grado di aumentare le sue competenze mediche al pun-

to di eseguire piccoli interventi senza il bisogno degli strumenti necessari: incide senza bisturi, sutura senza ago e filo, pulisce senza acqua, disinfetta senza alcool, ecc.

Ottiene un modificatore di +6 a tutti i Test in Conoscenze Mediche, riuscendo anche laddove sono richiesti strumenti specifici.

**Modifica Clima**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Modifica Clima, Evoca Clima, Comanda Clima  
*Requisiti:* 10

*Test:* 34  
*Punti Magia:* 7  
*Armoniche:* 15  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Standard x 100  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Tutte le divinità

Altera leggermente le condizioni meteorologiche: da pioggia battente a pioggia, da nuvoloso a poco nuvoloso, ecc.

**Morte**

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Indebolimento, Ferimento, Morte  
*Requisiti:* 26

*Test:* 44  
*Punti Magia:* 12  
*Armoniche:* 10  
*Raggio di Efficacia:* Standard  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* Istantaneo  
*Concesso da:* Anui

Causa la morte istantanea del bersaglio, portando a zero i suoi Punti Ferita.

Questa invocazione non può essere utilizzata con leggerezza, infatti le divinità che lo concedono ne accorderanno l'utilizzo solo se strettamente necessario, secondo il loro metro di giudizio.

Alcuni esempi di utilizzo legittimo possono essere: l'uccisione di un animale gravemente ferito e sofferente, l'eliminazione di un individuo che minaccia l'incolumità di più persone, l'assassinio di un perfido tiranno, ecc., mentre di sicuro l'invocazione non funzionerà per uccidere un innocente, un bullo che ha provocato lo sciamano, una persona colpevole di essere semplicemente antipatica. L'ultima parola spetta al Master, che giudicherà il caso in base ai precetti delle divinità che concedono l'invocazione venerate dallo sciamano.

Qualunque sciamano sa a priori se l'invocazione può essere usata o meno, ed il Master è tenuto ad avvertire il giocatore qualora non sia possibile. L'invocazione potrebbe comunque fallire per altre cause, come ad esempio se lo sciamano ha offeso le divinità che la concedono.

**Ombra**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Ombra, Buio, Tenebra  
*Requisiti:* 8  
*Test:* 30  
*Punti Magia:* 5  
*Armoniche:* 3  
*Raggio di Efficacia:* Standard x 2  
*Area di Influenza:* Standard  
*Resistenza:* Schivare, statica, annulla  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Dimezza l'intensità della luce presente in una zona di raggio pari a quello indicato nell'Area di Influenza, creando una zona d'ombra ben distinguibile.

All'interno della zona tutte le penalità dovute alla scarsa illuminazione sono raddoppiate.

Può essere lanciato in qualsiasi luogo, a mezz'aria, su un oggetto o su una creatura. A meno che non sia lanciato a mezz'aria, gli effetti dell'invocazione si sposteranno insieme all'oggetto o alla creatura influenzati. Creature viventi possono tentare di non essere colpite con un Test contro l'Arcano in Schivare, nel qual caso l'invocazione funzionerà ugualmente, ma resterà a mezz'aria nella zona dov'era la creatura prima di schivarlo.

**Orientamento**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Orientamento, Visione della Via, Evoca Sentiero  
*Requisiti:* 2  
*Test:* 26  
*Punti Magia:* 3  
*Armoniche:* 2  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Tutte le divinità

L'invocazione aumenta la capacità di sapersi orientare dello sciamano, che ottiene un modificatore di +6 a tutti i Test in Sopravvivenza eseguiti per determinare la propria posizione approssimativa (a patto che si conosca la zona), ed un modificatore di +3 a tutti gli altri Test in Sopravvivenza.

**Pelle di Acciaio**

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Pelle di Cuoio, Pelle di Roccia, Pelle di Acciaio  
*Requisiti:* 26  
*Test:* 40  
*Punti Magia:* 9  
*Armoniche:* 7  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Kagemu, Kamen

L'invocazione irrobustisce la pelle dello sciamano, che diventa dura come il ferro pur restando flessibile ed elastica. Ottiene un VP pari a 2d10 + Bonus in Incantesimi Sciamanici e Volontà in tutto il corpo.

**Pelle di Cuoio**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Pelle di Cuoio, Pelle di Roccia, Pelle di Acciaio  
*Requisiti:* 6  
*Test:* 30  
*Punti Magia:* 4  
*Armoniche:* 3  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Tutte le divinità

L'invocazione irrobustisce la pelle dello sciamano, mantenendola comunque flessibile ed elastica. Ottiene un VP pari al Bonus in Incantesimi Sciamanici e Volontà (minimo 1) in tutto il corpo.

**Pelle di Roccia**

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Pelle di Cuoio, Pelle di Roccia, Pelle di Acciaio  
*Requisiti:* 16  
*Test:* 34  
*Punti Magia:* 6  
*Armoniche:* 5  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Gudugh, Gurunth, Kagemu, Kamen, Krorr,

Murgh, Nrooh

L'invocazione irrobustisce la pelle dello sciamano, mantenendola comunque flessibile ed elastica. Conferisce un VP pari ad 1d6 + Bonus in Incantesimi Sciamanici e Volontà in tutto il corpo.

**Plasmare i Minerali**

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Conoscenza dei Minerali, Visione dei Minerali, Plasmare i Minerali  
*Requisiti:* 24  
*Test:* 40  
*Punti Magia:* 9  
*Armoniche:* 9  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* 1 + Bonus dm<sup>3</sup>  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Belleru, Krorr, Murgh, Nrooh

L'invocazione conferisce allo sciamano la capacità di plasmare i minerali come si trattassero di argilla. Ottiene un modificatore di +10 a tutti i Test effettuati per eseguire lavori manuali che implicano la manipolazione di minerali (lavori da maniscalco, da scultore, da fabbro, da gioielliere, ecc.).

Lo sciamano è in grado di mettere fuori uso un semplice dispositivo o un'arma al contatto. Se l'oggetto è in possesso di un avversario sarà necessario un attacco a contatto, applicando un eventuale penalità in base alla sua dimensione. Un attacco di questo genere infligge un danno pari ad 1d10 + Bonus Punti Strutturali. Dispositivi o oggetti permeati da poteri arcani (talismani, arcanomacchine, ecc.) sono immuni dagli effetti di questa invocazione.

**Praticità**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Praticità, Competenza, Maestria  
*Requisiti:* 6  
*Test:* 30  
*Punti Magia:* 6  
*Armoniche:* 6  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard x 10  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Le divinità infondono temporaneamente parte della loro energia vitale nello sciamano, che ottiene un modificatore di +2 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sull'Agilità o sulla Costituzione.

**Presagio**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Presagio, Divinazione, Profezia Divina  
*Requisiti:* 10  
*Test:* 32  
*Punti Magia:* 5  
*Armoniche:* 12  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla  
*Durata:* 1d6 + Bonus ore  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Lo sciamano focalizza i segnali ricevuti dalla sua parte animale al punto di riuscire a prevedere gli eventi pochi istanti prima che accadano. Ottiene un Bonus di +3 a tutti i Test di Istinto relativi alla visione/previsione di pericoli, influenzando principalmente le Abilità Individuare, Prontezza/Iniziativa e Senso del Pericolo.

**Profezia Divina**

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Presagio, Divinazione, Profezia Divina  
*Requisiti:* 26, erbe speciali  
*Test:* 44  
*Punti Magia:* 16  
*Armoniche:* Speciale  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Speciale  
*Concesso da:* Dolas, Sabo

L'invocazione richiede l'esecuzione di un rituale della durata di almeno tre ore, a prescindere dal numero di armoniche a disposizione dello sciamano. Per portare a termine il rituale sono necessarie inoltre delle rare erbe e radici, reperibili con un Test Molto Difficile in Conoscenze Botaniche o acquistandole ad un prezzo di 1000 Crediti (Reperibilità Normale). Terminato il rituale, lo sciamano può invocare l'aiuto degli dei al fine di ottenere risposta a 3 domande composte da non più di 12 parole ciascuna. La risposta fornita è chiara e non ambigua, ma è composta di un'unica parola, di lunghezza arbitraria (eventualmente un nome o un cognome, ma non entrambi).

**Rabdomanzia**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Rabdomanzia, Sorgente Divina, Controllo delle Acque  
*Requisiti:* 4  
*Test:* 28  
*Punti Magia:* 5  
*Armoniche:* 4  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Standard x 10  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* 1d6 + Bonus ore  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Lo sciamano percepisce la posizione ed il volume approssimato di ogni riserva idrica entro l'Area di Influenza.

L'invocazione permette di individuare la presenza dell'acqua solo se questa è in concentrazione pari ad almeno il 80%. Può quindi individuare, ad esempio, un otre di vino o una pozzanghera, ma non una bottiglia di superalcolico o del terreno umido.

**Resistenza al Freddo**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Resistenza al Freddo, Immunità al Freddo, Ghiaccio Tiepido  
*Requisiti:* 4  
*Test:* 28  
*Punti Magia:* 4  
*Armoniche:* 2

*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Bonus bersagli  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* 1d6 + Bonus ore  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Chi riceve gli effetti dell'invocazione diventa notevolmente più resistente alle temperature rigide. Per tutta la sua durata l'arcano garantisce un modificatore di +4 a tutti i Test di Resistenza Fisica eseguiti per contrastare gli effetti derivanti dalle basse temperature, e riduce di 1 tutti i danni causati dal freddo.

**Resistenza al Fuoco**

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Resistenza al Fuoco, Controllo del Fuoco, Fiamme Amiche  
*Requisiti:* 4  
*Test:* 28  
*Punti Magia:* 4  
*Armoniche:* 2

*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Bonus bersagli  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* 1d6 + Bonus ore  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Chi riceve gli effetti dell'invocazione diventa notevolmente più resistente alle alte temperature. Per tutta la sua durata l'arcano garantisce un modificatore di +4 a tutti i Test di Resistenza Fisica eseguiti per contrastare gli effetti derivanti dalle alte temperature, e riduce di 1 tutti i danni causati dal caldo o dal fuoco.

### Resistenza al Sonno

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Resistenza al Sonno, Resistenza alla Fatica, Ristorazione

*Requisiti:* 6

*Test:* 28

*Punti Magia:* 4

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* 1d6 + Bonus giorni

*Concesso da:* Tutte le divinità

Dimezza la necessità di sonno di chi è sotto l'effetto dell'invocazione.

Una volta terminati i suoi effetti l'invocazione può essere utilizzata nuovamente non prima di una settimana di normale regime, altrimenti si subisce 1 PF ed 1 PR per ogni 4 ore di sonno perso.

### Resistenza alla Fatica

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Resistenza al Sonno, Resistenza alla Fatica, Ristorazione

*Requisiti:* 16

*Test:* 34

*Punti Magia:* 5

*Armoniche:* 5

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* 1d6 + Bonus giorni

*Concesso da:* Belleru, Gonos, Gurunth, Kagemu, Kamui,

Katos, Nogemu, Nomaga, Nrooh, Sooala, Ssheno

Raddoppia la resistenza agli sforzi fisici ed all'affaticamento.

Scaduto l'effetto dell'incantesimo, può essere utilizzato nuovamente solo dopo una settimana di normale regime.

### Respiro dell'Anima

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Libero Respiro, Vero Respiro, Respiro dell'Anima

*Requisiti:* 16

*Test:* 36

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* Standard x 30

*Concesso da:* Leenia

L'invocazione, per tutta la sua durata, permette a chi ne riceve gli effetti di non aver alcun bisogno di aria. Sono quindi ignorati tutti i danni derivanti da soffocamento e tutti gli effetti di eventuali gas tossici.

### Richiamo

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Affinità Animale, Voce Animale, Richiamo

*Requisiti:* 18

*Test:* 38

*Punti Magia:* 9

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Standard x 100

*Area di Influenza:* 1d10 + Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, riduce

*Durata:* 1d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Shaaia

Questa invocazione permette di evocare un certo numero di creature, a patto che queste si trovino entro il Raggio di Efficacia. Le creature, a meno di ostacoli o impedimenti (come ad esempio una foresta in fiamme) accorrono al cospetto dello sciamano e se falliscono il Test contro l'Arcano in Resistenza Mentale obbediscono ai suoi comandi per tutta la durata dell'arcano. Le creature che riescono nel Test sono comunque ben disposte nei confronti dello sciamano, che nei loro confronti ottiene un modificatore di +10 a tutti i Test di Empatia Animale.

In ogni caso le creature non eseguiranno ordini pericolosi per loro o che contravvengono alla loro natura (come mangiare della verdura nel caso di animali carnivori).

Il numero di creature influenzate è pari ad 1d10 + Bonus, se la loro Taglia è -1 o meno. Creature di Taglia 0 contano come due creature di Taglia -1, quelle di Taglia 1 contano come due di Taglia 0, e così via.

### Ristorazione

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Resistenza al Sonno, Resistenza alla Fatica,

Ristorazione

*Requisiti:* 20

*Test:* 40

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla

*Durata:* 1d6 + Bonus giorni

*Concesso da:* Gonos, Kamui, Sooala, Ssheno

Come effetto immediato, annulla qualsiasi tipo di fatica, e riporta immediatamente i Punti Resistenza al massimo (ma non al di sopra dei Punti Ferita).

Per tutta la durata, oltre ad unire gli effetti di Resistenza al Sonno e Resistenza alla Fatica, chi usufruisce dell'invocazione dimezza la necessità di nutrirsi e di bere.

Scaduto l'effetto, l'invocazione può essere utilizzata nuovamente solo dopo una settimana di normale regime.

### Rottura

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Fragilità, Rottura, Distruzione

*Requisiti:* 16

*Test:* 36

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* Standard

*Area di Influenza:* Bonus dm<sup>3</sup>

*Resistenza:* Schivare, statica, annulla

*Durata:* Speciale

*Concesso da:* Dinghand, Fudata, Kamen, Kurmu, Noronom, Takai

L'invocazione è in grado di influenzare un oggetto il cui volume non ecceda quello indicato nell'Area di Influenza, come descritto nel sotto paragrafo Effetti degli Arcani.

Tale oggetto perde immediatamente 1d6 + Bonus Punti Strutturali ed 1d3 + Bonus punti di VP (normale o equivalente, nel caso delle armi), eventualmente spezzandosi o frantumandosi qualora questi valori giungano a zero. Inoltre, per la durata dell'invocazione le probabilità di rottura dell'oggetto sono raddoppiate.

Se l'oggetto fa parte dell'equipaggiamento di un personaggio, questi può tentare una Test contro l'Arcano in Schivare per evitare gli effetti dell'invocazione.

### Sapere

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Intuizione, Conoscenza, Sapere

*Requisiti:* 22

*Test:* 40

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 6

*Raggio di Efficacia:* 0

*Area di Influenza:* Personale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* Standard x 10

*Concesso da:* Katos

Le divinità infondono temporaneamente parte del loro sapere nello sciamano, che ottiene un modificatore di +8 a tutti i Test basati su una singola Abilità a scelta basata sull'Intelligenza o sull'Istinto.

### Sconvolgimento

*Tipo:* Focalizzazione

*Famiglia:* Sisma, Terremoto, Sconvolgimento

*Requisiti:* 28

*Test:* 46

*Punti Magia:* 15

*Armoniche:* 18

*Raggio di Efficacia:* Standard x 100

*Area di Influenza:* Standard x 20

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Un Round

*Concesso da:* Gurunth, Krorr, Murgh

Genera un breve ma intenso terremoto che scuote il terreno e danneggia seriamente le costruzioni. Gran parte delle strutture crollano.

Tutte le costruzioni saldate al terreno subiscono una perdita dal 50% al 100% (1d6+4 x 10%) del totale dei loro punti strutturali.

Tutti quelli che si trovano nell'area, incluso lo sciamano, devono riuscire in un Test contro l'Arcano in Acrobazia o cadere a terra.

Lo sciamano può far aprire durante la scossa 1d3 crepacci lunghi 6 metri, larghi 1 e profondi 2 in una posizione qualsiasi all'interno dell'Area di Influenza. Aprirne uno sotto una costruzione la distrugge automaticamente. Le creature diventi possono tentare di evitare di cadere in un crepaccio aperto sotto i loro piedi con un Test Difficile in Acrobazia.

Quando il terremoto si placa le fenditure si richiudono, infliggendo 2d10 Punti Ferita ed intrappolando chi vi è caduto.

### Sisma

*Tipo:* Base

*Famiglia:* Sisma, Terremoto, Sconvolgimento

*Requisiti:* 8

*Test:* 32

*Punti Magia:* 8

*Armoniche:* 7

*Raggio di Efficacia:* Standard x 10

*Area di Influenza:* Standard

*Resistenza:* Speciale

*Durata:* Un Round

*Concesso da:* Tutte le divinità

Scatena un sisma di piccola entità, in grado di danneggiare le costruzioni. Solo le strutture più deboli e fatiscenti rischiano di crollare.

Tutte le costruzioni saldate al terreno subiscono una perdita dal 0% al 50% (1d6-1 x 10%) del totale dei loro punti strutturali.

Tutti quelli che si trovano nell'area, incluso lo sciamano, devono riuscire in un Test contro l'Arcano in Acrobazia o cadere a terra.

### Sorgente Divina

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Raddomanzia, Sorgente Divina, Controllo delle

Acque

*Requisiti:* 12

*Test:* 32

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 16

*Raggio di Efficacia:* Contatto

*Area di Influenza:* Speciale

*Resistenza:* Nessuna

*Durata:* 1d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Belleru, Dinghand, Gudugh, Kamui, Madi,

Nomaga, Ronodo, Shoosh, Sooala

Crea un piccolo zampillo d'acqua dal terreno. Anche se il flusso è costante, le sue proporzioni dipendono dalla zona: in caso di terreni umidi o in prossimità di fonti idriche come fiumi o laghi, lo zampillo è copioso ed arriva a 10 litri al minuto. In terreni aridi e lontano da altre riserve idriche, lo zampillo è molto flebile, e genera non più di un litro ogni ora. Ad ogni modo, lo sciamano può fare in modo che la sorgente sia generata in una posizione comoda che permette di raccogliere ogni singola goccia d'acqua.

### Sorte

*Tipo:* Base  
*Famiglia:* Sorte, Fortuna, Successo  
*Requisiti:* 8  
*Test:* 32  
*Punti Magia:* 10  
*Armoniche:* 15  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, annulla  
*Durata:* Un giorno  
*Concesso da:* Tutte le divinità

Si può beneficiare degli effetti di questa invocazione al più una volta al giorno.

Chi è sotto i suoi effetti, per una sola volta può rilanciare il risultato di un singolo dado. Non può essere rilanciato un risultato che ha causato un Fallimento Critico.

### Successo

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Sorte, Fortuna, Successo  
*Requisiti:* 22  
*Test:* 42  
*Punti Magia:* 18  
*Armoniche:* 25  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* Un giorno  
*Concesso da:* Sabo, Sasha, Shoosh

Si può beneficiare degli effetti di questa invocazione al più una volta al giorno.

Se utilizzata su sé stessi ha gli stessi effetti di "Fortuna", ma oltre ai normali effetti del Talento è possibile spendere 3 punti di Fortuna per riuscire automaticamente in un Test.

Se utilizzata su altri gli effetti sono ridotti e corrispondono a quelli dell'invocazione "Fortuna".

### Tenebra

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Ombra, Buio, Tenebra  
*Requisiti:* 22  
*Test:* 38  
*Punti Magia:* 7  
*Armoniche:* 5  
*Raggio di Efficacia:* Standard x 3  
*Area di Influenza:* Standard x 2  
*Resistenza:* Schivare, statica, annulla  
*Durata:* 1d6 + Bonus ore  
*Concesso da:* Fooral, Fudata, Furane, Kurmu, Valdon

Simile a Buio, ma di intensità e durata molto maggiore. Per tutta la durata dell'invocazione lo sciamano può decidere di aumentare (fino al valore massimo) o diminuire (fino a farla sparire) a piacimento l'intensità dell'oscurità.

Se usato con successo per accecare un avversario, egli subirà le stesse penalità applicate in caso di buio pesto (-16 o -32 ai Test per le azioni che implicano l'uso della vista, vedi le regole sull'illuminazione).

### Terremoto

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Sisma, Terremoto, Sconvolgimento  
*Requisiti:* 16  
*Test:* 38  
*Punti Magia:* 10  
*Armoniche:* 12  
*Raggio di Efficacia:* Standard x 50  
*Area di Influenza:* Standard x 10  
*Resistenza:* Speciale  
*Durata:* Un Round  
*Concesso da:* Gurunth, Krorr, Murgh, Takai

Genera un terremoto di media intensità che fa sobbalzare la terra e danneggia le costruzioni. Molte strutture rischiano di crollare.

Tutte le costruzioni saldate al terreno subiscono una perdita dal 30% allo 80% (1d6+2 x 10%) del totale dei loro punti strutturali.

Tutti quelli che si trovano nell'area, incluso lo sciamano, devono riuscire in un Test contro l'Arcano in Acrobazia o cadere a terra.

Il terrore causato dal terremoto penalizza di -4 tutte le azioni degli avversari dello sciamano.

### Vero Acciaio

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Ferro in Acciaio, Vero Acciaio, Acciaio degli Dei  
*Requisiti:* 16  
*Test:* 36  
*Punti Magia:* 7  
*Armoniche:* 6  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus dm<sup>3</sup>  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* 1d6 + Bonus ore  
*Concesso da:* Dinghand, Kamen, Nogemu, Shoosh

Simile a Ferro in Acciaio, ma gli effetti sono più consistenti e duraturi.

Gli oggetti influenzati dal potere diventano più leggeri di  $\frac{1}{4}$  del loro peso e più resistenti. Aumentano del 30% i Punti Strutturali e del 20% il VP (minimo 1, incluso il VP equivalente, delle armi). L'eventuale ingombro di ogni pezzo è ridotto di 1. Tutte le probabilità di rottura sono dimezzate.

Eventuali armi influenzate diventano più durature e maneggevoli, conferendo un Bonus di +2 ai Test in cui sono impiegate, un +2 ai danni inflitti ed un +20% all'eventuale gittata. Inoltre i valori di Forza Minima Necessaria per maneggiare l'arma sono ridotti del 10%.

### Vero Respiro

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Libero Respiro, Vero Respiro, Respiro dell'Anima  
*Requisiti:* 10  
*Test:* 30  
*Punti Magia:* 7  
*Armoniche:* 4  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* 1d6 + Bonus bersagli  
*Resistenza:* Resistenza Fisica, dinamica, annulla  
*Durata:* Standard x 20  
*Concesso da:* Fooral, Leenia  
 Oltre agli effetti di Libero Respiro aumenta di dieci volte il tempo necessario prima di subire i danni da soffocamento.

### Visione dei Minerali

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Conoscenza dei Minerali, Visione dei Minerali, Plasmare i Minerali  
*Requisiti:* 16  
*Test:* 34  
*Punti Magia:* 5  
*Armoniche:* 6  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Standard x 10  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Belleru, Gurunth, Krackhe, Krorr, Murgh, Nrooh  
 Oltre agli effetti di "Conoscenza dei Minerali", questa invocazione permette allo sciamano di percepire la presenza di un minerale da lui scelto entro un'area pari a 10 volte l'Istinto espresso in metri. Dopo un Round di concentrazione, del minerale viene rivelata, oltre alla presenza, anche l'esatta ubicazione.

### Visione dei Vegetali

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Conoscenza dei Vegetali, Visione dei Vegetali, Animare i Vegetali  
*Requisiti:* 16  
*Test:* 34  
*Punti Magia:* 5  
*Armoniche:* 6  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Standard x 10  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Standard  
*Concesso da:* Belleru, Gudugh  
 Oltre agli effetti di "Conoscenza dei Vegetali", questa invocazione permette allo sciamano di percepire la presenza di un vegetale da lui scelto entro un'area pari a 10 volte l'Istinto espresso in metri. Dopo un Round di concentrazione, del vegetale viene rivelata, oltre alla presenza, anche l'esatta ubicazione.

### Visione della Via

*Tipo:* Affinità  
*Famiglia:* Orientamento, Visione della Via, Evoca Sentiero  
*Requisiti:* 12  
*Test:* 34  
*Punti Magia:* 6  
*Armoniche:* 20  
*Raggio di Efficacia:* 0  
*Area di Influenza:* Personale  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Un giorno  
*Concesso da:* Dolas, Furane, Krorr, Nomaga, Sabo, Sasha, Shaaia, Ssheno

Quando esegue l'invocazione lo sciamano sceglie una destinazione qualsiasi a lui nota. Per tutta la durata dell'invocazione egli saprà sempre la via più rapida (o una delle più rapide) per raggiungerla. L'invocazione suggerisce la via più facilmente agibile evitando vicoli ciechi, aggirando boschi fitti, creste invalicabili, crepacci o fiumi impossibili da guardare. L'invocazione tiene conto unicamente delle capacità dello sciamano, per cui può accadere che alcuni ostacoli siano invalicabili per lui, ma potrebbero non essere un problema per i suoi eventuali compagni. In questa situazione ovviamente è indicata una via alternativa, anche se il superamento dell'ostacolo potrebbe portare ad un enorme risparmio di tempo. L'invocazione non suggerisce mai la presenza di eventuali vie alternative, e non considera minacce come creature ostili, frane o altri luoghi pericolosi. Non considera inoltre eventuali impedimenti inesistenti al momento della sua formulazione. Qualora una destinazione sia irraggiungibile, l'invocazione suggerisce allo sciamano la via sino al punto più vicino alla destinazione, e da lì solo la direzione a linea d'aria dalla meta.

### Vita

*Tipo:* Focalizzazione  
*Famiglia:* Medicamento, Cura, Vita  
*Requisiti:* 26  
*Test:* 44  
*Punti Magia:* 12  
*Armoniche:* 10  
*Raggio di Efficacia:* Contatto  
*Area di Influenza:* Un bersaglio  
*Resistenza:* Nessuna  
*Durata:* Istantaneo  
*Concesso da:* Aliena, Gadhivana, Kamui, Madi  
 Questa potente invocazione fa appello alla pietà delle divinità per infondere nuovamente la scintilla vitale in chi l'ha appena perduta. Come effetti è in grado di riportare alla vita una creatura morta da non più di 1d6 + Bonus ore. La creatura ha solo un Punto Ferita ed un Punto Resistenza, ma è cosciente e le sue condizioni sono stabili. La rianimazione ha effetto solo se il corpo non ha subito danni critici mortali (distruzione, amputazione, combustione, ecc.) né alla testa né al torso. Eventuali arti amputati non sono rigenerati, ma la creatura non subisce nessuna perdita di punti di Costituzione come accadrebbe in seguito ad un coma.

Questa invocazione non può essere utilizzata con leggerezza, infatti le divinità che lo concedono ne accorderanno l'utilizzo solo se necessario, secondo il loro metro di giudizio. La decisione spetta al Master, che giudicherà il caso in base ai precetti delle divinità che concedono l'invocazione.

