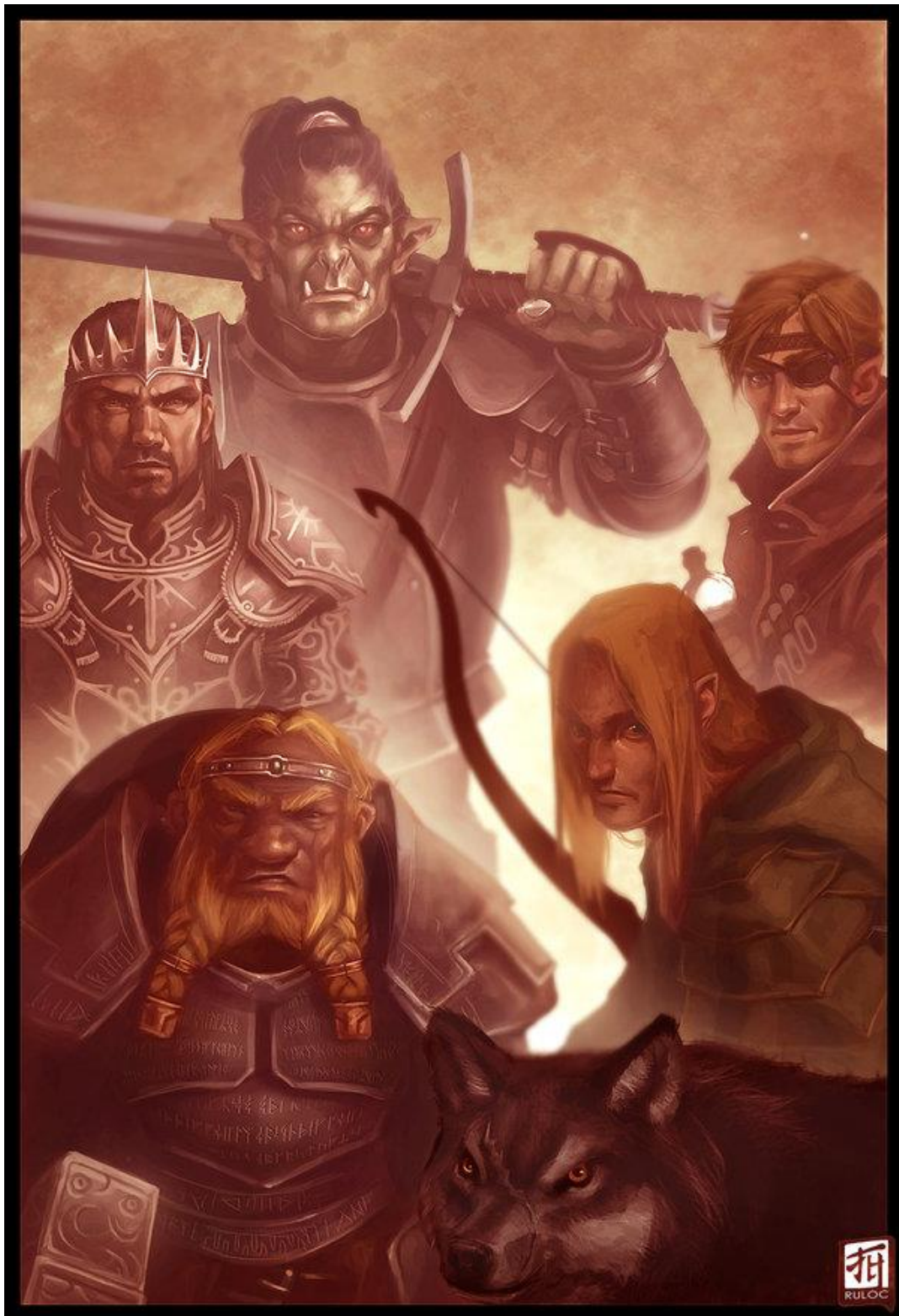


Manuale delle Abilità Generali

(Supplemento per *Dungeons & Dragons*)

di Marco Dalmonte

v 8.8



SOMMARIO

INTRODUZIONE	2	COSTITUZIONE	19	PARLARE UNA LINGUA	37
CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO	2	ABBUFFARSI	19	PILOTARE	37
ABILITÀ INIZIALI	2	BERE ALCOLICI	19	PLANETOLOGIA	37
EFFETTUARE UNA PROVA D'ABILITÀ	2	CAMBIO RAPIDO	19	POLITICA	37
MIGLIORARE LE ABILITÀ	3	CONTROLLO DEL CORPO	19	PREPARAZIONE STRATEGICA	37
PADRONEGGIARE LE ABILITÀ	3	DURO A MORIRE	19	PSICHIATRIA	37
ABILITÀ USABILI SENZA		MANGIAFUOCO	19	RELIGIONE	38
ADDESTRAMENTO	3	METABOLISMO LENTO	19	SEGNALAZIONE	38
ABILITÀ USABILI CON		RESISTENZA	20	SOPRAVVIVENZA	38
ADDESTRAMENTO	3	RESISTERE AL CALDO	20	SPEGNERE FUOCHI	38
LE ABILITÀ E IL MASTER	4	RESISTERE AL FREDDO	21	STRATEGIA E TATTICA	38
ARTI E MESTIERI	4	RESISTERE AL VELENO	21	TANATOLOGIA	39
CONOSCENZE E SCIENZE	5	ROBUSTEZZA	21	TORTURARE	39
ABILITÀ OBBLIGATORIE ED		INTELLIGENZA	22	TOSSICOLOGIA	39
APPROPRIATE PER CLASSI E RAZZE	5	AGRICOLTORE	22	VALUTARE	39
CLASSI & SOTTOCLASSI	5	ALCHIMIA	22	SAGGEZZA	40
RAZZE COMUNI	6	ALLEVATORE	22	COMBATTERE ALLA CIECA	40
RAZZE NON COMUNI	7	ARTE	23	CONCENTRAZIONE	40
ABILITÀ CULTURALI PER MYSTARA	9	ARTI DOMESTICHE	24	CORAGGIO	40
ABILITÀ ETNICHE	9	ARTIGIANATO	24	FERREA VOLONTÀ	40
ABILITÀ REGIONALI	10	ARTIGLIERE	27	MEDITAZIONE	40
FORZA	12	ASTRONOMIA	27	PERCEZIONE	40
AZZUFFARSI	12	BIBLIOTECONOMIA	27	PERCEPIRE INGANNI	42
COCCHIERE	12	CACCIARE	27	PSICOMETRIA	42
FRENESIA COMBATTIVA	13	CAMUFFARE	27	SENSO DELLA DIREZIONE	42
INTIMIDIRE	13	CARTOGRAFIA	28	SENSO DEL PERICOLO	42
MUSCOLI	13	CODICI E LEGGI	28	SESTO SENSO	42
NUOTARE	14	CONOSCENZA DELLA		SPELLJAMMER	42
SALTARE	14	MALEDIZIONE ROSSA	28	SPIRITISMO	42
SBILANCIARE	14	CONOSCENZE CRIMINALI	28	VIAGGIO ONIRICO	43
SCALARE	14	CONOSCENZE LOCALI	28	CARISMA	44
SCATTO	14	CONOSCENZE MARZIALI	28	AUTORITÀ	44
TRAVOLGERE	14	CONOSCENZE NATURALI	29	CANTARE	44
DESTREZZA	15	CONOSCENZE OCCULTE	29	CANTI DI BATTAGLIA	44
ALLERTA	15	CONOSCENZE PLANARI	29	EMPATIA ANIMALE	44
AMBIDESTRIA	15	CONOSCENZE SPAZIALI	29	FACCIA TOSTA	44
ARCO E SCUDO	15	CONTRAFFAZIONE	30	FINGERE	44
ARTISTA DEL COMBATTIMENTO	15	CRITTOGRAFIA	30	GUARIRE	45
ARTISTA DELLA FUGA	15	DIVINAZIONE	30	IMITARE SUONI	45
ATLETICITÀ	15	DUELLO MAGICO	30	INCANTESIMO INARRESTABILE	45
CAMMINARE SUGLI ALBERI	15	ECONOMIA E COMMERCIO	30	INTRATTENERE	45
CAVALCARE	16	ESPERTO IN BEVANDE	30	IPNOTIZZARE	46
COMBATTERE IN VOLO	16	ESPERTO DI TRAPPOLE	30	PERSUASIONE	46
EQUILIBRIO	16	ETICHETTA	31	RACCOGLIERE INFORMAZIONI	46
ESTRAZIONE RAPIDA	16	ETNOGRAFIA	31	SCHERNIRE	47
FINTARE	16	FILOSOFIA E LOGICA	31	SGUARDO GLACIALE	47
ISTINTO COMBATTIVO	16	FORGIATURA MAGICA	31	BIBLIOGRAFIA E ACRONIMI	48
MANO FERMA	16	GENIERE	32		
MANUALITÀ	17	GEOLOGIA	32		
MOVIMENTO FURTIVO	17	GIOCARE D'AZZARDO	32		
NASCONDERE INCANTESIMI	17	INGEGNERIA	32		
PADRONANZA DEGLI SCUDI	17	LINGUISTICA	33		
PADRONANZA DEI BRACCIALI	17	MAGIA ARCANA	33		
PATTINARE	17	MARINAIO	33		
SCASSINARE	18	MATEMATICA E GEOMETRIA	33		
SCHIVARE	18	MECCANICA FANTASTICA	33		
SCIARE	18	MEDICINA	35		
SORPRESA	18	METALLURGIA	36		
SUONARE	18	MINATORE	36		
		MITI E LEGGENDE	36		
		ORIENTAMENTO	36		

Introduzione

Questo manuale è un supplemento che racchiude il sistema di regole per Dungeons & Dragons relativo alla gestione delle abilità generali usabili da PG e PNG. Le abilità generali sono capacità intellettuali, fisiche e spirituali che caratterizzano ogni personaggio, e possono essere scelte da coloro che possiedono i requisiti per svilupparle o apprenderle.

Le abilità riportate in questo volume provengono da vari supplementi per D&D (dalla versione originale fino alla Terza Edizione) anche se alcune sono state riviste e accorpate per semplificare il gioco, e possono essere utilizzate o adattate a qualsiasi ambientazione fantasy. Le abilità qui presentate sono davvero molte, alcune finalizzate al combattimento o all'azione, altre maggiormente legate alla vita comune. Ogni giocatore dovrebbe scegliere queste capacità pensando sia a quelle più utili nelle situazioni d'avventura, sia a quelle legate alla storia del proprio personaggio. Dopotutto, ogni avventuriero ha alle spalle un passato in cui dovrebbe aver imparato non solo a schivare frecce o a riconoscere oggetti magici, ma anche a fabbricare utensili, a filare o a cucinare. È sempre consigliato seguire una logica di realismo nella scelta, invece di optare solo per quelle che aiutano a diventare sempre più potenti in combattimento, e sarà compito del DM vigilare in tal senso.

La descrizione di ogni abilità riporta i seguenti campi:

- **Nome dell'abilità**
- Descrizione dell'abilità, con particolare attenzione agli effetti in gioco della riuscita o del fallimento delle prove d'abilità richieste.
- **Restrizioni all'uso dell'abilità:** chi può usare una determinata capacità, i punteggi minimi per acquisirla, dove si può imparare e quanto tempo occorre. Qui viene indicata anche l'eventuale caratteristica associata alla Prova Pratica o a quella Teorica (se diversa dalla caratteristica primaria). In mancanza di restrizioni, l'abilità è accessibile a tutti in qualsiasi luogo. Ove esplicitamente indicato, l'abilità può essere usata anche da chi non è addestrato, con una penalità di base di -2 alla prova.
- **Sinergie con altre abilità:** chi possiede determinate abilità collegate tra loro ottiene bonus supplementari alle prove di ciascuna.

Caratteristiche del Personaggio

Nel sistema di gioco di D&D, ogni essere è caratterizzato da sei valori che ne definiscono gli attributi fisici e quelli mentali o spirituali: Forza, Destrezza e Costituzione per la parte fisica; Intelligenza, Saggezza e Carisma per quella intellettuale e spirituale. Ognuna di queste

sei caratteristiche è legata al mondo circostante, e su ciascuna si basano le abilità generali che il personaggio apprende.

Al fine di comprendere meglio la relazione che intercorre tra le abilità e le caratteristiche e di riuscire a capire a quale caratteristica attribuire una nuova abilità (nel caso se ne vogliano inventare altre), si descrivono sommariamente le sei caratteristiche sopraccitate, per evidenziare il loro campo di interesse.

Forza: misura la forza muscolare e la prestanza fisica.

Destrezza: misura l'equilibrio, la coordinazione, l'agilità, la rapidità e i riflessi.

Costituzione: misura la resistenza, la tempra e la salute.

Intelligenza: misura la creatività, la perspicacia, la capacità di apprendimento, di memoria e di ragionamento.

Saggezza: misura la percezione della realtà circostante e il buon senso, la forza di volontà e il sesto senso.

Carisma: misura la forza della personalità e dello spirito, il magnetismo e la capacità d'influenzare altre persone.

Abilità Iniziali

Questo sistema di gestione delle abilità generali si basa sull'assegnazione di punti abilità che migliorano gradualmente la competenza del personaggio. Ogni personaggio inizia al 1° livello con un numero fisso di punti abilità in base al ramo d'appartenenza della classe, e aggiunge altri punti gratuiti pari al suo eventuale bonus di Intelligenza. I punti iniziali si determinano come segue:

- Arcani (Mago e sottoclassi): 16
- Divini (Chierico e sottoclassi): 14
- Marziali (Guerriero e sottoclassi): 12
- Furtivi (Ladro e sottoclassi): 8

Ogni classe inoltre possiede una cosiddetta **Abilità Magistrale** che le garantisce 2 punti gratuiti. Eventuali abilità bonus concesse dalla razza o dal ruolo di appartenenza del personaggio si traducono in altri 2 punti abilità gratuiti associati a quelle determinate abilità. Infine, esistono alcune abilità culturali con cui il personaggio riceve un bonus di +1 alla prova solo se vi assegna punti.

Se il PG deriva da una famiglia di bassa estrazione sociale, alla creazione del personaggio sarebbe opportuno che il giocatore scegliesse almeno un'abilità relativa ad un mestiere o ad un tipo di artigianato, che indicherebbe la sua occupazione prima di diventare un avventuriero. Questa non è una regola (a meno che il DM non la imponga come tale), ma serve a rendere il personaggio più credibile.

Questo sistema converte tutte le percentuali delle abilità ladresche in punti abilità (dividendo il valore per 10 e arrotondando per difetto), e associa ogni capacità ladresca ad una specifica abilità generale, i cui punti aumenteranno pro-

gressivamente col livello in maniera automatica.

Abilità ladresca	Abilità generale
Muoversi in Silenzio	<i>Movimento furtivo</i>
Nascondersi nelle Ombre	<i>Movimento furtivo</i>
Scalare Pareti	<i>Scalare</i>
Scassinare Serrature	<i>Scassinare</i>
Sentire Rumori	<i>Percezione</i>
Svuotare Tasche	<i>Manualità</i>
Trovare Trappole	<i>Percezione</i>
Rimuovere Trappole	<i>Esperto di trappole</i>

Effettuare una Prova d'Abilità

Solo il DM può richiedere al giocatore di effettuare una prova di abilità per eseguire una determinata azione. In tal caso il giocatore tira 1d20 e somma al risultato i gradi investiti nell'abilità, il modificatore della caratteristica ad essa associata (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma). La prova riesce se il risultato finale è pari o superiore a 11. Eventuali bonus del caso (dovuti alla situazione o alla sinergia con abilità affini) si aggiungono al tiro di dado, mentre le penalità vanno ad aumentare il risultato richiesto (es. penalità di -2 alla prova indica che il risultato da ottenere per superare la prova è $11+2=13$).

Un risultato di 1 naturale è sempre un fallimento critico e comporta uno svantaggio, mentre un risultato di 20 naturale è sempre un successo critico e comporta un vantaggio immediato per il personaggio (ad esempio una reazione migliore del previsto, un bonus raddoppiato, conoscenze più approfondite, e così via, in base all'abilità coinvolta). Per molte delle abilità viene descritto l'effetto di successo e fallimento critico: ove non compaia, spetta al DM stabilire di volta in volta l'effetto prodotto dal tiro. Un personaggio può ignorare un fallimento critico solo se ha investito almeno 9 punti in quell'abilità.

Nel caso in cui due soggetti si contrappongano nell'esecuzione di una determinata azione che coinvolge una caratteristica o un'abilità generale, è opportuno eseguire una prova di abilità o di caratteristica contrapposta. Ciò significa che per riuscire in una determinata impresa occorre far meglio di qualcun altro che si sta opponendo allo sforzo del soggetto (ad esempio un ladro che vuole liberarsi dalle corde annodate da una guardia, o una spia che cerca di mentire ad un inquisitore). In tal caso, chi riesce nella prova col maggiore scarto vince la prova contrapposta. Se nessuna delle due parti riesce o in caso di pareggio la situazione rimane immutata. Nel caso di una prova contrapposta che riguardi uno sforzo fisico che si protrae (ad esempio una gara di braccio di ferro, o due lottatori avvinghiati), ciascuno dei contendenti ha diritto ad una prova più un numero di tentativi aggiuntivi pari al modificatore di ca-

ratteristica relativo, e si considera solo la prova migliore per capire chi vince.

Nota: tutti i soggetti feriti agiscono con più difficoltà rispetto ad un individuo sano. Questo si riflette anche nelle prove di abilità o di caratteristica con una penalità alla prova in base all'entità delle ferite riportate e dei PF persi come segue:

- metà PF totali persi: prova a -1
- 1/10 PF totali rimasti: prova a -3

Migliorare le Abilità

Man mano che un personaggio avanza di livello può imparare altre abilità o migliorare quelle che già possiede. Ogni personaggio acquisisce altri 2 punti abilità ad ogni livello pari e 1 punto nei livelli dispari. Personaggi Biclasse guadagnano 2 punti ogni livello successivo, mentre i Multiclasse guadagnano punti in base ai livelli acquisiti in ciascuna classe. Una volta raggiunto il 36° livello, un personaggio ottiene un nuovo punto abilità ogni 200.000 PE aggiunti al suo limite.

In alcuni casi è possibile padroneggiare un'abilità non appena raggiunto il nuovo livello, in altri è necessario un periodo di studio, di apprendistato o di addestramento presso qualcuno che già la conosce. Ad eccezione delle abilità di Intelligenza che richiedono addestramento presso un esperto, spetta al DM decidere se l'abilità richieda un istruttore o possa essere sviluppata in maniera autonoma.

Esempio: Rolf è un nano comune del clan Tordur, viene dal Karameikos ed è un guerriero (For +2, Cos +1, Int +1, Des, Sag e Car +0). Al 1° livello ottiene 12 punti abilità, più 1 punto grazie al bonus di Intelligenza, più 2 punti bonus all'abilità *Istinto combattivo* (abilità magistrale del Guerriero), e può beneficiare di un bonus di +1 all'abilità *Fabbro* (abilità razziale) e all'abilità *Conoscenze locali* per essere cresciuto nella comunità di Fortefondo (abilità regionale) se investe almeno 1 punto in ciascuna delle due. Rolf si specializza nelle abilità seguenti (il primo numero indica i gradi di abilità, il secondo il bonus da aggiungere al tiro):
Istinto combattivo (Des): 4 (+0)
Intimidire (For): 4 (+2)
Minatore (Int): 2 (+1)
Fabbro (Int/For): 4 (+2/+4)
Conoscenze locali (In): 1 (+2)

Per superare una prova di *Istinto combattivo* gli basta un risultato su d20 uguale o superiore a 7, dato che può aggiungere al tiro 4 punti per i gradi spesi.

Al 2° livello acquisisce 2 punti che usa per imparare a stare *Allerta* (2 gradi) e al 3° 1 altro punto, con cui migliora il valore di *Fabbro* (5 gradi).

Il valore limite di punti che un personaggio può avere in un'abilità è pari a 2/3 del valore della sua caratteristica relativa, ad eccezione dell'Abilità Magistrale che permette di accumulare gradi pari al punteggio di caratteristica associato. L'unico modo per superare tale limite

è addestrarsi o studiare per un mese presso un maestro con un valore superiore in quell'abilità, per aggiungere al massimo 1 grado ulteriore (limite finale).

Nota: se il punteggio di una caratteristica cresce o diminuisce, anche il valore limite dei punti abilità ad essa connesso aumenta o decresce parimenti; eventuali gradi già assegnati ora in eccesso diventano nuovamente disponibili per il personaggio e dovranno essere ricollocati.

Padroneggiare le Abilità

La seguente tabella illustra le differenze esistenti fra i valori delle abilità che si possono ottenere, in termini di padronanza della capacità e azioni possibili:

Gradi Abilità	Tipo di Prestazione
1-2	Scarsa padronanza Può effettuare semplici prestazioni ma è incapace di svolgere le azioni più difficili.
3-4	Discreta padronanza Competente nei lavori comuni, incostante in situazioni difficili.
5-6	Buona padronanza Fa spesso un buon lavoro, può insegnare ad altri, ed è capace di compiere imprese difficili.
7-8	Eccellente padronanza Può addestrare apprendisti, quasi sempre trova lavoro, e spesso riesce nei compiti più difficili.
9-10	Superba padronanza Può insegnare ai maestri, trova sempre lavoro e molto spesso realizza imprese difficili.
11+	Genio Può insegnare ai maestri più esperti, riesce sempre a trovare lavoro e usa il proprio talento con risultati incredibili (produce capolavori unici).

Alcune abilità possono essere utilizzate solo se il personaggio è addestrato, mentre altre possono essere usate da chiunque anche senza addestramento, anche se in questo caso la prova riceve una penalità di -2. La lista seguente elenca le abilità in base alla necessità di addestramento o meno (l'indicazione è provvista anche nella descrizione dell'abilità).

Abilità usabili senza addestramento

FOR	Cocchiere Intimidire Muscoli Nuotare Saltare Sbilanciare Scalare
DES	Cavalcare Equilibrio Manualità Movimento furtivo
COS	Bere alcolici

INT	Arti domestiche Artigianato (facili) Biblioteconomia Camuffare Conoscenze locali (comuni) Giocare d'azzardo Orientamento Religione (info comuni) Spegnere fuochi Valutare
SAG	Percezione Percepire inganni Senso della direzione
CAR	Cantare Faccia tosta Fingere Imitare suoni Intrattenere Persuasione Raccogliere informazioni

Abilità usabili con addestramento

FOR	Azzuffarsi (1 mese) Frenesia combattiva Scatto Travolgere
DES	Allerta (1 mese) Ambidestria (3 mesi) Arco e scudo (1 mese) Artista del combattimento (6ms) Artista della fuga Atleticità (3 mesi) Camminare sugli alberi (6 mesi) Combattere in volo Estrazione rapida Fintare (1 mese) Istinto combattivo (1 mese) Mano ferma (3 mesi) Nascondere incantesimi (3 ms) Padronanza degli scudi (3 mesi) Padronanza dei bracciali (6 ms) Pattinare (3 mesi) Scassinare (3 mesi) Schivare (1 mese) Sciare (3 mesi) Sorpresa Suonare (6 mesi)
COS	Abbuffarsi Cambio rapido Controllo del corpo Duro a morire Mangiafuoco Metabolismo lento Resistenza Resistere al caldo Resistere al freddo Resistere al veleno Robustezza
INT	Agricoltore (6 mesi) Alchimia (9 mesi) Allevatore (6 mesi) Arte (6 mesi) Artigianato (difficili e complessi) Artigliere (3 mesi) Astronomia (6 mesi) Cacciare (3 mesi) Cartografia (3 mesi) Codici e Leggi (6 mesi) Con. Maledizione Rossa (6 ms) Conoscenze criminali (6 mesi) Conoscenze marziali (6 mesi)

INT	Conoscenze naturali (9 mesi) Conoscenze occulte (9 mesi) Conoscenze planari (9 mesi) Conoscenze spaziali (12 mesi) Contraffazione (3 mesi) Crittografia (6 mesi) Divinazione (6 mesi) Duello magico (3 mesi) Economia e Commercio (6 mesi) Esperto in bevande (3 mesi) Esperto di trappole (3 mesi) Etichetta (3 mesi) Etnografia (12 mesi) Filosofia e Logica (6 mesi) Forgiatura magica (12 mesi) Geniere (3 mesi) Geologia (3 mesi) Ingegneria (9 mesi) Linguistica (6 mesi) Magia arcana (12 mesi) Marinaio (3 mesi) Matematica e Geometria (6 ms) Meccanica fantastica (9 mesi) Medicina (9 mesi) Metallurgia (6 mesi) Minatore (3 mesi) Miti e Leggende (6 mesi) Parlare una lingua (6 mesi) Pilotare (6 mesi) Planetologia (9 mesi) Politica (6 mesi) Psichiatria (12 mesi) Religione (9 mesi) Segnalazione (3 mesi) Sopravvivenza (3 mesi) Strategia e Tattica (6 mesi) Tanatologia (3 mesi) Torturare (3 mesi) Tossicologia (9 mesi)
SAG	Combattere alla cieca (3 mesi) Concentrazione (3 mesi) Coraggio Ferrea volontà (1 mese) Meditazione (1 mese) Psicometria Senso del pericolo Sesto senso Spelljammer (1 mese) Viaggio onirico (3 mesi)
CAR	Autorità Canti di battaglia (3 mesi) Empatia animale (3 mesi) Guarire (3 mesi) Incantesimo inarrestabile (3 ms) Ipnottizzare (3 mesi) Schernire Sguardo glaciale

Le Abilità e il Master

Il Master decide quando un giocatore può effettuare una prova di abilità, ed è lui che ne determina gli effetti in ultima istanza. Il DM non dovrebbe permettere ai giocatori di tirare dadi in continuazione, ma solo nei momenti più critici. Ad esempio, un gruppo di cacciatori per seguire tracce dovrebbe effettuare una prova di *Percezione* all'inizio della battuta e in seguito solo quando la situazione cambia (la preda attraversa un ruscello, cambia il terreno, il sole tramonta, inizia a piovere, si fermano per riposare, ecc.).

Il Master decide quanto tempo trascorre mentre il PG effettua il suo tentativo. Il tempo occorrente per cercare una traccia su un certo tipo di terreno potrebbe essere di circa 30 secondi, mentre per fabbricare un buon arco potrebbe volerci un giorno intero.

Ci sono due cose che il DM deve tenere presente quando entrano in gioco le abilità generali. In primo luogo, molte di esse dovrebbero essere usate solo nei confronti dei PNG, e quelle che servono per convincere altri personaggi dovrebbero richiedere una minima interpretazione da parte dei giocatori. In secondo luogo, il Master non deve mai permettere ad un giocatore di abusare delle proprie abilità per ottenere dei risultati assurdi, e dovrebbe ignorare o penalizzare chiunque dovesse insistere con questo atteggiamento, premiando invece quelli che usano le loro abilità con acume.

Arti e Mestieri

I cosiddetti mestieri indicano occupazioni in cui la messa in pratica di determinate conoscenze o consuetudini serve a produrre oggetti o servizi (es. *Agricoltore*, *Esperto in bevande*, *Fabbro*), oppure in cui determinate capacità legate a caratteristiche fisiche non producono oggetti ma rendono un servizio (es. *Cocchiere*, *Intrattenere*). I mestieri sono quindi attività variegata, e coinvolgono per lo più abilità legate all'Artigianato e alle Arti (Intelligenza), o in casi più particolari abilità legate a Forza e Carisma.

Di seguito si riporta una lista dei mestieri più comuni, con annesse le capacità richieste per quelle occupazioni.

Agricoltore: *Agricoltore* (Int)
Alchimista: *Alchimia* (Int), *Tossicologia* (Int)
Addestratore: *Allevatore* (Int), *Empatia animale* (Car)
Allevatore / Pastore / Mandriano: *Allevatore* (Int)
Artigliere: *Artigliere* (Int)
Attore: *Arte: Teatro* (Int), *Fingere* (Car)
Avvocato: *Arte: Oratoria* (Int), *Codici e Leggi* (Int), *Persuasione* (Car)
Becchino / Imbalsamatore / Tassidermista: *Tanatologia* (Int)
Bibliotecario: *Biblioteconomia* (Int)
Birraio: *Esperto in bevande: birra* (Int)

Boscaiolo: *Boscaiolo* (Int)
Bottaio: *Bottaio* (Int)
Burocrate: *Codici e Leggi* (Int)
Cacciatore: *Cacciare* (Int), *Esperto di trappole* (Int)
Calzolaio: *Calzolaio* (Int)
Canestraio: *Canestraio* (Int)
Carbonaio: *Carbonaio* (Int)
Carpentiere: *Carpentiere* (Int)
Carradore: *Carradore* (Int)
Cartaio: *Cartaio* (Int)
Cartografo: *Cartografia* (Int)
Ceramista: *Ceramista* (Int)
Chiavaio: *Fabbro* (Int)
Ciambellano: *Etichetta* (Int), *Politica* (Int)
Cocchiere: *Cocchiere* (For)
Contabile: *Economia e Commercio* (Int)
Cordaio: *Cordaio* (Int)
Costruttore / Muratore: *Ingegneria edile* (Int) o *Muratore* (Int)
Crittografo: *Crittografia* (Int)
Cuoco: *Arti domestiche* (Int)
Dispensiere: *Arti domestiche* (Int)
Distillatore: *Esperto in bevande: liquori* (Int)
Erborista: *Conoscenze naturali* (Int)
Fabbricante d'armi: *Fabbro* (Int) o *Fabbricare armi da fuoco* (Int) o *Fabbricare armi da tiro* (Int)
Fabbricante di strumenti / Liutaio: *Fabbricare strumenti musicali* (Int)
Fabbro: *Fabbro* (Int), *Armaio* (Int)
Facchino/Bracciante: *Muscoli* (For)
Falconiere: *Allevatore di rapaci* (Int)
Falegname: *Falegname* (Int)
Falsario: *Contraffazione* (Int)
Geniere: *Geniere* (Int)
Gioielliere / Orefice: *Arte: Oreficeria* (Int)
Giudice / Magistrato: *Codici e Leggi* (Int), *Percepire inganni* (Sag)
Giullare / Acrobata: *Intrattenere* (Car), *Equilibrio* (Des) o *Manualità* (Des)
Guaritore / Medico: *Medicina* (Int) o *Guarire* (Car)
Illuminatore: *Illuminatore* (Int)
Ingegnere navale: *Ingegneria navale* (Int) o *Ingegneria aeronavale* (Int)
Insegnante / Precettore: varie Conoscenze o Scienze (Int)
Intarsiatore / Ebanista: *Arte: Intarsio* (Int)
Interprete / Traduttore: *Parlare una lingua* (Int), *Linguistica* (Int)
Invettore: *Meccanica fantastica* (Int)
Investigatore: *Percepire inganni* (Sag), *Percezione* (Sag), *Raccogliere informazioni* (Car)
Levatrice: *Medicina* (Int)
Maggiordomo: *Arti domestiche* (Int), *Etichetta* (Int)
Maniscalco: *Fabbro* (Int)
Marinaio: *Equilibrio* (Des), *Marinaio* (Int)
Medium: *Psicometria* (Sag) o *Spiritismo* (Sag)
Mendicante: *Faccia tosta* (Car)
Mercante: *Economia e Commercio* (Int), *Persuasione* (Car), *Valutare* (Int)
Militare / Soldato: *Conoscenze marziali* (Int)
Minatore: *Minatore* (Int)

Musicista: *Arte: Musica* (Int), *Suonare* (Des)
Navigatore / Nostramo: *Orientamento* (Int) o *Conoscenze spaziali* (Int), *Cartografia* (Int)
Oste: *Esperto in bevande* (Int), *Arti domestiche* (Int)
Pellettieri: *Pellettieri* (Int)
Pescatore: *Sopravvivenza* (Int)
Pipaio: *Pipaio* (Int)
Pittore: *Arte: Pittura* (Int)
Politico / Cortigiano / Diplomatico: *Codici e Leggi* (Int), *Persuasione* (Car), *Politica* (Int)
Pompieri: *Spegnere fuochi* (Int)
Ricettatore: *Conoscenze criminali* (Int)
Saggio: almeno tre *Conoscenze* (Int)
Sarto: *Sarto* (Int)
Scalpellino: *Scalpellino* (Int)
Scriba / Copista: *Arte: Calligrafia* (Int)
Scrittore / Poeta: *Arte: Poesia e Prosa* (Int)
Scultore: *Arte: Scultore* (Int)
Sellaio: *Sellaio* (Int)
Siniscalco / Balivo: *Codici e Leggi* (Int), *Economia e Commercio* (Int)
Teologo: *Religione* (Int), *Filosofia e Logica* (Int)
Tessitore: *Tessitore* (Int)
Tintore: *Tintore* (Int)
Torturatore: *Torturare* (Int)
Trovatore / Menestrello: *Miti e Leggende* (Int), *Suonare* (Des) o *Cantare* (Car) o *Intrattenere* (Car)
Ufficiale militare: *Conoscenze marziali* (Int), *Strategia e Tattica* (Int), *Autorità* (Car) o *Canti di battaglia* (Car)
Veggente: *Divinazione* (Int)
Verniciatore: *Verniciatore* (Int)
Veterinario: *Medicina Animale* (Int)
Vetraio: *Vetraio* (Int)
Viticoltore: *Esperto in bevande: vini* (Int)

Conoscenze e Scienze

Le cosiddette abilità di Conoscenza sono associate all'Intelligenza e si riferiscono ad una grande varietà di informazioni relative a un determinato argomento che vengono apprese tramite lo studio e in parte tramite l'esperienza empirica e memorizzate per essere riutilizzate. Le conoscenze si distinguono dalle vere e proprie Scienze poiché queste ultime hanno sempre applicazioni pratiche, dato che lo scopo ultimo è produrre cambiamenti nel mondo empirico attraverso l'uso di strumenti particolari, mentre le conoscenze pure restano teoriche.

Una prova di abilità relativa a una conoscenza pura è necessaria per ricordare informazioni oscure o per formare ipotesi sulla base di informazioni scarse. Un successo critico permette di ricordare tutto e fornisce un'intuizione utile per risolvere la situazione. Un fallimento critico fornisce conclusioni tanto errate da mettere in pericolo o in ridicolo il soggetto.

Di seguito vengono elencate tutte le abilità di Conoscenza e di Scienza disponibili in questo manuale.

CONOSCENZE

Arte, Astronomia, Biblioteconomia, Cartografia, Codici e Leggi, Conoscenza della Maledizione Rossa, Conoscenze criminali, Conoscenze locali, Conoscenze marziali, Conoscenze naturali, Conoscenze occulte, Conoscenze planari, Conoscenze spaziali, Crittografia, Divinazione, Economia e Commercio, Etichetta, Etnografia, Filosofia e Logica, Geologia, Linguistica, Magia arcana, Matematica e Geometria, Miti e Leggende, Parlare una lingua, Planetologia, Politica, Religione, Strategia e Tattica.

SCIENZE

Alchimia, Forgiatura magica, Ingegneria (aerospaziale; edile; navale; sotterranea), Meccanica fantastica, Medicina, Metallurgia, Psichiatria, Tanatologia, Tossicologia.

Abilità obbligatorie ed appropriate per Classi e Razze

I giocatori sono liberi di scegliere le abilità dei loro personaggi, ma è compito del DM fare in modo che queste siano in qualche modo attinenti con la cultura e il modo di vivere tipico delle loro razze. Per questo, per ogni classe o razza giocabile occorre scegliere determinate capacità direttamente collegate alla propria cultura o alle attitudini razziali.

Qui di seguito sono elencate le classi e le razze disponibili ai giocatori nell'ambientazione di *Mystara*; si faccia riferimento al manuale *Classi di Mystara* per le classi, e a *Razze di Mystara* per le razze. Si elencano per ciascuna classe l'abilità **Magistrale** (2 gradi gratuiti iniziali, con la possibilità di raggiungere un valore finale pari alla caratteristica associata, mentre per tutte le altre il valore limite in gradi è pari a 2/3 della caratteristica di riferimento), eventuali abilità **Bonus** ottenute gratuitamente e derivate da attitudini razziali (2 gradi gratuiti iniziali), quelle **Obbligatorie** (che il personaggio deve possedere) e quelle **Consigliate** (cioè tipiche ma non indispensabili per quella classe o razza), ciascuna seguita dall'abbreviazione della caratteristica a cui è associata.

Nota: queste sono indicazioni generali. Laddove un qualsiasi supplemento ufficiale per *Dungeons & Dragons* (come gli *Atlanti*) riporti altre abilità obbligatorie o consigliate per i personaggi provenienti da zone specifiche o appartenenti a classi particolari di razze, il DM ed i giocatori potranno far riferimento ad esse.

CLASSI & SOTTOCLASSI

ASCETA

Magistrale: *Concentrazione* (Sag)
Obbligatorie: *Meditazione* (Sag), *Religione* (Int)
Consigliate: *Ferrea volontà* (Sag), *Metabolismo lento* (Cos), *Percepire inganni* (Sag), *Resistenza* (Cos), *Senso del pericolo* (Sag), *Sopravvivenza* (Int)

ASSASSINO

Magistrale: *Sorpresa* (Des)
Obbligatorie: *Schivare* (Des) e una tra *Istinto combattivo* (Des) o *Estrazione rapida* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Ambidestria* (Des), *Camuffare* (Int), *Conoscenze criminali* (Int), *Mano ferma* (Des), *Senso del pericolo* (Sag), *Tossicologia* (Int)

BARBARO

Magistrale: *Duro a morire* (Cos)
Obbligatorie: *Istinto combattivo* (Des)
Consigliate: *Azzuffarsi* (For), *Allerta* (Des), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Resistenza* (Cos)

BARDO

Magistrale: *Cantare* (Car)
Obbligatorie: *Religione* (Int), un tipo di *Arte* (Int) e un'altra abilità in base alla specializzazione bardica:
Artista: *Intrattenere* (Car)
Eroe: *Coraggio* (Sag)
Sapiente: *Divinazione* (Int)
Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Miti e Leggende* (Int), *Persuasione* (Car)

CAMPIONE CONSACRATO

Magistrale: *Religione* (Int)
Obbligatorie: *Istinto combattivo* (Des), altre abilità in base all'immortale venerato [vedi *Codex Immortalis*]
Consigliate: *Allerta* (Des), *Autorità* (Car), *Conoscenze marziali* (Int), *Coraggio* (Sag), *Muscoli* (For), *Resistenza* (Cos), *Strategia e Tattica* (Int)

CANALIZZATORE

Magistrale: *Forgiatura magica* (Int)
Obbligatorie: *Magia arcana* (Int) e una seconda in base al focus:
Bacchette: *Duello magico* (Int)
Congegni: *Meccanica fantastica* (Int)
Elisir: *Alchimia* (Int)
Gemme: *Arte - Oreficeria* (Int)
Lame: *Artigianato - Fabbro* (Int)
Sigilli: *Concentrazione* (Sag)
Suoni: *Suonare* (Des)
Consigliate: *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Nascondere incantesimi* (Des), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

CHIERICO

Magistrale: *Religione* (Int)
Obbligatorie: *Concentrazione* (Sag), altre abilità in base all'immortale venerato [vedi *Codex Immortalis*]
Consigliate: *Conoscenze locali* (Int), *Divinazione* (Int), *Duello magico* (Int), *Forgiatura magica* (Int), *Guarire* (Car), *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Medicina* (Int), *Percepire inganni* (Sag)

DRUIDO

Magistrale: *Conoscenze naturali* (Int)
Obbligatorie: *Religione: Druidismo* (Int), *Sopravvivenza* (Int)
Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Empatia animale* (Car), *Forgiatura magica* (Int), *Guarire* (Car), *Resistenza* (Cos)

ELEMENTALOR

Magistrale: *Incantesimo inarrestabile* (Car)
Obbligatorie: *Magia arcana elementale* (Int)
Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Duello magico* (Int), *Forgiatura magica* (Int), *Istinto combattivo* (Des), *Nascondere incantesimi* (Des)

ELETTO

Magistrale: *Concentrazione* (Sag)
Obbligatorie: *Religione* (Int), altre abilità in base all'immortale venerato [vedi *Codex Immortalis*]
Consigliate: *Autorità* (Car), *Conoscenze occulte* (Int), *Forgiatura magica* (Int), *Guarire* (Car), *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Percepire inganni* (Sag), *Persuasione* (Car), *Senso del pericolo* (Sag)

GUERRIERO

Magistrale: *Istinto combattivo* (Des)
Obbligatorie: un'abilità di Forza
Consigliate: *Allerta* (Des), *Ambidestria* (Des), *Artista del combattimento* (Des), *Azzuffarsi* (For), *Cavalcare* (Des), *Conoscenze marziali* (Int), *Duro a morire* (Cos), *Estrazione rapida* (Des), *Fintare* (Des), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Muscoli* (For), *Resistenza* (Cos), *Sbilanciare* (For), *Strategia e Tattica* (Int), *Travolgere* (For)

LADRO

Magistrale: *Manualità* (Des) o *Scassinare* (Des) a scelta del giocatore
Obbligatorie: *Conoscenze criminali* (Int), *Schivare* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Ambidestria* (Des), *Artista del combattimento* (Des), *Artista della fuga* (Des), *Contraffazione* (Int), *Equilibrio* (Des), *Fingere* (Car), *Sorpresa* (Des), *Tossicologia* (Int)

MAESTRO DELLE OMBRE

Magistrale: *Movimento furtivo* (Des)
Obbligatorie: *Magia arcana: ombra* (Int), *Schivare* (Des)
Consigliate: *Camuffare* (Int), *Concentrazione* (Sag), *Conoscenze criminali* (Int), *Fingere* (Car), *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Nascondere l'incantesimo* (Des), *Sorpresa* (Des), *Tossicologia* (Int)

MAGO

Magistrale: *Magia arcana* (Int)
Obbligatorie: *Forgiatura magica* (Int)
Consigliate: *Alchimia* (Int), *Concentrazione* (Sag), *Conoscenze occulte* (Int), *Conoscenze planari* (Int), *Duello magico* (Int), *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Miti e Leggende* (Int), *Nascondere incantesimi* (Des), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

MISTICO

Magistrale: *Ferrea volontà* (Sag)
Obbligatorie: *Allerta* (Des), *Conoscenze marziali* (Int), *Equilibrio* (Des), *Schivare* (Des)
Consigliate: *Coraggio* (Sag), *Istinto combattivo* (Des), *Metabolismo lento* (Cos), *Resistenza* (Cos)

OCCULTISTA

Magistrale: *Conoscenze occulte* (Int)
Obbligatorie: *Autorità* (Car) o *Persuasione* (Car)
Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Duello magico* (Int), *Forgiatura magica* (Int), *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Valutare* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

RANGER

Magistrale: *Cacciare* (Int)
Obbligatorie: *Allevatore* (Int), *Estrazione rapida* (Des), *Istinto combattivo* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Ambidestria* (Des), *Conoscenze marziali* (Int), *Mano ferma* (Ds), *Sorpresa* (Des), un *Artigianato* per fabbricare armi (Int)

RODOMONTE

Magistrale: *Schivare* (Des)
Obbligatorie: *Equilibrio* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Ambidestria* (Des), *Coraggio* (Sag), *Istinto combattivo* (Des), *Persuasione* (Car), *Sorpresa* (Des)

SANTO DELLE ARMI

Magistrale: *Artigianato legato all'arma* (*Falegname*, *Fabbro*, *Fabbricare armi da tiro o da fuoco*)
Obbligatorie: *Istinto combattivo* (Des) o *Estrazione rapida* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Ambidestria* (Des), *Coraggio* (Sag), *Fintare* (Des), *Forgiatura magica* (Int), *Intimidire* (For), *Schivare* (Des), *Sguardo glaciale* (Car)

SCIAMANO SPIRITUALE

Magistrale: *Conoscenze planari: Mondo degli Spiriti* (Int)
Obbligatorie: *Conoscenze naturali* (Int), *Religione* (Int), *Sesto senso* (Sag)
Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Conoscenze occulte* (Int), *Forgiatura magica* (Int), *Guarire* (Car)

SEGUGIO

Magistrale: *Percezione* (Sag)
Obbligatorie: *Schivare* (Des) e una *Conoscenza* (Int)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Camuffare* (Int), *Conoscenze criminali* (Int), *Conoscenze locali* (Int), *Orientamento* (Int), *Percepire inganni* (Sag), *Raccogliere informazioni* (Car), *Sopravvivenza* (Int)

STREGONE

Magistrale: *Concentrazione* (Sag)
Obbligatorie: *Incantesimo inarrestabile* (Car)
Consigliate: *Duello magico* (Int), *Forgiatura magica* (Int), *Magia arcana* (Int), *Nascondere incantesimi* (Des), *Percezione* (Sag), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

TEURGO

Magistrale: *Meditazione* (Sag)
Obbligatorie: *Forgiatura magica* (Int), *Magia arcana* (Int)
Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Conoscenze occulte* (Int), *Conoscenze planari* (Int), *Duello magico* (Int), *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Religione* (Int)

TROVATORE

Magistrale: *Intrattenere* (Car)
Obbligatorie: *Schivare* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Arte: Canto, Musica, Oratoria e Teatro* (Int), *Artista del combattimento* (Des), *Camuffare* (Int), *Cantare* (Car), *Conoscenze locali* (Int), *Faccia tosta* (Car), *Fingere* (Car), *Persuasione* (Car), *Sorpresa* (Des)

RAZZE COMUNI

DRAGHETTO SILVANO (WOODRAKE) [PC1]

Bonus: *Conoscenze occulte ancestrali* (Int), *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)
Obbligatorie: *Intrattenere* (Car)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Cantare* (Car), *Equilibrio* (Des), *Fingere* (Car), *Sopravvivenza* (Int), *Sesto Senso* (Sag), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

ELFO, BRUNO (BELCADIZ) [GAZ3]

Bonus: *Allerta* (Des)
Obbligatorie: *Etichetta* (Int)
Consigliate: *Artista del combattimento* (Des), *Codici e Leggi* (Int), *Coraggio* (Sag), *Intrattenere* (Car), *Percepire inganni* (Sag), *Persuasione* (Car), *Sguardo glaciale* (Car), qualsiasi *Conoscenza* (Int) o *Arte* (Int)

ELFO, CHIARO (FAIR ELF)

[RC, GAZ5, HW]
Bonus: *Movimento furtivo* (Des)
Obbligatorie: *Allerta* (Des)
Consigliate: *Artista del combattimento* (Des), *Cacciare* (Int), *Fabbricare armi da tiro* (Int), *Schivare* (Des), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

ELFO, DEL MARE (WATER ELF – MEDI-TOR) [GAZ9]

Bonus: *Orientamento* (Int)
Obbligatorie: *Nuotare* (For), un tipo di *Artigianato* (Int)
Consigliate: *Etnografia* (Int), *Equilibrio* (Des), *Marinaio* (Int), *Orientamento* (Int), *Percezione* (Sag), *Sopravvivenza: mare* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

ELFO, SILVANO (WOOD ELF)

[RC, GAZ5, GAZ9, HW]
Bonus: *Equilibrio* (Des)
Obbligatorie: *Camminare sugli alberi* (Des)
Consigliate: *Artista del combattimento* (Des), *Cacciare* (Int), *Fabbricare armi da tiro* (Int), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag), *Sopravvivenza: foresta* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

RAZZE NON COMUNI

GNOMO, DEL CIELO (SKYGNOME) [PC2]

Bonus: *Equilibrio* (Des)

Obbligatorie: *Meccanica fantastica* (Int)

Consigliate: *Carpentiere* (Int), *Cavalcare esseri volanti* (Des), *Ingegneria aerospaziale* (Int), *Orientamento* (Int), *Pilotare* (Int), *Senso della direzione* (Sag), qualsiasi tipo di *Scienza* (Int)

GNOMO, DI TERRA [PC2]

Bonus: *Minatore* (Int)

Obbligatorie: un *Artigianato* (Int)

Consigliate: *Ingegneria sotterranea* (Int), *Matematica e Geometria* (Int), *Meccanica fantastica* (Int), *Metallurgia* (Int), *Oreficeria* (Int), *Senso della direzione* (Sag), qualsiasi *Scienza* (Int)

HALFLING O HIN [RC, GAZ8]

Obbligatorie: un *Artigianato* (Int)

Consigliate: *Abbuffarsi* (Cos), *Agricoltura* (Int), *Artista del combattimento* (Des), *Cantare* (Car), *Conoscenze naturali* (Int), *Esperto in bevande* (Int), *Intrattenere* (Car), *Pipaio* (Int), *Sarto* (Int)

LUPIN [SCS]

Bonus: *Combattere alla cieca* (Sag), *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)

Obbligatorie: *Senso del pericolo* (Sag)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Cacciare* (Int), *Istinto combattivo* (Des), *Resistenza* (Cos), *Saltare* (For), *Scatto* (For), *Sesto Senso* (Sag), *Sopravvivenza* (Int)

NANO, COMUNE (DENWARF) [RC]

Bonus: *Bere alcolici* (Cos)

Obbligatorie: un tipo di *Artigianato* (Int)

Consigliate: *Conoscenze locali* (Int), *Esperto di trappole* (Int), *Forgiatura magica* (Int), *Ingegneria* (Int), *Metallurgia* (Int), *Minatore* (Int), *Oreficeria* (Int), *Scalare* (For), *Scultore* (Int)

ORCHETTO [GAZ10]

Bonus: *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)

Obbligatorie: *Istinto combattivo* (Des)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Cacciare* (Int), *Empatia animale* (Car), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Resistenza* (Cos), *Strategia e Tattica* (Int)

RAKASTA [SCS]

Bonus: *Combattere alla cieca* (Sag), *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)

Obbligatorie: *Allerta* (Des), *Equilibrio* (Des)

Consigliate: *Istinto combattivo* (Des), *Metabolismo lento* (Cos), *Movimento furtivo* (Des), *Schivare* (Des), *Senso del pericolo* (Sag), *Sesto Senso* (Sag)

SIDHE [PC1]

Bonus: *Conoscenze occulte ancestrali* (Int), *Magia arcana (fate)* (Int)

Obbligatorie: *Persuasione* (Car)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Artista del combattimento* (Des), *Cantare* (Car), *Cavalcare* (Des), *Intrattenere* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag), qualsiasi *Arte* (Int) o *Conoscenza* (Int)

ARANEA [SCS]

Bonus: *Senso del pericolo* (Sag)

Obbligatorie: *Magia arcana* (Int)

Consigliate: *Duello magico* (Int), *Equilibrio* (Des), *Fingere* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag), *Sorpresa* (Des), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

ARPIA [PC2]

Bonus: *Cantare* (Car)

Obbligatorie: *Senso della direzione* (Sag)

Consigliate: *Cacciare* (Int), *Combattere in volo* (Des), *Movimento furtivo* (Des), *Schivare* (Des), *Sorpresa* (Des)