Qualunque sciamano sa a priori se l'invocazione può essere usata o meno, ed il Master è tenuto ad avvertire il giocatore qualora non sia possibile. L'invocazione potrebbe comunque fallire per altre cause, come ad esempio se lo sciamano ha offeso le divinità che la concedono.

### **Voce Animale**

*Tipo:* Affinità

*Famiglia:* Affinità Animale, Voce Animale, Richiamo

*Requisiti:* 12

*Test:* 32

*Punti Magia:* 7

*Armoniche:* 4

*Raggio di Efficacia:* Speciale

*Area di Influenza:* 1d10 + Bonus bersagli

*Resistenza:* Resistenza Mentale, dinamica, riduce

*Durata:* 1d6 + Bonus ore

*Concesso da:* Aliena, Leenia, Sabo, Shaaia

L'invocazione permette allo sciamano di entrare in comunicazione con le creature viventi, garantendo-

gli un modificatore di +8 a tutti i Test di Empatia Animale.

Se le creature falliscono un Test contro l'Arcano in Resistenza Mentale, sono inoltre disponibili ad ascoltare lo sciamano ed eseguire gli ordini che egli impartisce, a patto che non siano pericolosi per loro e che non contravvengano la loro natura, come mangiare della verdura nel caso di animali carnivori.

Il numero di creature influenzate è pari ad 1d10 + Bonus, se la loro Taglia è -1 o meno. Creature di Taglia 0 contano come due creature di Taglia -1, quelle di Taglia 1 contano come due di Taglia 0, e così via.



# LE DIVINITÀ

Su Marahan esistono due principali correnti religiose: lo spiritualismo e lo sciamanesimo.

Il primo è costituito da una dottrina che, secondo le leggende, è stata insegnata ai primi custodi dalle stesse divinità celesti discese sulla terra.

Lo sciamanesimo è molto più eterogeneo, non si basa su una disciplina comune ma piuttosto sugli insegnamenti dei singoli sciamani, che basano il loro codice di vita sul volere di alcune divinità terrene.

Le divinità venerate nelle due correnti, pur appartenendo allo stesso pantheon, sono ben divise. Quelle venerate dallo spiritualismo appartengono alle Sfere Celesti, e governano le energie comuni a tutto l'universo. Sono più potenti, ma sono anche distanti dal momento che la loro influenza interessa tutto il creato. Lo sciamanesimo segue invece gli dei appartenenti alle Sfere Terrene. Le loro energie sono meno potenti, ma trattandosi di divinità fortemente legate a Marahan sono anche più vicine ed influenti.

Tendenzialmente nel mondo civilizzato, soprattutto a seguito delle professioni di fede dei custodi, la religione più diffusa è lo spiritualismo, che è invece quasi del tutto sconosciuto nelle zone selvagge. Va precisato però che dal momento che la loro influenza è decisamente più tangibile sono in molti quelli che, a prescindere da spiritualismo e sciamanesimo, rivolgono le loro preghiere alle divinità delle Sfere Terrene.

## Le Sfere Celesti

Con il termine "Sfere Celesti" si fa riferimento a tutte le divinità che governano le energie del creato. Si tratta di entità lontane ed imperscrutabili e sebbene il loro potere sia enorme la loro influenza su Marahan è molto limitata, a meno di eventi in grado di attirare la loro attenzione.

Secondo le leggende furono alcune divinità appartenenti a queste sfere a discendere su Marahan e ad istruire i primi custodi sui dettami dello spiritualismo.

## Lo Spiritualismo

Lo spiritualismo è la religione con maggior diffusione nelle terre civilizzate, grazie soprattutto all'opera dei custodi. Anche nel più remoto villaggio è possibile trovare un tempio, seppur scalcinato, in grado di accogliere i fedeli devoti al culto delle Divinità Celesti.

L'essenza dello spiritualismo può essere trovata nel diffusissimo Libro dei Dogmi, dove sono presenti le regole di base che descrivono questa filosofia, ossia i Sette Dogmi di Luce:

- Astieniti dal togliere la vita
- Astieniti dal prendere ciò che non è offerto
- Astieniti dal commettere atti lussuriosi
- Astieniti dal dire il falso
- Astieniti dall'assumere sostanze inebrianti
- Astieniti dal porre i tuoi desideri innanzi a quelli della famiglia
- Astieniti dal mancare di rispetto agli spiriti ed alla natura

Le Divinità Celesti sono molto differenti tra di loro, ed anzi per ognuna esiste l'esatto opposto, secondo la dicotomia yin e yang. Alcune di queste possono essere percepite come nettamente malvagie ed i loro precetti mal si adattano ai Sette Dogmi di Luce. Qualsiasi custode è in grado di spiegare che le Divinità Celesti devono essere considerate nel loro insieme, non nella singolarità, e solo sotto questa visione è possibile comprendere l'armonia del Libro dei Dogmi.

## I seguaci dello spiritualismo

I seguaci dello spiritualismo spesso, per non dire sempre, sono devoti ad una divinità specifica. Sia che si tratti di una divinità yin che yang, i custodi insegnano che i precetti della divinità devono essere seguiti solo entro il rispetto dei Sette Dogmi di Luce. Ovviamente alcune divinità sono troppo estreme per conciliarsi con i Dogmi e sono adorate nella loro palese violazione, ponendo i seguaci in una sorta di limbo tra eresia e fanatismo. Naturalmente l'adorazione di queste divinità non avviene apertamente, anche perché i loro precetti difficilmente si adattano ad una società civile, e di certo è quasi impossibile

trovare un tempio dedicato, per fare un esempio, a Rautaxx detto Creatore di Atrocità.

In ogni caso seguire fedelmente i precetti di una divinità allinea i propri flussi di energia spirituale ai suoi, affinando le capacità di crescita interiore. In termini di gioco se il Master ritiene che un personaggio si sia comportato in modo consono ai suddetti precetti può concedere 1d10 Punti Avanzamento extra al termine della sessione.

## Gerarchie

Anche all'interno delle Sfere Celesti esistono delle gerarchie. Ad eccezione delle divinità polari, tutte quelle appartenenti ad una data gerarchia sono state generate dalle divinità della gerarchia superiore.

### Divinità Polari

Le due parti del Tutto

Due sono le Divinità Polari come due sono gli elementi che costituiscono ogni cosa. Si tratta di entità talmente vaste che non è dato sapere se si tratta di vere e proprie divinità o di semplici concetti. Tutto dipende dalla versatilità con cui si è disposti a definire il termine "divinità". Comunque sia dal momento che tutto è composto dai due elementi base non è un errore dire che questi due elementi assumono un significato divino.

### Divinità Superiori

I Primogeniti

Rappresentano il caos e la legge che forgiavano e distruggono l'universo, il moto perpetuo e l'infinito riordinamento del tutto. Le Divinità Superiori nascono dalla scissione delle Divinità Polari, per cui ognuna di loro rappresenta un quarto del tutto.

### Divinità Maggiori

Gli artefici delle galassie

Laddove le altre divinità creano per mezzo di forze primordiali, le Divinità Maggiori apportano coscienza e giudizio nel guidare il potere selvaggio dei loro genitori. Nati dalle Divinità Superiori e guidati dalla propria volontà hanno creato le galassie di stelle, saturandole al contempo di armoniosa perfezione e sconcertante caos.

### Divinità Minori

I custodi delle Energie

Sono gli artefici delle sedici principali costellazioni. Ognuno presiede ad una di esse, ed ognuna di esse presiede alle energie che permeano il creato e permettono di controllarne i flussi.

### Divinità Celesti

In questo paragrafo sono riportate le divinità appartenenti alle Sfere Celesti. Per ognuna, oltre al nome, è indicato un titolo e la sfera di appartenenza. Segue poi una descrizione della divinità e del seguace tipico. Questa ultima informazione può essere utilizzata dal Master per stabilire se i Personaggi aderiscono correttamente ai precetti della loro divinità, nel qual caso può premiarli con un ulteriore 1d10 ai Punti Avanzamento al termine della sessione.

## Tabella delle Divinità Celesti

Yin	Yang
<b>Divinità Polari</b>	
Yozafuumu	Yaauzzagi
Lo Yin, il Combattente Luminoso, il Drago Bianco	Lo Yang, il Combattente Oscuro, il Drago Nero
<b>Divinità Superiori</b>	
Hzojecuru	Faohuryu
Il Dragone Celeste	La Tigre Celeste
Riwajiru	Jiwenoryu
La Scimmia Celeste	Il Combattente Celeste
<b>Divinità Maggiori</b>	
Gurebee	Moosheku
Materia e Moto degli Astri	L'Annichilimento
Ifokon	Immiutsuma
Combattimento e Luce	Guerra e Tenebra
Louse	Bugat
Creazione e Legge	Distruzione e Caos
Tiretsu-Keru	Zakukir
Spirito ed Energia	L'Entropia
<b>Divinità Minori</b>	
Kipleru	Rautaxx
La Buona Creatrice	Il Creatore di Atrocità
Navhyebogi	Roumoti
La Pace Immota	L'Immota Agonia
Nivogo	Sutsuke
Il Giudice Imparziale	L'Inquisitore
Ooh-Tikogi	Ugezubu
Il Sacro Guerriero	Il Crudo Guerriero
Shogiru	Shainyajina
L'Equilibrio e l'Armonia	Il Bilico Eterno
Veragru	Godimialihi
La Molteplicità	Il Latore di Caos
Waganai	Ugriryl
Il Mentore	L'Evoluzione del Male
Zopredop	Akife
L'Estirpatore dell'Immortalità	Il Temuto Distruttore

### Akife

Il Temuto Distruttore

Divinità Minore, Yang

Presiede alla distruzione in tutte le sue forme. È una delle divinità minori più malvagie, e viene temuta anche dalle divinità più potenti non per le sue capacità ma per la minaccia che rappresenta.

I seguaci di Akife vengono temuti ed allontanati da tutti per le stesse ragioni, e per questo venerano Akife nel più totale segreto. Sono votati alla distruzione, ma fortunatamente la minaccia che rappresentano è limitata dalla loro esigenza di segretezza. Per nascondere le loro attività, spesso, perpetuano distruzione con le stesse modalità di altri eventi casuali, considerandoli un "suggerimento" inviato da Akife. Ad esempio se dei briganti incendiano la casa di un contadino per derubarlo, alcuni seguaci di Akife potrebbero organizzarsi per bruciare altre case di contadini alla stessa maniera. In questo modo, oltre ad appagare il loro dio, fanno ricadere le accuse sui briganti, che ai loro occhi appaiono colpevoli di aver operato distruzione solo per ottenere miseri beni terreni.

### **Bugat**

Distruzione e Caos

Divinità Maggiore, Yang

Deciso ad annientare sia materia che spirito, viene fieramente osteggiato da Louse della Creazione e della Legge, anche se questa fiera opposizione non sempre è sufficiente a limitare Bugat.

I sostenitori di questa divinità non si limitano alla semplice distruzione; piuttosto sono convinti che essa sia uno strumento per alimentare il Caos del cosmo. Ma d'altro canto sono anche convinti che il caos non sia il motore della molteplicità, ma semplicemente una condizione che dovrebbe preservare la distruzione.

In pratica mirano all'eliminazione di tutto quello che è organizzazione e certezza (come ad esempio i Guardiani Erranti e gli Ordini Cavallereschi), appoggiando ogni forma di corruzione dello spirito (come le leggi ingiuste e culture come lo schiavismo).

### **Faohuryu**

La Tigre Celeste

Divinità Superiore, Yang

In qualità di divinità superiore, il suo scopo è la lotta perenne, con la quale genera il caos e l'ordine che permeano e plasmano l'universo.

Abile nel combattimento con le armi lunghe, specie l'alabarda, è in eterna lotta con Hzojecuru il Dragone, suo nemico giurato ed avversario preferito.

Il seguace di Faohuryu è solitamente dotato di grande forza di volontà e impegna tutto sé stesso nel raggiungimento dei propri scopi utilizzando se possibile le uniche proprie risorse, piuttosto che "contaminare" i propri successi con aiuti esterni. In pratica un individualista.

### **Godimialih**

Il Latore di Caos

Divinità Minore, Yang

Godimialih ha lo scopo di sconvolgere in maniera disastrosa qualsiasi forma di equilibrio. La sua opera si manifesta spesso in maniera indiretta, ed egli tende a manipolare le deboli menti dei mortali al fine di ottenere per intercessione gli oggetti dei suoi desideri.

I seguaci di Godimialih sono ferventi cospiratori che puntano a soddisfare i loro desideri utilizzando i loro peggiori nemici contro sé stessi, intessendo trame complicate che spesso sfuggono al loro controllo. Non sempre riescono ad ottenere ciò che vogliono, ma l'usare i propri nemici è comunque per loro motivo di grande appagamento.

### **Gurebee**

Materia e Moto degli Astri

Divinità Maggiore, Yin

Combatte in nome dei pianeti e del loro moto. Ha contribuito in prima persona a stabilire le loro orbite e le leggi che regolano il reciproco movimento di tutti gli astri dell'universo.

I seguaci di Gurebee concepiscono l'universo come un meraviglioso meccanismo incentrato sul concetto di reciproca rotazione. Sono fortemente metodici e

molto poco inclini alle novità. Raramente cambiano lavoro, casa, o più in generale abitudini, e quando sono costretti a farlo cercano di organizzare il tutto come un ciclo destinato naturalmente a riportarli alle loro condizioni iniziali. Concepiscono anche la vita come un ciclo, in cui la morte combacia con la nascita, e di fatti spesso tornano al loro luogo natio in punto di morte.

### **Hzojecuru**

Il Dragone Celeste

Divinità Superiore, Yin

In qualità di divinità superiore, il suo scopo è la lotta perenne, con la quale genera il caos e l'ordine che permeano e plasmano l'universo.

Hzojecuru preferisce tra tutte le armi la sciabola. Il suo nemico designato è Faohuryu la Tigre, e dal momento della sua creazione ha sempre combattuto contro questi.

Il seguace di Hzojecuru è solitamente dotato di grande forza di volontà e impegna tutto sé stesso nel raggiungimento dei propri scopi cercando di coinvolgere più persone possibili, in modo da condividere e rendere partecipi gli altri dei propri successi. In pratica un collettivista.

### **Ifokon**

Combattimento e Luce

Divinità Maggiore, Yin

Ifokon ha come scopo il combattimento leale e la conversione di sistemi solari all'ordine della giustizia. Spesso interviene nella coscienza degli esseri viventi spingendoli a combattere in nome di questi alti ideali. È il fiero avversario di Immiutsuma, e più in generale di tutti quanti si muovono contro la giustizia.

Il seguace di Ifokon è il tipico combattente volto al bene, solitamente un Guardiano Errante o un appartenente ad un Ordine Cavalleresco. La sua è una costante ricerca del male più ostentato al fine di combatterlo e sconfiggerlo, e nel farlo tenta di incitare più persone possibili ad agire insieme a lui.

### **Immiutsuma**

Guerra e Tenebra

Divinità Maggiore, Yang

Immiutsuma ha come scopo l'annientamento e l'asservimento di sistemi solari all'ordine della malvagità, e per farlo combatte apertamente ogni forma di giustizia. È l'avversario di Ifokon, ed in termini più generici di tutte le creature desiderose di pace.

I seguaci di questa divinità percorrono solitamente la via del combattimento come mezzo per l'abbattimento della giustizia, concetto alla base di stabilità e di immutabilità e per questo da eliminare. Agiscono nel tentativo di minare più o meno apertamente le autorità ed opponendosi alle decisioni imparziali.

### **Jiwenoryu**

Il Combattente Celeste

Divinità Superiore, Yang

In qualità di divinità superiore, il suo scopo è la lotta perenne, con la quale genera al contempo il caos e l'ordine che permeano e plasmano l'universo.

Viene concepito come un combattente esperto nell'uso delle asce. Ruotando furiosamente le sue due armi attacca il suo nemico Riwajiru, mosso dal desiderio di lotta contro questa divinità di opposta polarità.

Il seguace di Jiwenoryu è mosso dal desiderio frenetico di raggiungere i suoi obiettivi in qualsiasi modo e nella maniera più rapida possibile, senza porsi quesiti morali sull'etica delle azioni intraprese a questo scopo. Niente incarna meglio la filosofia del seguace di questa divinità quanto la frase "il fine giustifica qualsiasi mezzo".

### **Kipleru**

La Buona Creatrice  
Divinità Minore, Yin

La Buona Divinità alla quale si devono molte creazioni di commovente bellezza. Il suo animo è puro, così come tutte le sue meravigliose opere, che sono volte solo a rendere ancor più maestosa la bellezza del cosmo.

Il seguace di Kipleru è una figura molto attenta al bene pubblico. Si impegna in missioni per l'aiuto dei più sfortunati, come orfani e malati, e nel sensibilizzare le persone a questi problemi. L'altruismo che li contraddistingue li porta ad abbandonare spesso i propri obiettivi pur di dedicarsi a queste cause.

### **Louse**

Creazione e Legge  
Divinità Maggiore, Yin

Man mano che l'universo si espande in dimensione e complessità, nuove leggi celesti vengono coniate da Louse il Legislatore.

Il seguace di Louse trova appagamento nel rispetto e nel far rispettare le leggi, siano esse quelle naturali che quelle dell'uomo. Il suo impegno è altresì volto al far sì che le leggi imposte dall'uomo tendano all'imparzialità, e combatte quelle che non lo sono.

### **Moosheku**

L'Annichilimento  
Divinità Maggiore, Yang

Combatte in nome della distruzione di qualsiasi concentrazione di materia. È l'artefice di tutti quei corpi celesti che non obbediscono ad orbite in armonia con gli altri pianeti ed anzi li minacciano, come ad esempio le meteoriti.

I seguaci di questa divinità Yang l'universo come una caotica nube di devastazioni. Sono caotici e combattono ogni tipo di uniformità. Considerano ogni sorta di abitudine come generatrice di statico decadimento, e si adoperano affinché questo tipo di comportamento risulti dannoso alla persona o alla società che lo conduce.

### **Navhyebogi**

La Pace Immota  
Divinità Minore, Yin

La divinità della Pace Immota presiede a tutto ciò che è stabilità calma, e quindi incarna i principi dell'invariabilità di tutto ciò che è bene. Non è ben vista dalle altre divinità, ma è grazie a lei se i piani di Gōdimialihī sono stati frustrati.

I seguaci di Navhyebogi vedono nel mantenimento dello status quo il concetto di preservazione della migliore delle situazioni, o quantomeno l'impossibilità di transire in una situazione peggiore. Per loro la soluzione di tutti i problemi è attendere finché il problema stesso non sia sparito. La frase che li incarna è "siedi sulla riva del fiume e prima o poi vedrai il cadavere del tuo nemico passare".

### **Nivogo**

Il Giudice Imparziale  
Divinità Minore, Yin

Nivogo si erige a giudice ed agisce nell'intenzione di valutare con imparzialità qualsiasi comportamento. Nonostante si tratti di una Divinità Minore, riveste un ruolo di indubbio prestigio ed è tenuto in gran considerazione. A Nivogo si oppone Sutsuke, più drastico nei concetti e nei giudizi.

È a Nivogo che la maggior parte dei Guardiani Erranti rivolgono le loro preghiere. Il seguace di questa divinità si contraddistingue per la sua austerità ed intransigenza. Tende a non stringere legami profondi per via del suo credo, che gli impone imparzialità in ogni situazione.

### **Ooh-Tikogi**

Il Sacro Guerriero  
Divinità Minore, Yin

Il Sacro Guerriero o Colui che Combatte con Onore presiede a tutte le energie implicate nella lotta dell'evoluzione. L'onda che erode la scogliera, il vento che spazza le montagne, il predatore che rincorre la preda... sono solo alcuni esempi di queste lotte.

Il seguace di Ooh-Tikogi si contraddistingue per la sua caparbia e per la decisione con la quale affronta gli ostacoli, senza mai cercare di aggirarli. Lottare per raggiungere i propri obiettivi e magari abbattere le barriere incontrate è un modo per spianare la strada anche agli altri, dando origine ad una sorta di evoluzione.

### **Rautaxx**

Il Creatore di Atrocità  
Divinità Minore, Yang

Il Malvagio Creatore al quale si deve l'origine di molti dei mali che affliggono il cosmo. Di animo corrotto e malevolo, le sue opere sono volte a distruggere l'armonia ed a propagare l'Oscurità.

Il seguace di Rautaxx, spesso tristemente dotato di enorme talento, volge i suoi studi ed i suoi sforzi al concepimento ed all'impiego di qualsiasi disciplina nel più immorale dei modi. Sorprendentemente Rautaxx ed i suoi seguaci sono considerati in modo tutt'altro che negativo. I loro intenti e le loro abilità li porta infatti ad essere ottimi elementi in grado di operare per lo sviluppo bellico; di conseguenza godono di grande prestigio soprattutto in alcune società.

### Riwajiru

La Scimmia Celeste

Divinità Superiore, Yin

In qualità di divinità superiore, il suo scopo è la lotta perenne, con la quale genera al contempo il caos e l'ordine che permeano e plasmano l'universo.

La più forte di tutte le divinità superiori, Riwajiru combatte armato del suo bastone lungo, che preferisce alle altre armi. Vibra colpi poderosi contro il suo nemico Jiwenoryu, mosso dalla frenesia suscitata in lui dalla divinità di opposta polarità.

Il seguace di Riwajiru è mosso principalmente dagli istinti e dai capricci del momento. Non bada molto al mondo che lo circonda se non nei particolari che momentaneamente lo interessano. È curioso ma al contempo indifferente, animato occasionalmente da passioni forti quanto passeggiere. Niente incarna meglio la filosofia del seguace di questa divinità quanto la frase "cogli l'attimo".

### Roumoti

L'Immota Agonia

Divinità Minore, Yang

La divinità dell'Immota Agonia presiede a tutto ciò che è fissità e insensibilità, e quindi incarna i principi dell'invariabilità di tutto ciò che è angoscia. Si contrappone a Navhyebogi non negli atteggiamenti, ma nei fini.

I seguaci di Roumoti vedono nel mantenimento dello status quo il concetto di preservazione della peggiore delle situazioni, o quantomeno l'impossibilità di transire in una situazione migliore. Per loro l'attesa è la generatrice di tutti i problemi, ed osteggiano qualsiasi iniziativa o proposta di cambiamento.

### Shainyajina

Il Bilico Eterno

Divinità Minore, Yang

La dea dell'incertezza, dell'insicurezza, del timore di fallire che porta al fallimento, della scelta comunque sbagliata. I principi di Shainyajina rappresentano l'uomo come una sfera in bilico cima ad un cuneo, a valle del quale c'è dolore e morte. Esalta le incertezze e le paure insite nell'animo, e facendo leva su queste svia dal prendere le corrette decisioni.

Il seguace di Shainyajina rifugge per quanto possibile ogni decisione ed ogni cambiamento, dissuaso dalla certezza che ogni alternativa non sia mai la migliore. Esorta gli altri a comportarsi nello stesso modo, enfatizzando con toni nefasti gli aspetti negativi di ogni decisione.

### Shogiru

L'Equilibrio e l'Armonia

Divinità Minore, Yin

Shogiru ordina gli elementi del cosmo alla ricerca di un armonico equilibrio delle energie, e per questo viene visto come la divinità della pace raggiunta, della fiducia nell'ordine, nella superfluità di cambiamento. I principi di Shogiru rappresentano le energie dell'uomo come i piatti di una bilancia mantenuti sempre in equilibrio.

I suoi seguaci sono convinti che tutto è in equilibrio, e pertanto non è necessario apportare cambiamenti per raggiungere la perfezione. Si muovono con sollecitudine contro tutte le forze che minacciano di alterare questo equilibrio o che comunque agiscono senza tenerne conto.

### Sutsuke

L'Inquisitore

Divinità Minore, Yang

Sutsuke pretende di poter giudicare e castigare con eccessiva severità qualsiasi infrazione. Il suo giudizio non viene apprezzato dalle altre divinità, in quanto la sua intransigenza spesso supera i limiti di imparzialità. A Sutsuke si oppone Nivogo, più imparziale nei giudizi e clemente nelle pene.

A Sutsuke si rivolgono le preghiere di alcuni Guardiani Erranti o appartenenti ad Ordini Cavallereschi noti per il loro pugno di ferro. Il seguace di questa divinità si contraddistingue per la sua severità e freddezza, e non si preoccupa tanto di far rispettare la legge quanto di infliggere brutali punizioni a chi la infrange.

### Tiretsu-Keru

Spirito ed Energia

Divinità Maggiore, Yin

Presiede alle leggi celesti che governano le energie ed all'interazione tra lo spirito interiore dei naga e l'energia esteriore, ossia la trasformazione da idea ad azione. Lotta per l'armonizzazione di queste energie e per il loro impiego costruttivo.

I seguaci di questa divinità, spesso Custodi dei Rituali, sono alla continua ricerca della perfetta trasformazione tra spirito ed energia. Sono intraprendenti e desiderosi di portare a compimento i loro propositi, ossia di trasformare il "concetto" in "materia", nel modo più efficiente ed impiegando ove possibile il potere dello spirito.

### Ugezubu

Il Crudo Guerriero

Divinità Minore, Yang

Il Crudo Guerriero o Colui che Combatte con Viltà presiede a tutte le energie implicate nella guerra che porta alla degenerazione. Il parassita che avvelena la creatura, la malattia che infetta un organismo, il vulcano che esplose, il cespuglio che fa azzoppare il predatore... sono solo alcuni esempi di queste infide guerre.

Il seguace di Ugezubu si contraddistingue per la viltà che dimostra nell'aggirare gli ostacoli o nell'affrontarli in modo immorale. Combattere per realizzare i propri desideri è una logica da seguire solo quando si è in posizione di netto vantaggio. Le barriere incontrate sulla propria strada quando possibili non vanno abbattute, ma rafforzate, cosicché gli altri avranno più difficoltà a raggiungere gli stessi traguardi.

### Ugriryl

L'Evoluzione del Male  
Divinità Minore, Yang

Ugriryl è una divinità prettamente malvagia il cui campo di azione non è tanto fare del male, quanto aumentare quello già esistente. A presidio della parte evolutivistica delle sfere celesti, si occupa infatti dell'evoluzione della negatività.

Il seguace di Ugriryl è generalmente allontanato dalla maggior parte delle società, anche se normalmente non agisce in modo particolarmente sgradevole. La loro malizia viene soddisfatta infatti solo in situazioni critiche: quando avviene un evento negativo, piuttosto che aiutare nel limitare i danni si adoperano per aggravarli. Le loro motivazioni, vere che siano legittime o meno, si basano sul concetto che il male è costante; intensificarlo oggi significa non subirlo nuovamente domani.