BROWNIE [PC1]

Bonus: *Conoscenze occulte ancestrali* (Int), *Movimento furtivo* (Des)

Obbligatorie: *Arti domestiche* (Int)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Bere alcolici* (Cos), *Cantare* (Car), *Esperto in bevande* (Int), qualsiasi *Artigianato* (Int)

BUGBEAR [GAZ10]

Bonus: *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)

Obbligatorie: *Sorpresa* (Des)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Azzuffarsi* (For), *Duro a morire* (Cos), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Istinto combattivo* (Des), *Muscoli* (For)

CAMALEONTIDE (WALLARA) [OHP]

Bonus: *Orientamento* (Sag)

Obbligatorie: *Miti e Leggende* (Int)

Consigliate: *Conoscenze locali* (Int), *Conoscenze naturali* (Int), *Empatia animale* (Car), *Religione: wallara* (Int), *Segnalazione: wallara* (Int), *Viaggio onirico* (Sg)

CAYMA [SCS]

Bonus: *Nuotare* (For)

Obbligatorie: *Movimento furtivo* (Des)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Esperto di trappole* (Int), *Orientamento* (Int), *Sorpresa* (Des), qualsiasi *Artigianato* (Int)

CENTAURO [PC1]

Obbligatorie: *Scatto* (For)

Consigliate: *Conoscenze naturali* (Int), *Fabbricare d'armi da tiro* (Int), *Travolgere* (For), qualsiasi *Conoscenza*

COBOLDO [GAZ10]

Bonus: *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)

Obbligatorie: *Artista della fuga* (Ds)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Esperto di trappole* (Int), *Movimento furtivo* (Des), *Orientamento* (Int), *Sorpresa* (Des)

DIAVOLETTO SILVESTRE

(WOOD IMP) [PC1]

Obbligatorie: *Cavalcare* (Des)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Allevatore di aracnidi giganti* (Int), *Cacciare* (Int), *Movimento furtivo* (Des), *Sorpresa* (Des)

DRIADE [PC1]

Bonus: *Sopravvivenza* (Int)

Obbligatorie: *Conoscenze naturali* (Int)

Consigliate: *Arte: Danza* (Int), *Cantare* (Car), *Empatia animale* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Percezione* (Sag)

ELFO, ACQUATICO (AQUARENDI) [PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)

Obbligatorie: *Etnografia marina* (Int)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Movimento furtivo* (Des), *Persuasione* (Car), *Religione: Tallivai o Manwara* (Int), *Senso del pericolo* (Sag), *Sopravvivenza: mare* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

ELFO, ALATO (EE'AAR) [OHP]

Bonus: *Combattere in volo* (Des)

Obbligatorie: *Resistere al freddo* (Cos)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Miti e leggende* (Int), *Orientamento* (Int), *Percezione* (Sag), *Sopravvivenza* (Int), *Vetraio* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

ELFO, DELL'OMBRA (SHADOWELF – SCHATTENALF) [HW, GAZ13]

Bonus: *Percezione* (Sag)

Obbligatorie: *Orientamento* (Int)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Ambidestria* (Des), *Etnografia* (Int), *Geologia* (Int), *Movimento furtivo* (Des), *Sopravvivenza: sottosuolo* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int), qualsiasi *Artigianato* (Int)

ENDUK [OHP]

Obbligatorie: *Miti e leggende* (Int)

Consigliate: *Codici e leggi enduk* (Int), *Intimidire* (For), *Orientamento* (Int), *Percepire inganni* (Sag), *Religione enduk* (Int), *Senso della direzione* (Sag), qualsiasi *Conoscenza* (Int) o *Artigianato* (Int)

FAENARE [PC2]

Bonus: *Cantare* (Car)

Obbligatorie: *Religione faenare* (Int)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Combattere in volo* (Des), *Intrattenere* (Car), *Miti e Leggende* (Int), *Orientamento* (Int), *Sopravvivenza: montagne* (Int)

FAUNO (SATIRO) [PC1]

Obbligatorie: *Suonare: fiati* (Des)

Consigliate: *Abbuffarsi* (Cos), *Bere alcolici* (Cos), *Esperto in vini* (Int), *Movimento furtivo* (Des), *Saltare* (For), *Percezione* (Sag), *Sopravvivenza: foresta* (Int)

FOLLETTO (PIXIE) [PC1]

Bonus: *Combattere in volo* (Des), *Conoscenze occulte ancestrali* (Int)

Obbligatorie: *Istinto combattivo* (Des)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Artista del combattimento* (Des), *Cantare* (Car), *Combattere in volo* (Des), *Istinto combattivo* (Des), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

GNOLL [GAZ10]

Bonus: *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)

Obbligatorie: *Intimidire* (For)

Consigliate: *Azzuffarsi* (For), *Allerta* (Des), *Cacciare* (Int), *Frenesia combattiva* (For), *Istinto combattivo* (Des)

GNOMO, DEI GHIACCI (ICE GNOME) O DEL FUOCO [HW]

Bonus: *Resistere al freddo* (Cos)

Obbligatorie: *Resistenza* (Cos)

Consigliate: *Meccanica fantastica* (Int), *Metallurgia* (Int), *Scalare* (For), *Sciare* (Des), *Sopravvivenza* (Int)

GOBLIN [GAZ10]

Bonus: *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)
Obbligatorie: *Empatia animale* (Car)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Faccia tosta* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Orientamento* (Int), *Sorpresa* (Des)

GREMLIN [PC2]

Bonus: *Conoscenze occulte ancestrali* (Int), *Equilibrio* (Des)
Obbligatorie: *Movimento furtivo* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Artista della fuga* (Des), *Faccia tosta* (Car), *Sorpresa* (Des), *Sopravvivenza* (Int)

GURRASH (UOMO ALLIGATORE) [SCS]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Frenesia combattiva* (For), *Resistenza* (Cos)
Consigliate: *Azzuffarsi* (For), *Intimidire* (For), *Muscoli* (For), *Resistenza* (Cos)

HOBGOBLIN [GAZ10]

Bonus: *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)
Obbligatorie: *Intimidire* (For)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Azzuffarsi* (For), *Frenesia combattiva* (For), *Istinto combattivo* (Des), *Sopravvivenza* (Int)

HSIAO [PC1]

Bonus: *Religione hsiao* (Int)
Obbligatorie: *Orientamento* (Int)
Consigliate: *Conoscenze naturali* (Int), *Miti e Leggende* (Int), *Percezione* (Sag), *Sopravvivenza: foresta* (Int)

HUTAAKANO [HW]

Bonus: *Percezione* (Sag, incluso *Fiutare*)
Obbligatorie: un'abilità in base alla casta di appartenenza – Sacerdoti: *Religione* (Int); Funzionari: *Codici e Leggi* (Int); Lavoratori: un *Artigianato* (Int)
Consigliate: *Autorità* (Car), *Meditazione* (Sag), *Senso del pericolo* (Sag), *Valutare* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

KNA [PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Valutare* (Int)
Consigliate: *Cavalcare* (Des), *Conoscenze locali* (Int), *Economia e Commercio* (Int), *Persuasione* (Car), *Valutare* (Int)

KOPRU [PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Fingere* (Car)
Consigliate: *Ipnottizzare* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Muscoli* (For), *Resistenza* (Cos), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

LEPRECAUNO / CLURICAUNO [PC1]

Bonus: *Conoscenze occulte ancestrali* (Int), *Forgiatura magica* (Int),
Obbligatorie: *Bere alcolici* (Cos), un tipo di *Artigianato* (Int)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Esperto di bevande* (Int), *Intrattenere* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Oreficeria* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

LUCERTOLOIDE [HW]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Metabolismo lento* (Cos)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Cacciare* (Int), *Movimento furtivo* (Des), *Resistenza* (Cos), *Sopravvivenza* (Int)

MARINIDE (MERROW) [PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Empatia animale* (Car)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Cavalcare* (Des), *Movimento furtivo* (Des), *Persuasione* (Car), *Senso della direzione* (Sag)

NAGPA [PC2]

Bonus: *Meditazione* (Sag)
Obbligatorie: *Forgiatura magica* (Int)
Consigliate: *Conoscenze occulte* (Int), *Etnografia* (Int), *Miti e Leggende* (Int), *Senso del pericolo* (Sag), *Valutare* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

NANO, ANTICO (KOGOLOR) [HW]

Bonus: *Scalare* (For)
Obbligatorie: *Segnalazione: Yodel* (Int)
Consigliate: *Cantare* (Car), *Conoscenze naturali* (Int), *Forgiatura magica* (Int), *Oreficeria* (Int), *Scultore* (Int), *Sopravvivenza* (Int), qualsiasi *Artigianato* (Int)

NANO, CORROTTO (MODRIGSWERG) [GAZ7]

Bonus: *Minatore* (Int)
Obbligatorie: *Forgiatura magica* (Int)
Consigliate: *Conoscenze occulte* (Int), *Esperto di trappole* (Int), *Fabbro* (Int), *Ingegneria sotterranea* (Int), *Meccanica fantastica* (Int), *Metallurgia* (Int)

NIXIE [PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Empatia animale* (Car)
Consigliate: *Arte: Danza* (Int), *Cantare* (Car), *Fingere* (Car), *Intrattenere* (Car), *Movimento furtivo* (Des)

ORCO [GAZ10]

Bonus: *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)
Obbligatorie: *Intimidire* (For)
Consigliate: *Abbuffarsi* (Cos), *Azzuffarsi* (For), *Bere alcolici* (Cos), *Cacciare* (Int), *Istinto combattivo* (Des), *Muscoli* (For), *Resistenza* (Cos), *Scalare* (For)

PEGATAURO [PC2]

Bonus: *Combattere in volo* (Des)
Obbligatorie: *Resistenza* (Cos)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Duro a morire* (Cos), *Istinto combattivo* (Des), *Orientamento* (Int), *Travolgere* (For)

PHANATON [OHP]

Bonus: *Equilibrio* (Des), *Percezione* (Sag, incluso *Fiutare*)
Obbligatorie: *Camminare sugli alberi* (Des), *Sorpresa* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Imitare suoni* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Schivare* (Des), *Sopravvivenza: foresta* (Int)

POOKA [PC1]

Bonus: *Conoscenze occulte ancestrali* (Int), *Intrattenere* (Car), *Percezione* (Sag)
Obbligatorie: *Miti e leggende* (Int)

Consigliate: *Giocare d'azzardo* (Int), *Persuasione* (Car), *Sopravvivenza* (Int)

SHAZAK [SCS]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Movimento furtivo* (Des), *Resistenza* (Cos)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Cacciare* (Int), *Sopravvivenza: palude* (Int), *Sorpresa* (Des)

SQUALOIDE (SHARK-KIN) [PC3]

Bonus: *Nuotare* (For), *Percezione* (include *Fiutare*)
Obbligatorie: *Azzuffarsi* (For)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Cacciare* (Int), *Empatia animale* (Car), *Ferrea volontà* (Sag), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Orientamento* (Int)

SPIRITELLO (SPRITE) [PC1]

Bonus: *Combattere in volo* (Des), *Conoscenze occulte ancestrali* (Int)
Obbligatorie: *Equilibrio* (Des)
Consigliate: *Cantare* (Car), *Movimento furtivo* (Des), *Schernire* (Car), *Sorpresa* (Des), qualsiasi *Arte o Conoscenza* (Int)

TABI [PC2]

Bonus: *Miti e Leggende* (Int), *Percezione* (Sag, include *Fiutare*)
Obbligatorie: *Schivare* (Des)
Consigliate: *Allerta* (Des), *Artista della fuga* (Des), *Imitare suoni* (Car), *Manualità* (Des), *Orientamento* (Int), *Sopravvivenza* (Int), *Sorpresa* (Des)

TORTUGO (UOMO TARTARUGA) [SCS]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Sopravvivenza* (Int)
Consigliate: *Conoscenze naturali* (Int), *Ferrea volontà* (Sag), *Metabolismo lento* (Cos), *Religione* (Int), *Resistenza* (Cos)

TREANT (UOMO ALBERO) [PC1]

Obbligatorie: *Conoscenze naturali* (Int)
Consigliate: *Intrattenere* (Car), *Miti e Leggende* (Int), *Resistenza* (Cos), *Senso del pericolo* (Sag), *Sopravvivenza: foresta* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

TRITONE [PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)
Obbligatorie: *Artigiano del corallo* (Int)
Consigliate: *Forgiatura magica* (Int), *Miti e Leggende* (Int), *Percepire inganni* (Sag), *Persuasione* (Car), *Religione* (Int), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

TROLL [GAZ10]

Bonus: *Percezione* (Sag, incluso *Fiutare*)
Obbligatorie: *Abbuffarsi* (Cos)
Consigliate: *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Istinto combattivo* (Des), *Muscoli* (For), *Resistenza* (Cos)

UOMO BESTIA (BEASTMAN) [HW]

Bonus: *Percezione* (Sag, incluso *Fiutare*)
Obbligatorie: *Sopravvivenza ai poli* (Int)
Consigliate: *Cacciare* (Int), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Muscoli* (For), *Orientamento* (Int)

Abilità culturali per Mystara

In base all'etnia di appartenenza e alla regione in cui è cresciuto, ogni personaggio possiede una predisposizione particolare verso alcune abilità generali che concede un bonus di +1 alla prova, acquisito solo se il personaggio possiede almeno 1 grado in quelle abilità.

Di seguito è riportata una lista di civiltà e culture di Mystara e di abilità ad esse associate.

Abilità Etniche

Chi appartiene alla sottorazza o all'etnia specificata gode del bonus alla prova legato all'abilità elencata (rif. manuale *Razze di Mystara* per maggiori dettagli).

ALPHATIANO PURO: *Magia arcana* (Int)

ARANEA: *Movimento furtivo* (Des)

ARPIA: *Percezione* (Sag)

BUGBEAR: in base alla sottorazza:

- Bugburgiano: *Intimidire* (For)
- Hyboriano: *Resistere al freddo* (Cos)
- Volgare: *Muscoli* (For)

CAMALEONTIDE (WALLARA): *Senso del pericolo* (Sag)

CAVERNICOLO (NEANDERTHAL): *Resistenza* (Cos)

CAYMA: *Sorpresa* (Des)

CENTAURO: *Travolgere* (For)

COBOLDO: in base alla sottorazza:

- Celere: *Coraggio* (Sag)
- Maculato: *Movimento furtivo* (Des)
- Milite: *Istinto combattivo* (Des)

DIAVOLETTO SILVESTRE: *Movimento furtivo* (Des)

DRIADE: *Conoscenze naturali* (Int)

ELFO: in base al clan:

- Alberoscudo (Treeschild): *Istinto combattivo* (Des)
- Aquarendi: *Artigiano del corallo* (In)
- Belcadiz: *Coraggio* (Sag)
- Callarii: *Empatia animale* (Car)
- Celebryl: un *Artigiano* (Int)
- Chossum: *Valutare* (Int)
- Cimaverde (Greenheight): *Persuasione* (Car)
- Diamarak: *Cacciare* (Int)
- Erendyl: un *Artigiano* (Int)
- Ee'ar: *Orientamento* (Int)
- Erewan: *Conoscenze naturali* (Int)
- Etherdyl: *Filosofia e Logica* (Int)
- Feadiel: *Etnografia silvana* (Int)
- Felestyr: *Minatore* (Int)
- Fiorepuro (Trueflower): *Sopravvivenza: foresta* (Int)
- Fogliablu (Blueleaf): un' *Arte* (Int)
- Freccia Rossa (Red Arrow): *Strategia e Tattica* (Int)
- Geffronell: *Senso del pericolo* (Sag)
- Gelbalf: *Allevatore* (Int)
- Genalleth: *Guarire* (Car)
- Grunalf: *Movimento furtivo* (Des)
- Hierydyl: *Miti e Leggende* (Int)
- Lungamarcia (Long Runner): *Magia arcana elfica* (Int)

- Mealidil: *Cantare* (Car)
- Meditor: *Marinaio* (Int)
- Porador: *Agricoltore* (Int)
- Schattentalf: *Allerta* (Des)
- Sheyallia: *Ingegneria sotterranea* (Int)
- Shiye: *Sorpresa* (Des)
- Truedyl: un tipo di *Arte* (Int)
- Valghiacciata (Icevale): *Resistere al freddo* (Cos)
- Verdier: *Intarsio* (Int)
- Vyalia: *Conoscenze naturali* (Int)

EMERONDIANO: *Conoscenze naturali* (Int)

ENDUK: *Travolgere* (For)

FAENARE: *Senso della direzione* (Sag)

FATATO: *Movimento furtivo* (Des)

FAUNO: *Percezione* (Sag)

GNOLL: in base alla sottorazza:

- Ghignante: *Resistenza* (Cos)
- Meridionale: *Resistere al caldo* (Cos)
- Settentrionale: *Resistere al freddo* (Cos)

GNOMO: in base alla sottorazza:

- Cieli: *Meccanica fantastica* (Int)
- Ghiacci: *Meccanica fantastica* (Int)
- Snartano: *Meccanica fantastica* (Int)
- Terra: *Meccanica fantastica* (Int)
- Silvano: *Sopravvivenza: foresta* (Int)

GOBLIN: in base alla sottorazza:

- Comune: *Movimento furtivo* (Des)
- Hyboriano: *Resistere al freddo* (Cos)
- Occidentale: *Istinto combattivo* (Des)
- Orientale: *Sorpresa* (Des)

GREMLIN: *Movimento furtivo* (Des)

GURRASH: *Resistenza* (Cos)

HALFLING: *Movimento furtivo* (Des)

HOBGOBLIN: in base alla sottorazza:

- Rosso: *Azzuffarsi* (For)
- Verde: *Sbilanciare* (For)

HSIAO: *Percezione* (Sag)

HUTAANKANO: *Conoscenze locali* (Int)

KNA: *Persuasione* (Car)

KOPRU: *Intimidire* (For)

KUBITTA: *Istinto combattivo* (Des)

LUCERTOLOIDE: *Movimento furtivo* (Des)

LUPIN: in base alla sottorazza:

- Bandito Azzurro: *Fingere* (Car)
- Bandito Scavatore: *Orientamento* (Int)
- Bassethound Reale: *Cacciare* (Int)
- Borzoi Nova-svogano: *Sorpresa* (De)
- Bouchon: *Esperto in vini* (Int)
- Bracchetto Ochalese (Beitunghese): *Etichetta* (Int)
- Bulldog Eusdriano: *Intimidire* (For)
- Carrasquito: *Allerta* (Des)
- Chow-chow orchesco: *Percepire inganni* (Sag)
- Crestato Ochalese: *Duello magico* (Int)
- Das Hund: *Movimento furtivo* (Des)
- Doggerman: *Istinto combattivo* (Des)
- Fennec Combattente: *Ascoltare* (Sag)
- Glabro Cimmaronese: *Sopravvivenza: sottosuolo* (Int)
- Gran Beagle: *Cantare* (Car)
- Gran Bloodhound: *Fiutare* (Sag)

- Grancagnone (Stövare Ostlandese): *Autorità* (Car)
- Gran Corridore: *Scatto* (For)
- Gran Retriever Dorato: *Saltare* (For)
- Malamute Norwoldese: *Resistere al freddo* (Cos)
- Maremma Narvaeziano: *Osservare* (Sag)
- Mastino Reale: *Duro a morire* (Cos)
- Montanaro Glantriano: *Sopravvivenza: alture* (Int)
- Neo-Papillon: *Artista della fuga* (De)
- Pastore Heldannese: *Coraggio* (Sag)
- Pastore Slagoviciano (Slagovici Gonic): *Allevatore* (Int)
- Pistolero Ispano: *Fabbricare armi da fuoco* (Int)
- Pit-bull Torreonese: *Frenesia combattiva* (For)
- Randagio Nithiano: *Resistere al caldo* (Cos)
- Renardois: *Schernire* (Car)
- Segugio del Klantyre: *Senso della direzione* (Sag)
- Sentinella Zvornikiana (Zvornikski Gonic): *Spegnere fuochi* (Int)
- Snoutzer Gnomico: *Resistenza* (Cos)
- Sommo Shar-pei: *Muscoli* (For)
- Stirpelupesca: *Resistere al veleno* (Cos)
- Stirpevolpina: *Senso del pericolo* (Sag)
- Testapelosa: *Divinazione* (Int)
- MARINIDE:** *Allerta* (Des)
- NAGPA:** *Fingere* (Car)
- NANO:** *Minatore* (Int) o per il clan:
 - Blyskarats: *Ingegneria edile* (Int)
 - Buhrodar: *Religione: Kagyar* (Int)
 - Everast: *Autorità* (Car)
 - Hurwarf: *Ingegneria sotterranea* (In)
 - Kildorkak: *Geologia* (Int)
 - Kogolor: *Sopravvivenza: alture* (Int)
 - Modrigswerg: *Forgiatura magica* (Int)
 - Puhn (Martelli): *Valutare* (Int)
 - Skarrad: *Meccanica fantastica* (Int)
 - Syrklist: *Persuasione* (Car)
 - Tordur (Fortefondo): *Fabbro* (In)
 - Torkrest: *Strategia e Tattica* (Int)
 - Wyrwarf: *Agricoltore* (Int)
- N'DJATWA:** *Muscoli* (For)
- NIXIE:** *Persuasione* (Car)
- ORCHETTO:** in base alla sottorazza:
 - Comune: *Resistenza* (Cos)
 - Giallo: *Schivare* (Des)
 - Hyboriano: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Imperiale: *Intimidire* (For)
 - Krugel: *Cavalcare* (Des)
 - Rodente: *Sorpresa* (Des)
 - Rosso: *Movimento furtivo* (Des)
 - Scarlatto: *Azzuffarsi* (For)
- ORCO:** in base alla sottorazza:
 - Bianco: *Muscoli* (For)
 - Comune: *Azzuffarsi* (For)
 - Nero: *Duro a morire* (Cos)
- PEGATAURO:** *Istinto combattivo* (Ds)
- PHANATON:** *Camminare sugli alberi* (Des)
- RAKASTA:** in base alla sottorazza:
 - Caracasta: *Estrazione rapida* (Des)

- Jakar: *Empatia animale* (Car)
- Jakarundi: *Movimento furtivo* (Des)
- Linceo (Lynxmen): *Orientamento* (Int)
- Ocelotl: *Guarire* (Car)
- Pardasta: *Osservare* (Sag)
- Pardasta delle nevi: *Resistere al freddo* (Cos)
- Pardasta nebuloso: *Camminare sugli alberi* (Des)
- Pièveloce (Fastrunner): *Scatto* (For)
- Rakasta delle Caverne: *Intimidire* (For)
- Rakasta di Montagna: *Saltare* (For)
- Rakasta Randagio (Alley Rakasta): *Duro a morire* (Cos)
- Rakasta Urbano: *Allerta* (Des)
- Rakastodon Fatalis: *Frenesia combattiva* (For)
- Servasta: *Ascoltare* (Sag)
- Sherkasta: *Fiutare* (Sag)
- Simbasta: *Autorità* (Car)
- SFINGE**: *Percepire inganni* (Sag)
- SHAZAK**: *Sopravvivenza: palude* (Int)
- SQUALOIDE**: *Intimidire* (For)
- TABI**: *Miti e leggende* (Int)
- TANAGORCO**: *Persuasione* (Car)
- TORTUGO**: *Metabolismo lento* (Cos)
- TREANT**: *Resistenza* (Cos)
- TRITONE**: *Persuasione* (Car)
- TROGLODITA**: *Movimento furtivo* (Des)
- TROLL**: in base alla sottorazza:
 - Foreste: *Intimidire* (For)
 - Ghiacci: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Radici: *Resistenza* (Cos)
- UMANO**: in base alla nazionalità:
 - Aalbano: *Cacciare* (Int)
 - Alasiyano: *Resistere al caldo* (Cos)
 - Albigese: *Coraggio* (Sag)
 - Alatiano: *Resistenza* (Cos)
 - Alphatiano comune: *Conoscenze locali* (Int)
 - Anglais: *Bere alcolici* (Cos)
 - Antaliano: *Resistere al freddo* (Co)
 - Atruaghin: *Empatia animale* (Car)
 - Averoignese: *Intrattenere* (Car)
 - Azcano: *Resistenza* (Cos)
 - Bellissariano: *Faccia tosta* (Car)
 - Boldaviano: *Sesto senso* (Sag)
 - Caurentino: *Fingere* (Car)
 - Cestiano: *Sopravvivenza* (Int)
 - Darokiniano: *Persuasione* (Car)
 - Denagothiano: *Resistenza* (Cos)
 - Espano: *Etichetta* (Int)
 - Ethengariano: *Cavalcare* (Des)
 - Eusdriano: *Istinto combattivo* (Des)
 - Flaemo: *Conoscenze locali* (Int)
 - Hattiano: *Intimidire* (For)
 - Heldannico: *Religione* (Int)
 - Huleano: *Fingere* (Car)
 - Ierendiano: *Persuasione* (Car)
 - Ispano: *Coraggio* (Sag)
 - Jääkansa: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Jennita: *Cavalcare* (Des)
 - Kaelico: *Valutare* (Int)
 - Karimari: *Movimento furtivo* (Des)
 - Kerendano: *Cavalcare* (Des)
 - Makai: *Nuotare* (For)
 - Mileniano: *Persuasione* (Car)

- Minaeano: *Marinaio* (Int)
 - Minrothaddano: *Valutare* (Int)
 - Neathar: in base alla tribù:
 - Balarai: *Esperto di trappole* (Int)
 - Hiakrai: *Cavalcare volatili* (Des)
 - Makai: *Nuotare* (For)
 - Toralai: *Resistenza* (Cos)
 - Valgrai: *Empatia animale* (Car)
 - Nithiano: *Resistere al caldo* (Cos)
 - Normanno ¹: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Nordurese ²: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Nuari: *Nuotare* (Int)
 - Ochalese: *Etichetta* (Int)
 - Olteco: *Orientamento* (Int)
 - Qeodhariano: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Robrenniano: *Cacciare* (Int)
 - Samek: *Sopravvivenza zone polari* (Int)
 - Shahjapuri: in base alla casta:
 - Brahamati: *Religione: Samdu* (Int)
 - Gajanta: *Faccia tosta* (Car)
 - Shaktiri: *Codici e Leggi* (Int)
 - Sudyari: *Resistenza* (Cos)
 - Vasiri: un *Artigianato* (Int)
 - Sindhi: in base alla casta:
 - Himaya: *Autorità* (Car)
 - Jadugerya: *Magia sindhi* (Int)
 - Kuliya: *Resistenza* (Cos)
 - Prajaya: un *Artigianato* (Int)
 - Rishiya: *Religione: Samdu* (Int)
 - Tanagoro: *Resistenza* (Cos)
 - Thoniano: *Allerta* (Des)
 - Thothiano: *Resistere al caldo* (Cos)
 - Thratiano: *Empatia animale* (Car)
 - Thyatiano: *Fingere* (Car)
 - Traldar: *Coraggio* (Sag)
 - Traladarano: *Sesto senso* (Sag)
 - Urduk: *Orientamento* (Int)
 - Vatski: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Verdano: *Marinaio* (Int)
 - Viaskoda: *Azzuffarsi* (For)
 - Wendariano: *Cacciare* (Int)
 - Yanify: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Yavi: in base alla casta:
 - Ramla: *Divinazione* (Int)
 - Ogwambe: *Resistenza* (Cos)
 - Tukufu: *Autorità* (Car)
- UOMO BESTIA**: *Resistere al freddo* (Cos)
UOMO SCORPIONE: *Intimidire* (For)

Abilità Regionali

Il personaggio gode del bonus alla prova legato all'abilità tipica della regione in cui è cresciuto (ovvero dove abbia trascorso la vita fino all'età adulta) se possiede almeno un grado in quell'abilità. In alternativa può sfruttare il bonus relativamente all'abilità *Conoscenze locali* collegata alla zona d'origine.