### Veragru

La Molteplicità  
Divinità Minore, Yin

Veragru rappresenta le innumerevoli forme differenti dell'equilibrio. La sua opera si manifesta sottilmente, inducendo la mente ad operare alcune piccole scelte affinché le opere dell'uomo non apportino troppo scostamento all'equilibrio delle energie cosmiche.

I seguaci di Veragru, seppur animati da una sincera dinamicità, pongono sempre una particolare attenzione affinché le loro iniziative non alterino eccessivamente gli equilibri. Il loro operato può essere concepito come una sorta di "evoluzione neutra".

### Waganai

Il Mentore  
Divinità Minore, Yin

Waganai è la buona e paziente divinità dedicata alla cura ed alla guida delle creature di livello esistenziale meno elevato. A presidio della parte evolutivistica delle sfere celesti, si occupa infatti dell'evoluzione della positività.

I seguaci di Waganai, da ricercarsi principalmente tra studiosi ed insegnanti, dedicano la loro vita alla guida dei propri discepoli. Dedicano il massimo impegno affinché questi apprendano le loro conoscenze ed elevino quindi il loro spirito ad un grado superiore. Sono protettivi e prodighi di consigli, ed in certi casi il legame con i propri discepoli è tale da essere disposti a correre severi rischi in loro vece.

### Yaauzzagi

Lo Yang, il Combattente Oscuro, il Drago Nero  
Divinità Polare, Yang

Rappresentato nelle leggende come un possente guerriero in lotta con Yozafuumu (lo Yin), Yaauzzagi rappresenta la polarità Yang del tutto. In tutto c'è Yaauzzagi, e Yaauzzagi è parte del tutto. Privo di forma e di tangibilità allo stato naturale, Yaauzzagi è composto di sola essenza e, forse, coscienza.

Il seguace di Yaauzzagi persegue il concetto di "negativo". Anche se i concetti di "negativo" e "malvagio" possono essere facilmente confusi, il primo è

sostanzialmente differente (ed in un certo senso più ampio) del secondo. Per semplicità assumeremo come "negativo" qualsiasi cosa vada contro la comune moralità.

### Yozafuumu

Lo Yin, il Combattente Luminoso, il Drago Bianco  
Divinità Polare, Yin

Rappresentato nelle leggende come un possente guerriero in lotta con Yaauzzagi (lo Yang), Yozafuumu rappresenta la polarità Yin del tutto. In tutto c'è Yozafuumu, e Yozafuumu è parte del tutto. Privo di forma e di tangibilità allo stato naturale, Yozafuumu è composto di sola essenza e, forse, coscienza.

Il seguace di Yozafuumu persegue il concetto di "positivo". Anche se i concetti di "positivo" e "buono" possono essere facilmente confusi, il primo è sostanzialmente differente (ed in un certo senso più ampio) del secondo. Per semplicità assumeremo come "positivo" qualsiasi cosa vada d'accordo con la comune moralità.

### Zakukir

L'Entropia  
Divinità Maggiore, Yang

Presiede alle leggi celesti che governano le energie ed all'interazione tra lo spirito interiore dei naga e l'energia esteriore, ossia la trasformazione da idea ad azione. Lotta per discordare queste energie e per il loro impiego distruttivo.

I seguaci di Zakukir, talvolta Custodi dei Rituali, sono cupi individui votati all'annientamento di qualsiasi forma di materia e di energia, esaltando in ogni modo il concetto di entropia. Generalmente non costituiscono una minaccia per la società, ma sono note alcune cellule di seguaci di Zakukir dediti al nichilismo.

### Zopredop

L'Estirpatore dell'Immoralità  
Divinità Minore, Yin

Presiede alla distruzione volta all'eliminazione della negatività. Pur trattandosi di una divinità Yin, è comunque trattata con timore per la veemenza con la quale aggredisce qualsiasi espressione di negatività. I seguaci di Zopredop vengono trattati con cautela sostanzialmente per le stesse ragioni. Spesso abili combattenti, sono votati alla distruzione del male che affligge il mondo. Si scagliano furiosamente contro qualsiasi tipo di ingiustizia, giungendo ad intraprendere crociate personali anche quando la situazione offre poche speranze di successo. Anche se non è loro interesse coinvolgere altri nelle loro imprese, apprezzano di buon grado qualsiasi offerta spontanea di aiuto.

## Le Sfere Terrene

Le Sfere Terrene includono tutte quelle divinità strettamente legate a Marahan, e rappresentano le energie che modellano il pianeta e ne regolano i cicli vitali. Sono sia fisicamente che concettualmente più vicine e la loro influenza è ben tangibile.

Sono a queste divinità che gli sciamani fanno appello, ed in rispetto ai sacrifici offerti queste rispondono manifestando il loro potere attraverso di loro.

Il metodo spesso complesso di avvicinarsi a queste divinità prende il nome di sciamanesimo proprio perché sono gli sciamani a tramandarne le modalità.

### Lo Sciamanesimo

Lo sciamanesimo è la più antica forma di contatto con le divinità, ed inizia con l'insegnamento dei fondamenti ai primi sciamani da parte delle stesse divinità terrene.

Lo sciamanesimo è una disciplina molto complessa che richiede sacrifici rituali di tipo differente. Le divinità terrene sono spesso volubili e capricciose, e dato che lo sciamanesimo fa riferimento a più dei contemporaneamente richiede molta saggezza. Di conseguenza gli unici in grado di venerare più divinità sono gli sciamani, mentre tutti gli altri si votano ad una sola divinità.

### I seguaci dello sciamanesimo

Tranne gli sciamani tutti i seguaci dello sciamanesimo si votano ad una sola divinità appartenente alle Sfere Terrene. Questa scelta non è tuttavia esclusiva, ma rappresenta piuttosto una preferenza, e nel momento del bisogno il seguace di una divinità si rivolge ad un'altra. Per fare un esempio, può accadere che il seguace di Belleru, dio della vegetazione, levi preghiere di perdono a Shaaia, dea delle creature, dopo aver ucciso una preda durante una battuta di caccia.

### Sfere di Dominio

Le Sfere di Dominio rappresentano le tre categorie di divinità appartenenti alla Sfere Terrene. Ad ogni Sfera di Dominio appartengono infinite divinità, dislocate su infiniti pianeti distribuiti ai più remoti angoli del creato. Quelle presenti su Marahan sono ovviamente un sottoinsieme minimo. Normalmente (ad eccezione della Sfera del Pensiero) non c'è interazione tra le divinità delle Sfere Terrene di pianeti differenti, per cui, in via del tutto ipotetica, uno sciamano che dovesse approdare su un altro pianeta sarebbe impossibilitato ad eseguire le sue invocazioni.

### La Sfera degli Elementi

Alla Sfera degli Elementi, chiamata Kraax dagli sciamani, appartengono tutte quelle divinità in grado di interagire con la parte materiale del creato. Solitamente queste divinità hanno lo scopo di modellare il pianeta alla ricerca della forma perfetta. Naturalmente il concetto di forma perfetta varia da una divinità all'altra, per cui il processo è destinato a non avere termine.

### La Sfera delle Energie

Appartengono alla Sfera delle Energie (o Quioseeru) le divinità che governano i flussi di energia. Lo scopo di queste divinità è di dare vita al pianeta secondo il loro disegno. Tuttavia tale disegno è concepito in modo estremamente differente dalle varie divini-

tà, per cui la loro influenza sui flussi di energia è destinata a generare cicli infiniti.

### La Sfera del Pensiero

La Sfera del Pensiero, detta anche Vuibeze dagli sciamani, è costituita da alcune divinità singolari che governano forme di energia impalpabile come i sentimenti e le emozioni.

Queste divinità si sono generate autonomamente con la nascita delle prime divinità terrene. A differenza di queste data la natura concettuale delle energie che governano la loro esistenza è estesa a tutti i pianeti. Questo le rende simili alle Divinità Celesti, pur restando Divinità Terrene.

### Divinità Terrene

Di seguito è fornita una descrizione di tutte le divinità appartenenti alle Sfere Terrene.

Oltre ad una rappresentazione con toni mondani della loro personalità e delle loro convinzioni sono fornite le informazioni relative all'influenza che esercitano sui loro seguaci.

#### Tabella delle Divinità Terrene

##### Divinità della Sfera degli Elementi

Belleru	Dio degli Alberi
Dinghand	Dio dell'elemento Metallo
Gadhivana	Sintesi Benevola
Gudugh	Dio dell'elemento Legno
Gurunth	Dio dei Vulcani
Krackhe	Dea dell'elemento Fuoco
Leenia	Dea del Cielo
Murgh	Dio della Terra
Nomaga	Dio dei Mari
Noronom	Sintesi Malvagia
Nrooh	Dio dell'elemento Terra
Shaaia	Dea degli Animali
Shoosh	Dea dell'elemento Acqua

##### Divinità della Sfera delle Energie

Anui	Dea della Morte
Brusteno	Dio del Sole
Fooral	Dea delle Tempeste
Furane	Patrono dell'Autunno
Gonos	Patrono dell'Inverno
Kagemu	Dio della Lotta
Kamen	Dio della Guerra
Kamui	Dea della Vita
Krorr	Dio dei Terremoti
Nogemu	Dio delle Armi
Ronodo	Patrono dell'Estate
Sasha	Dea della Luna
Sooala	Matrona della Primavera
Ssheno	Dio delle Tempeste di Sabbia

##### Divinità della Sfera del Pensiero

Aliena	Dea dell'Amore
Dolas	Dea della Calma
Fudata	Dea della Tristezza
Katos	Dio della Logica
Kurmu	Dio del Rancore
Madi	Dea della Compassione
Sabo	Dio dell'Istinto
Sulbo	Dio dell'Allegria
Takai	Dea dell'Ira
Valdon	Dio dell'Odio

**Sacrificio:** Indica una limitazione, un codice di condotta o un'azione da compiere ad ogni luna nuova. Il sacrificio è necessario per ottenere i favori della divinità, sia che si tratti di invocazioni che di altri benefici.

**Invocazioni di Affinità:** Indica le Invocazioni di Affinità concesse agli Sciamani che venerano la divinità, come indicato al capitolo *La Magia Sciamanica*, pag. 164.

**Invocazioni di Focalizzazione:** Indica le Invocazioni di Focalizzazione concesse agli Sciamani che venerano la divinità, come indicato al capitolo *La Magia Sciamanica*, pag. 164.

**Benefici:** Concesso a tutti i seguaci della divinità, a patto che eseguano con regolarità il sacrificio richiesto. Ad eccezione degli Sciamani, ogni seguace può ottenere i benefici di una sola divinità.

### **Aliena**

Dea dell'Amore

Dea dell'amore in tutte le sue forme, emana una forte energia positiva, con la quale influenza il mondo che la circonda.

Quando si manifesta instilla in tutti i presenti (sia creature umane che animali) un amore reciproco incondizionato.

È di indole naturalmente pacifica; spesso agisce insieme a Kamui, della vita, per aiutare gli uomini ad amarsi gli uni gli altri e di conseguenza a rispettare le reciproche esistenze.

**Sacrificio:** I seguaci di Aliena sono portati a provare affetto per il mondo intero, comprese le creature animali. Sono tenuti a sforzarsi nel provare sempre sentimenti positivi verso il prossimo, perdonando i nemici e sforzandosi di mitigare liti o discussioni nei quali vengono coinvolti. Questo li rende più "ingenui" e potenzialmente più vulnerabili da un punto di vista psicologico, il che si concretizza in un -2 a Resistenza Mentale contro Interrogare, Intimidire, Raggiungere/Convincere.

**Invocazioni di Affinità:** Ammalimento, Cura, Cognizione, Luce, Voce Animale

**Invocazioni di Focalizzazione:** Consapevolezza, Vita

**Benefici:** Chi venera Aliena è innatamente più socievole ed è generalmente considerato di buona compagnia. Ottiene +3 a Test di Mondanità/Empatia.

### **Anui**

Dea della Morte

Anui, la luttuosa dea che presiede ai misteri della morte, è di temperamento distaccato e pacato, anche se nei suoi occhi si legge un'infinita tristezza. La morte è un processo naturale troppo grande per essere compreso dalla mente della maggior parte degli esseri viventi, e perciò è cagione di sofferenza. Anui svolge le sue mansioni con giusta equità, e nella sua enorme benevolenza assorbe molto del dolore che consegue una dipartita, aiutando i congiunti a sopportare il lutto.

**Sacrificio:** Ammissione della Morte. I seguaci di Anui devono accettare la morte. È loro vietato tentare di salvare creature in fin di vita in qualsiasi modo, anche se sono tenuti a confortarle al meglio. Devono

confortare tutti quanti hanno legami affettivi con il defunto ed aiutarli al meglio a superare il lutto. Mensilmente devono presiedere alla dipartita di un anziano o un malato, umano o animale. Ciò impegna il seguace per 1d4 giorni, durante i quali non può compiere altre mansioni.

**Invocazioni di Affinità:** Ammalimento, Buio, Divinazione, Ferimento, Flagella il Male

**Invocazioni di Focalizzazione:** Distruggi il Male, Morte  
**Benefici:** I seguaci di Anui hanno il dono di conferire la morte. Qualsiasi creatura raggiunga 0 o meno PF per mano dei un seguace di Anui, muore immediatamente. Hanno inoltre un Bonus di +1 a tutti i Test contro i Corrotti.

### **Belleru**

Dio degli Alberi

Signore supremo del mondo vegetale, Belleru fu creato e per tutta la sua vita si adoperò per governare fiori e piante e tutte le creature immote. Di temperamento costante ed irremovibile dalle sue decisioni, le creature sue figlie rispecchiano questi atteggiamenti coi quali crescono con forza inarrestabile.

**Sacrificio:** Tatuaggio eseguito con coloranti vegetali. Tali coloranti sono permanenti, e possono essere trovati con un Test Difficile in Conoscenze Botaniche o comprati a 750 Crediti (Reperibilità è 20).

**Invocazioni di Affinità:** Legno in Pietra, Resistenza alla Fatica, Sorgente Divina, Visione dei Minerali, Visione dei Vegetali

**Invocazioni di Focalizzazione:** Animare i Vegetali, Plasmare i Minerali

**Benefici:** Bonus di +1 a tutti i Test in cui sia coinvolto il regno vegetale.

### **Brusteno**

Dio del Sole

Il dio del sole e dell'energia che fa vivere il mondo, Brusteno è impetuoso e deciso in ogni sua impresa. Il suo potere è grande, e la maggior parte delle altre divinità terrene lo tengono in grande considerazione. Il sole è sinonimo di energia, per cui Brusteno ha forte ascendente anche sulle energie e sugli spiriti. La sua energia positiva, infatti, contrasta l'energia malvagia degli spiriti malvagi.

Viene rappresentato come un uomo dalla pelle scura e molto robusto. Il suo corpo emana un'intensa aura di calore che può essere facilmente percepita. È indubbiamente molto forte, e questa forza gli conferisce una sicurezza che riesce a trasmettere anche a coloro gli sono accanto. Le rare volte che perde davvero le staffe, sa essere più violento di Guranth, il dio del vulcano.

**Sacrificio:** Piccole cicatrici rituali eseguite con un metallo arroventato. Il metallo deve essere l'indice di una meridiana che abbia segnato l'ora per almeno un anno. Ognuno di questi elementi può essere utilizzato una sola volta. Un oggetto di questo tipo può essere acquistato a 500 Crediti (Reperibilità 20).

**Invocazioni di Affinità:** Cura, Divinazione, Flagella il Male, Fortuna, Luce



*Invocazioni di Focalizzazione:* Distruggi il Male, Fulgore

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test intrapresi per sconfiggere o osteggiare spiriti malvagi.

### **Dinghand**

Dio dell'elemento Metallo

Dinghand, dio dell'elemento Metallo, è fiero e deciso di temperamento, anche se molto distaccato. Egli è in diretta competizione e lotta con Nrooh, dio dell'elemento Terra. Oltre a ciò, essendo l'elemento Metallo figlio dell'Acqua e padre del Fuoco, Dinghand rispetta Shoosh come una madre ed ama Krackhe come una figlia.

Questi sentimenti di odio, rispetto ed amore caratterizzano anche i seguaci del dio dell'elemento Metallo, che nutrono inimicizie nei confronti dei seguaci dell'elemento Terra, rispettano i seguaci dell'elemento Acqua ed amano come figli i seguaci dell'elemento Fuoco.

*Sacrificio:* Avversione per la terra. Nessun seguace di Dinghand utilizzerà mai alcun oggetto in ceramica o terracotta e si rifiuterà di avere a che fare con la terra; subiscono una penalità di 1 punto ad ogni Test quando ciò avviene.

*Invocazioni di Affinità:* Colpo Sicuro, Controllo del Fuoco, Rottura, Sorgente Divina, Vero Acciaio

*Invocazioni di Focalizzazione:* Acciaio degli Dei, Controllo delle Acque

*Benefici:* Bonus di +2 a tutti i Test quando si utilizzano oggetti metallici ai danni di elementi che hanno a che fare con la terra.

### **Dolas**

Dea della Calma

Dolas è la divinità che presiede la calma e la meditazione. Vive in un perpetuo stato di profondissima meditazione, che le permette di venire a conoscenza della maggior parte degli accadimenti dell'universo senza tuttavia avere la possibilità di interagire con essi.

In alcuni casi comunica con altri dei o esseri viventi, mentalmente e solo se interpellata direttamente; tuttavia le sue parole, che si materializzano nella mente come un sussurro suadente, distolgono spesso dai propri propositi e suscitano invece un desiderio di abbandono.

*Sacrificio:* I seguaci di Dolas sono tenuti a vivere il più possibile in un costante stato di calma. Questo li rende meno reattivi: soffrono di una penalità di -1 a tutti i Test quando sono costretti ad agire rapidamente o quando eseguono un'azione multipla.

*Invocazioni di Affinità:* Ammalimento, Cognizione, Divinazione, Fortuna, Visione della Via

*Invocazioni di Focalizzazione:* Controllo, Profezia Divina

*Benefici:* I seguaci di Dolas ignorano determinate situazioni di stress, come la paura, l'essere colti di sorpresa, ecc. Tutte le penalità derivanti da stati di agitazione mentale (determinati a discrezione del Master) vengono dimezzate.

### **Fooral**

Dea delle Tempeste

Fredda e temibile regina di tutte le tempeste, è riverita da moltissimi viaggiatori ansiosi di placare le sue ire incostanti. Volubile ed incontentabile, esige grande rispetto dai suoi seguaci, anche se in realtà sa anche essere generosa.

*Sacrificio:* Ossicini di creature decedute in una tempesta intrecciati ai capelli. Possono essere trovati con un Test Molto Difficile in Ispezionare/Cercare, o possono essere acquistati a 600 Crediti (Reperibilità 20).

*Invocazioni di Affinità:* Buio, Evoca Clima, Immunità al Freddo, Maledizione, Vero Respiro

*Invocazioni di Focalizzazione:* Comanda Clima, Tenebra

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test quando si è in una tempesta.

### **Fudata**

Dea della Tristezza

Generata dalla tristezza di Anui accumulata dopo l'Olocausto di Zelos, Fudata è l'inconsolabile dea che raccoglie tutta la tristezza distillata dalle creature viventi. A lei rivolgono le preghiere tutti quanti siano costretti a vivere un'esistenza sconsolata e piena di dolore, e la dea volge loro attenzione preservandoli come può da ulteriori patimenti, o consolandoli allo stesso modo di come fa Anui.

*Sacrificio:* Ripudio dell'allegria. I seguaci di Fudata, volenti o nolenti decidono di intraprendere una vita priva di ogni allegria, assorbendo così parte della tristezza altrui.

*Invocazioni di Affinità:* Buio, Divinazione, Flagella il Male, Maledizione, Rottura

*Invocazioni di Focalizzazione:* Anatema, Tenebra

*Benefici:* Bonus di +1 in tutti i Test quando si ha a che fare con creature dominate dalla tristezza.

### **Furane**

Patrono dell'Autunno

Furane comanda l'autunno, la stagione delle piogge che preparano al freddo ed al gelo. Egli è di temperamento calmo ed impassibile, e solitamente non ha mai fretta di portare a termine nessuna opera. Non nutre buoni rapporti con Belleru, ed a causa di questi attriti ogni anno secca e fa cadere le foglie del maggior numero possibile di alberi.

Di tanto in tanto crea degli acquazzoni per purificare la terra, collaborando occasionalmente con Ssheno e Fooral per arrivare a generare uragani.

*Sacrificio:* Il seguace deve eseguire un piccolo rituale, bruciando alcuni rametti di sempreverdi. Tali rametti vanno scelti tra i più giovani ed alti rami di alberi secolari, e possono essere trovati con un Test Difficile in Conoscenze Botaniche, o possono essere acquistati a 600 Crediti (Reperibilità 20). Le ceneri risultanti devono essere mescolate a quelle del precedente sacrificio, ed una piccola parte della miscela va custodita in un piccolo pendaglio del quale il seguace non si dovrà mai liberare.

*Invocazioni di Affinità:* Buio, Divinazione, Evoca Clima, Immunità al Freddo, Visione della Via

*Invocazioni di Focalizzazione:* Comanda Clima, Tenebra

*Benefici:* Bonus di +2 a tutte le azioni di non combattimento intraprese durante il periodo autunnale.

### **Gadhivana**

Sintesi Benevola

Osserva dall'alto senza interferire nelle battaglie degli dei degli elementi e dei loro seguaci. Mentre loro rappresentano il tutto e l'azione, ella ed i suoi seguaci rappresentano il vuoto e la staticità che sigillano i cinque elementi, dai quali però prendono vita. È costantemente in competizione con Noronom, dio del vuoto oscuro, con il quale però non si scontra mai direttamente.

La sua lotta per la supremazia consiste nel coltivare e nello sviluppare il lato buono della propria personalità, nonché delle menti dei suoi seguaci.

Tuttavia la benevolenza non ha senso senza la malvagità, quindi Gadhivana e Noronom non si dovranno mai scontrare, così come i loro fedeli.

*Sacrificio:* Avversione al male. I seguaci di Gadhivana sono contrari a qualsiasi azione malvagia, e subiscono una penalità di 2 punti a tutti i Test quando compiono un'azione malvagia.

*Invocazioni di Affinità:* Competenza, Conoscenza, Cura, Flagella il Male, Luce

*Invocazioni di Focalizzazione:* Distruggi il Male, Vita

*Benefici:* Attitudine al bene. I seguaci di Gadhivana ottengono un Bonus di +2 nel compiere azioni puramente buone, senza secondi fini.

### **Gonos**

Patrono dell'Inverno

Signore dei freddi e dei ghiacci, presiede all'avvicinarsi delle stagioni e governa le nevi. Di indole paziente, viene visto come un'entità bonaria preoccupata del bene di tutte le creature che vivono ai climi più rigidi, e raramente permette che uno dei suoi seguaci subisca cattive conseguenze dalle temperature più rigide, anche se sferzare il mondo con i suoi venti gelati rappresenta per lui un passatempo divertente.

*Sacrificio:* Piercing con orecchino in quarzo forgiato dal ghiaccio. Tale oggetto viene generato in natura quando forti gelate sbriciolano queste rocce, e può essere trovato con un Test Difficile in Conoscenza Fisiche o acquistato a 800 Crediti (Reperibilità è 20).

*Invocazioni di Affinità:* Cura, Fortuna, Immunità al Freddo, Luce, Resistenza alla Fatica

*Invocazioni di Focalizzazione:* Ghiaccio Tiepido, Ristorazione

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test quando si tratta di resistere in condizioni di basse temperature.

### **Gudugh**

Dio dell'elemento Legno

Gudugh, dio dell'elemento Legno, è calmo ed accogliente. Egli è in diretta competizione e lotta con Dinghand, dea dell'elemento Metallo. Oltre a ciò, essendo l'elemento Legno figlio della Terra e padre

dell'Acqua, Gudugh rispetta Nrooh come un padre ed ama Shoosh come una figlia.

Questi sentimenti di odio, rispetto ed amore caratterizzano anche i seguaci del dio dell'elemento Legno, che nutrono inimicizie nei confronti dei seguaci dell'elemento Metallo, rispettano i seguaci dell'elemento Terra ed amano come figli i seguaci dell'elemento Acqua.

*Sacrificio:* Avversione per il metallo. In ogni modo i seguaci di Gudugh eviteranno di utilizzare oggetti o equipaggiamento in metallo, e subiscono una penalità di 1 punto ad ogni Test effettuato quando utilizzano oggetti di questo tipo.

*Invocazioni di Affinità:* Conoscenza, Legno in Pietra, Pelle di Roccia, Sorgente Divina, Visione dei Vegetali

*Invocazioni di Focalizzazione:* Animare i Vegetali, Legno degli Dei

*Benefici:* Bonus di +2 a tutti i Test quando si utilizzano oggetti legnosi ai danni di elementi che hanno a che fare con il metallo.

### **Gurunth**

Dio dei Vulcani

Gurunth è figlio di Murgh e da questi eredita molte peculiarità. Pari al genitore per quanto riguarda intelligenza, possiede un temperamento prettamente irascibile e burbero. Spesso reagisce in maniera eccessiva alle offese, atteggiamento che non viene visto di buon occhio dalle altre divinità. Viene comunemente considerato il "braccio" di suo padre Murgh.

*Sacrificio:* Amuleto in pietra lavica. Può essere trovato alle pendici di un qualsiasi vulcano con un Test Difficile in Ispezionare/Cercare o Normale in Conoscenze Geologiche. Può essere inoltre acquistato per 750 Crediti (Reperibilità è 20).

*Invocazioni di Affinità:* Controllo del Fuoco, Pelle di Roccia, Resistenza alla Fatica, Terremoto, Visione dei Minerali

*Invocazioni di Focalizzazione:* Fiamme Amiche, Sconvolgimento

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test di Resistenza al caldo ed a tutti i Test per la realizzazione di oggetti da fabbro.

### **Kagemu**

Dio della Lotta

Kagemu, il dio che presiede il combattimento disarmato, ha un'indole prettamente litigiosa, seppur questa tendenza non sia dettata da alcun tipo di malvagità. Rispetta suo padre Kamen, ma solo per i vincoli di sangue che li lega: Kagemu infatti non condivide affatto la bonarietà del suo genitore, che ritiene agisca spesso con superficialità. Questo atteggiamento viene rispecchiato dai suoi seguaci, che vedono la figura di Kamen e dei suoi fedeli come persone da rispettare, ma solo quando non è possibile evitarli del tutto.

*Sacrificio:* Avversione per le armi. Il seguace di Kagemu non può attaccare con nessun tipo di arma a meno che non sia l'avversario a farlo per primo, altrimenti tutti i suoi Test vengono penalizzati di 2

punti. A questo proposito vengono considerate come armi anche artigli, morsi o altre armi naturali di creature aggressive.