AERYL: un tipo di *Arte*

ALFHEIM: *Conoscenze naturali* (Int)

ALMARRÓN: un *Artigianato* (Int)

¹ Col termine Normanni si indicano gli abitanti delle Terre del Nord (Ostland, Vestland, Soderfjord).

² Col termine Nordurese si indicano gli abitanti dell'Heldann e del Norwold di discendenza antaliana.

- ALPHATIA**: un tipo di *Conoscenza* (Int) oppure in base al regno:
- Ambur: *Intrattenere* (Car)
 - Aquas: *Sopravvivenza: mare* (Int)
 - Ar Fluttuante: *Orientamento* (Int)
 - Arogansa: *Fingere* (Car)
 - Bettelyn: *Meditazione* (Sag)
 - Cuornero (Blackheart): *Senso del pericolo* (Sag)
 - Eadrin: *Percezione* (Sag)
 - Frisland: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Haven: un tipo di *Arte* (Int)
 - Limn: *Coraggio* (Sag)
 - Pietramura (Stonewall): *Valutare* (In)
 - Randel: *Conoscenze marziali* (Int)
 - Schiattadura (Stoutfellow): un tipo di *Artigianato* (Int)
 - Selvapatria (Foresthorne): *Sopravvivenza: foresta* (Int)
 - Shiye-Lawr: *Cacciare* (Int)
 - Theranderol: *Etichetta* (Int)
 - Verdesprone (Greenspur): *Percepire inganni* (Sag)
 - Vertiloch: *Raccogliere informazioni* (Car)
 - Vulcano di Alphaks: *Torturare* (Int)
- ANTALIA**: *Cacciare* (Int)
ARCIPELAGO DI TANEGIOTH: *Cacciare* (Int) o *Sopravvivenza* (Int)
ATRUAGHIN: *Sopravvivenza* (Int) oppure in base al clan:
- Alce: *Movimento furtivo* (Des)
 - Cavallo: *Cavalcare* (Des)
 - Orso: *Scalare* (For)
 - Tartaruga: *Marinaio* (Int)
 - Tigre: *Cacciare* (Int)
- AZCA**: *Religione azcana* (Int)
BAYOU (ATOR): *Sopravvivenza: palude* (Int)
BELLAYNE: *Politica* (Int)
BELLISSARIA: un *Artigianato* (Int) oppure in base al regno:
- Costa d'Alba (Dawnrim): *Allevatore* (Int)
 - Horken: *Valutare* (Int)
 - Lagrius: *Etichetta* (Int)
 - Meriander: una *Conoscenza* (Int)
 - Notrion: *Agricoltore* (Int)
 - Scudo di Sur (Surshield): *Intimidire* (For)
- CASA DI ROCCIA**: *Scalare* (For)
CATENA MONTUOSA (QUALSIASI): *Sopravvivenza: alture* (Int)
CATHOS: *Persuasione* (Car)
CAY: *Muratore* (Int)
CESTIA: *Orientamento* (Int) oppure in base al regno:
- Ambiroa: *Marinaio* (Int)
 - Androkia: *Percepire inganni* (Sg)
 - Manakara: *Conoscenze naturali* (Int)
 - Morovay: *Persuasione* (Car)
- CIMMARON**: *Cavalcare* (Des)
CINQUE CONTEE: *Intrattenere* (Car) oppure in base alla contea:
- Contea Alta: *Metallurgia* (Int)
 - Contea Centrale: *Intarsio* (Int)
 - Contea Marittima: *Agricoltore* (Int)
 - Contea Meridionale: *Marinaio* (Int)
 - Contea Orientale: *Allerta* (Des)

COLLI OLTECHI: *Conoscenze naturali* (Int)

CORTE DELLE FATE: *Conoscenze occulte - ancestrali* (Int)

DAROKIN: *Conoscenze commerciali* (In)

DENAGOTH: *Resistenza* (Cos) oppure in base alla regione:

- Geffron: *Cacciare* (Int)
- Lothenar: *Movimento furtivo* (Des)
- Pianure di Avien: *Allevatore* (Int)
- Settentrione: *Sopravvivenza* (Int)

DUNWICK: *Persuasione* (Car)

EL GRANDE CARRASCAL: *Sopravvivenza: zone desertiche* (Int)

EMEROND: *Sopravvivenza: giungla* (Int)

ESHU: *Religione enduk* (Int)

ESTERHOLD: un *Artigianato* (Int)

ETHENGAR: *Cavalcare* (Des) oppure in base alla tribù:

- Bortak: *Coraggio* (Sag)
- Kaerut: *Intimidire* (For)
- Kiyat: *Fingere* (Car)
- Murkit: *Allevatore* (Int)
- Taijit: *Cacciare* (Int)
- Uighur: *Istinto combattivo* (Des)
- Yakka: *Fabbro* o *Armaiolo* (Int)
- Yugatai: *Orientamento* (Int)

EUSDRIA: *Miti e leggende* (Int)

GARGOÑA: un'Arte o *Conoscenza* (Int)

GIUNGLA OSCURA: *Sopravvivenza: giungla* (Int)

GLANTRI: *Codici e Leggi* (Int) oppure in base alla regione o principato:

- Aalban: *Cacciare* (Int)
- Belcadiz: *Etichetta* (Int)
- Bergdhoven: *Agricoltore* (Int)
- Boldavia: *Miti e leggende* (Int)
- Bramyra: *Allerta* (Des)
- Caurenze: *Faccia tosta* (Car)
- Città di Glantri: *Politica* (Int)
- Collina Nera: *Geologia* (Int)
- Erewan: *Conoscenze naturali* (Int)
- Fenswick: *Sopravvivenza* (Int)
- Klantyre: *Allevatore* (Int)
- Krondahar: *Tessitore* (Int) o *Pellettiere* (Int)
- Morlay-Malinbois: *Boscaiolo* (Int)
- Nouvelle Averoigne: *Esperto in bevande* (Int)
- Sablestone: un *Artigianato* (Int)

GOMBAR E SUMA'A: *Persuasione* (Car)

GRAAKALIA: *Orientamento* (Int)

GRANDE DESOLAZIONE: *Sopravvivenza: zone desertiche* (Int)

GUADALANTE: *Cavalcare* (Des)

HELDANN (TERRE LIBERE O TERRITORI HELDANNICI): *Resistenza* (Cos)

HERATH: *Magia arcana* (Int)

HINTERLAND THYATIANE: *Sopravvivenza* (Int)

HOJAH: *Marinaio* (Int)

HULE: *Faccia tosta* (Car)

HYBOREA: *Sopravvivenza: zone polari* (Int)

IERENDI: *Miti e leggende* (Int) oppure in base all'isola:

- Alcova: *Nuotare* (For)
- Aloysius: *Resistenza* (Cos)
- Bianca: *Religione* (Int)
- Elegia: *Tanatologia* (Int)
- Estrema (Utter): *Muratore* (Int)
- Fletcher: *Sarto* (Int)
- Ierendi: *Agricoltore* (Int)
- Onore: *Conoscenze planari* (Int)
- Roister: *Sopravvivenza* (Int)
- Safari: *Cacciare* (Int)

ISOLA DELL'ALBA: *Miti e leggende* (Int) o in base alla regione:

- Caerdwicca: *Marinaio* (Int)
- Dunadale: un *Artigianato* (Int)
- Ekto: *Fabbro* (Int)
- Furmenglaive: *Allerta* (Des)
- Helskir: *Coraggio* (Sag)
- Kendach: *Percepire inganni* (Sag)
- Porto dell'Est: *Persuasione* (Car)
- Porto dell'Ovest: *Valutare* (Int)
- Provincia Meridiona: *Senso del pericolo* (Sag)
- Provincia Septentriona: *Sopravvivenza* (Int)
- Redstone: *Intrattenere* (Car)
- Thothia: *Etichetta* (Int)
- Trikelios: *Carpentiere* (Int)
- Westrouрке: *Orientamento* (Int)

ISOLE ALATIANE: un tipo di *Artigianato* (Int) oppure in base all'isola:

- Aegos: *Agricoltore* (Int)
- Aeria: *Orientamento* (Int)
- Bengodi (Ne'er-do-well): *Faccia tosta* (Car)
- Gaia (Gaity): *Intrattenere* (Car)

ISOLE DELLE PERLE: *Nuotare* (For)

JAIBUL: un tipo di *Conoscenza* (Int)

JEN: *Orientamento* (Sag)

JIBARÚ: *Conoscenze naturali* (Int)

KARAMEIKOS: *Politica* (Int)

MALETERRE: *Sopravvivenza: zone desertiche* (Int)

MILENIA: *Miti e leggende* (Int)

MINAEA: *Valutare* (Int)

MINROTHAD: *Conoscenze commerciali* (Int), o in base all'isola:

- Alfeisle: *Orientamento* (Int)
- Aperta: *Agricoltore* (Int)
- Commerciante: *Marinaio* (Int)
- Fortezza: un tipo di *Ingegneria* (Int)
- Fuoco: *Fingere* (Car)
- Roccianera: *Sopravvivenza* (Int)
- Settentriale: *Carpentiere* (Int)

NARVAEZ: *Religione* (Int)

N'DJATWALAND: *Scalare* (For)

NENTSUN: *Sopravvivenza: zone polari* (Int)

NIMMUR: *Miti e leggende* (Int)

NITHIA: *Miti e leggende* (Int)

NORWOLD: *Sopravvivenza* (Int)

NOVA SVOGA: *Agricoltore* (Int)

OCHALEA: *Miti e leggende* (Int)

OENKMAR: *Azuffarsi* (For)

OOSTDOK: *Politica* (Int)

OSTLAND: *Marinaio* (Int)

PIRATI DELLA FILIBUSTA: *Marinaio* (Int)

PRATERIE BUSHWACK: *Cacciare* (Int)

QEODHAR: *Marinaio* (Int)

REGNI SOTTOMARINI: *Conoscenze naturali* (Int)

REGNI TRALDAR: *Miti e leggende* (Int)

RENARDIE: *Esperto in vino* (Int)

RICHLAND: *Persuasione* (Car)

ROBRENN: *Conoscenze naturali* (In)

SARAGÓN: un tipo di *Conoscenza* (Int)

SCHATTENALFHEIM: *Orientamento* (Int)

SHAZAK: *Sopravvivenza: palude* (Int)

SERRAINE: *Orientamento* (Int)

SHAHJAPUR: *Etichetta* (Int)

SIND: *Miti e leggende* (Int) oppure in base al mumlyketo:

- Azadgal: *Allevatore* (Int)
- Baratkand: *Sopravvivenza* (Int)
- Gunjab: *Orientamento* (Int)
- Jalawar: *Valutare* (Int)
- Jhengal: un *Artigianato* (Int)
- Kadesh: *Scalare* (For)
- Nagpuri: *Agricoltore* (Int)
- Peshmir: un *Artigianato* (Int)
- Putnabad: *Marinaio* (Int)
- Shajarkand: *Persuasione* (Car)
- Sindrastan: una *Conoscenza* (Int)

SLAGOVICH: *Valutare* (Int)

SODERFJORD: *Bere alcolici* (Cos)

STEPPE DI YAZAK: *Orientamento* (Int)

TEKI-NURA-RIA: *Marinaio* (Int)

TERRE BRULLE: *Sopravvivenza* (Int)

TERRE DEI WALLARA: *Miti e leggende* (Int)

TERRE DELL'OMBRA: *Senso della direzione* (Sag)

TERRE NANICHE DEI KOGOLOR: *Segnalazione: Yodel* (Int)

TERRITORI JENNITI: *Orientamento* (Int)

TEXEIRAS: *Orientamento* (Int)

THONIA: un tipo di *Artigianato* (Int)

THYATIS: un tipo di *Artigianato* (Int) oppure in base alla provincia:

- Actius: *Resistenza* (Cos)
- Biazzan: *Valutare* (Int)
- Buhrohur: *Minatore* (Int)
- Carytion: *Miti e Leggende* (Int)
- Halathius: *Geologia* (Int)
- Hattias: *Conoscenze marziali* (Int)
- Kantrium: *Agricoltore* (Int)
- Kerendas: *Allevatore di equini* (Int)
- Lucinius: *Marinaio* (Int)
- Machetos: *Cacciare* (Int)
- Mositius: *Intrattenere* (Car)
- Retebius: *Cavalcare* (Des)
- Tel Akbir: *Persuasione* (Car)
- Terentias: *Faccia tosta* (Car)
- Thyatis: *Politica* (Int)
- Vyalia: *Conoscenze naturali* (Int)

TORREÓN: *Conoscenze marziali* (Int)

ÜLIMWENGU: *Conoscenze naturali* (In)

VALGHIACCIATA: *Sciare* (Des)

VESTLAND: *Miti e leggende* (Int)

VILAVEVERDE: *Marinaio* (Int)

WENDAR: *Miti e leggende* (Int)

YANNIVEY: *Sopravvivenza* (Int)

YAVDLOM: *Sopravvivenza* (Int)

YLARUAM: *Religione: Eterna Verità* (Int) o in base all'Emirato:

- Abbashan: *Valutare* (Int)
- Alasiya: *Sopravvivenza: deserti* (Int)
- Dythestia: *Allevatore* (Int)
- Makistan: *Cavalcare* (Des)
- Nicostenia: *Persuasione* (Car)
- Nithia: *Miti e leggende* (Int)

ZAGORA: *Percepire inganni* (Sag)

ZVORNIK: *Valutare* (Int)

Forza

Penalità da Ingombro (P.I.): Alcune abilità presentano nelle restrizioni la dicitura P.I. (Penalità da Ingombro). Ciò significa che personaggi più pesanti hanno più difficoltà a svolgere quelle attività. Se l'ingombro del soggetto rientra nel 10% del suo Ingombro Massimo Trasportabile, non vi sono penalità alla prova. Se è superiore al 10%, la penalità varia in base alla sua categoria d'ingombro:

Leggero -1 / Medio -3 / Pesante -5

Nota: In acqua la P.I. è raddoppiata.

Azzuffarsi

Il personaggio è un esperto della lotta e ha imparato ad usare le mani come armi pericolose e ad ogni colpo inferto a mani nude può scegliere se il danno causato sia letale o debilitante. A meno di non avere attacchi naturali o padroneggiare un'arte marziale, il danno base (a cui aggiungere il modificatore di Forza) inflitto a mani nude dipende dalla taglia:

Tag	T/D	S	M	L	H	G
Dan	-	1	1d2	1d4	1d6	1d8

Una favorevole prova d'abilità con penalità di -3 permette di sfruttare uno solo degli effetti seguenti fino al termine di uno scontro disarmato:

- **Attacco aggiuntivo:** effettua un attacco a mani nude aggiuntivo al round (letale o debilitante) con penalità di -2 al TxC; impossibile se attacca sfruttando un'arte marziale.
- **Danni incrementati:** aumenta di una categoria il dado base di danno letale, anche nel caso di maestria in un'arte marziale o attacchi naturali.
- **Knockout:** fa svenire l'avversario per 1d4 minuti con un colpo a mani nude. La probabilità percentuale su d100 che ciò avvenga è pari al punteggio di Forza più i gradi spesi nell'abilità, ma la vittima può fare un TS Corpo per evitare il KO con penalità pari alla differenza tra il tiro richiesto e il risultato della prova. Se il TS riesce, la vittima rimane stordita per 1d4 round.
- **Lottare:** usa efficacemente il proprio peso e la propria agilità per afferrare e immobilizzare l'avversario. Una prova favorevole consente di aggiungere i gradi dell'abilità al Valore di Lotta del soggetto.

Restrizioni: Forza minima 10 punti, 1 mese di addestramento. Chi non è addestrato e attacca a mani nude causa solo danni debilitanti pari al proprio bonus di Forza (nel caso di modificatore negativo, l'attaccante si provoca danni debilitanti con ogni colpo), a cui si aggiunge un dado di danni in base alla taglia dell'attaccante (v. tabella sopra).

I danni debilitanti si recuperano al ritmo di 1/20 dei PF totali + bonus Cos (max 10) al minuto da quando cessano le percorse. Se il soggetto scende a PF ne-

gativi a causa dei danni debilitanti sviene e si riprende quando i PF ritornano in positivo. Se i danni debilitanti subiti raggiungono -6 PF o peggio, la vittima entra in coma e perde 1 PF al minuto fino a che muore raggiunti -10 PF.

Cocchiere

Il personaggio è capace di manovrare un veicolo trainato da animali (volanti o meno) e di minimizzare i rischi di incidenti. Le proprietà del terreno su cui il veicolo avanza concorrono a determinare la complessità della manovra. Il terreno può essere di tre tipi:

Sicuro: strada, pianura.

Insidioso: sabbia, palude, acqua.

Accidentato: rocce, ghiaccio/neve, avvallamenti/buche, cespugli/alberi.

Ogni manovra effettuata su terreni insidiosi comporta una penalità di base di -1 e su quelli accidentati una penalità di base di -2; il movimento su un terreno in pendenza di qualsiasi tipo impone una penalità aggiuntiva di -2 alla prova.

Una prova di abilità è richiesta in ognuno di questi casi:

- **Accelerare o decelerare:** in caso di successo, la velocità viene dimezzata o ridotta di un terzo (in base alla volontà del cocchiere). Occorrono due successi consecutivi per fermare il carro, oppure un successo critico.
- **Cambio di terreno:** è richiesta una prova nel momento in cui si lascia un tipo di terreno e si entra in un altro a velocità superiore a un terzo del movimento massimo possibile. La prova subisce una penalità di un punto per ogni grado di differenza tra il terreno iniziale e quello nuovo, oltre alle penalità dovute al tipo di terreno.
Esempio: per passare da una strada pianeggiante a una pianura (entrambi terreni sicuri) non c'è nessuna penalità alla prova, ma da pianura (sicura) a sabbia (insidiosa) c'è un -2, mentre da pianura (sicuro) a rocce (accidentato) la prova ha un -4. Se poi si passa da una strada in pianura ad una strada in montagna (o viceversa), c'è comunque una penalità di -2 a causa della pendenza di un tratto di strada.
- **Cambio di corsia:** il carro può spostarsi senza curvare, traslando di lato ma continuando a muoversi in avanti. Un cambiamento di corsia può essere: **Facile** (< 3 metri, -2 alla prova), **Difficile** (4-6 metri, -4 alla prova).
- **Curvare:** un carro ha un asse rigido e sospensioni inesistenti, per questo solitamente va in una sola direzione. Curvare significa muoversi in diagonale di 45°. Il numero massimo di cambiamenti di direzione ammessi in un round è 1/5 del valore abilità (o 1 ogni 2 punti abilità), e ognuno impone una penalità cumulativa di -2 alla prova. Ogni curva riduce di 3 metri la velocità, e implica almeno 6 metri percorsi prima di ogni sterzata.

Esempio: Laeg (abilità: 15) può fare al massimo 3 sterzate al round, la prima con -2, la seconda a -4 e la terza a -6, consumando fino a 9 metri di movimento e supponendo di potersi muovere in linea retta per almeno 6 metri prima di ogni cambio di direzione (quindi la velocità minima deve essere 27mt/round).

- **Travolgere:** il personaggio può urtare un avversario per farlo cadere a terra. Se la prova di abilità ha successo, si esegue un normale tiro per colpire e i danni inflitti variano in funzione del tipo di carro: 1d6 PF per un carro monoposto, 2d6 PF per uno biposto, 3d6+6 per carri più grandi; se il carro procede a velocità superiore ai 36 mt/round, i danni sono raddoppiati.

Se la prova di abilità per una delle manovre fallisce, possono verificarsi diversi effetti. Tirare 1d6 sommando lo scarto tra il risultato del tiro e quello atteso, e controllare i risultati sotto riportati nella **Lista degli Incidenti**:

1-3: Accelerazione/Decelerazione. Gli animali ignorano la manovra e procedono diritti dimezzando la velocità (se il risultato della prova era un numero pari) o accelerando alla massima velocità (se il risultato della prova era un numero dispari) per tutto il round. Se il carro entra in un terreno diverso occorre effettuare una nuova prova di abilità, se invece va a finire contro una barriera insormontabile si schianta (vedere Rottura).

4-5: Sbandata. Il carro scarta lateralmente cambiando corsia (nessuna prova di abilità richiesta, se non cambia il tipo di terreno). Tirare 1d4:

- 1) 1,5 mt a destra
- 2) 1,5 mt a sinistra
- 3) 3 metri a destra
- 4) 3 metri a sinistra

6-7: Sbalzo. Il carro viene sbalzato bruscamente dal terreno. Il salto improvviso costringe gli occupanti ad una prova di **Equilibrio** per rimanere in piedi. Se la prova fallisce, gli occupanti di un carro aperto sono sbalzati fuori e perdono 1d6 PF ogni 3 metri di velocità del carro (dimezzabili con TS Riflessi), mentre gli occupanti di un carro chiuso sbattono contro le pareti e cadono sul pavimento, subendo 2d4 danni debilitanti.

8-9: Rottura. Il carro ha subito un brutto colpo e parte della sua struttura si è incrinata. Il Cocchiere deve subito tentare una prova di abilità con penalità di 4 punti: se riesce, è in grado di controllare il carro e impedire che l'incrinatura diventi una rottura. Se invece la prova fallisce, si verifica una rottura in una zona del carro scelta a caso tirando 1d6 (se il risultato non è applicabile al carro guidato, aumentare di un punto il risultato fino a raggiungere il primo tipo di rottura applicabile):

- 1) Barra di guida incrinata: penalità di base di -1 a qualsiasi prova di abilità.

- 2) Semiasse spaccato: il carro perde 6 metri di velocità al round fino a che non si ferma.
- 3) Redini perse: carro ingovernabile, ogni round tirare 1d10 sulla Tabella degli Incidenti per un evento casuale finché non si recuperano le redini.
- 4) Cavalcatrice azzoppata: la velocità è dimezzata improvvisamente e il carro subisce uno Sbalzo.
- 5) Ruota rotta o perduta: se il carro ha due ruote si ferma bruscamente e gli occupanti devono sopravvivere a uno Schianto (v. sotto). Un carro con 4 ruote prosegue nella corsa ma la sua velocità è dimezzata e gli occupanti devono sopravvivere ad uno Sbalzo.
- 6) Barra di guida rotta: il carro si ferma bruscamente e subisce uno Schianto.

10+ Schianto. Il carro si ferma bruscamente andando a sbattere o ribaltandosi. Tutti gli occupanti vengono sbalzati via e devono effettuare un TS Riflessi: chi riesce, subisce 1d6 punti di danno ogni 6 metri di velocità del carro; chi fallisce il TS invece rimane schiacciato sotto i rotami e subisce 1d6 punti di danno ogni 3 metri di velocità del carro.

Alcuni carri da guerra sono talvolta equipaggiati con lame che sporgono dal centro delle ruote, e se lo desidera il guidatore può usarle per attaccare chi è a piedi. Il personaggio effettua una prova di abilità, e se riesce, si procede col tiro per colpire (viceversa ha mancato il bersaglio): in caso di successo il nemico subisce 2d6+6 PF dalle lame. Non è possibile travolgere un individuo e ferirlo con le lame laterali con lo stesso attacco!