*Invocazioni di Affinità:* Colpo Sicuro, Cura, Ferimento, Pelle di Roccia, Resistenza alla Fatica

*Invocazioni di Focalizzazione:* Colpo Perfetto, Pelle di Acciaio

*Benefici:* Bonus di +2 ai Test di combattimento quando si utilizzano le manovre di lotta (Presca, Atterramento, Strangolare o Morsa).

### **Kamen**

Dio della Guerra

Di temperamento gioviale, estroverso e soprattutto leale, Kamen ama assistere agli scontri di grandi proporzioni. A differenza di quanto possa sembrare non è un dio malvagio, ed anzi è fermamente contrario agli inutili spargimenti di sangue. Piuttosto apprezza i grandi e giusti ideali che possono muovere un intero popolo alle armi. Odia decisamente qualsiasi tipo di perfido impiego della tecnologia al fine di guadagnare vantaggio sul campo, come le armi dal massiccio potere distruttivo. Si è adoperato in molti modi affinché i signori del sapere erigessero l'Encarga, il veto sulle armi da fuoco.

*Sacrificio:* Immolare un'armatura. Il seguace deve indossare per la maggior parte del tempo un pezzo di armatura forgiato appositamente per far piacere a Kamen. Questo pezzo di armatura, mensilmente, deve essere sacrificato su una pira al dio e deve essere sostituito con un altro pezzo simile. Un pezzo di armatura foggato appositamente a questo scopo ha un sovrapprezzo di 250 Crediti, e la Reperibilità dell'armatura è aumentata di 4.

*Invocazioni di Affinità:* Colpo Sicuro, Ferimento, Pelle di Roccia, Rottura, Vero Acciaio

*Invocazioni di Focalizzazione:* Colpo Perfetto, Pelle di Acciaio

*Benefici:* Bonus di +2 a tutti i Test di combattimento quando lo scontro vede in campo più di 20 persone, o quando il seguace di Kamen affronta da solo più di 5 avversari.

### **Kamui**

Dea della Vita

Kamui è la compagna di Kamen, e governa i processi vitali degli esseri viventi, in special modo quelli concernenti la nascita e la guarigione. Si deve a Kamui ed al fortissimo legame affettivo che Kamen prova per lei se il dio della guerra è totalmente contrario alla crudeltà fine a sé stessa.

Kamui non apprezza la guerra, ma è sufficientemente saggia da capire che fa parte dell'indole di molti esseri viventi, e sa accettarla così come accetta senza remore il fatto che il suo compagno domini su questi eventi.

Talvolta la bontà della dea la porta ad intercedere direttamente nel destino degli esseri viventi, donando nuova vita a individui le cui gesta abbiano colpito positivamente la sua sensibilità. Tali fortunati vivono nuovamente con il perpetuo ricordo del dolce

viso della dea, e ne diventano inevitabilmente seguaci fedeli.

*Sacrificio:* I seguaci di Kamui devono avere enorme rispetto per la vita, e devono evitare in tutti i modi possibili di uccidere direttamente o indirettamente degli esseri viventi. Qualora ciò dovesse accadere, è necessario un apposito rituale di purificazione durante il quale il seguace sparge al vento della polvere d'oro e d'argento, materiale del valore di 800 Drog. Uccidere un essere vivente in modo intenzionale non è spiabile, ed i benefici vengono persi fino a che il personaggio non riesca in una particolare opera di espiazione, stabilita dal master.

*Invocazioni di Affinità:* Cura, Divinazione, Luce, Resistenza alla Fatica, Sorgente Divina

*Invocazioni di Focalizzazione:* Ristorazione, Vita

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test effettuati per medicare ferite. Bonus di +2 a tutti i Test effettuati per aiutare la nascita di altri esseri viventi o per salvare la vita di altre creature mettendo a repentaglio la propria. In questo secondo caso vengono inoltre ignorati tutti i fallimenti critici.

### **Katos**

Dio della Logica

Divinità fredda e calcolatrice, Katos vede di ogni cosa il lato meccanicistico. Ripudia ogni sentimento e prova piacere nella risoluzione di complessi giochi matematici. Valuta ogni situazione esclusivamente in funzione delle probabilità in gioco, scartando ogni questione emotiva.

*Sacrificio:* I seguaci di Katos sono tenuti a concepire il mondo esclusivamente in modo meccanicistico. Questo li rende meno sensibili ai sentimenti ed all'emotività: soffrono di una penalità di -1 a tutti i Test quando entrano in gioco le Abilità basate sul Carisma, sia che si tratti di utilizzarle che di resistere al loro utilizzo.

*Invocazioni di Affinità:* Colpo Sicuro, Competenza, Conoscenza, Divinazione, Resistenza alla Fatica

*Invocazioni di Focalizzazione:* Sapere, Maestria

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test basati sull'Intelligenza.

### **Krackhe**

Dea dell'elemento Fuoco

Energica, impetuosa ma anche dolce ed amorevole, Krackhe è la dea dell'elemento Fuoco. Ella è in diretta competizione e lotta con Gudugh, dio dell'elemento Legno. Oltre a ciò, essendo l'elemento Fuoco figlio del Metallo e padre della Terra, Krackhe rispetta Dinghand come un padre ed ama Nrooh come un figlio.

Questi sentimenti di odio, rispetto ed amore caratterizzano anche i seguaci del dio dell'elemento Fuoco, che nutrono inimicizie nei confronti dei seguaci dell'elemento Legno, rispettano i seguaci dell'elemento Metallo ed amano come figli i seguaci dell'elemento Terra.

*Sacrificio:* Avversione per il legno. In ogni modo i seguaci di Krackhe eviteranno di utilizzare oggetti o equipaggiamento in legno, e subiscono una penalità

di 1 punto ad ogni Test effettuato quando invece sono costretti ad utilizzarne.

*Invocazioni di Affinità:* Competenza, Controllo del Fuoco, Cura, Flagella il Male, Visione dei Minerali

*Invocazioni di Focalizzazione:* Fiamme Amiche, Maestria

*Benefici:* Bonus di +2 a tutti i Test quando si utilizza il fuoco ai danni di elementi che hanno a che fare con il legno.

### **Krorr**

Dio dei Terremoti

Krorr è un dio di indole estremamente tranquilla e affabile, anche se la sua suscettibilità lo porta ad accumulare facilmente molta rabbia repressa. Controlla questa ira con la sua pazienza, tuttavia in alcune situazioni la sua collera esplose in maniera spaventosa ed inarrestabile, offuscando la sua ragione e portandolo a compiere atti di terribile devastazione. In questi casi spesso soffre in modo acuto, ed è difficile consolarlo. Gli altri dei comprendono la sua personalità e temono la sua ira, per cui sono propensi a trattarlo con grande rispetto.

*Sacrificio:* Monile di granito. Il seguace deve indossare sempre ed al contatto del corpo un particolare monile di questa roccia, dalla fattura particolare. Può essere trovato con un Test Molto Difficile di Ispezionare/Cercare, o acquistati ad un prezzo di 700 Crediti (Reperibilità 20).

*Invocazioni di Affinità:* Buio, Pelle di Roccia, Terremoto, Visione dei Minerali, Visione della Via

*Invocazioni di Focalizzazione:* Plasmare i Minerali, Sconvolgimento

*Benefici:* Bonus di +1 in tutti i Test che hanno a che fare i minerali grezzi, inclusi i Test di lavorazione.

### **Kurmu**

Dio del Rancore

Fratello di Takai, Kurmu presiede ai tetri sentimenti del risentimento e del rancore. Disprezza la maggior parte del creato, e si nutre di questo sentimento covandolo nel suo animo, dove in silenzio cresce alimentato da sé stesso.

Kurmu trova nel rancore la forza per andare avanti, spronato dalle stesse frustrazioni che per indole si impone. Il continuo arrancare per superare tali frustrazioni è il moto che alimenta il suo desiderio di imporsi, e quindi di migliorarsi.

*Sacrificio:* I seguaci di Kurmu, al pari della divinità, sono suscettibili al rancore. Questo sentimento, tendendo ad assorbire i sentimenti negativi, impedisce loro di imporsi apertamente sugli altri; in termini di gioco si traduce in una penalità di -1 a tutti i Test di Raggiungere, Mondanità, Intimidire ed in tutte le situazioni in cui si tenta di imporre la propria volontà su quella degli altri.

*Invocazioni di Affinità:* Buio, Ferimento, Flagella il Male, Maledizione, Rottura

*Invocazioni di Focalizzazione:* Tenebra, Distruzione

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test basati sulle Caratteristiche Mentali, a patto che non si tratti di Azioni

di Contrasto. Stesso bonus agli Incantesimi con Area di Influenza Personale.

### **Leenia**

Dea del Cielo

Leenia, splendida divinità dei cieli e delle creature volanti, è una calma e tranquilla fanciulla che dimora tra le nuvole. Consorte di Ssheno, a differenza di questi preferisce i cieli limpidi e azzurri alle impetuose e violente tempeste di sabbia. Di temperamento calmo e lascivo, Leenia preferisce non mostrarsi ai mortali. Non ama le creature che invadono i cieli servendosi della tecnologia, anche se piuttosto che osteggiarli preferisce semplicemente evitarli.

*Sacrificio:* I seguaci di Leenia devono, per quanto possibile, vivere senza tetti sulla testa, o comunque in costruzioni molto aperte, preferibilmente senza pareti.

*Invocazioni di Affinità:* Divinazione, Evoca Clima, Luce, Vero Respiro, Voce Animale

*Invocazioni di Focalizzazione:* Fulgore, Respiro dell'Anima

*Benefici:* Bonus di +1 a tutte le azioni compiute a cielo aperto. Il Bonus non si applica se il seguace si trova su macchine volanti.

### **Madi**

Dea della Compassione

Estremamente affine ad Anui, Madi rappresenta la sintesi e l'essenza della partecipazione all'altrui dolore. Estremamente suscettibile a qualsiasi forma di sofferenza, le sue attenzioni sono rivolte a tutti gli sfortunati bisognosi di in qualche modo di aiuto. Si adopera in tutti i modi per alleviare le sofferenze dei meno fortunati, a costo di farsene carico in prima persona: per questa divinità alleviare gli altrui tormenti equivale ad alleviare i propri.

*Sacrificio:* I seguaci di Madi non possono comportarsi con indifferenza in presenza di chi soffre. Per quanto possibile deve prestare aiuto, anche se si tratta di potenziali nemici. Naturalmente solo nel caso non si tratti di un raggio ai suoi danni.

*Invocazioni di Affinità:* Cura, Evoca Clima, Fortuna, Luce, Sorgente Divina

*Invocazioni di Focalizzazione:* Vita, Fulgore

*Benefici:* Bonus di +2 a tutte le azioni intraprese disinteressatamente per aiutare chi è sofferente.

### **Murgh**

Dio della Terra

Murgh è il dio della terra, dei minerali e delle pietre preziose. Ama aggirarsi per le varie parti del pianeta visitando le grotte naturali ancora sconosciute agli uomini. Non è molto intelligente, e cade facilmente preda di adulazioni, tuttavia non conosce perdono per coloro che osano offenderlo.

*Sacrificio:* Cicatrice rituale. Deve essere praticata con una selce scheggiata. Questa pratica è assai dolorosa, ma se il praticante non resiste in silenzio al dolore con un Test Normale in Resistenza Fisica, perde per 1d3 giorni i bonus concessi dal dio. Dopo questo periodo, deve ripetere il rituale.

*Invocazioni di Affinità:* Competenza, Legno in Pietra, Pelle di Roccia, Terremoto, Visione dei Minerali

*Invocazioni di Focalizzazione:* Plasmare i Minerali, Sconvolgimento

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test quando si utilizza di oggetti tratti da minerali, o quando si ha a che fare con il regno minerale.

### **Nogemu**

Dio delle Armi

Nogemu, figlio di Kamen della Guerra, presiede i combattimenti armati. Come suo padre, e grazie agli insegnamenti della madre, seppur apprezzando enormemente qualsiasi combattimento armato ripudia ogni spargimento di sangue inutile.

È di temperamento allegro e gioviale, spesso insolente, anche se esige rispetto al punto da prodigarsi spesso in dimostrazioni di potenza pur di ottenerne. Spesso quello che ottiene è solo timore reverenziale, ma per lui non c'è differenza.

*Sacrificio:* Cicatrice rituali. Devono essere eseguite con un'arma pretesa in premio da l'ultimo nemico sconfitto. Qualora non si disponga di un'arma del genere, ha equivalente valore un'arma di proprietà del seguace, purché venga utilizzata almeno una volta in un combattimento, anche se organizzato. L'arma deve essere distrutta dopo il rituale.

*Invocazioni di Affinità:* Colpo Sicuro, Ferimento, Fortuna, Resistenza alla Fatica, Vero Acciaio

*Invocazioni di Focalizzazione:* Acciaio degli Dei, Colpo Perfetto

*Benefici:* Bonus di +1 ai Test di combattimento se si impugnano due armi di tipo differente.

### **Nomaga**

Dio dei Mari

Nomaga è il dio che controlla gli oceani e le creature abissali. Di temperamento altezoso, salvo alcune eccezioni non apprezza gli uomini, in quanto tentano di popolare il mare pur non essendo creature marine. Spesso il suo volere è dietro le tempeste che provocano naufragi.

*Sacrificio:* Amuleti costruiti con conchiglie raccolte in profondità. È necessario un Test Difficile in Nuotare per procurarsi tali oggetti, o possono essere acquistati a 500 Crediti (Reperibilità 20).

*Invocazioni di Affinità:* Buio, Evoca Clima, Resistenza alla Fatica, Sorgente Divina, Visione della Via

*Invocazioni di Focalizzazione:* Comanda Clima, Controllo delle Acque

*Benefici:* Bonus di +2 a tutti i Test relativi ai laghi ed ai mari, a patto che non si tratti di navigazione.

### **Noronom**

Sintesi Malvagia

Osserva dall'alto senza interferire nelle battaglie degli dei degli elementi e dei loro seguaci. Mentre loro rappresentano il tutto e l'azione, ella ed i suoi seguaci rappresentano il vuoto e la staticità che sigillano i cinque elementi, dai quali però prendono vita. È costantemente in competizione con Gadhivana, dea del vuoto splendente, con la quale però non si scontra mai direttamente.

La sua lotta per la supremazia consiste nel coltivare e nello sviluppare il lato cattivo della propria personalità, nonché delle menti dei suoi seguaci.

Tuttavia la malvagità non ha senso senza la benevolenza, quindi Noronom e Gadhivana non si dovranno mai scontrare, così come i loro fedeli.

*Sacrificio:* Avversione al bene. I seguaci di Noronom sono contrari a qualsiasi azione disinteressatamente buona, e subiscono una penalità di 2 punti a tutti i Test quando compiono un'azione del genere.

*Invocazioni di Affinità:* Buio, Ferimento, Fortuna, Maledizione, Rottura

*Invocazioni di Focalizzazione:* Anatema, Distruzione

*Benefici:* Attitudine al male. I seguaci di Noronom ottengono un Bonus di +2 nel compiere azioni malvagie fin a sé stesse.

### **Nrooh**

Dio dell'elemento Terra

Imperturbabile e disinteressato, spesso eccessivo nelle reazioni, Nrooh è il dio dell'elemento Terra. Egli è in diretta competizione e lotta con Shoosh, dea dell'elemento Acqua. Oltre a ciò, essendo l'elemento Terra figlio del Fuoco e padre del Legno, Nrooh rispetta Krackhe come una madre ed ama Gudugh come un figlio.

Questi sentimenti di odio, rispetto ed amore caratterizzano anche i seguaci del dio dell'elemento Terra, che nutrono inimicizie nei confronti dei seguaci dell'elemento Acqua, rispettano i seguaci dell'elemento Fuoco ed amano come figli i seguaci dell'elemento Legno.

*Sacrificio:* Avversione per l'acqua. In ogni modo i seguaci di Nrooh eviteranno di entrare in contatto con l'acqua, e subiscono una penalità di 1 punto ad ogni Test effettuato quando invece lo fanno.

*Invocazioni di Affinità:* Controllo del Fuoco, Legno in Pietra, Pelle di Roccia, Resistenza alla Fatica, Visione dei Minerali

*Invocazioni di Focalizzazione:* Legno degli Dei, Plasmare i Minerali

*Benefici:* Bonus di +2 a tutti i Test quando si utilizzano oggetti in terra o pietra ai danni di oggetti che hanno a che fare con l'acqua.

### **Ronodo**

Patrono dell'Estate

Patrono della stagione più calda, dopo il risveglio della primavera Ronodo carica di energia e di calore tutte le creature. Laborioso ed instancabile, egli ha ed è sempre alla ricerca di una miriade di impegni. Difficilmente manca di aiutare i suoi seguaci con qualche piccolo aiuto divino, specie se essi sono attivi e laboriosi nelle loro occupazioni terrene.

*Sacrificio:* Gioiello in oro. Il seguace deve indossare un gioiello dall'aspetto sobrio, ma interamente costruito in oro. Il gioiello, solitamente un sottile bracciale o collana, deve essere di foggia tale da non poter essere rimosso se non tramite la sua rottura. Un gioiello del genere ha un prezzo di circa 1200 Crediti, e la sua Reperibilità è di 15. Ad un prezzo di 800 Crediti è possibile acquistare il solo metallo, che

può essere lavorato per creare il gioiello con un Test Difficile in Conoscenze Meccaniche.

*Invocazioni di Affinità:* Controllo del Fuoco, Cura, Evoca Clima, Luce, Sorgente Divina

*Invocazioni di Focalizzazione:* Fiamme Amiche, Fulgore

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test nell'intraprendere azioni di costruzione o riparazione particolarmente laboriose, che impegnino cioè il seguace per almeno un'ora.

### Sabo

Dio dell'Istinto

Fratello di Shaaia dea degli animali, Sabo è la divinità che presiede al lato istintivo del comportamento. Da questo punti di vista può essere considerato come un tramite tra il lato umano ed il lato animale delle creature senzienti.

Difficile discernere i comportamenti di Sabo, perché proprio come farebbe un animale è mosso da impulsi che il più delle volte risultano oscuri alla ragione. Sabo considera la razionalità come un osceno freno al potenziale della mente, e non vede di buon occhio i freddo ragionamenti meccanicistici.

*Sacrificio:* I seguaci di Sabo sono tenuti a vivere nel modo più istintivo possibile. Questo li rende meno adatti al calcolo ed al ragionamento logico: soffrono di una penalità di -1 a tutti i Test quando entrano in gioco le Abilità basate sull'Intelligenza.

*Invocazioni di Affinità:* Conoscenza, Divinazione, Fortuna, Visione della Via, Voce Animale

*Invocazioni di Focalizzazione:* Profezia Divina, Successo

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test basati sull'Istinto e sul Carisma.

### Sasha

Dea della Luna

La dea della Luna è di indole mutevole. Anche se difficilmente si lascia cogliere da eccessi d'ira, spesso oscilla tra momenti di contagiosa allegria ed altri di buia tristezza. Così come accade al suo umore, anche la sua attenzione ai propri seguaci altalena in modo molto accentuato, premiando a volte sacrifici composti di offerte irrisorie o ignorando i seguaci che le offrono enormi beni.

*Sacrificio:* Ogni notte di luna piena deve essere dedicata dal seguace di Sasha all'adorazione della dea, passando la notte all'aperto, lontano da centri abitati, ed offrendo alla dea un fuoco sopra al quale collocare una pietra di selenite (400 Crediti, Reperibilità 20), nel quale la dea si possa specchiare. È inoltre concesso bruciare nel fuoco sacro oggetti particolari, di valore monetario o personale, per impressionare Sasha, o per rivolgerle richieste più dirette.

*Invocazioni di Affinità:* Ammalimento, Buio, Fortuna, Luce, Visione della Via

*Invocazioni di Focalizzazione:* Evoca Sentiero, Successo

*Benefici:* Bonus di +2 a tutte le azioni intraprese nei periodi di luna piena, dalla sua alba al suo tramonto.

### Shaaia

Dea degli Animali

Shaaia, sorella di Sabo, protegge tutte le specie animali, escluse le varie razze umanoidi. È abbastanza instabile emotivamente, e, mentre a volte si comporta timidamente, altre volte è nervosa ed aggressiva. È suo interesse il mantenimento dell'ecosistema del pianeta, soprattutto per quanto concerne l'equilibrio preda cacciatore; in conseguenza di ciò, in caso di disputa, non si associa al più forte o al più debole, a chi ha ragione o torto, ma piuttosto considera la situazione dal punto di vista delle leggi naturali che determinano i ruoli di preda e predatore.

*Sacrificio:* I seguaci di Shaaia devono essere in armonia con il mondo animale. Devono difendersi ed attaccare altri animali solo quando la situazione lo richiede espressamente e solo dopo aver tentato di rendere mansueto l'animale. Devono cacciare solo quando necessario, e assolutamente mai per questioni economiche.

*Invocazioni di Affinità:* Ammalimento, Cura, Ferimento, Visione della Via, Voce Animale

*Invocazioni di Focalizzazione:* Evoca Sentiero, Richiamo

*Benefici:* Tutti i seguaci di Shaaia possono utilizzare l'incantesimo Affinità Animale. Se il seguace non è uno sciamano, per usare questo incantesimo deve utilizzare l'Abilità Empatia Animale al posto di Incantesimi Sciamanici. La spesa in termini di PM ed ARM resta immutata. Gli sciamani, invece, hanno un Bonus di +4 quando lanciano questo incantesimo, spendono 1 PM ed 1 ARM in meno, mentre RdE, AdI e Durata vengono raddoppiati.

### Shoosh

Dea dell'elemento Acqua

Shoosh è la dea dell'elemento Acqua. È di indole schiva e riservata, paziente e costante. È in diretta competizione e lotta con Krackhe, dea dell'elemento Fuoco. Oltre a ciò, essendo l'elemento Acqua figlio del Legno e padre del Metallo, Shoosh rispetta Gudugh come un padre ed ama Dinghand come un figlio.

Questi sentimenti di odio, rispetto ed amore caratterizzano anche i seguaci del dio dell'elemento Acqua, che nutrono inimicizie nei confronti dei seguaci dell'elemento Fuoco, rispettano i seguaci dell'elemento Legno ed amano come figli i seguaci dell'elemento Metallo.

*Sacrificio:* Avversione per il fuoco. In ogni modo i seguaci di Shoosh eviteranno di utilizzare in tutti i modi possibili il fuoco, e subiscono una penalità di 1 punto ad ogni Test quando invece sono costretti a farlo.

*Invocazioni di Affinità:* Cura, Fortuna, Legno in Pietra, Sorgente Divina, Vero Acciaio

*Invocazioni di Focalizzazione:* Controllo delle Acque, Successo

*Benefici:* Bonus di +2 a tutti i Test quando si utilizza l'acqua per contrastare gli effetti del fuoco.

**Sooala**

Matrona della Primavera

Sooala è una delle quattro divinità che presiedono e comandano le energie delle stagioni. Controlla la primavera e, in collaborazione con le divinità delle piante e degli animali, governa il cambio delle stagioni ed i cicli di letargo. Dea generosa e gentile, Sooala non ha nemici tra le altre divinità, anche se, in accordo con Shaaia non gradisce chi tenta di alterare gli equilibri della natura.

*Sacrificio:* Piercing all'orecchio o al naso. Deve essere un piccolo e delicato gioiello costituito da un germoglio particolare, resistente come il legno trattato. Può essere trovato in natura con un Test Difficile in Conoscenze Botaniche, o può essere acquistato a 500 Crediti (Reperibilità è 20).

*Invocazioni di Affinità:* Conoscenza, Cura, Luce, Resistenza alla Fatica, Sorgente Divina

*Invocazioni di Focalizzazione:* Fulgore, Ristorazione

*Benefici:* Bonus di +2 a tutte le azioni di non combattimento intraprese durante il periodo primaverile.

**Ssheno**

Dio delle Tempeste di Sabbia

Ssheno, quando si manifesta volontariamente su Marahan, vive nel Deserto dei Lamenti su Torrida, dove trova il clima che più gli si aggrada. È il signore di tutte le tempeste di sabbia e dei deserti sabbiosi, ama la solitudine ed è abbastanza irascibile. Avversa e si oppone fieramente chi tenta di occupare le terre di nessuno per pura avidità, atteggiamento tra l'altro molto comune in molti degli abitanti di Torrida. Viene venerato con fervore soprattutto dai Guerrieri delle Dune.

*Sacrificio:* Cicatrici rituali eseguite con uno speciale utensile. L'utensile in questione deve essere forgiato a partire dalle schegge di una sciabola rotta durante l'ultimo combattimento di un guerriero. Ognuno di questi utensili può essere utilizzato una sola volta. Un oggetto di questo tipo può essere acquistato a 800 Crediti (Reperibilità 20).

*Invocazioni di Affinità:* Divinazione, Evoca Clima, Luce, Resistenza alla Fatica, Visione della Via

*Invocazioni di Focalizzazione:* Comanda Clima, Ristorazione

*Benefici:* Bonus di +1 a tutte le azioni compiute in ambiente desertico. Bonus di +2 ai Test di Sopravvivenza effettuati nello stesso ambiente.

**Sulbo**

Dio dell'Allegria

Il contagioso buonumore di Sulbo lo rende molto popolare perfino tra le divinità, anche se alcune volte può giungere risultare addirittura fastidioso. Sulbo riesce a trovare il lato positivo di ogni situazione, e nei rari casi in cui non ci riesce non perde l'occasione di prendere la cosa con filosofia e farci una risata sopra.

Seppur la sua presenza è un indubbio toccasana per lo spirito, va precisato che Sulbo non sempre è in grado di affrontare le questioni importanti nel modo migliore.

*Sacrificio:* Positività. I seguaci di Sulbo, proprio come lui, trovano un lato positivo in ogni situazione. Purtroppo, per questa ragione ottengono una penalità di -1 in tutte quelle azioni in cui un atteggiamento allegro e spensierato risulta fuori luogo.

*Invocazioni di Affinità:* Ammalimento, Conoscenza, Evoca Clima, Fortuna, Cognizione

*Invocazioni di Focalizzazione:* Controllo, Consapevolezza

*Benefici:* Bonus di +2 a tutti i Test basati sul Carisma per risolvere interazioni in toni scherzosi.

**Takai**

Dea dell'Ira

Sorella di Kurmu del Rancore, a differenza di questo non può fare a meno di esternare tutte le sue frustrazioni in terribili esplosioni di rabbia, non riuscendo a contenere o convertire in modo positivo i propri sentimenti negativi.

La filosofia di Takai è quella di scagliare la propria ira contro chi ha avuto l'ardore di alimentarla, un modo primitivo ma efficace per ottenere rapidamente soddisfazione.

*Sacrificio:* Cattivo temperamento. Il seguace di Takai perde le staffe molto facilmente, e quando ciò accade controlla a fatica le sue reazioni. Fin quando non riesce a calmarsi (di solito dopo aver chiesto ed ottenuto soddisfazione) subisce una penalità di -1 a tutti i Test.

*Invocazioni di Affinità:* Ferimento, Flagella il Male, Maledizione, Rottura, Terremoto

*Invocazioni di Focalizzazione:* Anatema, Distruzione

*Benefici:* Bonus di +1 a tutti i Test basati sulle Caratteristiche Fisiche durante gli eccessi d'ira.

**Valdon**

Dio dell'Odio

Il dio dell'odio governa non solo i sentimenti negativi manifestati apertamente, ma anche quello più subdolo covato in seno come una serpe dagli uomini e magari mascherato da amicizia.

Valdon non intreccia rapporti con nessuna altra divinità, che tranne poche eccezioni come Kurmu e Takai, lo temono e lo evitano. Raramente si manifesta in modo visibile al mondo terreno: le sue manifestazioni sono solitamente subdole e molto mirate, poco efficaci sugli animali.

*Sacrificio:* I seguaci di Valdon hanno grosse difficoltà a creare legami basati sull'amicizia, sono incapaci di amare, possono provare al più sentimenti di affetto e solo verso figli e famigliari stretti, ma non riusciranno mai ad innamorarsi. Hanno una penalità di -2 a tutti i Test in Mondanità/Empatia.

*Invocazioni di Affinità:* Ammalimento, Buio, Ferimento, Immunità al Freddo, Maledizione

*Invocazioni di Focalizzazione:* Anatema, Tenebra

*Benefici:* Il seguace di Valdon odia tutto e tutti, trovandosi così in condizioni favorevoli quanto si tratta di valutare la sincerità di qualcuno. Ottiene di conseguenza un +3 in tutti i Test di Resistenza Mentale contro Interrogare, Intimidire e Raggiurare/Convincere.

## **PARTE 5**

# **LE CREATURE**



# INTRODUZIONE

Benché, come nella realtà, la maggior parte dei pericoli arrivi dagli altri esseri umani, il Master può decidere di arricchire le proprie avventure nei mondi selvaggi introducendo alcune creature reali o fantastiche.

Dato che queste creature possono essere molto diverse dagli esseri umani sia come aspetto che abitudini, è necessario stabilire delle regole altrettanto speciali per trattarle.

## Talenti

Proprio come i Personaggi, anche le creature dispongono di Talenti, ma a differenza dei primi le creature dispongono, per le loro caratteristiche, un ventaglio di talenti molto più ampio.

**Armatura Naturale:** La creatura ha un qualche tipo di protezione naturale, che può essere una pelle robusta, una folta pelliccia, un carapace molto resistente, ecc. Viene fornito il VP indicato in tutto il corpo.

**Branco/Sciame:** La creatura in oggetto si muove in branco o sciame e va considerata in quanto tale e non come singolo individuo. Il valore di Costituzione indicato per la creatura è quello di un'unità minima del branco/sciame. Il branco/sciame nel suo complesso può essere composto da più unità, che possono separarsi e riunirsi a piacimento; il valore indicato accanto al talento indica il numero di unità di cui tipicamente è composto il branco/sciame. Solitamente i branchi/sciami si dividono in tante parti quanti sono gli avversari e li attaccano contemporaneamente. Un branco/sciame, a prescindere dal numero di unità dal quale è composto, attacca sempre come un singolo individuo, anche se il danno aumenta in base al numero di unità.

**Esempio:** Uno sciame d'api di Costituzione 10 è composto da 5 unità. Quando attacca il esegue un singolo Test, ma se colpisce il danno inflitto è 5 volte quello inflitto da una singola unità, ossia 5d3 da veleno.

**Caratteristica Speciale:** La creatura ha una caratteristica speciale che gli conferisce dei modificatori ad una o più Abilità. Oltre al nome della caratteristica speciale sono indicate le Abilità influenzate ed i relativi modificatori.

**Immunità:** Ignora o riduce un tipo di danni. Oltre al tipo di danno è indicata l'entità della riduzione.

**Insensibile:** L'attributo si applica a quelle creature che non percepiscono il dolore. Sono ignorati tutti i Punti Resistenza subiti e tutti i Test contro stordimento (ma non contro morte) hanno un successo automatico.

**Privo di Organi Vitali:** La creatura non ha organi vitali ed ignora qualsiasi danno extra derivante da colpi portati a testa, occhi o altre zone speciali.

**Speciale:** La creatura dispone di un talento unico o comunque molto raro. La descrizione del talento è fornita di volta in volta nella sezione relativa alle caratteristiche speciali della creatura.

**Spirito:** La creatura è un naga del livello specificato ed è suscettibile a tutte le regole ad essi relativi, tuttavia salvo diversa indicazione non si tratta di naga legati a vincoli, per cui tutte le regole sul controllo e sui confronti spirituali non si applicano.

**Taglia:** Indica la dimensione della creatura. È usata solo per le creature la cui Taglia è diversa da 0.

**Volo:** La creatura è in grado di volare. Tra parentesi è indicata la caratteristica che permette alla creatura di librarsi nell'aria.

## Descrizione delle Creature

Per ogni creatura è riportata una breve descrizione che riporta informazioni generiche come l'habitat, la diffusione, l'aspetto ed altre curiosità. Tale descrizione è seguita da una sezione che include tutte le informazioni di gioco, inclusi i punteggi di caratteristiche ed abilità.

**Caratteristiche:** Riporta l'elenco delle caratteristiche ed i relativi punteggi. Tra parentesi è indicato il modificatore all'Abilità fornito da ogni caratteristica.

**Valori:** Indica alcuni valori come i Punti Ferita, i Punti Magia, le Armoniche ed il Movimento.

**Abilità:** Riporta l'elenco delle Abilità normalmente conosciute dalla creatura. L'elenco include quelle Abilità tipiche della creatura; non è anomalo che alcuni esemplari siano stati in grado di apprenderne altre o di apprenderle a livelli maggiori.

**Talenti:** È l'elenco degli eventuali Talenti conosciuti dalla creatura.

**Equipaggiamento:** Equipaggiamento tipico trasportato dalla creatura, ed eventuali possedimenti extra posseduti altrove (ad esempio nella tana).

**Attacchi:** Differenti tipi di attacco a disposizione della creatura, con relativo valore del Test ed eventuali danni inflitti.

**Difese:** Eventuali difese della creatura, sia statiche (Valore di Protezione) che dinamiche (tipi e Test di difesa).

**Speciale:** Se presenti sono qui riportate le caratteristiche speciali a disposizione della creatura, come attacchi specifici, talenti unici, ecc.

## Attacchi

Gli attacchi sono riportati nella voce relativa, e sono indicati con un nome seguito, tra parentesi, da alcuni valori, come la caratteristica usata, il tipo di danno, i danni inflitti, ecc. Possono essere presenti anche altri attributi, descritti di seguito.

**Contatto:** L'attacco avviene a contatto, ossia l'attaccante deve semplicemente toccare il bersaglio.

**Doppio, Triplo:** L'attacco può essere sferrato più di una volta nello stesso Round. Non si tratta di un'Azione Multipla o di un Multiattacco, ma di attacchi contemporanei sferrati senza che questi interferiscano tra di loro. Ogni attacco è risolto con un singolo Test, come se si trattasse di un Multiattacco, ma senza applicarne le penalità. Tranne dove diversamente indicato gli attacchi sono sferrati tutti contro lo stesso avversario.

**Ghermisce:** Quando un attacco di questo tipo va a segno la vittima può essere ghermita, se si realizzano le condizioni indicate. Un avversario Ghermito subisce gli stessi effetti della Presa e può liberarsi allo stesso modo, mentre l'attaccante ha una penalità di -4 a tutte le azioni fisiche contro avversari diversi dalla sua vittima. Se l'attaccante ha già Ghermito la preda e questa non si è liberata, ulteriori attacchi di questo tipo colpiscono automaticamente, ma la vittima ottiene un modificatore di +6 al prossimo tentativo di liberarsi.

**Ignora Difese:** Ignora alcune tecniche di difesa, come ad esempio Parare, Deflettere o Schivare.

**Ignora Protezioni:** Ignora un determinato tipo di protezioni. La descrizione dettagliata è fornita di volta

in volta, ma generalmente questa voce indica che un certo tipo di armature (o tutte le armature) sono ignorate parzialmente o totalmente.

**Solo dopo attacco, Solo se condizione:** La manovra può essere seguita solo immediatamente dopo l'attacco indicato, se questo è andato a segno, o se la condizione specificata è vera.

**Veleno:** La creatura dispone di un veleno. Solitamente questo entra in contatto con il bersaglio a seguito di un attacco, ma le modalità possono essere differenti. A seguito di questa voce è riportata una breve descrizione degli effetti del veleno, differente di volta in volta.

## Esemplari più grandi o più piccoli

Come già accennato le statistiche riportate sono a scopo di esempio e rappresentano esemplari di taglia media. Per quasi tutte le creature esistono sia esemplari più grandi che esemplari più piccoli. Ma c'è un fattore molto più importante, che è l'esperienza.

Per quanto riguarda la taglia, ogni creatura può essere il 20% più grande o più piccola, e quindi la Costituzione delle creature può essere fino al 20% in più o in meno. Questo significa che ogni 5 punti di Costituzione è possibile aggiungere (o togliere) un punto, cosicché un cane che normalmente ha 10 in costituzione può avere da 8 a 12.

Per quanto riguarda l'esperienza, questa influisce sulle Abilità e non sulle Caratteristiche. La modifica rispetto al valore riportato nelle descrizioni può essere molto maggiore, anche del 50%, ma in questo caso il Master deve porre molta attenzione altrimenti rischia di rendere gli avversari troppo facili da eliminare o troppo pericolosi. In linea di massima gli esemplari più esperti della media sono molto più rari di quelli grossi, anche perché quasi tutte le creature non sono senzienti e non hanno uno stimolo (se non quello dettato dall'istinto) a migliorare le proprie competenze.

# CREATURE

In questo capitolo saranno fornite le informazioni relative ad alcune delle creature, naturali o soprannaturali, presenti su Marahan.

Le creature di seguito descritte non sono (ovviamente) tutte quelle esistenti, ma servono piuttosto come spunto e riferimento per permettere al Master di creare tutte quelle di cui ha bisogno per arricchire le avventure.

## Canidi

Alla categoria dei canidi appartengono numerosissime e talvolta estremamente differenti razze di animali, che vanno dal piccolo animale da compagnia all'enorme e temuto Lupo Argentato.

Si tratta generalmente di animali sociali, che si organizzano in gruppi o branchi o che convivono con altre specie, in particolare con gli esseri umani.

Praticamente tutti i canidi possono essere addestrati, anche se le specie abituate ad una vita selvaggia possono occasionalmente rispondere agli istinti naturali e di conseguenza sono considerati meno affidabili.

## Cane

Sin dall'alba dei tempi gli uomini ed i cani hanno tratto mutuo beneficio dalla loro convivenza: mentre i cani aiutavano l'uomo in varie mansioni, l'uomo garantiva al cane un tetto sotto al quale vivere e del cibo per sostentarsi. Vista la loro attitudine all'obbedienza i cani furono addestrati per compiere mansioni specializzate, come lo stanare la selvaggina durante le battute di caccia o guidare il bestiame durante le migrazioni.

Per questa ragione è possibile incontrare cani (domestici o selvatici) in praticamente ogni angolo di Marahan.

Le statistiche seguenti fanno riferimento ad un cane di taglia media (collie, dalmata, labrador).

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 12 (6); Cos 10 (5); Agi 12 (6); Car 8 (4); Man 6 (3)

**Valori:** PF 15; PM 9; ARM -; Mov. 22/88

**Abilità:** Combattere CaC 20 (14+6); Divincolarsi 14 (8+6); Empatia Animale 21 (15+6); Forza 9 (4+5); Individuare 18 (12+6); Ispezionare/Cercare 22

(13+3+6); Prontezza/Iniziativa 10 (4+6); Resistenza Fisica 15 (10+5); Schivare 16 (10+6); Senso del Pericolo 16 (10+6)

**Talenti:** Caratteristica Speciale (Olfatto Sviluppato: Ispezionare/Cercare +6), Taglia (-1)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 10; Morso 20 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Ghermisce [40%], 1d5+2)

**Difese:** VP 0; Divincolarsi 14; Schivare 16

**Speciale:** Nessuno

## Lupo

Il lupo comune è poco più grande di un cane di media dimensione. La caratteristica principale di questi animali è il senso di collettività che li porta ad organizzarsi in branchi ed attaccare compatti, comportamento che li rende particolarmente temuti da viandanti ed allevatori. A meno che non si trovi nel branco un lupo difficilmente attaccherà una creatura più grande di lui, a meno che la fame, l'assenza di vie di fuga o altre condizioni disperate non lo spingano ad agire diversamente.

I branchi sono solitamente composti da 2 a 20 individui (2d10).

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 14 (7); Cos 14 (7); Agi 12 (6); Car 6 (3); Man 6 (3)

**Valori:** PF 21; PM 9; ARM -; Mov. 20/80

**Abilità:** Combattere CaC 22 (16+6); Divincolarsi 14 (8+6); Empatia Animale 22 (15+7); Forza 13 (6+7); Individuare 19 (12+7); Ispezionare/Cercare 17 (10+3+4); Prontezza/Iniziativa 11 (4+7); Resistenza Fisica 17 (10+7); Schivare 16 (10+6); Senso del Pericolo 17 (10+7)

**Talenti:** Armatura Naturale (1, pelliccia); Caratteristica Speciale (Olfatto Sviluppato: Ispezionare/Cercare +4), Taglia (-1); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Pelliccia

**Attacchi:** Iniziativa 11; Morso 22 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Ghermisce [40%], 1d6+3)

**Difese:** VP 1 (Armatura Naturale); Divincolarsi 15; Schivare 16

**Speciale:** Nessuno

## Lupo Argentato

Leggermente più grandi dei lupi ordinari e decisamente più rari, possono essere incontrati nelle montagne più alte, spesso a ridosso dell'ultima fascia boscosa. Sono molto riservati, ma anche territoriali, e non esitano ad attaccare se il loro territorio è stato violato.

I branchi sono composti tipicamente da 2-12 esemplari (2d6) ma non è raro incontrare esemplari solitari.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 14 (7); Cos 16 (8); Agi 14 (7); Car 6 (3); Man 6 (3)

**Valori:** PF 24; PM 9; ARM -; Mov. 18/72

**Abilità:** Combattere CaC 27 (20+7); Divincolarsi 17 (10+7); Empatia Animale 22 (15+7); Forza 16 (8+8); Individuare 19 (12+7); Ispezionare/Cercare 19 (12+3+4); Prontezza/Iniziativa 12 (5+7); Resistenza Fisica 21 (13+8); Schivare 19 (12+7); Senso del Pericolo 19 (12+7)

**Talenti:** Armatura Naturale (1, pelliccia); Caratteristica Speciale (Olfatto Sviluppato: Ispezionare/Cercare +4); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 12; Morso 27 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Ghermisce [45%], 1d6+4)

**Difese:** VP 1 (Armatura Naturale); Divincolarsi 17; Schivare 19

**Speciale:** Nessuno

## Corrotti

I corrotti sono creature nate da un turbamento (naturale o artefatto) nel mondo degli spiriti.

Può accadere infatti che l'energia spirituale normalmente presente allo stato selvaggio si aggregi per originare spiriti più o meno potenti. Quando questi naga permeano degli oggetti o delle creature ne corrompono lo spirito che vi albergava in precedenza, di qui il nome.

I corrotti sono considerati dai custodi un insulto alle leggi delle divinità celesti, ed in quanto tali sono moralmente chiamati a distruggerli.

Nonostante possano essere trattati alla stregua di naga, salvo diversa indicazione i corrotti non hanno bisogno di vincolo e non possono ingaggiare confronti spirituali.

## Drago

I draghi sono fortunatamente molto rari perché la loro potenza è tale che l'unica minaccia per loro è rappresentata dall'intervento diretto di una divinità. Alla base della loro origine c'è quasi sempre l'azione di un gruppo di custodi pazzi o troppo arroganti per rendersi conto delle energie in gioco, tema ripreso da leggende popolari come ad esempio la Leggenda dei 10 monaci.

L'unica alternativa alla volontà dell'uomo è quella divina, o il verificarsi di anomalie energetiche su vasta scala.

A differenza della maggior parte dei corrotti i draghi sono senzienti e guidati da una propria volontà (a meno che non siano assoggettati ad un qualche potere superiore).

Un'altra particolarità dei draghi consiste nel fatto che la loro indole tende ad essere estremamente malvagia o estremamente benevola, tendenza facilmente deducibile dalla loro pigmentazione: i draghi buoni sono molto chiari, mentre quelli malvagi sono scuri. Nonostante la credenza comune vuole che esistano solo draghi bianchi e draghi neri, nella realtà i draghi possono avere pigmentazioni diverse. La credenza nasce dal fatto che un drago che vola a grande distanza appare bianco se è di pigmentazione chiara e nero se è di pigmentazione scura.

Il loro aspetto è quello di un mastodontico serpente di circa 20 metri, con una criniera che lo percorre per tutta la sua lunghezza. Hanno quattro arti artigliati molto ridotti rispetto al resto del corpo, ma non per questo poco potenti. La loro testa è simile a quella di un cocodrillo, ma è dotata di corna ramificate e due lunghe appendici simili a baffi. Si muove librandosi nell'aria con la stessa facilità con cui un pesce si muove nell'acqua. Il loro corpo è molto sinuoso e si spostano avvitando e piroettando nell'aria. Raramente si muovono sulla terra ferma.

**Caratteristiche:** Int 30 (15); Ist 30 (15); Cos 50 (25); Agi 30 (15); Car 30 (15); Man 42 (21)

**Valori:** PF 80; PM 63; ARM 9; Mov. 20/80

**Abilità:** Acrobazia 30 (15+15); Arte 25 (10+15); Combattere CaC 40 (25+15); Conoscenze 20 (5+15, tutte); Divincolarsi 40 (25+15); Etichetta 20 (5+15); Forza 70 (45+25); Individuare 25 (10+15); Interrogare 30 (9+21); Intimidire 40 (19+21); Ispezionare/Cercare 25 (10+15); Manualità 25 (10+15); Mondanità/Empatia 20 (5+15); Poteri Naga 55 (34+21); Precisione 30 (15+15); Prontezza/Iniziativa 25 (10+15); Raggiare/Convincere 30 (15+15); Resistenza Fisica 50 (25+25); Resistenza Mentale 55 (34+21); Schivare 40 (25+15); Senso del Pericolo 25 (10+15); Valutare 30 (15+15); Volontà 55 (34+21)

**Talenti:** Armatura Naturale (10, scaglie); Fibra Robusta (+5 PF); Magia Potente; Speciale (Aura Negativa/Positiva, Evocazione Immediata); Spirito (Drago); Taglia (3); Visione Notturna; Volo (Arcano)

**Equipaggiamento:** Nessuno (2d10 x 5000 drog in oggetti preziosi)

**Attacchi:** Iniziativa 25; Artiglio 40 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Doppio, 2d10+11 PF/1d10 PR); Morso 40 (Combattere CaC, Punta/Taglio, 3d10+15 PF/2d6 PR)

**Difese:** VP 10 (Armatura Naturale, Immunità); Divincolarsi 40; Schivare 40

**Speciale:**

*Evocazione Immediata:* I draghi possono eseguire qualsiasi rituale naga utilizzando l'Abilità Poteri Naga al posto di Rituali Naga. La Caratteristica Primaria da utilizzare è la Mana, per cui il valori standard per il RdE e l'AdI è pari a 42 metri, la durata standard è 1d6+14 minuti ed il modificatore è +14.

*Aura Negativa* (solo draghi scuri): Il drago emette una potente aura di cattiva sorte che influenza tutti coloro che vedono il drago o sono a meno di 50 metri da lui. La cattiva sorte dura 12 ore durante le quali tutti i Test subiranno una penalità di -2, e qualsiasi lancio del dado da 20 minore o uguale a 3 si risolverà in un Fallimento Critico.

*Aura Positiva* (solo draghi chiari): Il drago emette una potente aura di buona sorte che influenza tutti coloro che vedono il drago o sono a meno di 50 metri da lui. La buona sorte dura 12 ore durante le quali tutti i Test saranno modificati di +2, e qualsiasi lancio del dado da 20 maggiore o uguale a 18 si risolverà in un Successo Critico.

## Cacciatore

Il cacciatore è un naga dall'aspetto di un grosso insetto, una via di mezzo tra una mantide religiosa ed una cavalletta, delle dimensioni approssimative di un uomo adulto. Si pensa si tratti di insetti posseduti da spiriti potenti.

Si muove in posizione eretta ed è abbastanza furbo da celare le sue fattezze sotto un mantello con cappuccio quando si muove in mezzo agli esseri umani. Il nome della creatura deriva dalla sua abitudine di non attaccare immediatamente una vittima ma di seguirla anche per lungo tempo. L'inseguimento si protrae fino a che non si presentano le condizioni ideali per sopraffarla, ossia se la vittima resta sola, o è gravemente ferita, oppure è addormentata. Può capitare che il cacciatore sia individuato durante i suoi pedinamenti, nel qual caso si limita a fuggire a meno che non valuti di poter sconfiggere la minaccia.

**Caratteristiche:** Int 14 (7); Ist 16 (8); Cos 17 (8); Agi 17 (8); Car 5 (2); Man 12 (6)

**Valori:** PF 30; PM 18; ARM 3; Mov. 15/60

**Abilità:** Acrobazia 20 (12+8); Arrampicarsi 18 (10+8); Combattere CaC 30 (22+8); Divincolarsi 26 (18+8); Forza 28 (20+8); Furtività/Nascondersi 23 (15+8); Individuare 26 (18+8); Intimidire 20 (14+6); Ispezionare/Cercare 25 (18+7); Precisione 20 (12+8); Prontezza/Iniziativa 20 (12+8); Resistenza Fisica 28 (20+8); Resistenza Mentale 21 (15+6); Saltare/Cadere 30 (22+8); Schivare 26 (18+8); Sopravvivenza 26 (18+8); Travestimento 10 (8+2); Volontà 24 (18+6)

**Talenti:** Armatura Naturale (5, chitina); Fibra Robusta (+5 PF); Reazione Rapida (+2 Iniziativa); Spirito (Volpe); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 22; Artiglio 30 (Combattere CaC, Taglio, Doppio, 1d6+2 PF); Salto 20 (Combattere CaC, Impatto, Speciale, 1d6 PF/1d6+2 PR)

**Difese:** VP 5 (Armatura Naturale); Divincolarsi 26; Schivare 26

**Speciale:** Il cacciatore quando possibile salta addosso alla sua vittima. L'attacco si esegue come se si trattasse di una carica, ma il danno è quello indicato e sfrutta i vantaggi della posizione sopraelevata.

## Elementale della Morte

A dispetto del nome, non si tratta di un vero e proprio elementale della morte (ossia una creatura composta di morte allo stato solido) tanto più che Anui, la compassionevole dea della morte, aborrisce queste creature. Tuttavia a causa della scia di distruzione che è in grado di lasciare alle sue spalle la creatura è conosciuta dagli anziani con questo nome.

Le sue manifestazioni sono molto rare (avviene un avvistamento ogni 30 anni circa) e di solito sono accompagnate da altri eventi sovranaturali su vasta scala.

L'elementale della morte è circondato da una nebbia formata da pulviscolo fitto ed irritante. Oltre la nebbia sciamano una moltitudine di insetti dalle forme bizzarre, probabilmente mutazioni di specie comuni che sono state inglobate invece di essere uccise. La nebbia e lo sciame di insetti oltre che ridurre la visuale sono in grado di soffocare qualsiasi creatura vivente, uccidendo tutte le forme di vita inferiori e seccando quasi istantaneamente i vegetali.

Al centro di tutto ciò c'è l'elementale della morte. La sua pelle è simile ad una corteccia ma più viscosa. Ha una struttura antropomorfa ma priva di testa, ed attaccate alle lunghe e secche braccia ci sono due appendici deformi composte da tre enormi dita acuminata. Al poso delle gambe ha un largo e viscido tentacolo che sembra essere stato troncato a metà. Il suo ventre non è animato da nessun movimento ritmico, al contrario sembra composto da insetti dai più svariati colori che si attorcigliano in maniera sempre diversa. Sul suo addome si apre una fessura molto simile a una bocca, circondata di denti spezzati o quasi interamente mangiati dalle carie. Al suo interno molteplici bulbi oculari sembrano galleggiare in un fluido azzurrino, in maniera caotica. Il suo grido simile ad uno scricchiolio è in grado di raggelare il sangue anche al più coraggioso degli uomini.

**Caratteristiche:** Int 16 (8); Ist 16 (8); Cos 20 (10); Agi 18 (9); Car 4 (2); Man 22 (11)

**Valori:** PF 30; PM 33; ARM 4; Mov. 10/40

**Abilità:** Acrobazia 25 (16+9); Combattere CaC 35 (26+9); Divincolarsi 40 (31+9); Forza 20 (10+10); Individuare 26 (18+8); Intimidire 40 (29+11); Ispezionare/Cercare 20 (12+8); Poteri Naga 30 (19+11); Prontezza/Iniziativa 15 (6+9); Resistenza Fisica 35 (24+11); Resistenza Mentale 35 (24+11); Schivare 25 (16+9); Volontà 30 (19+11)

**Talenti:** Armatura Naturale (6, corteccia); Immunità (Danni Fisici, Dimezza); Speciale (Aura Brulicante, Aura Soffocante, Avvizzimento); Spirito (Volpe); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 15; Artiglio 35 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Doppio, 1d6+5 PF/1d3 PR); Morso 35 (Combattere CaC, Punta/Taglio, 1d10+7 PF/1d6 PR)

**Difese:** VP 6 (Armatura Naturale, Immunità); Divincolarsi 40; Schivare 25

**Speciale:**

*Aura Brulicante:* Lo sciame di insetti che si affolla attorno all'elementale della morte infligge 1d3+3 Punti Ferita a qualsiasi creatura che si avvicina a meno di 11 metri da lui. Per la sua natura questo attacco ignora qualsiasi protezione priva anche del minimo spiraglio. Funzionano normalmente le protezioni specificamente concepite contro le contaminazioni, le protezioni magiche che avvolgono il corpo ed i Talenti come Pelle Coriacea e Pelle Adamantina.

*Aura Soffocante:* Il pulviscolo che circonda l'elementale della morte oltre a ridurre la visuale (-4/-8) è tossico ed irritante. Chiunque si trovi a meno di 22 metri dalla creatura non può respirare (vedi il sotto paragrafo *Soffocamento* al capitolo *Il Combattimento*, pag. 99) e se fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica subisce una penalità ulteriore di -4 a tutti i Test a causa degli accessi di tosse.