Le lame laterali possono anche essere usate contro altri carri. In questo caso è necessaria solo una prova di abilità, e se riesce allora il nemico deve fare una prova di abilità contrapposta. Se vince il personaggio, le lame squarciano le ruote del carro avversario o le zampe del suo cavallo, provocando lo schianto del veicolo e di ogni passeggero (il DM giudica i danni in base alla velocità e al terreno). In caso di pareggio o vittoria dell'avversario, il personaggio è costretto ad un'ennesima prova di abilità per mantenere il controllo del carro, viceversa subisce un incidente determinato a caso.

Inoltre, una prova abilità è necessaria ogniqualvolta succeda un incidente col carro (come una ruota che si rompe, le redini che si spezzano, o una cavalcatrice che si azzoppa o muore) affinché il personaggio ne esca illeso, con penalità variabili decise dal DM in base alla gravità dell'incidente e alla velocità.

Restrizioni: prova di Forza a -2 per i non addestrati.

Qualsiasi persona a bordo di un carro (cocchiere o passeggero) intenda usare armi oppure evocare incantesimi rimanendo in bilico su un carro in corsa, deve effettuare una favorevole prova di *Equilibrio*, e se la prova fallisce, non è possibile portare a termine l'azione.

Frenesia combattiva

Il personaggio ha un forte legame coi suoi istinti più selvaggi e riesce ad entrare in uno stato di eccitazione durante la battaglia che gli consente di diventare un guerriero temibile (o Berserker). Con una favorevole prova d'abilità il personaggio si infuria per un numero di round pari alla metà del suo punteggio di Costituzione ed è immune alla paura. Il personaggio può sfruttare uno dei potenziamenti accessibili in base al risultato della prova:

- 11-14: bonus 1d10+8 PF temporanei;
- 15-18: bonus +2 al TxC e ai danni;
- 19+: un attacco aggiuntivo con la stessa arma con -4 al TxC e ai danni.

Durante la frenesia i valori di Intelligenza e Saggezza si abbassano di 2 punti, e per uscire da questo stato è necessaria una prova di Saggezza o *Ferrea Volontà* a -4, viceversa il soggetto continua ad assalire chiunque gli capiti a tiro (anche gli alleati se non ci sono nemici in vista). Una volta tornato in sé il personaggio è **affaticato** (v. *Resistenza*) per un numero di round pari al tempo trascorso in frenesia, e potrà sfruttare nuovamente la frenesia solo una volta ripresosi dalla fatica.

La frenesia può essere evocata solo una volta al giorno ogni due gradi di abilità (arrotondando per difetto) e solo in caso di combattimento in mischia; se la prova fallisce, è possibile ritentare ogni round. Un successo critico raddoppia il tempo di durata della furia o consente di scegliere due potenziamenti; un fallimento critico causa penalità di -2 a Int e Sag e impedisce di entrare in frenesia per il resto della giornata.

Restrizioni: For e Cos +1, impossibile usare l'abilità se non viene scelta.

Intimidire

Il personaggio usa la sua prestantia fisica per costringere un soggetto più debole ad assecondare le sue richieste sotto minaccia di ritorsione violenta. Una prova riuscita obbliga un individuo con Dadi Vita uguali o inferiori ai gradi di *Intimidire* a fare qualcosa che normalmente non farebbe per breve tempo (escluse azioni palesemente suicide). La prova riceve una penalità pari ai DV dell'individuo più potente che si cerca di intimidire, maggiorata di 3 punti se la richiesta ha rischio limitato o 6 punti se ha rischi elevati. Ogni vittima può resistere con una prova contrapposta di *Coraggio* o con un tiro Morale con penalità pari ai gradi di *Intimidire*, mentre i mostri non umanoidi e i soggetti con più DV del personaggio non vengono influenzati. Il personaggio può intimidire contemporaneamente un numero di individui pari ai gradi della sua abilità.

Una prova di abilità inoltre aggiunge un bonus di +1 alla prova per Comandare Truppe secondo le regole riportate nel *GAZ10: The Orcs of Thar*.

Restrizioni: For +1, prova di Forza a -2 per i non addestrati.

Muscoli

Il soggetto è particolarmente allenato a sollevare o trasportare carichi molto pesanti e ad effettuare sforzi immani. Il soggetto può aggiungere i gradi investiti in *Muscoli* ad ogni prova generica di Forza. Inoltre, ogni grado investito in questa abilità aumenta di 1 punto il valore della Forza per determinare l'Ingombro trasportabile, i pesi sollevabili o maneggiabili e la capacità di spezzare legacci, piegare sbarre e sfondare ostacoli (v. sotto).

Una prova di abilità è richiesta per alzare pesi che oltrepassano il limite sollevabile dal personaggio (altrimenti la riuscita è automatica), con penalità cumulativa di -1 ogni 10% di peso aggiunto rispetto al massimo.

Una favorevole prova d'abilità a -4 permette di raddoppiare i danni inferti a un oggetto con l'arma o a mani nude.

Una prova d'abilità consente anche di spezzare un legaccio o piegare una sbarra di ferro (1 tentativo al minuto), con penalità in base al materiale. Solo individui con punteggio di Forza uguale o superiore a quello indicato in tabella possono tentare l'impresa, viceversa sono troppo deboli per riuscirci.

Materiale	Forza	Penalità
Tessuto	10	-8
Fibra vegetale	13	-10
Corda	16	-13
Metallo	18	-16

Una prova d'abilità serve infine per sfondare un ostacolo (1 tentativo al round). Lo spessore sotto riportato si intende per ostacoli di taglia uguale al soggetto: con ostacoli grandi o più piccoli aumentare o ridurre il malus di 1/3 per ogni differenza di taglia. Pareti di materiale identico sono spesse da 10 cm (interne) a 3 metri (mura esterne), mentre una porta comune è spessa 2,5 cm.

Ostacolo	Spessore	Forza	Malus
Legno	2,5 cm	12	-9
Pietra	2,5 cm	16	-15
Metallo	2,5 cm	19	-18

La penalità indicata è legata allo spessore riportato dell'ostacolo: aumentare di 1/3 il malus per ispessimento di pari entità (es. -12 per una porta lignea di 5 cm, -24 per un muro di legno di 15 cm). Si possono combinare le forze per sfondare un ostacolo: in tal caso dal risultato di ogni prova si sottrae 11 e la somma degli scarti di tutte le prove determina il risultato (non sommando le prove fallite). *Esempio:* due individui hanno Forza 15 e grazie a 4 gradi in *Muscoli* considerano il valore come fosse 19, sufficiente per sfondare una porta di pietra (min. 16). I giocatori realizzano 17 e 20 con la prova, con scarto di 6 (17-11) e 9 (20-11) punti. Il tentativo riesce perché il totale della prova (15) è almeno pari al malus previsto di 15 punti.

Fino a 2 persone possono sfondare un ostacolo largo 1 metro (es. porta a un battente), ma ogni prova fallita causa danni

debilitanti in base all'ostacolo: 1d2 se legno, 1d4 se pietra, 1d6 se metallo o materiali più duri. Usare un ariete permette di considerare l'apporto di tutti quelli che lo spingono senza rischiare danni debilitanti, e può tentare la prova anche chi ha punteggi inferiori al minimo richiesto.

Restrizioni: Forza 10. Per sollevare pesi, spezzare legacci o fare prove di Forza generiche è possibile effettuare un numero di tiri pari al bonus di Forza (minimo 1) e scegliere il risultato migliore per la prova. Chi non possiede l'abilità può tentare una prova di Forza per spezzare legacci e sfondare ostacoli.

Nuotare

Con questa abilità il personaggio può restare a galla automaticamente (purché sia libero nei movimenti e il suo ingombro rimanga entro la categoria Leggero) per un numero di turni pari al doppio del punteggio di Forza. Trascorso questo tempo è necessaria una prova di abilità per ogni turno per restare a galla, con penalità cumulativa di -1 ogni turno. Inoltre, il personaggio può nuotare (se resta a Leggero) alla sua stessa velocità di cammino (non corsa) per 1 minuto per punto di Forza, poi è necessaria una prova ogni minuto con penalità cumulativa di -1.

Restrizioni: P.I. 1 mese di pratica. Individui con ingombro superiore a Leggero affondano a velocità di 10 metri al round ogni 100 kg di peso complessivo, e non possono risalire se l'ingombro supera il peso corporeo.

Prova di Forza a -2 per i non addestrati, che devono essere liberi nei movimenti e con ingombro entro il 10% del massimo trasportabile. Essi nuotano a metà della velocità di cammino per un numero di round pari alla Forza e rimangono a galla per un numero di minuti pari alla Forza, poi è necessaria una prova ogni minuto con malus cumulativo di -1.

Saltare

Una prova di abilità permette di saltare previa rincorsa (se la fisiologia della creatura lo permette). La portata del salto in lungo è pari a una volta e mezzo l'altezza/lunghezza del soggetto, più un incremento fisso in base alla taglia per ogni punto di Forza superiore a 8 o per ogni punto abilità (in base al migliore).

T o D	S	M	L	H	G
15 cm	30 cm	70 cm	1 m	1,5 m	2,5 m

La portata del salto in alto è pari a metà dell'altezza, più un incremento in base alla taglia ogni 2 punti di Forza o ogni punto abilità (in base al migliore):

T o D	S	M	L	H	G
5 cm	10 cm	20 cm	40 cm	60 cm	1 mt

La prova riceve una penalità cumulativa di -1 ogni incremento oltre i primi 3 metri in lungo, mentre in alto ha -1 ogni incremento oltre l'altezza minima.

Restrizioni: P.I. Prova di Forza a -2 per i non addestrati.

Sbilanciare

Il personaggio può far cadere un avversario con una spinta ben assestata durante la sua azione di movimento per poi attaccarlo nello stesso round. Occorre un attacco di contatto (CA calcolata senza considerare l'armatura o lo scudo, solo bonus derivanti da Destrezza, magia e maestrie) a cui segue una prova di abilità: se una delle due fallisce, il tentativo non riesce. È possibile *Sbilanciare* solo creature bipedi al massimo di una taglia superiore alla propria con penalità di -2 alla prova, mentre per ogni taglia inferiore della vittima rispetto all'attaccante la prova ottiene un bonus cumulativo di +2.

Il bersaglio può evitare di cadere con una prova contrapposta di Destrezza, ed è possibile sfruttare *Equilibrio* o *Cavalcare* per contrastare uno sbilanciamento; un cavaliere disarcionato subisce 1d4 punti di danno per la caduta (o anche più, se l'altezza dal terreno è superiore ai 3 metri o se si trova in corsa).

Chi attacca una vittima atterrata ottiene un bonus di +2 sui Tiri per Colpire ed essa subisce una penalità di -2 sui TS Riflessi e di -2 sui TxC finché non si rialza usando l'azione di movimento.

Questa abilità si può sfruttare anche per affrontare una carica impugnando un'arma inastata da penetrazione. Il soggetto pianta saldamente l'asta a terra tenendola con una sola mano (mentre con l'altra può reggere uno scudo) e si dispone a ricevere frontalmente la carica effettuando una prova di abilità con penalità pari ai DV della cavalcatura o della creatura in carica. Se la prova fallisce l'avversario in carica è riuscito ad evitare all'ultimo di restare impalato sulla punta dell'arma, mentre un fallimento critico concede anche +2 al TxC del nemico. Se la prova riesce l'attaccante resta impalato e subisce danni doppi (tripli con successo critico), e deve evitare di essere sbilanciato e atterrato (v. sopra).

Restrizioni: nessuna. Prova di Forza a -2 per i non addestrati, considerata come azione d'attacco.

Scalare

La capacità di scalare a mani nude pareti di qualsiasi tipo (compresi muri, palizzate, alberi) o esplorare cunicoli sotterranei (speleologia) ad 1/3 della velocità di cammino. Una prova d'abilità è necessaria ogni 6 metri, coi seguenti modificatori cumulativi:

- +1 in presenza di appigli solidi
- -1 ogni 5° di pendenza oltre 80°
- -1 ogni 20 km/h di forza del vento
- -2 scalando luoghi angusti (< 1 mt)
- -2 scalando strutture in movimento
- -4 con parete scivolosa/senza appigli

Se usa i debiti attrezzi (rampino, corde, scarpe chiodate, ecc.), la prova ottiene il bonus appropriati (da +1 a +3).

Se la prova fallisce, il personaggio precipita rovinosamente a terra, subendo 1d6 danni ogni 3 metri di caduta.

Restrizioni: P.I. Prova di Forza a -2 per i non addestrati.

Sinerגיע: sommare i gradi di *Equilibrio* a prove di *Scalare*. Se precipita da oltre 6 mt, una prova di *Equilibrio* a -2 permette di aggrapparsi a qualcosa e fermarsi a 1d6 x 10% della distanza totale scalata, subendo 2d4 danni da escoriazioni.

Scatto

Il personaggio è in grado di esercitare uno sforzo muscolare per aumentare la propria velocità a terra, in acqua e persino in aria (se dotato di ali). Una prova di abilità riuscita moltiplica la velocità di corsa del soggetto per un coefficiente determinato dai gradi abilità come segue:

Gradi	1-2	3-4	5-7	8+
Velocità	× 1,5	× 2	× 2,5	× 3
Risultato	13	15	17	20

Esempio: con 5 gradi la velocità max di *Scatto* è 2,5 volte quella normale (36) e in base al risultato della prova riuscita si può correre da 54 a 90 mt/round.

Il personaggio può sfruttare lo *Scatto* per un numero di round pari a metà del punteggio di Costituzione (arrotondando per eccesso). Al termine di uno *Scatto*, il personaggio è *affaticato* e deve riposarsi per la metà del tempo trascorso muovendosi. Finché è affaticato il personaggio non può correre e subisce una penalità di 2 punti alla CA, ai TxC e ai danni e alle prove di Forza e Destrezza (v. *Resistenza*). Un successo critico quadruplica la velocità di corsa, un fallimento critico causa affaticamento dopo 1 round.

Restrizioni: P.I. Ingombro Leggero; impossibile usarla se non viene scelta.

Travolgere

La capacità si scagliarsi in carica contro un avversario e di ferirlo usando il proprio corpo come ariete o un'arma. Il personaggio deve muoversi in linea retta percorrendo almeno 18 metri in corsa prima di colpire (azione di round completo) e solo se il TxC riesce si procede con una prova di abilità a -4. Una prova favorevole permette di raddoppiare il modificatore di Forza del personaggio e aggiungere un danno per grado di abilità; se la prova di *Travolgere* fallisce, la carica aggiunge ai danni standard dell'attacco solo 1 PF per ogni grado d'abilità, e il soggetto subisce 1d4 danni debilitanti. Un successo critico triplica il bonus di Forza da aggiungere, un fallimento critico causa al soggetto 2d4 danni reali.

Restrizioni: P.I. e 18 mt di rincorsa in linea retta; impossibile usarla se non viene scelta. Una carica che sfrutta il corpo del soggetto come ariete causa una base di danni letali in base alla taglia (a cui si aggiunge il modificatore di Forza): 1d2 se Piccola, 1d4 se Media, 1d8 se Grande, 2d8 se Enorme, 3d8 se Gigantesca. Chi carica su una cavalcatura usa l'abilità *Cavalcare* e infligge danni raddoppiati.

Destrezza

Penalità da Ingombro (P.I.): Alcune abilità presentano nelle restrizioni la dicitura P.I. (Penalità da Ingombro). Ciò significa che personaggi più pesanti hanno più difficoltà a svolgere quelle attività. Se l'ingombro del soggetto rientra nel 10% del suo Ingombro Massimo Trasportabile, non vi sono penalità alla prova. Se è superiore al 10%, la penalità varia in base alla sua categoria d'ingombro:

Leggero -1 / Medio -3 / Pesante -5

Nota: In acqua la P.I. è raddoppiata.

Allerta

La capacità di essere sempre vigili e reattivi. Una prova consente di:

- estrarre o cambiare arma senza perdere l'iniziativa;
- evitare effetti della *Sorpresa* o di un borseggio con prova contrapposta;
- evitare di essere disarmati (prova di *Allerta* anziché prova di Destrezza).

Restrizioni: 1 mese di pratica.

Sinergie: chi possiede *Senso del pericolo* ottiene +1 a prove su entrambe le abilità.

Ambidestria

Il personaggio sa usare entrambe le mani con ugual destrezza, e questo permette di fare molte cose (ad esempio scrivere, disegnare, ecc.) senza penalità e senza bisogno di una prova. Una prova è invece necessaria solo per sfruttare una delle due tecniche seguenti:

- **Attacco combinato:** è possibile attaccare maneggiando contemporaneamente due armi uguali con maestria almeno Base se il personaggio non usa scudi. Si effettua un solo TxC a -3 e occorre una prova d'abilità con penalità di -4 per armi di dimensioni pari al soggetto (penalità della prova ridotta di 1 punto per ogni taglia inferiore), che dovrà essere ripetuta se cambia avversario. Se la prova riesce, l'attacco causa i danni dell'arma migliore moltiplicati per 1,5; se la prova fallisce, l'attacco causa i danni standard di un'arma. Se l'avversario para o schiva l'attacco, deflette o evita entrambe le armi. Un fallimento critico rende impossibile coordinarsi per il resto dello scontro, un successo critico riduce a -2 il malus al TxC con quel nemico. L'attacco combinato può essere usato solo una volta al round, anche se il personaggio possiede attacchi multipli.
- **Difesa combinata:** il personaggio può usare due armi uguali in cui sia almeno di grado Base per difendersi senza attaccare. Se la prova di abilità riesce, il soggetto non attacca ma mulina vorticosamente le armi e finché sfrutta questa posizione guadagna un bonus alla CA pari al malus dato alla prova (max -5 e mai supe-

riore ai gradi abilità). Se l'attacco dell'avversario fallisce, questi è colpito dalle armi e subisce danni in base alle loro dimensioni (aggiungendo il modificatore di Forza): 1d6 minute, 2d4 piccole, 2d6 medie, 2d8 grandi. Se la prova d'abilità fallisce, il soggetto non beneficia di bonus alla CA e non potrà attaccare in quel round. Un fallimento critico indica che il soggetto si è anche autolesionato e perde 1d6 PF, mentre un successo critico aggiunge 1 punto al bonus dato alla CA.

Restrizioni: P.I. Des 10, 3 mesi di addestramento. Usare un oggetto con la mano non destra comporta una penalità di -2 ai tiri collegati per chi non è ambidestro.

Arco e Scudo

Il personaggio è addestrato ad usare un arco mentre porta legato ad un braccio uno scudo medio o più piccolo. Di norma chi usa un arco non può contare il bonus difensivo dello scudo ed il suo TxC subisce una penalità di -1. Questa abilità annulla il malus, e una favorevole prova di abilità prima di iniziare uno scontro consente al personaggio per la durata del combattimento di applicare alla sua Classe d'Armatura il valore difensivo offerto dallo scudo, ma solo contro dardi o armi scagliate. Un fallimento critico non consente di sfruttare lo scudo e dà -2 al TxC, mentre un successo critico permette di considerare il bonus dello scudo contro tutti gli attacchi durante lo scontro.

Restrizioni: Des 10, 1 mese di pratica.

Artista del combattimento

Il personaggio usa una tecnica di combattimento basata sulla rapidità, la precisione e l'agilità, piuttosto che sulla forza fisica. Si applica ai suoi tiri per colpire con armi da mischia a una mano di ingombro uguale o inferiore a metà del proprio ingombro maneggiabile il suo modificatore di Destrezza anziché quello di Forza (che però continua ad applicarsi ai danni), ma solo finché l'altro braccio (che serve per bilanciare i movimenti) resta libero (non impugna oggetti o usa uno scudo) e il suo ingombro è Leggero (nessuna prova richiesta). Una prova di abilità è necessaria solo se il secondo braccio non è libero (malus -3) o il soggetto è appesantito (P.I.): se la prova riesce, l'abilità ha effetto per la durata dello scontro, viceversa non è possibile sfruttarla finché l'impedimento sussiste.

Una prova d'abilità consente anche di ignorare il malus di -2 associato al Tiro per Colpire usando strumenti comuni come armi improvvisate. In caso di fallimento, occorre cambiare arma per tentare di sfruttare nuovamente l'abilità.

In entrambi i casi con un fallimento critico, l'arma sfugge di mano al personaggio e lo ferisce, mentre un successo critico concede +1 al TxC per 6 round.

Restrizioni: P.I. Des +1 e 6 mesi di addestramento.

Artista della fuga

Il personaggio è un esperto nell'arte della fuga e può liberarsi da qualsiasi legaccio (catene, funi, manette, ecc.) con una favorevole prova di abilità modificata in base al tipo di materiale del legaccio (v. abilità *Muscoli* per le penalità) o alla difficoltà del nodo (prova contrapposta a chi ha fatto il nodo - v. abilità *Manualità*) o della stretta (prova contrapposta alla Forza). Il personaggio inoltre possiede una grande flessibilità articolare, e con una favorevole prova di abilità può sguisciare attraverso stretti pertugi (entro limiti fisici accettabili) e assumere scomode posizioni (come nascondersi in un piccolo baule) senza risentirne.

Restrizioni: P.I. e max corazza Leggera. Chi non possiede l'abilità può liberarsi da un legaccio spezzandolo (v. *Muscoli*).

Atleticità

Il personaggio è addestrato a praticare uno sport di squadra basato su agilità, precisione e fisicità. Tutte le prove fisiche richieste durante il gioco beneficiano dei gradi dell'abilità, e una prova riuscita ogni round permette di aggiungere 3 metri al movimento o un bonus di +1 a un TxC in base alla necessità del giocatore.

Al di fuori del gioco, una prova di abilità riuscita concede per la durata di uno scontro un bonus fisso legato allo sport da scegliere fra i seguenti:

- +1 al TS Riflessi;
- +1 al TS Tempra;
- +1 al TxC con armi scagliate;
- +1 al TxC se combatte disarmato.

Un successo critico raddoppia il bonus concesso, un fallimento critico impone un malus di -2.

Restrizioni: P.I. De 10, 3 mesi di pratica.

Camminare sugli alberi

La capacità di salire sugli alberi, di spostarsi da un ramo all'altro, di usare il fogliame come riparo e di combattere restando in equilibrio sui rami (sempre che siano abbastanza grossi). Il personaggio che possiede questa abilità può compiere normali azioni sugli alberi (salire, scendere e camminare sui rami) senza prove se si muove a metà della velocità di cammino senza condizioni avverse. Una prova è necessaria solo nei casi seguenti (le penalità sono cumulative):

- Albero morto (rami fragili): -4
- Combattere sull'albero: -3
- Forte vento (50-100 km/h): -3
- Ottenere copertura dai rami: -2
- Saltare tra due alberi: -4
- Spostarsi a velocità normale: -3
- Spostarsi a velocità di corsa: -6
- Terremoto: -6
- Uragano (oltre 100 km/h): -10

Con un fallimento critico il soggetto cade, con un successo critico raddoppia la velocità di movimento o bonus alla CA.

Restrizioni: P.I. 6 mesi di pratica.

Sinergie: sommare i gradi di *Equilibrio* alle prove di *Camminare sugli alberi*.

Cavalcare

La capacità di cavalcare qualsiasi tipo di animale o mostro di tipo terrestre o volante, sempre che esso voglia farsi montare. Di seguito si elencano le manovre possibili, con una penalità alla prova necessaria per ciascuna (cumulative in caso di azioni complesse):

- afferrare un oggetto in corsa: -6
 - caricare o cavalcare alla massima velocità (una prova per cambiare direzione o fermarsi di colpo): -3
 - combattere in movimento: -2
 - evitare di essere appiattiti: prova contrapposta
 - evocare magie in movimento: -3
 - far attaccare la cavalcatura: -1
 - saltare un ostacolo di taglia inferiore alla cavalcatura: -1
 - saltare un ostacolo di taglia uguale alla cavalcatura: -4
 - saltare un ostacolo di taglia superiore alla cavalcatura: -8
 - saltare su destriero in movimento: -4
 - saltare sulla cavalcatura ferma: +0
 - rimanere su cavalcature imbrozzate (una prova al round, con 6 successi consecutivi doma la cavalcatura): -5
 - usare la cavalcatura come copertura completa (rimanendo attaccati dietro un lato) mentre è in movimento: -5
 - usare armi scagliate muovendosi: -3
- Nota: combattere o evocare magie da ferri non comporta prove d'abilità.

Se la prova non riesce, l'azione fallisce e il personaggio spreca il tentativo, mentre con un successo critico guadagna un bonus di +1 alla CA, all'Iniziativa o al TxC (in base al caso). In caso di fallimento critico o se una prova fallisce di almeno 5 punti mentre è in movimento, il cavaliere viene disarcionato e subisce 1d6 PF ogni 9 metri di velocità della cavalcatura (1d6 se ferma). Per regole riguardo alle conseguenze di un fallimento della prova con cavalcature volanti, fare riferimento all'abilità *Pilotare*.

Una prova di *Cavalcare* con malus di -3 è richiesta ogni volta che il cavaliere o la cavalcatura perde un terzo dei PF totali per evitare di sbilanciarsi e cadere.

Restrizioni: P.I. 6 mesi di pratica, scegliere tra Cavalcare creature terrestri, acquatiche o esseri volanti. Prova di Des a -2 per i non addestrati per compiere solo manovre semplici (quelle con penalità fino a -3), mentre i nani ricevono una penalità di base di -2 alla prova di *Cavalcare* qualsiasi creatura di taglia Grande o superiore. Cavalcare senza sella o briglie comporta una penalità cumulativa di -1 per ciascun finimento mancante.

Non si possono cavalcare animali di taglia più piccola del cavaliere (sono po-

co pratici e non reggono il peso), mentre quelli più grandi di due taglie sono troppo potenti per essere controllati e si calcano solo se consentiti o addestrati. **Sinergie:** sommare i gradi di *Equilibrio* alle prove di *Cavalcare*.

Combattere in volo

Il personaggio sa come combattere in assenza di gravità e riesce a compiere manovre acrobatiche in volo per attaccare con maggiore efficacia. Una prova di abilità è sempre necessaria, con penalità che dipende dalla manovra tentata:

- **attacco rapido** (-2): bonus di +1 a Tiri per Colpire e all'Iniziativa per la durata dello scontro in volo;
- **assenza di gravità** (-2): può muoversi in una direzione precisa lanciando via qualche oggetto e sfruttando gli altri campi gravitazionali (non controlla la velocità, solo la traiettoria);
- **picchiata** (-5): raddoppia i danni con un attacco di round completo dopo almeno 18 metri di movimento, valido per 1 round.

Con un successo critico il bonus concesso raddoppia (i danni da picchiata triplicano), mentre un fallimento critico impone un malus di -1 a TxC e Iniziativa. **Restrizioni:** P.I. e un mese di pratica in volo. Chiunque cerchi di combattere in assenza di gravità senza l'abilità subisce -2 a Iniziativa e prove di Destrezza.

Equilibrio

La capacità di muoversi con grazia e agilità e compiere azioni anche su un supporto precario. Una prova contrapposta permette di resistere ad un tentativo di *Sbilanciare* ed evitare di cadere. Inoltre una prova riuscita riduce di tre metri l'altezza di una caduta per calcolare i danni, permette di aggrapparsi e frenare una caduta di oltre 6 mt o trasforma metà dei danni letali derivanti da cadute entro 10 mt in debilitanti. Può inoltre servire per compiere azioni acrobatiche, superare ostacoli e camminare in bilico su superfici instabili o ridotte. Con una prova di abilità il personaggio può saltare in alto fino alla sua altezza e in lungo fino al doppio (è possibile combinarla con una prova di *Saltare* per aumentare la distanza). Se la prova fallisce, l'azione non riesce e il personaggio si ferisce cadendo malamente (1d3 PF o più, asseconda della situazione, a giudizio del DM). La prova può subire penalità da -1 a -10 in base alla difficoltà dell'azione.

Restrizioni: P.I. Des +1. Prova Des a -2 per i non addestrati.

Sinergie: sommare i gradi di *Equilibrio* alle prove di *Camminare sugli alberi*, *Cavalcare*, *Pattinare*, *Scalare* e *Sciare*.

Estrazione rapida

Il personaggio è più lesto nell'usare armi da tiro, da lancio e da fuoco. Una prova di abilità riuscita garantisce al personaggio per la durata dello scontro con-

tro un determinato avversario un bonus all'Iniziativa in base al risultato: 11-18: +1; 19+: +2; se la prova fallisce, non si può ritentare. Un successo critico concede +3 all'Iniziativa, un fallimento critico impone una penalità di -1 per lo scontro.

Nel caso di armi dotate di caricatore inoltre, una prova a -2 riduce di 1 round il tempo necessario per ricaricare o concede di effettuare un attacco aggiuntivo nello stesso round con -2 al TxC a chi già riesce a ricaricare in meno di 1 round.

Restrizioni: 3 mesi di pratica.

Fintare

Il personaggio è in grado di fingere un attacco su un fronte lasciando apposta scoperta in parte la sua guardia, per poi cambiare velocemente tattica all'ultimo momento per disorientare l'avversario. Se la prova di abilità riesce, l'attaccante guadagna un bonus di +1 al TxC, mentre l'avversario deve prevalere in una prova contrapposta di *Allerta* per poter schivare o parare il colpo; se non possiede l'abilità *Allerta* e l'attacco va a segno, non sarà possibile evitarlo. Si può effettuare una sola finta al round, e in caso di fallimento critico la CA del soggetto è penalizzata di 2 punti per un round, mentre un successo critico concede un bonus di +2 al TxC.

Restrizioni: P.I. Des +1, 1 mese di pratica, usabile solo per attacchi in mischia.

Istinto combattivo

La capacità di agire tempestivamente per ottenere un vantaggio nel combattimento in mischia. Una prova di abilità riuscita garantisce al personaggio per la durata dello scontro contro un determinato avversario un bonus all'Iniziativa in base al risultato: 11-18: +1; 19+: +2; se la prova fallisce, non si può ritentare. Un successo critico dà un +3 all'Iniziativa, un fallimento critico una penalità di -1.

Restrizioni: 1 mese di pratica.

Mano ferma

Il personaggio riesce a essere fermo e preciso nei movimenti manuali, con una coordinazione mano-occhio superiore. L'abilità consente di aggiungere la metà dei gradi di *Mano ferma* a qualsiasi prova di *Contraffazione* ed *Esperto di trappole*.

Inoltre, restando fermo il soggetto può sfruttare l'abilità per mirare ad un bersaglio con un'arma da tiro o da fuoco. Un bersaglio in movimento impone una penalità alla prova di -1 per ogni 3 metri di velocità, nessuna penalità se è fermo. Se la prova riesce, nel round seguente il soggetto ottiene un bonus di +2 al suo TxC ed infligge 1 danno addizionale. Con un successo critico il bonus al TxC è +3, con un fallimento critico riceve un malus di -1. Se continua a mirare restando fermo, il bonus al TxC aumenta di 1 punto per ogni round trascorso dopo il primo, fino ad un massimo di +4 al TxC e +2 ai danni dopo 3 round.

Restrizioni: 3 mesi di pratica.

Manualità

Il personaggio possiede una buona manualità che gli consente di compiere le seguenti operazioni con prova d'abilità:

- **Borseggiare:** può sfilare oggetti dai loro alloggiamenti senza essere notato. La prova riceve una penalità di 1 punto ogni due livelli o Dadi Vita di differenza tra la vittima e il personaggio se egli è di livello inferiore, e in aggiunta un modificatore in base alla differenza di taglia:

Bersaglio	Prova
2+ taglie inferiori	impossibile
1 taglia inferiore	-2
Stessa taglia	+0
1 taglia superiore	+1
2 taglie superiori	+2
3+ taglie superiori	impossibile

Se la prova ha successo la vittima può accorgersi del borseggio con una prova contrapposta di *Allerta*, mentre gli astanti con una prova contrapposta di *Percezione*. Il borseggio richiede 1d4 round, permette di rubare un oggetto della stessa taglia del ladro o più piccolo, e ottiene +2 alla prova se la vittima è distratta da un complice. Con un fallimento critico il borseggiatore è colto sul fatto, con un successo critico ruba due oggetti in un colpo solo.

- **Giocolare:** compie semplici giochi di prestigio (come nascondere oggetti nella manica o nel palmo della mano) e giochi d'abilità con tre oggetti di uguali dimensioni (max 20 monete d'ingombro e/o 1 dm cubo di volume). Necessaria una prova con penalità cumulativa di -2 per oggetto e per qualsiasi differenza di peso o volume fra essi. L'abilità può essere usata per ottenere il favore del pubblico (v. *Intrattenere*).
- **Imbrogliare:** può imbrogliare al gioco d'azzardo (usando carte nascoste nelle maniche, sostituendo i dadi normali con quelli truccati al momento del tiro, ecc.) per ottenere un bonus di +4 alla prova di *Giocare d'azzardo*; solo una prova contrapposta di *Percezione* può smascherare l'imbroglione. Con un fallimento critico, la manovra è così plateale da essere sotto gli occhi di tutti.
- **Usare corde:** può usare corde o legacci di ogni tipo per fare o disfare qualsiasi nodo (necessarie entrambe le mani). Per slegare un nodo fatto da qualcun altro, occorre una prova di abilità contrapposta. Con un fallimento critico il nodo si scioglie da solo dopo 1d10 minuti.

Restrizioni: prova di Des a -2 per i non addestrati; se indossa un'armatura il personaggio subisce una penalità a ogni prova: Corazze Leggere: +0; Medie: -1; Pesanti: -2; Corazza completa o meccanica: -4.

Movimento furtivo

L'abilità di muoversi silenziosamente e nascondersi alla vista sia all'esterno che in ambienti chiusi. Quando il personaggio cerca di muoversi senza far rumore deve ridurre la velocità ad 1/3 e può effettuare una prova di abilità. Se la prova riesce, il soggetto produce rumore Debole muovendosi ed è necessaria una prova contrapposta di *Percezione* per sentirlo e vederlo anche entro il raggio automatico, e oltre subisce la penalità del Dettaglio; se invece la prova fallisce, si usano le regole normali di *Percezione* per notarlo; un fallimento critico indica che il soggetto viene notato automaticamente.

Una prova di abilità contrapposta a *Percezione* permette al personaggio di far perdere le proprie tracce per depistare eventuali inseguitori sprendo dietro un angolo, nascondendosi fra la folla, infilandosi in un nascondiglio di fortuna, eludendo l'attenzione di qualcuno che sta cercando di notare il personaggio.

La prova ottiene modificatori in base all'ambiente circostante e alla taglia del soggetto che si nasconde:

- Zona con buona copertura (alberi, casse, folla, grotte, ecc.): +3
- Zona con scarsa copertura (cespugli, mobili, tende, ecc.): +0
- Zona scoperta (radura, piazza o strada semideserta, ecc.): -3
- Taglia: Minuscola +8, Minuta +4, Piccola +2, Media +0, Grande -2, Enorme -4, Gigantesca -8

Si possono anche nascondere le tracce muovendosi a velocità di cammino: la prova ha una penalità cumulativa di -1 ogni 3 individui le cui tracce devono essere nascoste. Qualsiasi prova di *Percezione* dei possibili inseguitori sarà una prova di abilità contrapposta (includendo i modificatori ambientali). In caso di fallimento critico, il tentativo mostra automaticamente agli inseguitori la direzione presa (la pista lasciata è evidente).

Restrizioni: P.I. Velocità ridotta ad 1/3. Prova di Des a -2 per i non addestrati.

Nascondere incantesimi

L'abilità di ridurre al minimo i gesti e il suono della voce mentre si evoca un incantesimo per non essere scoperti. Se la prova di abilità riesce, è necessaria una prova contrapposta di *Percezione* per notare l'incantatore ed eseguire un controincantesimo, la cui prova di *Magia arcana* o *Religione* riceve una penalità aggiuntiva di 1 punto ogni 2 gradi spesi nell'abilità. Con un fallimento critico il tentativo è così maldestro che tutti i presenti se ne accorgono, mentre un successo critico rende impossibile notarlo.

Restrizioni: 3 mesi di addestramento.

Padronanza degli scudi

Il personaggio è stato addestrato ad usare al meglio qualsiasi tipo di scudo. Con una favorevole prova di abilità

all'inizio dello scontro, il bonus di copertura dato dallo scudo alla CA del soggetto migliora di 1 punto per la durata del combattimento. La prova ha una penalità in base alle dimensioni dello scudo: -1 se di taglia inferiore (buckler), -2 se di pari taglia, -4 con una taglia superiore, -6 con due taglie superiori (scudo a torre).

Con una favorevole prova di abilità a -4 inoltre, indossando lo scudo sulla schiena il personaggio sfrutta il bonus alla CA dato dallo scudo contro attacchi portati alle spalle, anche a sorpresa.

Un fallimento critico impone una penalità di -1 alla CA del personaggio per tutto lo scontro, mentre un successo critico migliora la CA di 2 punti.

Restrizioni: 3 mesi di addestramento, solo per classi che sanno già usare scudi.

Padronanza dei bracciali

Il personaggio è addestrato a muovere braccia e gambe ove indossa le protezioni per deflettere colpi diretti. La CA del soggetto migliora di 1 punto se indossa bracciali, gambali e fasce bicipitali: il bonus è valido solo contro attacchi in mischia di esseri al massimo di una taglia superiore, ma può essere sommato a quello dato dall'abilità *Schivare*. Nel caso i bracciali di difesa siano magici, questa abilità potenzia la protezione offerta. Una prova di abilità è necessaria solo per affrontare più di un avversario, con penalità di -1 per ogni nemico; se la prova fallisce, il bonus vale solo contro l'avversario principale. In caso di successo critico il bonus alla CA sale a 2 punti, con fallimento critico invece non ottiene alcun miglioramento alla CA.

Restrizioni: P.I. 6 mesi di addestramento in una civiltà adeguata come Alphatia, Azca, Nithia, Ochalea, Shahjapur, Sind, Thyatis o Thothia. L'abilità può essere sfruttata solo se il personaggio non indossa un'armatura intera (v. *Armeria di Mystara*). L'abilità non può essere sfruttata se il soggetto è colto di sorpresa o alle spalle, o non può vedere l'avversario.

Pattinare

La capacità di muoversi sui pattini senza cadere. Una prova di abilità riuscita permette al soggetto di cambiare senso di marcia, raddoppiare la velocità di corsa e compiere manovre acrobatiche limitate. Fallire una prova di abilità mentre si è in movimento comporta la caduta e un danno pari a 1 PF ogni 15 metri di velocità al round; i danni sono letali se la velocità è superiore a quella di una normale corsa, altrimenti sono debilitanti. Un fallimento critico indica sempre caduta e danni letali, un successo critico permette di triplicare la velocità e compiere manovre incredibili. Se il ghiaccio è poco spesso, il pattinatore che cade rischia di romperlo e di affondare nell'acqua gelata (v. regole sull'ipotermia). Se un pattinatore colpisce (TxC) coi pattini un altro essere, la vittima subisce 1d2 PF.

Restrizioni: P.I. 1 mese di pratica; prova di Des a -2 per i non addestrati.

Sinergie: sommare i gradi di *Equilibrio* alle prove di *Pattinare*.

Scassinare

Il personaggio è esperto nello scassinare serrature non magiche usando gli appositi arnesi da scasso; se non dispone di arnesi e si attrezza con mezzi di fortuna, la prova subisce una penalità di -5. Se il primo tentativo di scasso fallisce, è possibile riprovare, ma solo nel caso si ottenga un margine di fallimento inferiore a 4 punti. Infatti, se il tiro fallisce di 5+ punti significa che il personaggio non è riuscito a comprendere la struttura della serratura e non ha idea di come procedere: pertanto non potrà più tentare di aprire quella determinata serratura prima di passare al nuovo livello. Un fallimento critico indica che gli arnesi si sono spezzati e hanno bloccato la serratura, mentre un successo critico riduce al minimo i tempi di scassinamento.

La classe della serratura da scassinare determina il tempo impiegato e il modificatore alla prova:

Comune (-2, 1d4 round): opera di qualsiasi fabbro, comune in locande e nelle case degli artigiani o piccoli mercanti, nonché negli scrigni di bassa fattura.

Buona (-5, 2d4 round): opera di un esperto, comune in case dei benestanti, locande prestigiose, e scrigni comuni.

Eccellente (-10, 3d6+6 round): opera di un maestro, comune nelle case dei ricchi e in luoghi con importanti tesori.

Anti-scasso (-16, 1d6+4 minuti): opera di un genio e costruita con materiali particolari, destinata a durare a lungo.

Restrizioni: 3 mesi di pratica. In mancanza di arnesi adeguati, la penalità alla prova e il tempo richiesto raddoppiano.

Schivare

Il personaggio è stato addestrato ad essere sempre in posizione difensiva e a schivare attivamente gli attacchi. Questa abilità migliora permanentemente di 1 punto la sua Classe d'Armatura (nessuna prova) e permette di schivare un colpo in mischia o da armi scagliate (ma non da proiettili o effetti magici) con una prova di abilità con modificatore pari alla differenza tra la CA colpita dall'attaccante e quella del soggetto. Il personaggio può *Schivare* ogni round un numero massimo di colpi pari al suo numero di attacchi più la metà del bonus di Destrezza, rinunciando ad attaccare per quel round. Un successo critico permette di schivare qualsiasi attacco (indipendentemente dalla penalità alla prova), un fallimento critico provoca il massimo dei danni subiti.

Restrizioni: P.I. ingombro Leggero o Medio e 1 mese di addestramento.

Sinergie: chi possiede *Combattere alla cieca* schiva anche attacchi in mischia che non vede (buio, invisibilità) previa prova di abilità *Combattere alla cieca*.

Sciare

Il personaggio sa come infilare gli sci in modo corretto e coordinare i movimenti usando sci e racchette senza cadere. Praticare sci di fondo (camminare con gli sci) è automatico. Una prova d'abilità è necessaria per:

- sciare su pendenze < 40° (velocità max: 2 mt/rnd per grado);
- sciare su pendenze > 40° (velocità max: 3 mt/rnd per grado, penalità -1 ogni 5° oltre i 40°, cumulativa con penalità dovute ad altre azioni);
- cambiare direzione (-1 ogni 30 mt/rnd di velocità);
- fare un'azione acrobatica (-1 ogni 20 mt/rnd di velocità).

Fallire una prova di abilità in movimento comporta la caduta e un danno pari a 1 PF ogni 15 metri di velocità; i danni sono letali se la velocità è superiore a 40 mt/rnd, altrimenti sono debilitanti (es: Gildor scia alla velocità di 18 mt/round e cade, subendo 1 PF debilitante). Un fallimento critico indica sempre danni letali.

Quando uno sciatore cerca di risalire una china, sia facendo un passo di fianco all'altro o usando il passo a spina di pesce, risulta più vulnerabile a qualsiasi attacco, in quanto il suo equilibrio è limitato e la sua attenzione è focalizzata sui movimenti. Perciò tutti gli attacchi contro di lui ricevono un bonus di +1, così come il tentativo di sorprenderlo.

Restrizioni: P.I. 3 mesi di pratica. Prova di Des a -2 per i non addestrati.

Sinergie: sommare i gradi di *Equilibrio* alle prove di *Sciare*.

Sorpresa

La capacità di agire all'insaputa di qualcun altro sfruttando tempismo e furtività. Una prova riuscita permette di sorprendere un avversario, se la condizione lo permette in base al giudizio del DM, e la prova riceve una penalità di 1 punto per ogni membro del gruppo che il personaggio cerca di coordinare per sorprendere il nemico; ogni avversario può effettuare una prova contrapposta di *Alerta* o *Senso del pericolo* per negare la sorpresa. Chi ottiene la sorpresa ha 1 round di azioni libere e +2 ai TxC, chiunque venga sorpreso perde 1 round di azioni e la sua CA si calcola senza considerare bonus per Destrezza, scudo, abilità generali o di classe e maestrie. Un successo critico può essere negato solo da un successo critico contrapposto, un fallimento critico impone -1 al successivo tiro Iniziativa del soggetto.

Restrizioni: usabile solo se viene scelta.

Sinergie: un uso efficace di *Camuffare* per celare un'arma addosso ad un soggetto che la usa per un attacco a sorpresa permette di aggiungere alla prova di *Sorpresa* un bonus pari allo scarto tra il risultato del tiro *Camuffare* e quello atteso.

Suonare

L'abilità permette al personaggio di suonare tutti gli strumenti di una famiglia a scelta tra: membranofoni, idiofoni, una famiglia di cordofoni (pizzicati, percossi o strofinati) e una di aerofoni (liberi, flauti, ance od ottoni). Il personaggio non è in grado di leggere uno spartito e non conosce le note musicali (a meno che non possieda l'abilità *Musica*), ma ha sviluppato un orecchio per la musica che gli consente di suonare un certo tipo di strumenti imparando a replicare le melodie con la pratica. Una prova di abilità permette di ottenere il favore del pubblico (v. *Intrattenere*).

Restrizioni: 6 mesi di pratica per ogni famiglia di strumenti, ma l'abilità può essere scelta più volte. È possibile suonare strumenti della stessa categoria (valido per cordofoni e aerofoni) ma di famiglia diversa con una prova di abilità con penalità di -4; non è possibile suonare strumenti di una categoria sconosciuta.

Costituzione

Tutte le abilità di Costituzione possono essere usate solo se vengono scelte.

Abbuffarsi

Il personaggio è in grado di consumare una porzione di cibo e di bevande superiore al normale e immagazzinare il cibo e i liquidi in eccesso, resistendo senza mangiare né bere per un lungo periodo di tempo senza effetti deleteri. Una prova di abilità permette di ingurgitare e conservare nello stomaco cibo e acqua pari a un pasto completo. Per ogni ulteriore che si desidera trattenere è necessaria un'altra prova con penalità cumulativa di -1. Tuttavia, abbuffandosi il personaggio ingrassa e perde 1 punto in Destrezza ogni 4 pasti accumulati. Il numero massimo di pasti che un personaggio può immagazzinare è pari alla metà del punteggio di Costituzione. Si ricorda che un individuo medio deve consumare due pasti al giorno per combattere la fame (v. *Metabolismo lento* per effetti deleteri). Un fallimento critico causa vomito e perdita di tutti i pasti accumulati, mentre un successo critico concede di accumulare 2 pasti anziché 1.

Restrizioni: l'abilità non consente di bere alcolici oltre la normale quantità (1/4 lt).

Bere alcolici

La capacità di assorbire grandi quantità di alcolici senza risentirne. Una prova di abilità è necessaria dopo aver ingurgitato il primo litro della bevanda e ad ogni successivo bicchiere la prova riceve una penalità cumulativa di -1. Al primo tentativo fallito l'individuo è **brillo** (-2 ai TxC e alle prove di Destrezza per l'ora successiva). Dopo la seconda prova fallita diventa **alticcio** (-2 a tutti i tiri finché non riposa per 10 ore). Al terzo fallimento, il soggetto cade a terra **ubriaco** fradicio e dorme per 2d4 ore, subendo -1 a tutti i tiri per le successive 12 ore a causa della sbornia, a meno che non venga curato magicamente con *neutralizza veleno* o simile effetto. Un successo critico permette di assorbire 2 litri di alcol prima di una nuova prova, un fallimento critico fa cadere subito il soggetto ubriaco.

Una prova di abilità inoltre consente di sfruttare l'alcol ingerito per potenziare le proprie capacità combattive grazie al cosiddetto "stile dell'ubriaco". Il personaggio deve trangugiare un sorso d'alcol ogni minuto (azione di movimento) e se realizza una prova d'abilità con penalità cumulativa di -2 a partire dal primo sorso, aggiunge un bonus al TxC e alla CA pari al numero di sorsi ingeriti, fino a un massimo di +5 una volta ingerito un litro d'alcol. Quando il soggetto smette di bere il bonus scompare, e se la prova fallisce è considerato **brillo** anche se ha bevuto meno di 1 litro di alcol.

Restrizioni: Costituzione 10. Chi non possiede l'abilità non può sfruttare lo stile dell'ubriaco, e può reggere solo ¼ di litro di alcol, dopo di che è necessaria una prova di Costituzione ad ogni bicchiere con penalità cumulativa di -1.

Cambio rapido

Una prova di abilità riuscita riduce il tempo di trasformazione volontaria da azione di round completo ad azione di movimento, permettendo al mutaforma di poter anche attaccare o spostarsi. Un fallimento critico indica che la metamorfosi si compie in due round, un successo critico dà +1 all'Iniziativa per 1 turno.

Restrizioni: personaggi mutaforma.

Controllo del corpo

Il personaggio riesce a resistere meglio a qualsiasi tentativo involontario di mutare forma. Se la prova riesce con penalità pari al livello della magia (in caso di incantesimi) o dei DV della creatura che causa la metamorfosi, il soggetto aggiunge metà dei gradi di questa abilità al suo TS per resistere alla metamorfosi; se non è previsto alcun TS, una favorevole prova d'abilità ritarda la trasformazione di 1 turno. Un successo critico permette di ignorare completamente la metamorfosi, mentre un fallimento critico impone una penalità di -2 al TS.

Restrizioni: Costituzione 10.

Duro a morire

Il soggetto è in grado di combattere ignorando le penalità dovute ai danni, anche quando raggiunge PF negativi, aggiungendo i gradi dell'abilità e il bonus Costituzione al limite standard (-5 PF per danni mortali, -10 per debilitanti) per trovare la sua nuova soglia della morte. Una favorevole prova di abilità a -4 consente di limitare a -1 (anziché -3) la penalità a tutti i tiri con PF ridotti al 10%. Quando i PF diventano negativi, è possibile continuare ad agire effettuando una prova di abilità ogni round con una penalità cumulativa di -1: il personaggio sviene al primo fallimento, e muore se gli mozzano la testa o supera la soglia della morte, a meno che non torni a PF positivi grazie a cure magiche o altri metodi di guarigione prima di oltrepassare la soglia. Un successo critico permette di non effettuare altre prove fino al termine dello scontro, un fallimento critico indica la morte del soggetto (se ridotto a PF negativi) o lo stordimento per un round (se ha ancora PF positivi).

Restrizioni: Costituzione +1; l'abilità funziona finché impegnati in un'azione rischiosa (l'adrenalina mantiene in vita).

Mangiafuoco

La capacità di ingoiare piccoli oggetti infuocati per proiettare successivamente una vampata di fuoco dalla bocca. Questa capacità dà al soggetto un bonus

di +1 ai TS contro fuoco e con una prova di abilità il personaggio ingoia un oggetto infuocato di piccole dimensioni e nel round successivo sputa una fiammata di lunghezza variabile (30 cm per grado d'abilità), che causa 1d4 punti di danno se usata come arma (necessario un TxC come attacco di contatto). Se il personaggio prima ingurgita una sostanza infiammabile, la fiamma sarà più brillante, più lunga (60 cm per grado d'abilità) e pericolosa (1d8 PF). Con un fallimento critico il soggetto non emette fiamme e subisce 1d4 danni da ustione; con un successo critico la fiamma causa 2d6 PF.