*Avvizzimento* (Diff. 35; PM 4; ARM 4; RdE 0; AdI 22m; Resistenza R.F. DD; Durata Istantaneo): Con un Test in Poteri Naga con la difficoltà indicata l'elementale della morte può generare un'area di morte in un raggio pari all'Area di Influenza dalla sua posizione in grado di uccidere tutte le creature viventi minori (insetti, piccoli animali) e di avvizzire la vegetazione. L'aura infligge 1d3+6 Punti Ferita ad ogni creatura vivente entro l'area, ignorando ogni protezione non magica. Questi danni possono essere dimezzati con un Test contro l'Arcano in Resistenza Fisica.

### Errante

L'origine di questi corrotti non è chiara. Alcuni sostengono si tratti dell'evoluzione dei troll, altri dicono siano il frutto di un esperimento eseguito da un seguace di Rautaxx conclusosi con un esito negativo. Gli erranti sono enormi creature antropomorfe di circa due metri. Danno l'idea di un rospo dalle tozze gambe che si muove in posizione eretta. L'enorme bocca è composta da una chiostra di denti aguzzi e sconnessi, sovrastata da una moltitudine di occhi bulbosi, rossi e senza pupilla. Per ragioni sconosciute indossano mantelli o tonache o altri abiti, sempre laceri e sudici, quasi fossero dotati di un bizzarro senso del pudore. Il loro aspetto raccapricciante genera un orrore gelido in chi li vede, spesso inchiodandoli sul posto. L'aura di orrore che li circondano è così forte da essere quasi palpabile, al punto gli attacchi contro di loro perdono di efficacia.

Il loro nome deriva dall'abitudine di muoversi in continuazione. Non si fermano mai (se non per attaccare le loro vittime) e camminare sembra non procurare loro alcun tipo di affaticamento.

Come tutti i corrotti concentrano i loro attacchi verso le creature con una maggiore energia spirituale (ossia maggior numero di Punti Magia) ed ignorano le creature che ne hanno meno (tutte quelle che hanno meno di 10 PM). Sembra che traggano nutrimento dall'uccisione delle vittime, non dal divorarle, per cui cercheranno di uccidere più prede possibile senza poi consumarne i corpi.

Sono creature generalmente solitarie, anche se occasionalmente sono accompagnate da alcuni zombie.

**Caratteristiche:** Int 10 (5); Ist 10 (5); Cos 24 (12); Agi 10 (5); Car 4 (2); Man 18 (9)

**Valori:** PF 41; PM 27; ARM 2; Mov. 14,5/58

**Abilità:** Combattimento CaC 27 (22+5); Divincolarsi 15 (10+5); Forza 23 (11+12); Furtività/Nascondersi 15 (10+5); Individuare 15 (10+5); Poteri Naga 24 (15+8); Prontezza/Iniziativa 14 (9+5); Resistenza Fisica 27 (15+12); Resistenza Mentale 20 (11+9); Schivare 20 (15+5); Volontà 20 (11+9)

**Talenti:** Armatura Naturale (5, pelle robusta); Fibra Robusta; Insensibile; Speciale (Orrore, Barriera); Spirito (Serpente)

**Equipaggiamento:** Abiti logori

**Attacchi:** Iniziativa 14; Artiglio 27 (Combattere CaC, Taglio, Doppio, 1d3+6 PF/1d3 PR); Morso 27 (Combattere CaC, Taglio, Ghermisce [60%], 1d10+6 PF)

**Difese:** VP 5 (Armatura Naturale); Divincolarsi 15; Schivare 20

**Speciale:**

*Orrore* (Diff. 30; PM 4; ARM -; RdE 16m; AdI 1; Resistenza R.M. DA; Durata 1d3+3 Round): Come Azione Intenzionale e con un Test in Poteri Naga l'errante può paralizzare di paura un bersaglio. Se la vittima fallisce un Test contro l'Arcano dinamico basato su Resistenza Mentale, resta paralizzata per 1d3+3 Round. Ogni volta che viene colpita, la vittima può tentare un nuovo Test in Resistenza Mentale per liberarsi.

*Barriera* (Diff. 30; PM 4; ARM -; RdE 0; AdI Personale; Resistenza Nessuna; Durata 1d6+3 minuti): Come Azione Intenzionale e con un Test in Poteri Naga l'Errante può alzare una barriera che assorbe 2d6+3 danni prima di essere abbattuta.

### Possessione

La possessione è la forma più primitiva di corrotto. Non possiede né un corpo né la capacità di agire di propria iniziativa, e si limita ad attendere l'approccio di un malcapitato.

Solitamente si nascondono dentro un oggetto, preferendo quelli che hanno una storia legata a sentimenti negativi. I sentimenti negativi, come pure quelli positivi, sono infatti in grado di modellare la struttura energetica degli oggetti (per altro è su questo concetto che si basa il potere psicoscientifico Psicomertria). Questa modifica normalmente è impercettibile, soprattutto perché gli oggetti comuni sono a contatto con sentimenti differenti, ma qualcosa che è sempre stato a contatto con sentimenti di un unico tipo ne restano intimamente e profondamente alterati. Alcuni esempi del genere possono essere l'ascia di un boia, il forziere che contiene le monete usurpate al popolo, la coppa usata per avvelenare lentamente un nobile scomodo, l'anello per il cui possesso si arriva ad uccidere il proprio fratello, ecc.

Sull'oggetto appare sempre un piccolo simbolo ad indicare che vi è vincolato dentro uno spirito. Solitamente è ben nascosto, e se individuato qualsiasi per-

sonaggio con un punteggio base in Rituali Naga pari almeno a 5 è in grado di capire di cosa si tratta. La cancellazione di almeno il 40% di tale simbolo causa la distruzione immediata dello spirito.

L'attacco di una possessione si limita ad un semplice confronto spirituale con la prima persona che tocca l'oggetto, anche se questa sta utilizzando dei guanti (a meno che non siano più spessi di 2 cm).

Se lo spirito vince il confronto spirituale, lo sventurato ottiene un punto nel difetto Possessione.

Se lo spirito perde e l'avversario ha eseguito una resistenza passiva, torna nel suo oggetto pronto per tentare di possedere il prossimo malcapitato.

Se lo spirito perde e l'avversario ha eseguito una resistenza attiva viene distrutto come se fosse stato scongiurato.

**Caratteristiche:** Int - (-); Ist - (-); Cos - (-); Agi - (-); Car - (-); Man 10 (5)

**Valori:** PF -; PM 15; ARM -; Mov. -/-

**Abilità:** Poteri Naga 15 (10+5); Resistenza Mentale 15 (10+5); Volontà 15 (10+5)

**Talenti:** Spirito (Baco)

**Equipaggiamento:** Oggetto in cui è vincolato

**Attacchi:** Confronto Spirituale 15 (Volontà, Aumenta di 1 il difetto Posseduto)

**Difese:** Nessuna

**Speciale:** Nessuno

## Troll

Capita a volta che gli spiriti corrotti prendano possesso di esseri viventi ed inglobino la loro essenza spirituale. È un evento raro che si verifica solo quando uno spirito corrotto molto potente riesce a soverchiare quello di una persona, che al contrario deve essere molto debole. Quando ciò accade la persona solitamente impazzisce e fugge (non dopo aver seminato morte insensata) e nel giro di poco tempo muta fino a diventare quello che comunemente viene chiamato troll.

Nonostante si "generino" molto raramente hanno una singolare capacità di rigenerare i danni che li rende estremamente longevi.

Sono generalmente molto robusti e superano spesso i due metri di altezza. Sono estremamente infastiditi dalla luce e per questa ragione si muovono quasi esclusivamente di notte. La loro dieta è costituita quasi esclusivamente di carne "viva" (o comunque consumata entro poche ore dall'uccisione) il che li porta ad attaccare gli esseri viventi nonostante l'eventuale abbondanza di cibo a disposizione. Come quasi tutti i corrotti tendono ad attaccare le creature con uno spirito più intenso (ossia più Punti Magia) di conseguenza le loro prede preferite sono gli esseri umani.

**Caratteristiche:** Int 8 (4); Ist 8 (4); Cos 18 (9); Agi 8 (4); Car 4 (2); Man 14 (7)

**Valori:** PF 32; PM 21; ARM 1; Mov. 13,5/54

**Abilità:** Combattimento CaC 22 (18+4); Divincolarsi 8 (4+4); Forza 18 (9+9); Individuare 14 (10+4); Intimidire 15 (8+7); Prontezza/Iniziativa 10 (6+4); Resi-

stenza Fisica 20 (11+9); Resistenza Mentale 15 (8+7); Schivare 17 (13+4)

**Talenti:** Insensibile; Armatura Naturale (3, pelle robusta); Fibra Robusta; Speciale (Rigenerazione, Sensibile alla Luce); Spirito (Serpente); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Abiti logori

**Attacchi:** Iniziativa 10; Artiglio 22 (Combattere CaC, Taglio, Doppio, 1d2+5 PF/1d2 PR); Morso 22 (Combattere CaC, Taglio, 1d6+5 PF)

**Difese:** VP 3 (Armatura Naturale); Divincolarsi 8; Schivare 17

**Speciale:**

*Rigenerazione* (Diff. 0; PM 2; ARM -; RdE 0; AdI Personale; Resistenza Nessuna; Durata Istantaneo): Ogni Round, semplicemente spendendo 2 Punti Magia, la creatura rigenera 5 Punti Ferita. Non è necessario alcun Test e non vengono generate penalità dovute ad azioni multiple, ma può essere utilizzata una sola volta per Round.

*Sensibile alla Luce:* I troll sono molto sensibili alla luce ed in caso di illuminazione diurna subiscono le stesse penalità della Luce Abbagliante.

## Zombie

Non c'è nulla di più triste del corpo di un defunto che torna in vita per colpa di uno spirito corrotto.

Gli zombie si generano casualmente di tanto in tanto nei cimiteri, specie quelli più grandi, e per questa ragione lo spiritualismo prevede il seppellimento delle salme in fosse profonde almeno due metri. Spesso accade che i naga corrotti prendano possesso del corpo di un defunto sepolto ma poi non riesca ad uscire in superficie, per questa ragione spesso le salme sono trovate in posizioni strane quando sono riesumate.

L'incidenza degli zombie è tanto maggiore quanto frequenti sono i decessi. Non è insolito che in caso di carestie o epidemie si generi una grande quantità di zombie. Uno zombie nasce quando uno spirito corrotto si impossessa di un corpi in punto di morte o deceduto di recente. A quel punto lo spirito cerca altre creature per trarre nutrimento sia per il corpo ospite (carne) che per sé stesso (energia spirituale). Le creature uccise dagli zombie hanno una piccola probabilità (10%) di diventare zombie a loro volta a causa delle "contaminazioni" spirituali causate dal morso.

Gli zombie sono molto aggressivi ed attaccano qualsiasi creatura vivente, prediligendo quelle con lo spirito più intenso (maggior numero di Punti Magia), per questa ragione attaccano più frequentemente gli uomini che gli animali. Non sono estremamente pericolosi, ma per fermarli è necessario ridurli all'impotenza, e questo unito al fatto che non provano dolore li rende avversari da non sottovalutare.

Le statistiche seguenti fanno riferimento ad uno zombie umano. Possono esistere zombie di quasi tutte le creature, nel qual caso è possibile utilizzare le statistiche della creatura ridotte del 20%.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 6 (3); Cos 14 (7); Agi 6 (3); Car 4 (2); Man 10 (5)

**Valori:** PF 26; PM 15; ARM -; Mov. 8,78/35,12

**Abilità:** Combattimento CaC 18 (15+3); Forza 14 (7+7); Individuare 13 (10+3); Prontezza/Iniziativa 7 (4+3); Resistenza Fisica 25 (18+7); Schivare 18 (12+3)

**Talenti:** Armatura Naturale (2, pelle robusta); Fibra Robusta (+5 PF); Insensibile; Privo di Organi Vitali; Spirito (Baco)

**Equipaggiamento:** Abiti logori

**Attacchi:** Iniziativa 7; Artiglio 18 (Combattere CaC, Taglio, Doppio, 1d2+4 PF/1d2 PR); Morso 18 (Combattere CaC, Taglio, 1d3+3 PF)

**Difese:** VP 2 (Armatura Naturale); Schivare 18

**Speciale:** Nessuno

## Creature acquatiche

Di seguito sono riportate alcune creature acquatiche, siano esse di acqua dolce che marine.

Si tratta ovviamente di alcuni esempi, dato che la fauna acquatica è molto più vasta di quella terrestre.

### Piranha, branco

I piranha sono pesci d'acqua dolce non più grandi di un palmo, famigerati per la loro aggressività nel divorare una preda. Si muovono in gruppi molto numerosi, e questo fattore insieme alla loro dentatura affilata ed il loro appetito vorace per la carne li rende estremamente pericolosi per qualsiasi creatura.

**Caratteristiche:** Int 4 (2); Ist 8 (4); Cos 4 (2); Agi 16 (8); Car 2 (1); Man 4 (2)

**Valori:** PF 6; PM 6; ARM -; Mov. 15/60

**Abilità:** Combattere CaC 24 (16+8); Divincolarsi 24 (16+8); Individuare 26 (16+4+6); Nuotare 40 (20+8+12); Prontezza/Iniziativa 12 (8+4); Schivare 22 (14+8)

**Talenti:** Caratteristica Speciale (Nuotatore: Nuotare +12); Immunità (Tutto tranne danni ad area, Max 2 PF); Sciame (5)

**Equipaggiamento:** Nessuno, ma la carne di piranha è commestibile

**Attacchi:** Iniziativa 12; Morso 24 (Combattere CaC, Taglio, Ignora Difese [Parare, Deflettere], 1d3+1 PF)

**Difese:** VP 0 (Immunità); Divincolarsi 24; Schivare 22

**Speciale:** Nessuno

### Squalo

Come tutti certo sapranno gli squali sono i predatori dei mari per eccellenza. La loro dentatura tagliente ed acuminata ed il loro impressionante fiuto per il sangue li rendono cacciatori formidabili.

Possono essere trovati praticamente in tutti i mari, ad eccezione di quelli più freddi.

Percepiscono l'odore del sangue da grandissima distanza, e c'è una probabilità del 25% che in presenza di feriti in acqua faccia arrivare 1d6 squali nel giro di 15-30 minuti.

**Caratteristiche:** Int 4 (2); Ist 6 (3); Cos 24 (12); Agi 18 (9); Car 2 (1); Man 4 (2)

**Valori:** PF 36; PM 6; ARM -; Mov. 20/80

**Abilità:** Combattere CaC 31 (22+9); Divincolarsi 27 (18+9); Forza 32 (20+12); Individuare 29 (16+3+10); Ispezionare/Cercare 28 (16+2+10); Nuotare 39 (24+9+6); Prontezza/Iniziativa 11 (8+3); Resistenza Fisica 28 (16+12); Schivare 21 (12+9); Sopravvivenza 19 (16+3)

**Talenti:** Armatura Naturale (3, pelle); Caratteristica Speciale (Nuotatore: Nuotare +6); Caratteristica Speciale (Sensi sviluppati: Individuare +10, Ispezionare/Cercare +10); Taglia (1)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 11; Morso 31 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Ghermisce [60%], 2d6+6)

**Difese:** VP 3 (Armatura Naturale); Divincolarsi 27; Schivare 21

**Speciale:** Nessuno

## Equini

Cavalli e simili erbivori rappresentano un elemento importante nello sviluppo delle civiltà in quanto rappresentano il principale mezzo di trasporto. Sono numerosissime le fattorie ed i maneggi che si occupano dell'allevamento delle varie razze di equini, e la loro compravendita rappresenta una fetta importante dell'economia.

### Cavallo

I cavalli sono molto diffusi nelle zone civilizzate perché tutt'ora rappresentano il principale mezzo di locomozione. Il cavallo è utilizzato sia come cavalcatura che come bestia da soma o ancora come bestia da traino. La loro capacità di carico è inferiore a quella dei muli e si aggira sugli 80 kg, ma la velocità che possono raggiungere è notevolmente superiore e per questa ragione sono preferiti agli altri animali quando la velocità rappresenta un fattore determinante.

Le statistiche seguenti fanno riferimento ad un cavallo da tiro di medie dimensioni; esistono una grande varietà di razze più o meno rapide ed in grado di trasportare un peso più o meno grande.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 8 (4); Cos 20 (10); Agi 12 (6); Car 8 (4); Man 6 (3)

**Valori:** PF 33; PM 9; ARM -; Mov. 30/120

**Abilità:** Combattere CaC 16 (10+6); Divincolarsi 16 (10+6); Empatia Animale 14 (10+4); Forza 25 (15+10); Resistenza Fisica 25 (15+10); Schivare 16 (10+6); Sopravvivenza 14 (10+4)

**Talenti:** Armatura Naturale (1, pelle spessa); Infaticabile; Taglia (1)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 4; Calcio 16 (Combattere CaC, Impatto, 1d3 PF/1d6+4 PR)

**Difese:** VP 1 (Armatura Naturale); Divincolarsi 16; Schivare 16

**Speciale:** Nessuno



## Cavallo, da guerra

I cavalli da guerra sono scelti tra gli esemplari più robusti ed appositamente addestrati per partecipare ad azioni di combattimento.

Un abile cavaliere è in grado di dirigere la propria cavalcatura affinché contribuisca allo scontro attaccando. Questa manovra è efficace solo se la cavalcatura è stata appositamente addestrata.

I cavalli da guerra sono molto ricercati da coloro che sono in grado di combattere a cavallo, ma sono molto costosi e solitamente di carattere scontroso.

**Caratteristiche:** Int 8 (4); Ist 8 (4); Cos 26 (13); Agi 12 (6); Car 6 (3); Man 6 (3)

**Valori:** PF 44; PM 9; ARM -; Mov. 28/112

**Abilità:** Combattere CaC 24 (18+6); Divincolarsi 21 (15+6); Empatia Animale 14 (10+4); Forza 35 (22+13); Prontezza/Iniziativa 12 (8+4); Resistenza Fisica 28 (15+13); Saltare/Cadere 14 (8+6); Schivare 21 (15+6); Sopravvivenza 14 (10+4)

**Talenti:** Armatura Naturale (1, pelle spessa); Fibra Robusta (+5 PF); Infaticabile; Taglia (1)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 12; Impennata 24 (Combattere CaC, Doppio, Impatto, 1d5 PF/1d5+5 PR); Calcio 24 (Combattere CaC, Impatto, 1d6+2 PF/1d6+5 PR)

**Difese:** VP 1 (Armatura Naturale); Divincolarsi 21; Schivare 21

**Speciale:** Nessuno

## Mulo

I muli sono incroci tra asini e cavalle creati appositamente dagli uomini al fine di unire la resistenza dei primi alla velocità delle seconde. I muli sono sterili per cui non esistono allo stato brado, e la loro presenza indica per forza di cose la prossimità di una zona civilizzata.

Il mulo è utilizzato principalmente come animale da soma, e sono in grado di trasportare fino a 100 kg per tragitti lunghissimi.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 8 (4); Cos 24 (12); Agi 8 (4); Car 6 (3); Man 6 (3)

**Valori:** PF 41; PM 9; ARM -; Mov. 20/80

**Abilità:** Combattere CaC 12 (8+4); Divincolarsi 12 (8+4); Empatia Animale 12 (8+4); Forza 30 (18+12); Resistenza Fisica 30 (18+12); Schivare 12 (8+4); Sopravvivenza 12 (8+4)

**Talenti:** Armatura Naturale (1, pelle spessa); Fibra Robusta (+5 PF); Infaticabile; Taglia (1)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 4; Calcio 12 (Combattere CaC, Impatto, 1d3 PF/1d6+4 PR)

**Difese:** VP 1 (Armatura Naturale); Divincolarsi 12; Schivare 12

**Speciale:** Nessuno

## Felidi

Appartengono a questa categoria tutti i felini. Le abitudini di questi animali possono essere estremamente

te differenti tra di loro, li accomuna il fatto di essere predatori carnivori al contempo silenziosi e letali.

## Leopardo, Pantera

I leopardi sono felini predatori che vivono in qualsiasi habitat boschivo o desertico. Non hanno paura dell'uomo e spesso si avventurano in zone civilizzate in cerca di animali domestici o di allevamento.

Sono leggermente più piccoli di un uomo adulto e la loro caratteristica pelliccia maculata le rende prede ambite.

Cacciano indistintamente sia di giorno che di notte e sono molto versatili nella scelta della preda. Solitamente attaccano saltando sopra la preda dai rami di un albero.

Sono essenzialmente solitari.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 14 (7); Cos 18 (9); Agi 18 (9); Car 6 (3); Man 8 (4)

**Valori:** PF 27; PM 12; ARM -; Mov. 25/100

**Abilità:** Acrobazia 14 (5+9); Arrampicarsi 24 (15+9); Combattere CaC 29 (20+9); Divincolarsi 17 (8+9); Forza 27 (18+9); Furtività/Nascondersi 23 (6+9+8); Individuare 20 (10+7); Intimidire 16 (12+4); Nuotare 24 (15+9); Prontezza/Iniziativa 12 (5+7); Resistenza Fisica 20 (11+9); Saltare/Cadere 24 (15+9); Schivare 19 (10+9); Senso del Pericolo 17 (10+7)

**Talenti:** Armatura Naturale (1, pelliccia); Caratteristica Speciale (Pelliccia mimetica: Furtività/Nascondersi +8); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Nessuno (pelliccia)

**Attacchi:** Iniziativa 12; Artiglio 29 (Combattere CaC, Doppio, 1d5+5); Morso 29 (Combattere CaC, Solo dopo Artiglio, Ghermisce [60%], 1d6+5)

**Difese:** VP 1 (Armatura Naturale); Divincolarsi 17; Schivare 19

**Speciale:** Nessuno

## Tigre

Le tigri sono predatori che vivono nelle giungle ed in altre zone boschive temperate.

Hanno approssimativamente le stesse dimensioni di un uomo adulto, e sono riconoscibili per il loro caratteristico manto giallo-nero che le aiuta a mimetizzarsi.

Nella maggior parte dei casi sono diurne, ma non è raro incontrare esemplari che cacciano di notte.

Tendenzialmente sono solitarie, ma di tanto in tanto formano gruppi di 2-4 individui.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 14 (7); Cos 22 (11); Agi 16 (8); Car 6 (3); Man 8 (4)

**Valori:** PF 33; PM 12; ARM -; Mov. 28/112

**Abilità:** Acrobazia 13 (5+8); Arrampicarsi 14 (6+8); Combattere CaC 28 (20+8); Divincolarsi 16 (8+8); Forza 29 (18+11); Furtività/Nascondersi 22 (6+8+8); Individuare 20 (10+7); Intimidire 16 (12+4); Nuotare 16 (8+8); Prontezza/Iniziativa 12 (5+7); Resistenza Fisica 22 (11+11); Saltare/Cadere 18 (10+8); Schivare 18 (10+8); Senso del Pericolo 17 (10+7)

**Talenti:** Armatura Naturale (2, pelliccia); Caratteristica Speciale (Pelliccia mimetica: Furtività/Nascondersi +8); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Nessuno (pelliccia)

**Attacchi:** Iniziativa 12; Artiglio 28 (Combattere CaC, Doppio, 1d5+5); Morso 28 (Combattere CaC, Solo dopo Artiglio, Ghermisce [60%], 1d6+6)

**Difese:** VP 2 (Armatura Naturale); Divincolarsi 16; Schivare 18

**Speciale:** Nessuno

## Tigre Arboricola

La tigre arboricola, detta anche tigre arborea o tigre verde, è un maestoso felino di dimensioni impressionanti che dimora esclusivamente nelle foreste arboreane. Nonostante le loro dimensioni sono molto silenziose e la loro abilità nell'arrampicarsi sugli alberi ha del miracoloso.

Alcuni abili allevatori sono in grado di addestrare esemplari di tigre arboricola in modo da impiegarle come cavalcature. Sono estremamente rare, soprattutto al di fuori di Arborea.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 16 (8); Cos 32 (16); Agi 18 (9); Car 6 (3); Man 12 (6)

**Valori:** PF 48; PM 18; ARM -; Mov. 22/88

**Abilità:** Acrobazia 16 (7+9); Arrampicarsi 21 (12+9); Combattere CaC 31 (22+9); Divincolarsi 19 (10+9); Forza 38 (22+16); Furtività/Nascondersi 27 (8+9+10); Individuare 20 (12+8); Intimidire 21 (15+6); Nuotare 19 (10+9); Prontezza/Iniziativa 14 (6+8); Resistenza Fisica 29 (13+16); Saltare/Cadere 21 (12+9); Schivare 21 (12+9); Senso del Pericolo 20 (12+8)

**Talenti:** Armatura Naturale (2, pelliccia); Caratteristica Speciale (Pelliccia mimetica: Furtività/Nascondersi +10); Taglia (1); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Nessuno (pelliccia)

**Attacco:** Iniziativa 14; Artiglio 31 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Doppio, 1d6+6 PF); Morso 31 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Solo dopo Artiglio, Ghermisce [65%], 1d10+6 PF)

**Difesa:** VP 2 (Armatura Naturale); Divincolarsi 19; Schivare 21

**Speciale:** Nessuno

## Insetti

Anche se non appartengono alla famiglia degli animali (ma, semmai, al *regno animale*), gli insetti presentati in questo capitolo rappresentano degli esempi di come la distinzione sia labile, soprattutto nel mondo di Lords of Knowledge.

### Api, sciame

Le api sono insetti generalmente pacifici diffusi in tutta Marahan, ad eccezione delle zone dal clima più rigido. È in uso da tempo la pratica dell'allevamento, per cui non è raro trovare delle arnie nei pressi di campi e fattorie.

Attaccano unicamente se l'alveare è minacciato o aggredito, e non inseguono la minaccia se questa si al-

lontana di almeno 20 metri. I singoli insetti sono praticamente innocui o al peggio possono causare punture fastidiosamente dolorose, ma niente più. Gli sciami sono invece un altro discorso, in quanto l'attacco congiunto da parte di numerosi insetti può causare danni gravi.

**Caratteristiche:** Int 4 (2); Ist 8 (4); Cos 2 (1); Agi 24 (12); Car 4 (2); Man 6 (3)

**Valori:** PF 3; PM 9; ARM -; Mov. 13/52

**Abilità:** Acrobazia 38 (26+12); Combattere CaC 38 (26+12); Conoscenze Botaniche 20 (18+2); Divincolarsi 36 (24+12); Individuare 20 (16+4); Ispezionare/Cercare 18 (16+2); Prontezza/Iniziativa 20 (16+4); Schivare 30 (18+12)

**Talenti:** Immunità (Tutto tranne danni ad area, Annullati); Sciame (7); Volo (Ali)

**Equipaggiamento:** Nessuno (Miele)

**Attacchi:** Iniziativa 20; Puntura 38 (Combattere CaC, Contatto, Ignora Difese [Parare, Deflettere], Ignora Protezioni [Speciale], Veleno [1d3 PF, Resistenza Fisica Difficile Dimezza])

**Difese:** VP 0 (Immunità); Divincolarsi 36; Schivare 30

**Speciale:** Per la natura dell'attacco, le api ignorano parzialmente le protezioni. Armature parziali non forniscono protezione. Un'armatura completa, a prescindere dal suo tipo (purché fornisca VP di almeno 1) dimezza il danno. Una protezione magica (fornita da un arcano o da un talismano) o il talento Pelle Coriacea/Adamantina funzionano normalmente, in quanto questo tipo di protezioni non hanno fessure né spiragli.