Restrizioni: Costituzione 10, necessario sciacquarsi la bocca con acqua fresca dopo 1 minuto per non perdere 1 PF.

Metabolismo lento

Il personaggio è in grado di sopravvivere consumando solo metà del cibo, dell'acqua e dell'aria richiesta giornalmente senza risentire di effetti deleteri se effettua con successo una prova di abilità con penalità cumulativa di -1 per ogni giorno dopo il primo; in caso di fallimento il personaggio risente delle penalità caratteristiche del digiuno o dell'asfissia. Chiunque si nutra con la metà del cibo e dell'acqua necessari, subisce una penalità di -1 a qualsiasi Tiro per Colpire e non recuperare alcun PF grazie al riposo finché non si sfama correttamente; la penalità viene ignorata da chi effettua una favorevole prova di *Metabolismo lento*.

Per quanto riguarda il cibo e l'acqua, ogni personaggio può resistere senza mangiare per un numero di giorni pari ad un terzo del punteggio di Costituzione, e senza bere per un numero di giorni pari a un quarto del punteggio di Costituzione (sempre arrotondando per difetto). Una volta superato tale limite, il soggetto deve effettuare ogni giorno una prova di abilità (o di Costituzione, se non ha l'abilità) con penalità cumulativa di -1 ogni giorno per resistere a fame e disidratazione.

La prima volta che la prova fallisce, il personaggio diventa **indebolito**: penalità di -1 a tutti i tiri e le prove di abilità e alla CA, e ai punteggi di For e Des. La penalità aumenta di un punto cumulativo per ogni giorno trascorso senza cibo né acqua: se una caratteristica scende a zero il personaggio entra in coma.

Al secondo fallimento, il personaggio è **debitato**. Oltre alle penalità derivanti dall'essere indebolito, la velocità di movimento del personaggio è dimezzata ed egli perde 1d8 Punti Ferita al giorno: questi PF possono essere riacquistati solo sfamandosi a sufficienza. Inoltre il personaggio deve effettuare un favorevole TS Corpo ogni giorno o cadere in coma.

Un soggetto svenuto a causa della fame e della disidratazione rimane in coma per 1d3 giorni e poi muore di inedia. Può essere salvato rianimandolo con un incantesimo curativo o sfamandolo e

idratandolo con una prova di *Medicina* o *Guarire* a -5.

Nel momento in cui il soggetto ricomincia a nutrirsi adeguatamente, recupera 1d4 PF persi a causa della fame ad ogni pasto, il movimento ritorna quello normale dopo un giorno di nutrimento, e le penalità recedono di un punto per ogni giorno in cui mangia e beve a sufficienza (due pasti completi). Se il nutrimento è scarso (un pasto o meno), il personaggio non recupera punti, ma per lo meno le sue condizioni non peggiorano (senza che sia necessario alcun tiro).

Per quanto riguarda la possibilità di consumare la metà dell'aria respirata, questa capacità è utile quando ci si trova in uno spazio chiuso con una riserva d'aria limitata (come una tomba). Per ogni ora in cui effettua la prova di abilità con successo, il personaggio consuma la metà dell'aria normale. Quando l'aria termina, valgono le regole per l'annegamento (v. *Resistenza*).

Restrizioni: Costituzione +1.

Resistenza

Una prova di abilità riuscita indica che il personaggio può compiere un'azione stressante (come correre, sollevare pesi, ecc.) per il doppio del tempo standard senza stancarsi. Per ogni lasso di tempo superiore è necessaria una prova di *Resistenza* con una penalità cumulativa di -1. Al primo fallimento il personaggio è **affaticato** (-2 a TxC, danni, CA e prove di For e Des, impossibile correre) e per riprendersi deve riposare (non fare azioni stressanti a parte camminare a velocità dimezzata) per metà del lasso di tempo impiegato a svolgere quell'azione. Al secondo fallimento è **esausto** (-5 TxC, CA e prove di For e Des, danni e velocità base dimezzati) e prima di annullare le penalità e ricominciare a svolgere l'azione deve riposare per il tempo impiegato nell'azione.

La tabella seguente mostra tipiche azioni stressanti, indicando il limite standard entro un arco di tempo stabilito (g = giorno, t = turno, h = ora) e il lasso di tempo in cui è necessaria una prova una volta superato il limite.

Azione	Limite	Lasso
Ballare	1 min x Cos / h	1 min
Cammino/Volo	8 ore / g	1 ora
Combattere	1 rnd x Cos / t	1 rnd
Concentrarsi	1 trn x 1/2 Sag / g	1 min
Correre	1 turno / h	1 min
Marcciare	1 ora / g	1 ora
Nuotare	1 min x For / h	1 min
Scalare	1 min x For / h	1 min
Schivare	1 min x Cos / h	1 rnd
Sollevare pesi	1 rnd x 1/2 For / t	1 rnd
Trattenere fiato*	1 rnd x Cos / t	1 rnd

(*): Ad ogni prova fallita, il personaggio deve inspirare. Se respira veleno fa il TS, se non c'è aria da respirare perde 1/3 dei PF totali. Quando i PF si azzerano sviene e inizia a perdere 1 PF al round per sof-

focamento (danni debilitanti). Il soggetto muore se non è rianimato con una prova di *Guarire* o *Medicina* o con una magia curativa entro 10 round.

Restrizioni: Costituzione 10.

Sinergie: bonus di +1 a tutte le prove di Costituzione o di abilità basate sulla Costituzione (escluse prove di *Resistenza*).

Resistere al caldo

L'abilità indica la capacità di sopportare la calura estrema più a lungo del normale e concede un bonus di +2 a tutti i tiri per contrastare i colpi di calore (ma non è applicabile ai danni da fuoco). Una prova di abilità riuscita raddoppia il limite massimo di tempo durante il quale il personaggio può sopportare il caldo per quel giorno, prima di subirne gli effetti deleteri (vedere le regole sotto riportate). Un successo critico triplica il limite di sopportazione temporale, mentre un fallimento critico indica che il fisico del personaggio è vulnerabile in quel momento e impone -1 ai Tiri Salvezza per resistere al caldo per 24 ore. La prova di abilità si effettua allo spuntar del sole e vale per l'intero giorno.

Le regole per i colpi di calore prevedono che ogni soggetto debba effettuare un TS Corpo quando si trova in ambienti con temperature superiori ai 30°C. Il limite di tempo per cui si può resistere al calore prima di effettuare il TS dipende dalla condizione in cui si trova il soggetto, con una penalità cumulativa di -1 per ogni condizione applicabile, un ulteriore -1 per ogni volta consecutiva in cui si trova nella stessa condizione senza pause, -1 ogni 5° sopra 30°C e il malus derivante dall'armatura indossata (v. PRC nel manuale online *Armeria di Mystara*):

Condizione	TS ogni
Esposto	4 ore
Senza cibo	4 ore
Senza acqua	4 ore
Senza sonno	4 ore
Marcia forzata	4 ore
Lavoro pesante	2 ore
Corsa	10 round
Appesantito	Tempo dimezzato

Nota esplicativa su alcune condizioni:

Esposto: la condizione generica di un soggetto esposto a calura intensa.

Lavoro pesante: lavoro manuale pesante (muratore, agricoltore, portantino, ecc).

Senza cibo, acqua o sonno: il personaggio non dorme da almeno 24 ore, né ha assunto cibo o acqua da 24 ore.

Appesantito: se il personaggio ha un ingombro Pesante, il lasso di tempo per ogni condizione è dimezzato.

Esempio: Abdullah si perde nel mezzo di una tempesta nel deserto alasiyano a 38°C (-1). Indossa una corazza di maglia (PRC -4) e sa *Resistere al caldo*, è ben riposato ma non mangia da un giorno (-1), anche se ha scorte d'acqua sufficienti. Se effettua la prova di abilità con successo, riesce a resistere per 8 ore pri-

ma di dover fare il suo primo TS, che però ha una penalità di -7 (Senza cibo, Esposto + PRC e temp.). Dopo altre 8 ore, se non riesce a trovare un riparo e la temperatura non scende sotto i 30°C, dovrà fare un TS con penalità di -9 per le stesse condizioni che ricorrono ancora.

In base al margine di fallimento del Tiro Salvezza, vi sono varie conseguenze cumulative (se dovesse fallire più TS):

Margine	Conseguenza
1-2	Insolazione
3-4	Scottatura
5-6	Disidratazione
7-8	Delirio
9+	Svenimento
Critico	Colpo fatale

Insolazione: un colpo di calore rende il soggetto più debole e stanco e subisce -1 a TxC, CA e Iniziativa.

Scottatura: il personaggio subisce 1d6 punti di danno da scottature.

Disidratazione: il soggetto perde 2 punti di Destrezza e Forza.

Delirio: il personaggio ha visioni disorientanti. Perdita di 2 punti di Intelligenza e di Saggezza.

Svenimento: il personaggio sviene per 1d4 ore. Può riprendersi prima se beve acqua in concomitanza con una prova di *Medicina* o *Guarire*.

Colpo fatale: con un TS naturale di 1 o se la penalità porta il risultato a zero, sopraggiunge colpo apoplettico che causa paralisi e morte in 1d4 minuti se il soggetto non trova refrigerio e non beve acqua, assistito da una prova di *Medicina* o *Guarire* a -5.

Se il personaggio raggiunge un punteggio di Forza e Destrezza pari a zero, crolla a terra morto. Se una delle due caratteristiche viene ridotta a zero, il personaggio è paralizzato a causa di un blocco renale e rischia di morire. Se invece una delle due caratteristiche mentali (Intelligenza e Saggezza) viene ridotta a zero, il personaggio impazzisce, fugge alla massima velocità delirando finché non crolla esausto, e probabilmente morirà disidratato incapace di provvedere a se stesso.

Le conseguenze del colpo di calore permangono fino a che il soggetto non beneficia di una *guarigione* (che fa sparire le penalità dovute ad ustioni e colpi di calore, ma non quelle causate da fame e sete), oppure finché la condizione che ha causato la disidratazione non viene rimossa e il soggetto riesce a dissetarsi e riposarsi al fresco (temperatura inferiore ai 25°C): per ogni ora in cui riposa al fresco recupera 1 punto perso in ciascuna caratteristica e 1d4 PF persi per il caldo.

Restrizioni: 6 mesi di permanenza in una regione dal clima torrido o deserto caldo.

Resistere al freddo

Questa abilità consente al personaggio di sopportare più a lungo temperature estremamente basse e garantisce al soggetto un bonus di +2 ai tiri per contrastare l'assideramento. Una prova di abilità riuscita raddoppia il limite massimo di tempo per cui si può sopportare il gelo per quel giorno, in base alle condizioni del personaggio (v. sotto). Un successo critico triplica il limite di sopportazione temporale, mentre un fallimento critico indica che il fisico del personaggio è vulnerabile e dà un malus di -1 ai suoi Tiri Salvezza per resistere all'ipotermia.

Le regole per l'ipotermia prevedono che ogni personaggio debba effettuare un TS Corpo per evitare l'ipotermia quando si trova in ambienti con temperature sotto 0°C. Il limite di tempo per cui si può resistere al gelo prima di effettuare il TS dipende dalla condizione in cui si trova il soggetto, con penalità cumulativa di -1 per ogni condizione applicabile, e un ulteriore -1 per ogni volta consecutiva in cui si trova nella stessa condizione senza pause, e -1 ogni 5° sotto 0°C:

Condizione	TS ogni
Esposto	4 ore
Senza cibo	4 ore
Senza sonno	4 ore
Marcia forzata	4 ore
Coperto di neve	Ora
Immobile	Ora
Immerso in acqua gelata	Turno
Copertura non adeguata	Tempo dimezzato

Nota esplicitiva su alcune condizioni:

Esposto: la condizione generica di un soggetto esposto al gelo intenso.

Senza cibo o sonno: non dorme da 24 ore né ha assunto cibo da 24 ore.

Copertura non adeguata: se non si indossano abiti adeguati al clima, il lasso di tempo di ogni condizione si dimezza.

Esempio: Wulfric si perde nel mezzo di una tempesta tra le montagne a -10°C. Non è coperto adeguatamente (-1) ma sa *Resistere al freddo*, è ben riposato ma non mangia da un giorno (-1). Se effettua la prova di abilità con successo, riesce a resistere per 4 ore prima di dover fare il primo TS con penalità di -5 (Esposto, Senza cibo, Copertura inadeguata e temperatura bassa). Se non riesce a trovare un riparo dopo 4 ore occorre un altro TS a -8 perché le stesse condizioni ricorrono consecutivamente (il malus per la temperatura si aggiunge alla fine).

In base al margine di fallimento del Tiro Salvezza, vi sono varie conseguenze cumulative (se dovesse fallire più TS):

Margine	Conseguenza
1-2	Raffreddamento
3-4	Geloni
5-6	Delirio
7-8	Paralisi
9+	Svenimento
Critico	Ipotermia fatale

Raffreddamento: il personaggio è intirizzito e ha una penalità di -1 ai Tiri per Colpire e all'Iniziativa.

Geloni: il personaggio perde 1d6 PF a causa dei geloni.

Delirio: il personaggio delira e perde l'orientamento. Perdita di 2 punti di Intelligenza e di Saggezza.

Paralisi: gli arti del personaggio sono presi dai geloni, il soggetto perde 2 punti di Destrezza e di Forza ed è impossibile correre.

Svenimento: il personaggio sviene per 1d4 ore. Può riprendersi prima se viene riscaldato in concomitanza con prova di *Medicina* o *Guarire* a -2.

Ipotermia fatale: con un TS naturale di 1 o se la penalità porta il risultato a 0 sovrappiunge un'ipotermia fulminante che causa svenimento e morte in 1d4 minuti se il soggetto non trova un riparo al caldo, assistito da una prova di *Medicina* o *Guarire* a -5.

Se il personaggio raggiunge un punteggio di Forza e Destrezza pari a zero, crolla a terra morto assiderato; se una delle due caratteristiche viene ridotta a zero, il personaggio è paralizzato dai geloni e rischia di morire presto. Se invece l'Intelligenza o la Saggezza viene ridotta a zero, il personaggio impazzisce e probabilmente morirà assiderato.

Le conseguenze dell'ipotermia permangono fino a che il soggetto non beneficia di una *guarigione* (che fa sparire le penalità dovute al gelo, ma non quelle causate da fame e sete), o finché la condizione che ha causato l'assideramento non viene rimossa e il soggetto si riposa al caldo (almeno 15°C): per ogni 4 ore in cui riposa al caldo recupera 1 punto perso in ciascuna caratteristica e 1d4 PF persi a causa del freddo.

Restrizioni: 6 mesi di permanenza in una regione fredda.

Resistere al veleno

Il personaggio si è allenato a resistere ai veleni naturali inoculandoseli a piccole dosi per lunghi periodi di tempo, in modo da produrre una più rapida risposta del suo sistema immunitario (inclusa l'erba anti-licantropi per i mannari). Il soggetto è immune ad uno specifico veleno comune (alchemico o naturale, esclusi i veleni dei mostri) per ogni grado abilità, e una favorevole prova di abilità a -3 garantisce un bonus di +2 al TS per resistere agli effetti di qualsiasi tipo di veleno o droga. Un successo critico garantisce un +4 al TS, un fallimento critico impone una penalità di -2 al TS.

Restrizioni: 6 mesi di pratica iniettandosi ogni giorno piccole dosi di veleni.

Robustezza

Tramite duro allenamento e sforzo, il personaggio ha rinvigorito il suo fisico e ai suoi PF totali si aggiunge un numero di PF pari ai gradi spesi nell'abilità. Una prova d'abilità a -3 consente di aggiun-

gere metà dei gradi posseduti ai PF recuperati tramite il riposo giornaliero o il totale dei gradi al ritmo di recupero dei danni debilitanti. Un fallimento critico impedisce il recupero di PF per un giorno, un successo critico consente di aggiungere tutti i gradi dell'abilità ai PF recuperati tramite riposo giornaliero.

Restrizioni: Costituzione 10.

Il ritmo di recupero normale dei PF è pari a 1/10 dei PF se si riposa per 8 ore, il doppio se il soggetto riposa per 24 ore e si sfama (max 20 PF al giorno).

I danni debilitanti si recuperano al ritmo di 1/20 dei PF totali + bonus Cos (max 10) al minuto da quando cessano le percosse. Se il soggetto scende a PF negativi a causa dei danni debilitanti sviene e si riprende quando i PF ritornano in positivo. Se i danni debilitanti subiti raggiungono -6 PF o peggio, la vittima entra in coma e perde 1 PF al minuto fino a che muore raggiunti -10 PF.

Intelligenza

Conoscenza di altre specie: la conoscenza di abitudini, poteri e punti deboli di varie creature concessa da alcune abilità (es. *Conoscenze naturali*, *Conoscenze occulte*, *Conoscenze planari*, *Etnografia*, *Forgiatura magica*) è limitata a creature di un determinato livello di sfida in base ai gradi posseduti: **1: Base / 3: Expert / 5: Companion / 7: Master**

Agricoltore

Il personaggio ha familiarità con le tecniche più comuni (arare, dissodare, zappare, potare, raccogliere frutta, ecc.) per lavorare un campo e permettere la crescita di prodotti alimentari di qualsiasi tipo, e ha familiarità con fiori e ortaggi e coi metodi per curarli e farli crescere sani. Con una favorevole prova di abilità il personaggio può identificare la qualità dei prodotti agricoli ed eventuali malattie di piante e coltivazioni, la fertilità o meno del suolo, e può giudicare il valore sul mercato dei prodotti agricoli. L'abilità permette anche di tentare incroci fra piante e fiori per produrre nuove specie, avendo il tempo e gli strumenti adatti.

Restrizioni: Forza 9, 6 mesi di pratica; un agricoltore più forte lavora più velocemente rispetto a chi ha Forza inferiore.

Alchimia

La capacità di riconoscere e creare sostanze liquide e polveri alchemiche, naturali o magiche (es. filtri, droghe, veleni, unguenti e pozioni). Per analizzare un componente occorre 1 turno e una prova di abilità, avendo a disposizione i mezzi adeguati (alambicchi, becher, filtri di distillazione, ecc.) e la prova consente anche di riconoscere pozioni magiche (penalità alla prova di -1 per livello dell'effetto). Se il personaggio non ha i mezzi necessari, può tentare di riconoscere un liquido dopo averlo assaggiato e annusato per 1 minuto, ma la prova ha una penalità aggiuntiva di -3 ed egli subisce gli effetti dei veleni in minima parte (+2 al TS, effetto ridotto a 1/10 della potenza o durata, veleni mortali stordiscono o fanno svenire il soggetto per 1 minuto).

Con l'attrezzatura e le sostanze adatte, il personaggio può preparare una droga o un veleno sintetico (non derivato da erbe), oppure un antidoto a qualsiasi veleno, ammesso che abbia un campione del veleno o del tessuto avvelenato da analizzare. In questo caso, occorrono due prove di abilità: la prima per identificare la sostanza tossica e la seconda per preparare l'antidoto. Se il primo tiro fallisce non è possibile procedere oltre (il veleno è sconosciuto), mentre se fallisce il secondo è possibile tentare ancora (ammesso che il paziente sia ancora vivo). Gli antidoti naturali (derivati da erbe) possono essere creati in fretta (2d6 minuti), ma devono essere usati subito, dato che la lo-

ro efficacia svanisce in 1d6 ore. Gli antidoti alchemici richiedono 1d2 giorni di preparazione e si conservano per 6 mesi.

Con una prova di abilità riuscita è anche possibile creare un liquido alchemico di vario tipo (esplosivi, collanti, oli, solventi, acidi), se si dispone di sufficienti ingredienti e di un laboratorio adeguato (v. Restrizioni). Se la prova per preparare miscele esplosive liquide o in polvere fallisce, l'oggetto non esploderà come desiderato, mentre in caso di fallimento critico l'oggetto esploderà in fase di preparazione, causando al personaggio gli stessi danni che avrebbe dovuto arrecare (nessun TS concesso per dimezzare i danni).

Se proviene da una civiltà che conosce l'uso della polvere da sparo o da fumo (su Mystara si può creare solo la polvere da fumo nella Costa Selvaggia), il personaggio conosce anche gli ingredienti e il procedimento segreto per fabbricarla. Una prova di abilità è richiesta per miscelare gli ingredienti e preparare 1 kg di polvere. In caso di fallimento la polvere non si accende, e con un fallimento critico la polvere esplose durante la preparazione causando 1d6 danni entro 3 mt.

Composto	LT	Gradi	Tiro
Acido vs organici	F	1	14
Acido vs inorganici	A	2	15
Candelotto	E1	6	15
Colla universale	B	1	13
Esplosivo liquido	E2	6	17
Esplosivo solido	E3	6	18
Olio combustibile	B	2	12
Olio di fuoco	F	3	14
Olio esplosivo	A	4	15
Polvere da fumo	E1	5	16
Polvere da sparo	E1	5	16

Inoltre è possibile creare un preparato alchemico per curare una malattia, nel caso l'alchimista conosca la malattia e come debellarla (prova di *Medicina*). La pozione può curare al massimo malattie di categoria B (penalità alla prova di *Alchimia* di -2 per malattie di categoria A, -4 per malattie di categoria B) e permette al paziente di guarire senza alcun TS.

Una prova d'abilità permette infine agli incantatori di creare pozioni magiche sfruttando gli incantesimi conosciuti (di livello massimo pari ai gradi di *Alchimia*) e un laboratorio con gli elementi necessari. La prova riceve una penalità di -6 più livello della magia, ma il personaggio riceve un bonus alla prova pari a metà dei gradi nell'abilità relativa all'incantesimo (*Magia arcana* o *Religione*). Fare riferimento al *Tomo della Magia di Mystara* per i dettagli su costi e tempi necessari per creare una pozione magica.

Restrizioni: Int 11, 9 mesi di studio.

L'alchimista ha bisogno di un laboratorio completo (costo base: 5.000 m.o.), ma può portare con sé un piccolo kit di analisi (costo: 1.000 m.o., ingombro: 100) che gli consente di svolgere il suo lavoro anche in viaggio. L'alchimista compra ingredienti per un certo ammontare

in monete d'oro, e detrae dal valore del laboratorio il costo del composto che desidera creare ogni volta.

Sinergie: chi possiede *Tossicologia* ottiene +1 sulle prove di entrambe le abilità.

Allevatore

Il personaggio sa come prendersi cura di certi animali o bestie fantastiche, oltre a conoscerne il valore di mercato. Con una prova di abilità riuscita è in grado di distinguere a prima vista la qualità e il valore della creatura e, se questa si comporta in modo insolito di determinarne la causa (nervosismo per un evento naturale, malattia, fame, paura, ecc.). Il prezzo di creature fantastiche è 50 m.o. × nr DV, 20 m.o. × nr DV per animali predatori o addestrati a combattere, 10 m.o. × nr DV per animali erbivori. Il costo di mantenimento mensile è invece 5 m.o. × nr DV per creature fantastiche, 1 m.o. × nr DV per animali carnivori, 5 m.a. × il Coefficiente di Taglia per animali erbivori; in caso l'animale sia libero di cacciare o brucare erba a sufficienza, il padrone non dovrà sostenere questi costi.

L'abilità permette anche al personaggio di radunare e guidare gruppi di animali in una direzione precisa usando strumenti adeguati o la forza bruta. Una prova pratica è richiesta solo per dirigere animali impegnati a trascinare carichi o riportare nella mandria i fuggitivi.

Il personaggio inoltre sa come addestrare le creature a lui familiari (un animale o un mostro con Intelligenza inferiore a 8 punti³). Un addestratore può domare una creatura selvaggia seguendo la per 1d4+4 giorni: in seguito, occorre una prova di abilità al giorno con penalità pari alla metà dei DV posseduti dalla creatura, e dopo due prove riuscite la creatura è addomesticata.

L'addestratore può impartire semplici ordini o insegnare alla creatura ad eseguire determinate azioni in risposta ad uno stimolo. Ogni bestia può essere addestrata a compiere un numero di azioni o trucchi pari al suo punteggio di Intuito (vedi nota e Tabella dei Trattati) e una prova di abilità è necessaria ogni volta che si tenta di insegnare un comando. L'addestratore può insegnare contemporaneamente lo stesso comando a un numero di bestie pari a 1/3 dei suoi gradi di abilità (arrotondato per difetto), compatibilmente alle capacità delle creature.

³ L'animale o mostro scelto è caratterizzato da quattro tratti: Aggressività, Intuito, Robustezza (tutti rapportati alle caratteristiche della creatura) e Morale. Il loro valore va da 1 a 10 (tirare 1d10 per tutti tranne il Morale, che è fisso e dipende dalla bestia) e quando viene richiesto un controllo su uno di questi occorre tirare 1d12 sotto al valore corrispondente. In base a questi tratti, l'animale o mostro avrà dei bonus o penalità come riportato nella Tabella 1.

Di seguito si descrivono vari comandi, indicando il grado di difficoltà di ciascuno. In base ad esso, si determina il tempo di addestramento necessario (si suppone che per addestrare l'animale un personaggio passi con lui almeno 4 ore al giorno) e la penalità alla prova:

- Facile (-2): 1 settimana
- Medio (-5): 2 settimane
- Difficile: (-8): 3 settimane

Ogni bestia apprende un numero limitato di comandi, poiché ciascuno richiede 1 punto per grado di difficoltà (Facile: 1; Medio: 2; Difficile: 3). Il totale dei punti spendibili dagli animali è pari al punteggio di Intuito della creatura; per i mostri, il totale dei punti spendibili è la somma di Intelligenza e Saggiamente.