### Api giganti, sciame

Sono creature molto sagge in grado di percepire l'energia spirituale degli individui, ed attaccano solo se il colore opaco dello spirito indica un'indole malvagia.

Possono essere trovate solo in Arborea, ed anche lì sono molto rare. Assai ricercato è il loro miele: una piccola porzione di circa 10 cl è in grado di guarire 1d6 PF al ritmo di uno al minuto, e fornisce il nutrimento necessario ad un adulto per una giornata intera.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 12 (6); Cos 4 (2); Agi 20 (10); Car 4 (2); Man 10 (5)

**Valori:** PF 6; PM 15; ARM -; Mov. 12/48

**Abilità:** Acrobazia 32 (22+10); Combattere CaC 32 (22+10); Conoscenze Botaniche 25 (22+3); Divincolarsi 30 (20+10); Individuare 22 (16+6); Ispezionare/Cercare 19 (16+3); Prontezza/Iniziativa 20 (14+6); Schivare 26 (16+10)

**Talenti:** Immunità (Tutto tranne danni ad area, Max 1 PF); Sciame (5); Volo (Ali)

**Equipaggiamento:** Nessuno (Miele di Api Giganti)

**Attacchi:** Iniziativa 20; Puntura 32 (Combattere CaC, Contatto, Ignora Difese [Parare, Deflettere], Ignora Protezioni [Speciale], Veleno [1d5+1 PF, Resistenza Fisica Difficile Dimezza])

**Difese:** VP 0 (Immunità); Divincolarsi (30); Schivare (26)

**Speciale:** Per la natura dell'attacco, le api ignorano parzialmente le protezioni. Armature parziali non forniscono protezione. Un'armatura completa, a prescindere dal suo tipo (purché fornisca VP di almeno 1) dimezza il danno. Una protezione magica (fornita da un arcano o da un talismano) o il talento Pelle Coriacea/Adamantina funzionano normalmente, in quanto questo tipo di protezioni non hanno fessure né spiragli.

## Blaberus Mimic

Il blaberus mimic è un enorme scarafaggio carnivoro dalle dimensioni di un essere umano. La caratteristica che li distingue è la capacità di mimare gli esseri umani e quindi nascondersi tra di loro. La tecnica consiste nell'alzarsi sulle quattro zampe posteriori, avvolgersi nelle loro ali membranose ed utilizzare le mandibole come maschere. Le ali nella penombra possono essere facilmente scambiate per un mantello lurido, e le mandibole riproducono le fattezze di un volto umano, calvo e nascosto fino al naso nel bavero.

Queste creature sono presenti nelle principali città, soprattutto quelle dotate di sistema fognario. La loro tecnica di mimica permette loro di sopravvivere nelle città più popolate, dove si pone meno attenzione agli stranieri e dove la sparizione di un mendicante non preoccupa nessuno.

**Caratteristiche:** Int 12 (6); Ist 18 (9); Cos 12 (6); Agi 14 (7); Car 6 (3); Man 12 (6)

**Valori:** PF 23; PM 18; ARM -; Mov. 10/40

**Abilità:** Acrobazia 19 (12+7); Combattere CaC 23 (16+7); Divincolarsi 17 (10+7); Forza 18 (12+6); Furtività/Nascondersi 23 (16+7); Individuare 21 (12+9); Intimidire 14 (8+6); Ispezionare/Cercare 16 (10+6); Precisione 15 (8+7); Prontezza/Iniziativa 17 (10+7); Resistenza Fisica 20 (14+6); Resistenza Mentale 14 (8+6); Saltare/Cadere 21 (14+7); Schivare 19 (12+7); Sopravvivenza 25 (16+9); Travestimento 25 (16+3+6); Volontà 14 (8+6)

**Talenti:** Armatura Naturale (3, chitina); Caratteristica Speciale (Mimica: Travestimento +6); Fibra Robusta (+5 PF); Speciale (Salto); Visione Notturna

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 17; Artiglio 23 (Combattere CaC, Taglio, Doppio, 1d3+2 PF); Morso 23 (Combattere CaC, Solo dopo Artiglio, Taglio, 1d6+1 PF)

**Difese:** VP 3 (Armatura Naturale); Schivare 19

**Speciale:** Con un Test Normale in Saltare il blaberus mimic è in grado di spiccare salti fino a 5 metri di altezza e planare per 10 metri orizzontalmente. Questa manovra è spesso utilizzata per avvicinarsi all'avversario, e consente loro di sferrare un primo attacco sfruttando i vantaggi di una posizione sopraelevata.

## Formiche, sciame

Le formiche possono essere trovate praticamente ovunque, anche se le specie che possono costituire

un pericolo per gli uomini sono prerogativa delle grandi foreste e savane.

Si muovono in sciame ben organizzati, ed anche se sono molto lente possono superare qualsiasi ostacolo a meno di corsi d'acqua o barriere infuocate. Difficilmente possono sorprendere un essere vivente, ma nel caso riescano a circondarlo sono in grado di sopraffare qualsiasi avversario.

**Caratteristiche:** Int 4 (2); Ist 8 (4); Cos 2 (1); Agi 12 (6); Car 4 (2); Man 4 (2)

**Valori:** PF 3; PM 6; ARM -; Mov. 1/4

**Abilità:** Combattere CaC 30 (24+6); Conoscenze Botaniche 20 (18+2); Individuare 20 (16+4); Ispezionare/Cercare 25 (23+2); Prontezza/Iniziativa 10 (6+4); Schivare 20 (14+6)

**Talenti:** Immunità (Tutto tranne danni ad area, Annullati); Sciame (7); Speciale (Sensi alternativi)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 10; Morso 30 (Combattere CaC, Contatto, Ignora Difese [Parare, Deflettere], Ignora Protezioni [Speciale], 1d3 PF)

**Difese:** VP 0 (Immunità); Schivare 30

**Speciale:** Per la loro natura le formiche devono essere considerate come una fiamma che non si estingue. Una volta colpito un bersaglio il danno continuerà ad essere inflitto ad ogni Round, a meno che le formiche non siano scrollate di dosso (impiegando un'Azione Intenzionale) o uccise con qualche sistema che preveda danno ad area. Nessuna armatura protegge dall'attacco delle formiche, ad eccezione da quelle magiche.

*Sensi alternativi:* Le formiche fanno uso di sensi alternativi alla vista ed all'udito, per cui non subiscono penalità dovute all'illuminazione o alla cecità.

## Vegetali

Specialmente in arborea esistono innumerevoli specie di vegetali che possono costituire una seria minaccia per gli avventurieri, specie se non particolarmente esperti. Non si tratta ovviamente di creature in grado di combattere o di spostarsi, ma di minacce equiparabili a trappole ingegnose.

## Alberi Cappio

Gli alberi cappio sono piante carnivore tipiche delle zone paludose o tropicali, anche se alcune specie presenti in arborea si sono adattate ad altri ambienti. Non rappresentano una minaccia grave per un gruppo di esploratori in grado di aiutarsi tra di loro, ma per i singoli possono essere sinonimo di una morte lenta e dolorosa.

Il fusto è molto largo, in media due metri, ed alto circa quattro metri. La parte interna è una cavità di circa un metro e mezzo di diametro per tre metri di altezza, ma ovviamente varia in funzione della dimensione dell'albero. Le pareti sono estremamente lisce e dure, e sul fondo ci sono circa 50 centimetri di un liquido tossico dalle deboli proprietà corrosive. Il liquido genera inoltre esalazioni in grado di causare

stordimento (-4 tutti i Test, ma ogni ora è possibile resistere a tali effetti con un Test Normale in Resistenza Fisica). Eventuali ulteriori liquidi immessi (come la pioggia) defluiscono rapidamente al ritmo di un centimetro al minuto senza diluire quello già presente.

Sulla sommità dell'albero, ossia intorno all'apertura, crescono cinque (raramente quattro o sei) robusti rami che costituiscono il metodo con cui l'albero cattura le sue prede.

Ogni ramo cresce fino a raggiungere il terreno. In prossimità della punta del ramo cresce un'ampia foglia leggermente allungata che raggiunge un diametro di un metro. Il bordo della foglia è robusto e legnoso, ed il suo scopo non è favorire la fotosintesi ma fungere da cappio, per cui poggia e a terra e spesso è coperta da un sottile strato di sottobosco. Quando una creatura calpesta la foglia (ammesso che abbia un peso di almeno 5 kg), il ramo si tende improvvisamente, il centro della foglia si lacera ed il suo bordo robusto intrappola la preda. Il ramo si piega quindi sopra la vasta cavità centrale ed a questo segue il distacco della foglia che fa cadere la vittima nell'apertura. A questo punto la foglia ricresce in una settimana, lo stesso tempo che serve al ramo per piegarsi nuovamente fino a terra e "riattivare" la trappola.

Attorno agli alberi cappio cresce una grande quantità di rampicanti che ne celano l'esistenza. Per individuare una di queste piante è necessario anzitutto conoscerne l'esistenza (Test Normale in Conoscenze Botaniche) e riuscire in un Test Difficile in Individuare.

Chiunque si muova in prossimità di un albero cappio ha il 50% di possibilità di calpestarne una foglia. Quando ciò accade il ramo si tende e per evitare la presa del cappio è necessario riuscire in un Test Normale in Acrobazia o in Divincolarsi. Se il Test fallisce lo sventurato si ritrova nella cavità all'interno della pianta.

Normalmente gli animali non sono in grado di liberarsi dalla cavità a causa delle sue pareti scivolose (Test Quasi Impossibile in Arrampicarsi) e delle esalazioni del liquido presente sul fondo. Il liquido non può ovviamente essere bevuto (il sapore è orribile ed ogni sorsata causa la perdita di 1 PF nel giro di 10 minuti) per cui le vittime intrappolate nell'albero muoiono di stenti nel giro di pochi giorni. Le deboli proprietà corrosive del liquido causano inoltre 1 Punto Ferita al giorno.

### Larice Lamentoso

I larici lamentosi rappresentano un pericolo molto grave per qualsiasi avventuriero inesperto, facendo leva sulla sua curiosità.

Si tratta di alberi la cui altezza può arrivare fino a 45 metri, in funzione dell'ambiente e della vegetazione circostante. I rami più bassi sono a circa due metri da terra e si estendono fino a 3 metri dal tronco. Dato che le radici dell'albero soffocano qualsiasi al-

tro tipo di vegetazione diverso dal muschio egli si trova sempre al centro di una piccola radura di circa 10-12 metri di raggio. Sono alberi in grado di tollerare un'ampia gamma di condizioni climatiche e quindi possono crescere praticamente a qualsiasi latitudine.

Il sistema di riproduzione è allo stesso tempo complesso ed efficace. I larici lamentosi attirano le creature più curiose emettendo un un sottile suono lamentevole, simile a quello di un ratto o di un coniglio, ma continuo ed udibile fino a 50 metri di distanza. Le radici dell'albero sono sensibili alla pressione e quando una creatura del peso di almeno un kg si avvicina a meno di 6 metri dal tronco la corteccia si spacca emettendo una nube di spore che invade tutta la radura. Dopo che la corteccia si è spaccata il suono cessa immediatamente per ricominciare dopo due settimane, tempo necessario al larice per essere pronto ad emettere una nuova nube di spore.

Le spore attecchiscono nei polmoni delle creature presenti ed iniziano a germinare. Dopo alcune settimane la creatura muore (per altro tra atroci dolori), ed il suo cadavere costituisce il nutrimento per le prime fasi di vita della nuova piantina. Grazie a questo metodo di riproduzione i larici lamentosi si sono diffusi in tutte le zone di arborea dove è presente della fauna, e sembra che negli ultimi anni si stiano diffondendo anche negli altri continenti.

Tutte le creature che inalano le spore devono riuscire in un Test Normale in Resistenza Fisica o essere contaminate.

Gli effetti della contaminazione diventano visibili dopo una settimana, quando l'ospite inizia a tossire sempre più violentemente.

Dopo una seconda settimana l'ospite inizia ad accompagnare gli accessi di tosse ad emottisi. Da questo momento perde un punto ferita al giorno e qualsiasi cura convenzionale non ha effetto. Le cure magiche funzionano, ma i PF recuperati sono nuovamente persi al ritmo di uno all'ora.

Alla terza settimana la pelle del contaminato inizia ad avere un odore sgradevole. Il larice che sta crescendo nei suoi polmoni stimola la produzione di tossine che causa il cattivo odore, in modo che i predatori non divorino il corpo dopo che è deceduto. L'ospite inizia a perdere due Punti Ferita al giorno.

Dalla quarta settimana l'ospite, se è ancora vivo, inizia a perdere 3 Punti Ferita al giorno, fino al decesso. Entro le prime tre settimane le spore di larice lamentoso possono essere espulse con la tisana delle convulsioni vermiglie, che sfortunatamente ha spiacevoli effetti collaterali.

Oltre le tre settimane solo l'invocazione Vita eseguita da uno sciamano può eliminare le spore e salvare lo sventurato che le ha inalate.

### Tisana delle Convulsioni Vermiglie

La tisana deve il suo nome agli spiacevoli effetti collaterali che genera, principali dei quali sono forti ed incontrollabili accessi di tosse con espettorati di sangue. Un errato dosaggio degli ingredienti può addi-

rittura portare alla morte per insufficienza respiratoria, tanto che la tisana è usata in certe occasioni come veleno.

L'ingrediente principale è costituito da foglie di strega rossa, riconoscibili con un Test Normale in Conoscenze Botaniche.

La preparazione della tisana richiede un Test Difficile in Conoscenze Botaniche ed uno con la stessa difficoltà in Conoscenze Mediche. Il fallimento di uno dei Test rende la tisana inefficace, il fallimento di entrambi la rende nociva.

La tisana induce una tosse talmente violenta da impossibilitare qualsiasi altra azione per le successive 2-4 (1d3+1) ore. Durante questo periodo vengono espulsi eventuali organismi indesiderati dai polmoni, come i germogli di larice lamentoso.

I forti accessi di tosse non sono privi di conseguenze negative. Per ogni ora causano la perdita di un punto di Costituzione ed 1,5 Punti Ferita (arrotondati per difetto). Questa perdita è temporanea può essere recuperata al ritmo di un punto di Costituzione al giorno.

Nel caso i dosaggi nella preparazione della tisana siano errati gli accessi di tosse possono durare fino a 2d10 ore, portando lentamente alla morte tra convulsioni incontrollabili ed emottisi.

## Volatili

Di seguito sono presentati alcuni esempi di creature che popolano i cieli di Marahan.

Le specie sono innumerevoli e possono essere trovati praticamente a qualsiasi latitudine. Molte specie sono inoltre in grado di compiere voli transoceanici e per prime sono state utilizzate come messaggeri in caso di missive estremamente urgenti.

### Aquila

Sono uccelli rapaci principalmente diurni di dimensioni medio-grande. La loro dieta è costituita da piccoli animali che cacciano grazie alla loro vista eccezionale ed alla precisione con la quale si librano nell'aria.

L'aquila comune è molto diffusa in tutti i continenti anche se più rara nelle zone dal clima rigido. Possono essere addestrate a cacciare piccole prede, solitamente volatili.

**Caratteristiche:** Int 8 (4); Ist 12 (6); Cos 8 (4); Agi 14 (7); Car 8 (4); Man 10 (5)

**Valori:** PF 12; PM 15; ARM -; Mov. 80/320

**Abilità:** Acrobazia 23 (16+7); Combattere CaC 23 (16+7); Forza 10 (6+4); Individuare 24 (12+6+6); Ispezionare/Cercare 22 (12+4+6); Prontezza/Iniziativa 14 (8+6); Schivare 21 (14+7); Sopravvivenza 24 (18+6); Volontà 19 (14+5)

**Talenti:** Caratteristica Speciale (Vista Acuta: Individuare +6, Ispezionare/Cercare +6); Taglia (-2); Volo (Ali)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 14; Artiglio 23 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Doppio, Ghermiscie [Solo se colpisco entrambi, 70%], 1d3+3 PF)

**Difese:** VP 0; Schivare 21

**Speciale:** Nessuno

### Aquila Gigante

Sono enormi rapaci diffusi principalmente in zone montane. Le loro dimensioni, con le ali ripiegate, può raggiungere quella di un adulto, mentre la loro apertura alare raggiunge i 6 metri. Sono in grado di ghermire e sollevare prede il cui peso raggiunge gli 80 kg.

**Caratteristiche:** Int 10 (5); Ist 14 (7); Cos 18 (9); Agi 12 (6); Car 8 (4); Man 16 (8)

**Valori:** PF 27; PM 24; ARM -; Mov. 70/280

**Abilità:** Acrobazia 20 (14+6); Combattere CaC 26 (20+6); Forza 21 (12+9); Individuare 27 (12+7+8); Ispezionare/Cercare 25 (12+5+8); Prontezza/Iniziativa 13 (6+7); Schivare 16 (10+6); Sopravvivenza 25 (18+7); Volontà 26 (18+8)

**Talenti:** Armatura Naturale (2, piume); Caratteristica Speciale (Vista Acuta: Individuare +8, Ispezionare/Cercare +8); Taglia (1); Volo (Ali)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 13; Artiglio 26 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Doppio, Ghermiscie [Solo se colpisco entrambi, 80%], 1d5+4 PF)

**Difese:** VP 2 (Armatura Naturale); Schivare 16

**Speciale:** Nessuno

### Altri Animali

In questa categoria sono presenti tutti quegli animali difficili da collocare in categorie specifiche.

#### Alce

L'alce è un possente erbivoro famoso principalmente per gli ampi palchi di cui sono dotati i maschi. Queste creature raggiungono un'altezza al garrese di oltre 2 metri e le corna raggiungono un'ampiezza di oltre 160 cm.

Vivono principalmente in foreste fredde, e dal momento che non sono in grado di ruminare sono fortemente legati agli ambienti boscosi per cibarsi. Benché siano tendenzialmente timidi, le femmine sono estremamente protettive nei confronti della prole ed attaccano qualsiasi estraneo.

È usanza comune tra i froster allevare esemplari di alce come cavalcature dato che sono le uniche creature presenti alle loro latitudini abbastanza grandi e veloci da poter essere utilizzate a questo scopo.

**Caratteristiche:** Int 8 (4); Ist 8 (4); Cos 30 (15); Agi 10 (5); Car 6 (3); Man 6 (3)

**Valori:** PF 50; PM 9; ARM -; Mov. 26/104

**Abilità:** Combattere CaC 20 (15+5); Divincolarsi 15 (10+5); Empatia Animale 14 (10+4); Forza 30 (15+15); Prontezza/Iniziativa 12 (8+4); Resistenza Fisica 30 (15+15); Schivare 20 (15+5); Sopravvivenza 19 (15+4)

**Talenti:** Armatura Naturale (1, pelle spessa); Fibra Robusta (+5 PF); Taglia (1)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 12; Palchi 20 (Combattere CaC, Impatto, 1d6 PF/1d6+5 PR); Impennata 20 (Combattere CaC, Doppio, Impatto, 1d5 PF/1d5+5 PR)

**Difese:** VP 1 (Armatura Naturale); Divincolarsi 15; Schivare 20

**Speciale:** Nessuno

## Bovino

I bovini sono molto diffusi nelle aree colonizzate dagli esseri umani perché sono in grado di fornire latte, carne e forza lavoro in cambio di un'alimentazione relativamente poco costosa.

Sono generalmente mansueti, anche se i maschi non castrati sono rinomati per la loro forza e la loro irascibilità.

Le statistiche che seguono fanno riferimento ad un bue domestico.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 8 (4); Cos 34 (17); Agi 8 (4); Car 6 (3); Man 6 (3)

**Valori:** PF 56; PM 9; ARM -; Mov. 26/104

**Abilità:** Combattere CaC 13 (8+5); Divincolarsi 12 (8+4); Empatia Animale 16 (12+4); Forza 40 (23+17); Resistenza Fisica 30 (13+17); Schivare 12 (8+4)

**Talenti:** Armatura Naturale (2, pelle spessa); Taglia (1)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 4; Corna 13 (Combattere CaC, Punta, 1d6+5 PF/1d3 PR)

**Difese:** VP 2 (Armatura Naturale); Divincolarsi 12; Schivare 12

**Speciale:** Nessuno

## Orso

Gli orsi sono grandi mammiferi onnivori che però prediligono la carne. Per quanto non siano cacciatori particolarmente abili possono diventare estremamente pericolosi per l'uomo per via della loro mole, la loro forza ed i loro artigli affilati.

Esistono numerose razze di orsi adattate ai differenti climi ed alle differenti diete offerte dall'ambiente. Orsi appartenenti a razze differenti possono essere anche molto più grandi o più piccole. Le statistiche riportate sono quelle di un comune orso dei boschi.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 10 (5); Cos 28 (14); Agi 10 (5); Car 6 (3); Man 6 (3)

**Valori:** PF 42; PM 9; ARM -; Mov. 15/60

**Abilità:** Arrampicarsi 15 (10+5); Combattere CaC 25 (20+5); Divincolarsi 10 (5+5); Empatia Animale 10 (5+5); Forza 35 (21+14); Individuare 20 (11+5+4); Intimidire 15 (12+3); Ispezionare/Cercare 18 (11+3+4); Prontezza/Iniziativa 10 (5+5); Resistenza Fisica 29 (15+14); Schivare 15 (10+5); Senso del Pericolo 10 (5+5); Sopravvivenza 20 (15+5)

**Talenti:** Armatura Naturale (2, pelliccia); Caratteristica Speciale (Sensi Affinati: Individuare +4, Ispezionare/Cercare +4); Taglia (1)

**Equipaggiamento:** Nessuno (pelliccia)

**Attacchi:** Iniziativa 10; Artiglio 25 (Combattere CaC, Taglio, Doppio, Ghermisce [50%], 1d10+6 PF); Morso 25 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Solo se Ghermito, 2d6+6 PF)

**Difese:** VP 2 (Armatura Naturale); Divincolarsi 10; Schivare 15

**Speciale:** Nessuno

## Orso Argentato

Gli orsi argentati sono una razza di orsi dalle dimensioni ragguardevoli presenti solo in limitate zone di arborea. Sono creature tenute in alta considerazione dagli sciamani per via della loro abilità speciale di interpretare l'energia spirituale emanata dagli esseri viventi. Questa caratteristica permette all'animale di interpretare le intenzioni degli sconosciuti e di reagire di conseguenza.

**Caratteristiche:** Int 10 (5); Ist 16 (8); Cos 32 (16); Agi 14 (7); Car 10 (5); Man 16 (8)

**Valori:** PF 48; PM 24; ARM 2; Mov. 15/60

**Abilità:** Arrampicarsi 20 (13+7); Combattere CaC 30 (23+7); Divincolarsi 15 (8+7); Empatia Animale 20 (13+7); Forza 45 (29+16); Individuare 30 (16+8+6); Intimidire 20 (12+8); Ispezionare/Cercare 25 (14+5+6); Prontezza/Iniziativa 15 (8+7); Resistenza Fisica 35 (19+16); Schivare 20 (13+7); Senso del Pericolo 20 (12+8); Sopravvivenza 25 (17+8)

**Talenti:** Armatura Naturale (3, pelliccia); Caratteristica Speciale (Sensi Affinati: Individuare +6, Ispezionare/Cercare +6); Speciale (Percezione Spirituale); Taglia (1)

**Equipaggiamento:** Nessuno (pelliccia)

**Attacchi:** Iniziativa 15; Artiglio 30 (Combattere CaC, Taglio, Doppio, Ghermisce [60%], 1d10+9 PF); Morso 25 (Combattere CaC, Punta/Taglio, Solo se Ghermito, 2d10+7 PF)

**Difese:** VP 3 (Armatura Naturale); Divincolarsi 15; Schivare 20

**Speciale:**

*Percezione Spirituale* (Diff. 0; PM 4; ARM -; RdE 0; AdI Personale; Resistenza Nessuna; Durata 10 Round): Spendendo 4 PM ed un Round l'orso argentato è in grado di individuare le emissioni spirituali di un qualsiasi essere vivente, come il rituale naga Percezione V. L'orso si dimostrerà aggressivo solo verso le creature con un'indole malvagia.

## Rhulcud

Il rhulcud (collina lanosa) conosciuto anche come yak arboreo è un possente ruminante dalle dimensioni ragguardevoli. Con un'altezza al garrese di circa 4 metri ed una stazza che supera le otto tonnellate è grande circa il doppio dei comuni yak.

Sono diffusi soprattutto nelle steppe dal clima rigido. La loro carne non è particolarmente apprezzata ma i froster sono soliti allevarli per via della lana e del latte.

Sono di indole mansueta e gli attacchi sono estremamente rari. Il loro attacco consiste nel tentativo di travolgere e schiacciare l'avversario. Nell'improbabile

## LE CREATURE - PAGINA 215

bile ipotesi che l'avversario sia più grande, si limitano a fuggire terrorizzati.

**Caratteristiche:** Int 6 (3); Ist 12 (6); Cos 40 (20); Agi 6 (3); Car 6 (3); Man 6 (3)

**Valori:** PF 65; PM 9; ARM -; Mov. 10/40

**Abilità:** Combattere CaC 11 (8+3); Divincolarsi 11 (8+3); Empatia Animale 14 (8+6); Forza 50 (30+20); Resistenza Fisica 35 (15+20); Schivare 11 (8+3); Sopravvivenza 20 (17+3)

**Talenti:** Armatura Naturale (4, pelle spessa); Fibra Robusta (+5 PF); Infaticabile; Taglia (2)

**Equipaggiamento:** Nessuno

**Attacchi:** Iniziativa 6; Travolgere 11 (Combattere CaC, Impatto, 3d6 PF/1d10+6 PR)

**Difese:** VP 4 (Armatura Naturale); Schivare 11

**Speciale:** Nessuno

# **APPENDICE 1**

# **CONVERSIONE PERSONAGGI**



# CONVERSIONE PG

Questa appendice tratta la conversione dei personaggi dalla seconda edizione di Lords of Knowledge a quella attuale.

Tale conversione, per quanto sia studiata per mantenere i personaggi più simili possibili al loro originale, non può essere perfetta per via delle enormi differenze tra i sistemi di gioco. Le differenze tuttavia si limitano a piccole sfumature che, si spera, non alterano lo spirito del personaggio originale.

## Caratteristiche

Le Caratteristiche vanno convertite secondo la tabella riportata di seguito. Dato che i valori delle Caratteristiche sono stati aumentati la modifica consiste in un modificatore da aggiungere al valore originale.

Per calcolare la nuova Caratteristica è necessario considerare il valore puro della vecchia, privato cioè da modificatori derivanti da Talenti, Segni Particolari e quant'altro (gli aumenti effettuati con i Punti Avanzamento restano).

Valore Originale	Modifica
1-4	+0
5-13	+1
14-22	+2
23+	+3

In questa nuova edizione del gioco alcune Caratteristiche sono state trasformate in Abilità, e verranno trattate nel corrispondente paragrafo.

## Abilità

Nella conversione si considera ovviamente il valore base di ogni Abilità. Il nuovo valore corrisponde al vecchio diviso 3 ed arrotondato all'intero più vicino. È inoltre necessario controllare tra gli archetipi l'eventuale introduzione di nuove Abilità e la scomparsa di vecchie. Il giocatore è libero di:

- mantenere i valori delle Abilità rimosse e determinare i valori delle nuove Abilità come se avesse appena generato il personaggio (consigliato);
- scambiare i valori delle Abilità rimosse con quelli delle Abilità introdotte.

La scelta va fatta in accordo col Master e solo qualora sia possibile effettuare degli scambi equi.

Per le Caratteristiche che sono diventate Abilità (Forza, Precisione, Fascino, Prontezza) è possibile consultare la tabella di conversione, tenendo a mente che il risultato della conversione rappresenta il totale dell'Abilità, dal quale va estrapolato il Valore Base. In questo caso vanno considerati anche i modificatori di Talenti come Caratteristica Affinata e Caratteristica Perfezionata applicati alla Caratteristica.

Car.	Abilità	Car.	Abilità
1	1	15	16
2	1	16	18
3	1	17	20
4	1	18	22
5	2	19	24
6	3	20	27
7	4	21	30
8	5	22	33
9	6	23	36
10	7	24	39
11	8	25	42
12	10	26	45
13	12	27	48
14	14	28	51

Qualora sia fornito un Valore Base iniziale per l'archetipo del personaggio, è possibile scegliere il maggiore dei Valori Base tra quello ottenuto con le regole di creazione e quello ottenuto con la conversione diretta appena descritta.

**Esempio:** Ius, secondo il vecchio sistema, ha 15 in Agilità, 16 in Precisione ed è un Cacciatore. La sua Agilità viene aumentata di 2 punti, e passa a 17 (BA 8, come descritto al capitolo *Creazione del Personaggio*, pag. 39). Secondo la tabella di conversione il valore della sua Precisione è di 18, e per determinare il Valore Base è necessario estrapolare il BA dell'Agilità, ottenendo un Valore Base di  $(18 - 8 =) 10$ . Dato che Ius è un Cacciatore, ha anche un valore iniziale di Precisione dato dall'Archetipo pari a  $1d6+6$ . Il giocatore lancia il d6 ed ottiene 2, per un totale di  $(2 + 6 =) 8$ : gli conviene mantenere il valore derivante dalla conversione diretta. Se invece avesse ottenuto un 5 col dado, per un totale di  $(5 + 6 =) 11$ , avrebbe potuto iniziare la nuova vita del Personaggio con un Valore Base di

Precisione maggiore di quello determinato dalla conversione diretta.

Nel caso a seguito di una conversione diretta e dopo l'estrapolazione del BA opportuno dal valore risultante si ottenga un valore negativo, si considera un Valore Base dell'Abilità pari a zero; viceversa se il valore risulta superiore a 30 si considera 30.

**Esempio:** Ius ha 7 in Prontezza. La conversione diretta restituisce 4, ed estrapolando 8 (BA di Agilità) si otterrebbe -4. In questo caso il Valore Base in Prontezza/Iniziativa sarà pari a zero.

Fascino e Sedurre diventano la stessa cosa, per cui è possibile scegliere il maggiore dei due valori da utilizzare per l'Abilità Sedurre.

### Valori Derivati

I valori derivati si trattano in modo differente in base al loro tipo, come vedremo.

### Punti Ferita, Punti Magia

L'ideale sarebbe ricalcolare i PF/PM secondo il nuovo sistema ed aggiungere i punti acquistati tramite i PA; tuttavia difficilmente i giocatori tengono traccia di questi acquisti. Il problema principale consiste nel fatto che nel vecchio sistema in numero iniziale di PF/PM è variabile e quindi è difficile distinguere tra i punti derivanti da tiri fortunati e quelli eventualmente acquistati, senza considerare che in certi casi il giocatore stesso ha dimenticato se ne ha acquistati. Per evitare al contempo una conversione sbilanciata e le lamentele dei giocatori è opportuno procedere come segue:

- se il valore dei PF/PM calcolato con il nuovo sistema è maggiore del vecchio, adottare questo valore;
- in caso contrario fare la media tra il valore dei PF/PM calcolato col nuovo sistema ed il vecchio valore corrispondente.

### Armoniche

Il numero di Armoniche non cambia.

### Aspetto

L'aspetto del Personaggio ovviamente non cambia, anche se è opportuno calcolare nuovamente altezza, peso e movimento in base alle nuove caratteristiche ed alle nuove tabelle.

### Talenti e Difetti

Per quanto riguarda i Talenti ed i Difetti speciali è necessario considerare le differenze tra i corrispondenti della vecchia e della nuova edizione e considerare di conseguenza le modifiche applicate. Alcuni Talenti spariranno (es. il Talento Caratteristica Affinata applicato alla Forza o alla Precisione) mentre altri andranno adattati con il benessere del Master.

### Segni Particolari

Come pure i Talenti ed i Difetti, anche i modificatori derivanti dai Segni Particolari (ammesso che siano stati applicati) sono molto differenti, e vanno applicati nuovamente secondo le nuove regole.

## **APPENDICE 2**

# **FERITE E STORDIMENTO**

# ANNOTARE I PF/PR

Il calcolo ed il mantenimento dei Punti Ferita ed i Punti Resistenza può risultare complesso per via del loro funzionamento: un punto di danno da Stordimento va scalato al totale dei Punti Resistenza, mentre un punto di danno di tipo Ferita va sottratto sia dai Punti Ferita che dai Punti Resistenza. Fortunatamente c'è un sistema molto semplice per tenere traccia di questi danni ed allo stesso tempo tenere traccia delle penalità dovute ai danni subiti.

## La Griglia dei Punti Ferita

Nelle nuove schede del Personaggio di Lords of Knowledge è stata introdotta la griglia dei Punti Ferita. In questa griglia è possibile allo stesso tempo:

- annotare il massimo dei Punti Ferita e Punti Resistenza a disposizione del Personaggio;
- annotare i Punti Ferita e Punti Resistenza attuali;
- valutare la penalità dovuta ai danni subiti;
- annotare eventuali danni subiti oltre il totale.

## Preparare la griglia

Il primo passo consiste nel preparare la griglia dei Punti Ferita.

	4	8	12	16	20	24	28	32	36
0									
-2									
-4									
-8									
-16									

La griglia contiene in alto il numero di punti ferita espressi da ogni colonna, ed a sinistra la penalità da applicare quando i Punti Ferita sono scesi alla riga relativa, ma questo meccanismo sarà chiarito in seguito.

La prima operazione da effettuare è quella di preparare la griglia indicando su essa i propri Punti Ferita e Punti Resistenza. L'operazione è semplice: si lasciano in bianco tante caselle quanti sono i PF del personaggio, partendo da sinistra verso destra una colonna alla volta (le colonne sono di 4 caselle). L'ultima colonna resta bianca nella parte superiore. La

parte inferiore di questa colonna e tutte le altre vanno annerite permanentemente (o fino a quando i PF/PR massimi del personaggio non aumentano). L'ultima riga non va considerata, il suo significato sarà spiegato più avanti. Gli esempi che seguono mostrano griglie per personaggi di 18 e 23 PF/PR. I numeri in grigio sono solo a scopo illustrativo.

	4	8	12	16	20	24	28	32	36
0									
-2					18				
-4									
-8	4	8	12	16					
-16									

	4	8	12	16	20	24	28	32	36
0									
-2									
-4						23			
-8	4	8	12	16	20				
-16									

La griglia è ora pronta all'uso.

## Utilizzo della griglia

L'utilizzo della griglia dei Punti Ferita è ancora più semplice. Ogni volta che il personaggio subisce un Punto Resistenza si barra una casella "/", ogni volta che subisce un Punto Ferita si trasforma una barra in crocetta "X" e si aggiunge una nuova barra. Le caselle si barrano da sinistra verso destra una riga alla volta, dall'alto verso il basso.

Nell'esempio che segue il personaggio ha subito 3 Punti Resistenza:

	4	8	12	16	20	24	28	32	36
0	/	/	/						
-2									
-4									
-8									
-16									

## FERITE E STORDIMENTO - PAGINA 221

Se lo stesso personaggio dovesse subire 2 Punti Ferita si trasformano due barre in crocette e si aggiungono due barre:

	4	8	12	16	20	24	28	32	36
0	X	X	/	/	/				
-2									
-4									
-8									
-16									

Semplice, pratico e veloce.

### Valutare le Penalità

Valutare le penalità causate dai danni è estremamente immediato, infatti la penalità da applicare è quella indicata a sinistra dalla riga dove sono arrivate le barre o le crocette.

Ad esempio un personaggio con 18 Punti Ferita totali che abbia subito 6 Ferite e 3 punti di Stordimento avrà una penalità di -2:

	4	8	12	16	20	24	28	32	36
0	X	X	X	X	X				
-2	X	/	/	/					
-4									
-8									
-16									

Nel caso subisca altri 2 danni da Stordimento la penalità salirebbe a -4:

	4	8	12	16	20	24	28	32	36
0	X	X	X	X	X				
-2	X	/	/	/	/				
-4	/								
-8									
-16									

Quando tutte le caselle sono piene di barre il personaggio è a zero Punti Resistenza. Quando sono piene di crocette il personaggio è a zero Punti Ferita e rischia la morte. L'ultima riga della colonna si utilizza per annotare tutti i Punti Ferita e Punti Resistenza al di sotto dello zero. In questo caso la penalità è fissa ed ammonta a -16 a tutti i Test.

# **APPENDICE 3**

# **PNG RAPIDI**

# PNG RAPIDI

I PNG Rapidi sono Personaggi Non Giocanti generici pronti all'uso generati a partire da una singola Caratteristica ed una singola Abilità.

Sono estremamente flessibili ma a causa della loro semplicità sono adatti solo ad interpretare avversari secondari nei combattimenti, o negli incontri sporadici.

## I punteggi

La Caratteristica e l'Abilità usate per creare il PNG Rapido rappresentano l'Abilità principale del personaggio e la relativa Caratteristica associata. Quindi, se prendiamo ad esempio un PNG Rapido di tipo J.D. che deve interpretare un combattente, avrà 10 in Agilità ed 11 in Armi Medie, mentre se deve essere usato come mercante avrà probabilmente 10 in Carisma ed 11 in Contatti.

## Esperienza dei PNG

Sono riportati 8 differenti PNG di differente grado di esperienza. Ognuno di loro è stato battezzato in base ad attori o personaggi di fiction per poterli ricordare meglio.

**J.D.:** È il PNG con minore esperienza. Il suo livello è molto inferiore a quello di un Personaggio appena generato e rappresenta un diversivo più che un ostacolo vero e proprio.

**Murphy:** Decisamente inesperto, il PNG di questo tipo ha scarse competenze, paragonabili a quelle dell'uomo qualunque.

**Jones:** Leggermente inferiore alla media, non rappresenta un ostacolo serio anche se non va sottovalutato.

**Pitt:** PNG di esperienza paragonabile a quella di un Personaggio appena generato.

**Rourke:** Leggermente più esperto rispetto ad un Personaggio appena generato.

**Bruce:** PNG decisamente esperto che va trattato con cautela.

**Swartz:** Molto al di sopra della media, questo PNG può essere molto pericoloso.

**Hulk:** Estremamente potente, rappresenta un ostacolo serio.

	Caratteristica		Principale		Buona		Media		Scarsa	
J.D.	10	+5	11	16	9	14	6	10	4	7
Murphy	12	+6	12	18	9	15	7	12	4	7
Jones	14	+7	15	22	12	19	8	14	5	9
Pitt	16	+8	18	26	14	22	10	17	6	11
Rourke	18	+9	21	30	16	25	12	19	7	12
Bruce	20	+10	25	35	19	29	14	22	8	14
Swartz	22	+11	30	41	23	34	17	26	10	16
Hulk	24	+12	35	47	27	39	19	29	12	19

	Iniziativa	Attacco	Danno	Difesa	R. Fisica	R. Mentale	PF/PR	PM
J.D.	7	16	+3,0	14	14	7	15	13
Murphy	7	18	+3,3	15	15	7	18	15
Jones	9	22	+4,1	19	19	9	22	18
Pitt	11	26	+4,8	22	22	11	27	20
Rourke	12	30	+5,5	25	25	12	33	23
Bruce	14	35	+6,4	29	29	14	40	26
Swartz	16	41	+7,5	34	34	16	47	28
Hulk	19	47	+8,6	39	39	19	55	31

## Abilità e Caratteristiche

Per ogni PNG Rapido sono elaborati 4 punteggi relativi a 4 tipi di Abilità:

**Principale:** Rappresenta l'Abilità principale del personaggio.

**Buona:** Rappresenta un'Abilità nella quale il personaggio è ben ferrato.

**Media:** Rappresenta le Abilità nelle quali il PNG ha un po' di competenza, ma non troppa.

**Scarsa:** Indica quelle abilità dove il PNG ha solo le competenze di base.

Questi 4 valori devono essere utilizzati in base al tipo di personaggio. Ad esempio se il PNG è un cacciatore utilizzerà l'Abilità Principale per i Test in Armi a Distanza ad Arco o Ispezionare/Cercare, quella Buona per i Test in Schivare, quella Media per i Test in Empatia Animale e quella Scarsa in quasi tutti gli altri Test, come Mondanità, Raggiare, Etichetta, ecc.

Se il PNG è utilizzato per un mercante ovviamente l'Abilità Principale non sarà Armi a Distanza bensì Contatti, Valutare, Raggiare/Convincere o simili.

In questo modo il Master dispone di PNG pronti all'uso di qualsiasi tipo e di qualsiasi grado di esperienza.

## Combattimento

La seconda tabella riporta i punteggi da usare in combattimento. Sono tutti ricavati a partire dai valori specificati nella prima tabella secondo le consuete regole.

I punteggi fanno riferimento a PNG in grado di combattere in corpo a corpo o a distanza. Per i PNG che fanno uso della magia, è consigliabile invertire i punteggi di Resistenza Mentale e Resistenza Fisica così come i Punti Ferita ed i Punti Magia.

## Un po' di matematica

Per i più curiosi seguono le formule alla base dei PNG Rapidi. Si ricorda che i due punteggi dai quali si ricavano gli altri sono quello di una Caratteristica e quello di una Abilità. Tutti i valori non interi sono arrotondati all'intero più vicino.

### Caratteristica

Come già detto questo è un valore stabilito a priori. Solitamente si utilizza un multiplo di 2. Come di consueto il modificatore derivato da una caratteristica è pari a metà del suo valore.

### Abilità Principale

Anche questo punteggio viene stabilito arbitrariamente. Per ottenere il valore da utilizzare nei Test è

necessario aggiungere il modificatore derivante dalla Caratteristica.

### Abilità Buona

Il Valore Base è pari ai 7/9 del Valore Base dell'Abilità Principale, mentre il modificatore resta lo stesso.

### Abilità Media

Il Valore Base è pari ai 5/9 del Valore Base dell'Abilità Principale, mentre il modificatore è pari a 7/8 del modificatore derivante dalla Caratteristica.

### Abilità Scarsa

Il Valore Base è pari ai 3/9 del Valore Base dell'Abilità Principale, mentre il modificatore è pari a 5/8 del modificatore derivante dalla Caratteristica.

### Iniziativa

È sempre pari all'Abilità Scarsa.

### Attacco

È sempre pari all'Abilità Principale, dando per scontato che solo un PNG Rapido combattente può essere coinvolto in un combattimento.

### Danno

Il modificatore al danno è calcolato sommando l'Abilità Principale e l'Abilità Buona, dividendo tutto per 10.

### Difesa

È sempre pari all'Abilità Buona, dando per scontato che solo un PNG Rapido combattente può essere coinvolto in un combattimento.

### Resistenza Fisica

È sempre pari all'Abilità Buona, dando per scontato che solo un PNG Rapido combattente può essere coinvolto in un combattimento.

### Resistenza Mentale

È sempre pari all'Abilità Scarsa, dando per scontato che solo un PNG Rapido combattente può essere coinvolto in un combattimento.

### Punti Ferita

Sono calcolati secondo una formula piuttosto complessa per tenere conto di eventuali Punti Ferita extra acquistati dal PNG.

$\text{Caratteristica} * 1,5 + (\text{Modificatore} - 5)^2 * 0,4$

### Punti Magia

Sono pari alla Caratteristica moltiplicata per 1,3.

## App Android

Chi dispone di un dispositivo Android può gestire i PNG Rapidi in modo ancora più rapido: è sufficiente installare l'app gratuita "LoK - PNG Rapidi" presente sul Play Store al seguente indirizzo:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=ohm.lok.combathelper>



## INDICE ANALITICO

Abilità.....	33	Intenzionale.....	89	Difesa.....	
basate sul Carisma.....	37	Multipla.....	90	a Distanza.....	91
basate sull'Agilità.....	35	Passiva.....	89	in Corpo a Corpo.....	90
basate sull'Intelligenza.....	33	Prodigiosa.....	83	Difetti Speciali.....	49
basate sull'Istinto.....	35	Prolungata.....	90	Disarmare.....	97
basate sulla Costituzione.....	35	Ritardare.....	89	Disciplina di Tiro.....	103
basate sulla Mana.....	37	Azioni.....	89	Divinità.....	185
valori.....	38	Ballista.....	112	Celesti.....	186
Abilità e Caratteristiche.....	82	Blaberus Mimic.....	211	Terrene.....	191
Adowin.....	24	Bonus.....	82	Domini.....	125
Agguati.....	94	Bonus.....		Specializzazione.....	125
Agilità.....	32, 35	Abilità.....	32	Drago.....	204
Alberi Cappio.....	211	Bovino.....	214	Dragone.....	113
Alce.....	213	Bron.....	112	Durata (Arcano).....	119
Ambientazione.....	10	Brone.....	55	Elementale della Morte.....	205
Animali.....		Broneshoke.....	103	Elettronica.....	16
altri.....	213	Cacciatore.....	62, 205	Equini.....	208
Api.....	210	Caduta di Fez.....	13	Equipaggiamento.....	69
Giganti.....	210	Cadute.....	83	Comune.....	69
Aquila.....	213	Calcio.....	101	Iniziale.....	41
Gigante.....	213	Calendario.....	17	Speciale.....	71
Aracnoide.....	112	Cane.....	203	Errante.....	206
Arborea.....	23	Canidi.....	203	Eserciti Imperiali.....	19
Arbrone.....	53	Caratteristica Primaria (Arcano).....	118	Argorid.....	19
Arcano.....		Caratteristiche.....	32, 39	Mak Anior.....	19
Condizioni di Lancio.....	120	Carica.....	95	Shokengar.....	19
Effetti.....	118	Carisma.....	32, 37	Esorcismo.....	153
Fallimento.....	119	Cavallo.....	70, 71, 208	Evocare un Naga.....	144, 154
Identificazione.....	120	da Guerra.....	209	Fedowin.....	23
Potenziamento.....	121	Cecità.....	95	Felidi.....	209
Resistenza.....	119	Circolo di Potere.....	120	Formiche.....	211
Uso.....	117	Civiltà della Terza Era.....	20	Forza Minima Necessaria.....	73
Arcanomacchine.....	16, 107	Colpo.....		Fratture e Amputazioni.....	97
Descrizione.....	108	a Bruciapelo.....	95	Froster.....	56
Archetipi.....	62	Critico.....	92	Furfante.....	64
Area di Influenza (Arcano).....	118	Mirato.....	96	Giganti Meccanici.....	34, 110
Armature.....	78, 92	Rottura.....	95	Gladio.....	114
Usura.....	93	Combattente.....	63	Guadi, trionfo.....	12
Armi.....	106	Combattimento.....	89	Guardiani Erranti.....	18, 64
Corte.....	73	a Cavallo.....	96	Guerra Eterna.....	12
Lunghe.....	75	Acrobatico.....	96	Guerre del Sapere.....	14
Medie.....	74	Confronto Spirituale.....	152, 155	Guerriero delle Dune (Shanka'Dee).....	65
Speciali.....	106	Conseguenze di Zelos.....	20	Guerriero Tribale (Nambutu).....	65
Armi a Distanza.....		Controllare un naga.....	152	Hauzshon'Jet.....	103
a due mani.....	76	Convertire i Danni.....	97	Illuminazione.....	84
ad arco.....	76	Corporazione delle Scienze.....	17	Immobilizzazione.....	102
ad una mano.....	76	Corrotti.....	21, 204	Impero.....	11
Gittata.....	77	Costituzione.....	32, 35	Bronerun.....	26
scagliare.....	77	Creature.....	201, 203	Llundian.....	25
Arti Marziali.....	101	acquatiche.....	208	Impiego.....	
Attacco.....		più grandi o più piccole.....	202	dei Naga.....	142
a Contatto.....	94	Critico.....	82	dei Poteri.....	156
a Distanza.....	91	Cronologia.....	14	Ingombro.....	77
Diretto.....	101	Custode.....	63, 141	Iniziativa.....	89
in Corpo a Corpo.....	90	Danno.....		Insegnamento.....	88
Atterramento.....	102	ad Area.....	97	Inseguimenti.....	85
Auran.....	54	Critico.....	92	Insetti.....	210
Azione.....		da Fuoco.....	97	Intelligenza.....	32, 33
Contemporanee.....	89	Deflettere.....	91	Intensificatori.....	138
di Contrasto.....	82	Destino.....	113	Complessità.....	139
Effetti.....	82	Difensore Ombra (Majoshu).....	63	Costruzione.....	138, 139

Identificazione.....	138	Naradae.....	19	Schivare.....	91
Interfaccia.....	140	Samæ.....	19	Sciamanesimo.....	191
Invisibilità.....	98	Organizzazioni.....	17	Sciamao (Kebukte).....	67, 164
Invocazioni Sciamaniche.....	166	Orso.....	214	Sciogliere un Legame.....	153
Ira degli dei.....	11	Argentato.....	214	Scudi.....	79
Istinto.....	32, 35	Parare.....	91	Seconda Era.....	11, 14
Larice Lamentoso.....	212	Perdita dei Sensi.....	93	Segni Particolari.....	41
Lavoro di Gruppo.....	85	Personaggio.....	32	Sfere.....	
Lendenor.....	28	Conversione.....	217	Celesti.....	185
Leopardo, Pantera.....	209	Creazione.....	39	Terrene.....	190
Limite sui Legami.....	153	Crescita.....	87	Sfere di Dominio.....	191
Lingua.....	40	Giocanti.....	39	Soffocamento.....	99
Livello del Naga.....	154, 155	Non Giocanti.....	43	Sorpresa.....	99
Livello di Affinità.....	108	PNG Rapidi.....	223	Spade Eccezionali.....	107
Llud.....	57	Semi Giocanti.....	44	Spesa dei Punti Avanzamento.....	87
Llumia.....	25	valori.....	32	Spiritualismo.....	18, 185
Locazioni e Danni.....	91	Peso.....	40, 86	Squalo.....	208
Luce.....	84	Trasportabile.....	87	Stordimento Parziale.....	92
Lupo.....	203	Piranha.....	208	Strangolamento.....	102
Argentato.....	204	Possessione.....	153, 206	Studioso della Corporazione.....	67
Magia.....	117	Potenza del PNG.....	43	Successo Critico (Arcano).....	119
Psicoscientifica.....	124	Potere.....		Sundejo.....	104
Rituale.....	141	Acquisizione.....	156	Surriscaldamento.....	111
Sciamanica.....	164	dei Naga.....	156	Taglia.....	99
Mana.....	32, 37	Poteri Naga.....	157	Talenti (Creature).....	201
Mano Secondaria.....	98	Poteri Psicoscientifici.....	127	Talenti e Difetti Speciali.....	45
Marahim.....	103	Presca.....	101	Talenti Speciali.....	45
Meccanica.....	16	Presca Doppia.....	45, 99	Talismani.....	122
Meditazione.....	120	Prima Era.....	10	Tarasat.....	104
Mercante.....	65	Pronto Soccorso.....	34, 71, 94	Tecniche di Lotta.....	101
Minohaka.....	104	Protesi Artificiali.....	16, 72	Tecniche Speciali.....	103
Modifiche.....		Protezioni.....	77	Tecnologia.....	15
agli Attacchi.....	98	Protezioni ed Armature.....	92	Tempio.....	
agli Effetti (Arcano).....	119	Psicoscienza.....	124	Lahku.....	18
al Totem.....	165	Psicoscientiato.....	67, 124	Melàs.....	18
dovute ai Danni.....	93	Pugno.....	101	Terza Era.....	12, 15
Morsa.....	102	Punti.....		Test.....	81
Morte.....	93	Avanzamento.....	87	Testata.....	101
Movimento.....	38, 40, 85	Ferita e Resistenza.....	38, 40	Tigre.....	209
Corsa.....	86	Liberi.....	41	Arboricola.....	210
Movimento Normale.....	85	Magia ed Armoniche.....	38, 40	Tipi di Invocazioni.....	165
Movimento Rapido.....	85	Massimi.....	88	Tiri Aperti.....	82
Scatto.....	86	Potere.....	154, 155	Torrida.....	28
Viaggi.....	86	Struttura.....	111	Totem.....	165
Mulo.....	209	Raggio di Efficacia (Arcano).....	118	Tratti di Personalità.....	41
Multiattacco.....	98	Razze.....	52	Troll.....	207
Naga.....	152	Recupero.....		Trüu Akk-At.....	104
Nobile Decaduto.....	66	dei Danni.....	94	Undauran.....	29
Nondauran.....	29	dei Punti Magia.....	119	Undenor.....	28
Nordan.....	58	Regola del 20.....	90	Vegetali.....	211
Novizio.....	66	Regole speciali.....		Vincolo.....	153
Nuove Tecnologie.....	106	altro.....	83	Volatili.....	213
Odowin.....	23	Combattimento.....	94	Weekk Ana-Wwah.....	105
Older.....	12, 59	Magia.....	119	Westan.....	60
Olocausto di Zelos.....	11	Rhulcud.....	214	Whirn.....	61
Ordine del Sapere.....	18	Rissa.....	101	Whirthar.....	27
Ordini Cavallereschi.....	19	Ritorno del Nemico.....	13	Zefiro.....	114
Bamoresi.....	19	Rituali Naga.....	143	Zero.....	115
Davati.....	19	Rompere l' Arma.....	99	Zombie.....	207
Deli Banàt.....	19	Round.....		Zzremoten.....	105
Ellimi.....	19	di combattimento.....	89		