Acrobazie: la bestia compie giochi acrobatici e numeri di equilibrio per divertire gli spettatori. [Medio]

Attaccare: la bestia attacca a comando del padrone con +2 al Morale e +1 al TxC. Se il padrone viene attaccato, si effettua un tiro Morale e in caso di fallimento la bestia abbandona il bersaglio e attacca l'assalitore del padrone. [Facile]

Attacco agli occhi: solo i rapaci sono addestrati ad attaccare gli occhi della vittima. Ogni colpo inferto ha il 25% di probabilità di colpirla negli occhi, accendola per 1d4 round, e ha il 10% di probabilità di cavarle l'occhio. [Medio]

Cacciare: la bestia è addestrata a cacciare una preda e a riportarla al padrone senza mangiarla. [Medio]

Coraggio: nel caso la bestia sia spaventata e sbaglia il tiro Morale, questa abilità consente di ripeterlo. [Medio]

Distrarre: la bestia distrae un avversario con finti assalti finché non viene richiamata. La vittima deve fare una prova di Saggiamente o subisce -1 ai TxC, e agli incantatori è necessaria prova di *Concentrazione* per evocare magie. [Medio]

Fermo: la bestia si mette in una posizione di riposo e rimane ferma al massimo per un'ora. Se ci sono fonti di disturbo entro il suo raggio visivo deve fare un tiro Morale per restare ferma. [Facile]

Ferocia: la bestia riceve +1 ai TxC, ai danni e al Morale. [Medio]

Fiutare: la bestia è addestrata a seguire un odore in base a un campione e ottiene un bonus di +2 a prove di *Percezione* tramite il fiuto (se applicabile). [Facile]

Guardia: la bestia fa un verso se si avvicina uno sconosciuto nella zona (max 15m di raggio) che sta sorvegliando; la bestia è addestrata a riconoscere gli amici del padrone. L'abilità permette di addestrare l'animale per sorvegliare un prigioniero, avvertire se si muove e attaccarlo se cerca di allontanarsi. [Medio]

Nascondere oggetti: la bestia prende un oggetto datogli dal padrone e lo nasconde, riportandolo a comando. [Difficile]

Nemesi: la bestia riconosce un determinato individuo o specie come nemico e lo attacca a vista. In questo caso non tira mai il Morale ma attacca fino alla morte con +1 al TxC e ai danni. [Difficile]

TABELLA DEI TRATTI DI ANIMALI O MOSTRI E MODIFICATORI

Valore del Tratto	Intuito	Aggressività		Robustezza		
	Tempo Addestram.	Colpire	Danni	CA	PF	Ing. Max
10	× 1/2	+2	+2	-1	+3	× 1,5
9	× 5/8	+1	+1	-1	+2	× 1,2
8	× 3/4	+1	0	0	+1	× 1,2
7	× 3/4	0	0	0	0	× 1
6	× 7/8	0	0	0	0	× 1
5	× 1	0	0	0	0	× 1
4	× 1	0	0	0	0	× 1
3	× 1	0	0	0	0	× 3/4
2	× 9/8	-1	-1	0	-1	× 3/4
1	× 5/4	-1	-2	+1	-2	× 1/2

Proteggere: la bestia rimane vicino ad una persona o ad un oggetto da proteggere. Se sconosciuti si avvicinano a più di 3 metri, la creatura assume una posizione minacciosa e cerca di spaventarli, e attacca ogni sconosciuto che tocchi la persona o l'oggetto. Se la persona se ne va, l'animale fa un verso per avvisare il padrone e poi lo segue. [Difficile]

Radunare: la bestia può radunare una mandria e riportarla dal padrone con un tiro Aggressività. Se qualcuno si allontana, basta un tiro Intuito per scoprirlo e riportarlo nel branco. [Medio]

Restare vicino: la bestia è addestrata a rimanere entro 3 metri dal padrone e a seguirlo, se non gli viene ordinato il contrario. [Facile]

Riportare: la bestia sa afferrare un oggetto scagliato e riportarlo al padrone; se finisce in un luogo con molte coperture (un fiume, erba alta), l'animale deve fare un tiro Intuito per trovarlo, o torna dopo 1d4 round senza l'oggetto. [Facile]

Ritorno: la bestia ritorna dal padrone al suo comando, interrompendo ciò che sta facendo. [Facile]

Saltare: con una rincorsa di 3 metri la bestia può saltare fino a una lunghezza di metri 1d2 + 1/2 della sua Robustezza in orizzontale, e 1 + 1/4 della Robustezza in alto. [Medio]

Seguire: la bestia è addestrata a seguire un bersaglio fino a che non si ferma per vari minuti, e a ritornare dal padrone per condurlo in quel luogo. [Medio]

Silenzio: la bestia si zittisce a comando e resta silente fino a quando il comando non viene revocato. [Facile]

Slegare nodi: la bestia è addestrata ad usare la bocca o le zampe per slegare un nodo fatto con una corda. [Difficile]

Velocità: la bestia può fare uno scatto di corsa e raddoppiare la sua velocità massima per un numero di round pari al doppio della sua Robustezza. Può tentare questo sforzo una volta ogni ora. [Medio]

Si richiede una prova di abilità (o di *Empatia animale* per chi non è un addestratore) per far compiere alla creatura azioni non automatiche (a giudizio del DM) di tipo Medio e difficile.

Un falconiere è un allevatore specializzato in rapaci normali o mostruosi, e i comandi che può insegnare sono solo i seguenti: Acrobazie, Attaccare, Attacco agli occhi, Cacciare, Coraggio, Distrarre, Ferocia, Guardia, Nemesi, Proteggere,

Riportare, Ritorno, Seguire, Silenzio, Slegare nodi, Specie nemica e Velocità.

Restrizioni: Carisma 10, 6 mesi di apprendistato. Bisogna scegliere un solo tipo di creatura tra le categorie seguenti: equini (include pegasi), bovini, ovini, ursini, felini (include i grandi felini), canidi (include lupi, volpi e simili), rettili e anfibi, primati (scimmie e creature proto-umanoidi), rapaci (include roc e rapaci giganti), aracnidi giganti, grandi predatori terrestri (come carnosauri e orsogufi) o volanti (come grifoni, ippogrifi, viverne, grandi alati, e così via), cetacei e squali.

Sinergie: chi possiede *Empatia animale* ottiene +2 a prove di entrambe le abilità.

Arte

Questa categoria raccoglie tutte le abilità legate ad una delle arti riconosciute, che si distinguono dall'artigianato poiché il loro fine è per lo più estetico o di puro intrattenimento. Ciascuna arte è legata all'Intelligenza poiché comprende una serie di conoscenze che vanno memorizzate ed eseguite con cognizione di causa, ma è anche legata ad una seconda caratteristica che condiziona la realizzazione o la presentazione dell'opera. Esistono quindi due diverse prove d'abilità per le arti: la prima serve per ideare o valutare un'opera d'arte, la seconda per eseguirla. Nel caso della creazione di un'opera, il fallimento della prova teorica condiziona quella pratica imponendo una penalità pari allo scarto tra il risultato atteso e quello del tiro. Il fallimento della prova pratica indica un'esecuzione di pessima fattura, e con un fallimento critico il soggetto si copre di ridicolo. La prova teorica beneficia dei gradi investiti nell'abilità, mentre la prova pratica sfrutta il modificatore di un'altra caratteristica (Forza, Destrezza o Carisma) e aggiunge solo 1/3 dei gradi di *Arte*, ma può sommare anche i gradi investiti in un'abilità collegata (indicata tra parentesi nella descrizione insieme alla caratteristica per la prova pratica). Una prova di abilità teorica serve anche per ricordare opere del passato (modificatore da +2 a -10 in base alla notorietà), determinare la qualità, lo stile e il valore di un'opera e scoprirne i difetti, o valutarne l'autenticità.

Il risultato da raggiungere, i gradi necessari e il tempo impiegato per creare l'opera dipendono dalla sua complessità:

Opera	Gr.	Tiro	Creata in
Semplice	2	12	2d4 ore
Comune	4	14	2d6 giorni
Elaborata	6	17	2d6 settim.
Complessa	8	20	2d6 mesi

Restrizioni: personaggio alfabetizzato, 6 mesi di studio e pratica.

Di seguito si elencano le arti con la relativa caratteristica d'esecuzione e l'abilità collegata i cui gradi si possono aggiungere per la realizzazione pratica.

Calligrafia (Des, *Mano ferma*): l'arte della buona scrittura nelle lingue conosciute dal soggetto. Un calligrafo può anche riprodurre la grafia di una persona specifica se possiede uno scritto autografo dell'individuo, e la prova di abilità subisce una penalità di -4. In caso di fallimento, la falsificazione è evidente a chiunque abbia dimestichezza con la grafia dell'individuo. Se il tiro del dado è un fallimento critico, la contraffazione è riconoscibile subito da chiunque non sia un analfabeta. Una prova teorica contrapposta permette di individuare contraffazioni della calligrafia di un'altra persona, purché abbia a disposizione uno scritto autografo autentico dell'individuo.

Canto (Car, *Cantare*): la conoscenza del solfeggio e la capacità di scrivere canzoni o opere liriche e di modulare la voce e il diaframma per cantare intonati in base alla propria tonalità naturale.

Danza (Des, *Equilibrio*): la capacità di creare o memorizzare ed eseguire coreografie e di muoversi con grazia seguendo il ritmo di qualsiasi musica, incantando il pubblico coi propri passi.

Intarsio (Des, *Mano ferma*): la conoscenza delle pratiche per creare decorazioni, fregi e mosaici usando qualsiasi tipo di legno, anche accostandolo ad altri materiali, impiegando gli strumenti e i metodi di intaglio e intarsio più idonei in base alle proprietà dei materiali usati.

Musica (Des, *Suonare*): la conoscenza delle note e delle melodie più famose e la capacità di comporre melodie (semplici o sinfoniche) e musicare qualsiasi testo. Il personaggio sa suonare tutti gli strumenti di un numero di categorie pari a metà del bonus di Intelligenza più una, scelte tra Aerofoni, Cordofoni, Idiofoni e Membranofoni.

Oratoria (Car, *Persuasione*): la conoscenza delle tecniche utili per arringare e vincere il favore del pubblico, oltre che dei discorsi storici più importanti del passato. Una prova pratica serve per convincere gli ascoltatori in un dibattito.

Oreficeria (Des, *Mano ferma*): la conoscenza delle caratteristiche delle pietre preziose e dei metalli preziosi (oro, argento e platino), e la capacità di disegnare e creare gioielli e ornamenti modellando i metalli preziosi e incastonandovi gemme intagliate a misura. L'orafo può anche modificare l'aspetto di un gioiello

per creare dei falsi (necessaria una prova contrapposta per smascherare un falso).

Pittura (Des, *Mano ferma*): la conoscenza degli stili e delle opere pittoriche più famose e la capacità di disegnare su qualsiasi superficie e con qualsiasi materiale per creare dipinti, acquerelli, affreschi, stucchi e opere artistiche.

Poesia e Prosa (Car, *Intrattenere*): la capacità di scrivere poesie e romanzi di qualsiasi genere prendendo spunto dalla realtà o dalla fantasia. Una prova pratica serve solo per declamare le sue opere poetiche o prosaiche davanti al pubblico.

Scultura (For, *Muscoli*): la capacità di lavorare qualsiasi tipo di pietra e metallo non prezioso per creare oggetti elaborati (da un fregio, a un busto, ad una statua finemente lavorata), dosando la forza dei colpi in rapporto all'opera da svolgere.

Tatuaggio (Des, *Mano ferma*): la conoscenza delle pratiche per creare tinte per la pelle nonché per iniettarle e pitturare il corpo di una creatura. Il processo risulta doloroso per il soggetto (subisce 1 Pf) e difficile per il tatuatore a causa della superficie e degli strumenti utilizzati. L'abilità serve anche per inscrivere tatuaggi magici sui soggetti.

Teatro (Car, *Fingere*): la capacità di scrivere opere teatrali, di memorizzare le battute di un ruolo di qualsiasi genere e di recitarle con realismo e trasporto sufficiente da conquistare il pubblico.

Arti domestiche

La conoscenza dei compiti domestici basilari: cucinare, servire a tavola, rammentare, lavare, riordinare e pulire la casa, e dei metodi più diffusi per conservare a lungo cibi, bevande e altri oggetti deperibili, nonché la capacità di organizzare in modo pratico e ordinato un magazzino o un'abitazione. L'abilità è utile per servire in osteria e condurre le attività domestiche di una famiglia o un castello.

Una prova di abilità è richiesta solo quando si tenta di eseguire un'attività in un tempo ristretto rispetto al normale; quando bisogna effettuare un servizio per una moltitudine di persone (ad esempio cucinare per un reggimento o servire una corte riunita); in situazioni in cui ci siano molte incognite (numero e voracità delle persone, giorni di viaggio, ecc.); se bisogna ricavare qualcosa di commestibile o di utile da ingredienti o materiali scadenti; quando bisogna adottare un procedimento d'emergenza per conservare cibarie o immagazzinare più materiali in un luogo già stipato. La prova di abilità in questi casi subisce le seguenti penalità:

- -1 ogni 20 persone da servire (o per cui cucinare) tutte insieme ogni ora;
- -1 per ogni frazione decimale di tempo che bisogna eliminare rispetto a una prestazione normale (es. il re vuole che tutte le divise dei paggi siano lavate, e normalmente occor-

rerebbero 4 ore, ma lui esige che siano pronte in un'ora, quindi la prova subisce una penalità di -8);

- da -1 a -6 in base alla scarsità dei materiali, dello spazio o delle informazioni rilevanti a disposizione.
- Queste penalità presuppongono che sia un solo individuo a occuparsi di tutto. Se vi sono più individui, le penalità vengono debitamente ridimensionate (es. se due cuochi si occupano di 20 persone nessuno avrà penalità alla prova, mentre per 50 persone avranno un -1 ciascuno).

Restrizioni: nessuna. Prova di Int a -2 per i non addestrati.

Artigianato

Le cosiddette abilità di artigianato producono una categoria di oggetti ben determinata, tramite l'esecuzione di una serie di operazioni codificate e memorizzate. Ogni tipo di artigianato si ricollega a procedure meccaniche che il soggetto ha imparato tramite l'apprendistato, ma quando si tratta di metterle in pratica occorre una buona manualità e un'ottima coordinazione tra occhio, mente e mano. Perciò le abilità di artigianato sono sempre associate all'Intelligenza, ma ognuna è anche correlata ad una caratteristica fisica (Forza o Destrezza) che indica la realizzazione pratica dell'opera. Questo indica ad esempio, che una persona molto forte non necessariamente sarà un ottimo scultore se difetta nella valutazione della forza da applicare ai colpi, così come un genio della teoria metallurgica non sarà mai un ottimo fabbro se non ha anche la forza per lavorare i metalli.

Quando si tratta di valutare un'opera realizzata per stabilirne il valore, la zona di provenienza, lo stile (se applicabile) o eventuali difetti, occorre fare una Prova Teorica aggiungendo ai gradi dell'abilità il modificatore legato all'Intelligenza. Per realizzare concretamente l'oggetto bisogna invece effettuare una Prova Pratica, aggiungendo ai gradi dell'abilità il modificatore della caratteristica pratica e metà del modificatore dell'Intelligenza.

Esempio: Rolf (For +2, Int +1) è un buon Fabbro (5 gradi di abilità). Per realizzare un nuovo martello, Rolf dovrà effettuare una Prova Pratica tirando 1d20 con modificatore finale +7 (5 gradi + 2 bonus For), quindi ha buone possibilità di riuscire. Se dovesse valutare il valore di un martello fatto da altri, dovrebbe fare una Prova Teorica, tirando 1d20 con modificatore +6 (5 gradi + 1 Intelligenza).

In caso di successo critico alla prova pratica si realizza un manufatto di qualità superiore che costa il 30% in più perché più durevole (+25% dei PD) o perché più performante (+1 al TxC o +1 ai danni per proiettili e armi, o +1 a CA per armature).

In caso di fallimento della prova relativa alla creazione o riparazione di un oggetto, il personaggio ha creato un oggetto difettoso o fallato (-10% al valore di mercato), oppure ha impiegato il dop-

pio del tempo per riparare l'oggetto (v. regole per riparare i Punti Danno nel *Tombo della Magia di Mystara*). I difetti di fabbricazione variano in base all'oggetto, a discrezione del DM (ad esempio un'armatura può offrire una protezione inferiore al solito o avere meno Punti Danno, un'arma può avere un malus al colpire o ai danni a causa del cattivo bilanciamento o meno PD, un oggetto potrebbe diventare inservibile dopo un certo periodo d'uso). Con un fallimento critico l'oggetto si rompe al primo uso o dopo 2d8 ore dalla fabbricazione, spesso causando danni appropriati a chi lo sta usando; se accade in fase di riparazione, l'oggetto si rovina irrimediabilmente.

Se il lavoratore prende tutte le precauzioni per evitare errori durante la lavorazione, la prova riesce automaticamente ma i tempi e i costi di creazione raddoppiano, poiché il soggetto ha eseguito l'opera con più calma per controllare ogni passaggio ed evitare di sbagliare. **Restrizioni:** ogni tipo di artigiano può essere classificato come Facile, Difficile o Complesso in base alle conoscenze da memorizzare e mettere in pratica. Un artigiano Facile richiede 3 mesi di apprendistato, e gli inesperti possono tentare una prova di abilità a -2 per fabbricare questi oggetti anche se non possiedono l'abilità. Un artigiano Difficile richiede 6 mesi di apprendistato, mentre uno Complesso richiede 9 mesi di studio e pratica, e nessuna di queste abilità può essere sfruttata da chi non è addestrato.

Un artigiano può creare manufatti e costruzioni tipiche del Livello Tecnologico o della civiltà a cui appartiene. Se il soggetto vede almeno una volta come si costruisce un oggetto di LT superiore può apprendere anche quelle conoscenze (prova teorica) e replicarle (se dispone dei giusti materiali).

Di seguito si riporta una descrizione sommaria delle abilità di Artigiano, elencando abbreviata con una sigla la caratteristica associata alla prova pratica (Forza o Destrezza).

Armaio (For): questa abilità permette ad un personaggio di progettare, costruire e riparare qualsiasi tipo di armatura, bardatura o scudo, avendo a disposizione gli strumenti adatti. Il tempo di costruzione di scudi o armature è di 1 giorno ogni 20 m.o. di valore dell'oggetto, mentre per ripararlo basta una giornata (o dipende dai Punti Danno persi - v. riquadro).

Restrizioni: Complesso, Forza 10.

Sinerzie: chi possiede *Fabro* ottiene +1 alle prove di entrambe le abilità.

Artigiano del corallo (Des): la conoscenza di base dei processi di formazione del corallo e delle tecniche migliori per accelerare il suo ciclo di evoluzione e modelarlo nei modi più disparati e artistici. Occorre almeno un giorno di tempo per far crescere il corallo fino a creare un oggetto di ingombro 10 monete.

Restrizioni: Difficile.

Boscaiolo (For): la capacità di riconoscere i vari tipi di alberi e di capire in che stato sono (sano, marcio, adatto al taglio). Una prova pratica permette di abbattere un albero controllandone la caduta e di lavorare un tronco per renderlo adatto alla produzione di oggetti finiti (compito dei vari artigiani come ebanisti, cartai, mobiliari, ecc.). Un fallimento critico indica che l'albero cade addosso al Boscaiolo (TS Riflessi per evitare 1d8 danni se Medio, 2d8 Grande, 4d8 se più alto).

Restrizioni: Facile, Forza 10.

Bottaio (For): l'abilità di fabbricare barioli, botti, e simili contenitori.

Restrizioni: Facile.

Calzolaio (For): la capacità di disegnare, fabbricare e riparare qualsiasi tipo di calzatura con i materiali più svariati.

Restrizioni: Difficile.

Canestraio (Des): la capacità di fabbricare contenitori (canestri, ceste, sacche) di vimini e cuoio di qualsiasi grandezza.

Restrizioni: Facile.

Carbonaio (For): la conoscenza delle tecniche per estrarre e raffinare carbone e carbonella, delle tecniche per trasformare la legna in carbone vegetale.

Restrizioni: Difficile.

Carpentiere (For): la conoscenza delle tecniche per costruire e riparare grandi strutture in legno o in metallo (impalcature, ponti, tetti, palizzate, moli, barche, case, ecc.). Il personaggio aggiunge i gradi di *Carpentiere* a qualsiasi prova di *Percezione* per scoprire porte o passaggi segreti presenti in una costruzione in legno. Il Carpentiere di solito lavora sotto la supervisione di esperti di *Ingegneria* per costruire parti di una struttura più grande (navi, ponti, edifici, ecc.).

L'abilità permette anche al personaggio di progettare e costruire barche di piccola stazza (capacità massima 20.000 monete e 40 Punti Scafo massimi) e di eseguire i lavori di riparazione di imbarcazioni di ogni tipo. Il tempo necessario alla creazione o riparazione di una barca dipende dai materiali disponibili, dalla grandezza dell'imbarcazione e dalla forza lavoro impiegata. In generale, se la reperibilità dei materiali è buona, un singolo individuo impiega 2 giorni per Punto Scafo della barca (se la manodopera aumenta, il tempo si riduce proporzionalmente) ed occorre una prova pratica ogni 10 Punti Scafo. Se altri carpentieri aiutano il mastro costruttore, la sua prova riceve un bonus di +1 cumulativo per ogni esperto che lo assiste nell'opera.

Restrizioni: Difficile, Forza 10.

Sinerzie: chi possiede *Ingegneria* ottiene +1 alle prove di entrambe le abilità.

Carradore (For): la capacità di fabbricare e riparare carri, carrozze e mezzi affini con una favorevole prova di abilità. Il personaggio è anche in grado di costruire e riparare ruote con qualsiasi materiale.

Restrizioni: Facile.

Cartaio (Des): la conoscenza delle tecniche per lavorare e raffinare la carta, la pergamena e il vello (occorre circa una settimana per creare 1 mq di foglio da scrittura) e per rilegare più fogli per creare un volume (il tempo impiegato è 1 giorno ogni 100 pagine).

Restrizioni: Difficile.

Ceramista (Des): la conoscenza delle tecniche per modellare, lavorare, cuocere, smaltare e dipingere l'argilla e la creta per creare oggetti in ceramica (gres, porcellana, maiolica e terracotta).

Restrizioni: Difficile.

Prova per Creare Armi, Armature e Scudi

Malus	Arma	Armatura	Scudo
-1	Semplice	Parziale	Piccolo
-2	Complessa	Leggera	Medio
-4	Doppia	Media	Grande
-6	Da fuoco	Pesante	Armato

Un'ulteriore penalità di 2 punti alla prova si impone nei seguenti casi:

- Lavorare materiali speciali (come adamantite e mithral)
- Realizzare un oggetto in metà del tempo normalmente necessario

Prova e Costi per Riparare PD

PD mancanti	Malus a prova	Ogg. comune	Ogg. magico
1 - 10%	-1	1/10 originale	1/100 originale
11% - 25%	-3	1/3 originale	1/20 originale
26% - 50%	-5	2/3 originale	1/10 originale
51% - 75%	-7	4/5 originale	1/5 originale
Oltre 76%	-9	Come originale	1/3 originale

Il tempo impiegato è di 1 ora di lavoro ininterrotto ogni 10 PD ogni da riparare (supponendo che l'artigiano abbia a disposizione materiali e strumenti appropriati). Per riparare un oggetto in metà del tempo standard necessario, aumentare il malus standard di 3 punti. Se è un PNG a procedere alla riparazione, completerà il lavoro senza effettuare prove di abilità. Nel caso di un PG, è necessaria una prova di abilità: se non riesce, vengono riparati solo 5 PD all'ora. Il costo per un PG che ripara da solo gli oggetti viene ridotto del 50% (elimina il costo della manodopera).

Cordaio (Des): la capacità di fabbricare fili e spaghi, e di intrecciarli per creare corde e reti per un'ampia gamma di usi, dalle robuste funi di canapa usate sulle navi di tutto il mondo, fino alle lenze da pesca e ai sottili ma resistenti fili di seta che solo i più ricchi possono permettersi.
Restrizioni: Facile.

Fabbricare armi da fuoco (For): le conoscenze per costruire e riparare armi da fuoco (pistole a ruota o a focile, moschetti, ecc.) coi relativi proiettili e la polvere (da sparo o da fumo, prova a -5) per farli detonare. Il tempo impiegato per creare l'arma è 1 giorno per ogni 50 m.o. di valore dell'arma o 10 proiettili per ora di lavoro, mentre per riparare un'arma basta una giornata (o dipende dai Punti Danno persi, se si usano tali regole alternative).

Se la prova di abilità richiesta in fase di costruzione fallisce, aumentare di 1 la probabilità di inceppamento (v. *Armeria di Mystara*, capitolo 3). In caso di fallimento critico, il difetto è così grave da causarne l'esplosione la prima volta che verrà usata (lo scoppio procura 2d6 PF a chi la sta adoperando). Un fallimento nel tentativo di ripararla rompe accidentalmente qualche meccanismo della pistola, e saranno necessarie due favorevoli prove di abilità consecutive per rimetterla a punto. In caso di fallimento critico in fase di riparazione, l'arma è irrimediabilmente danneggiata e inutilizzabile.

Restrizioni: Complesso, Forza 10, LT: E (avancarica) o LT: V (retrocarica).

Fabbricare armi da tiro (For): la capacità di costruire qualsiasi tipo di arma da tiro (archi, balestre, fionde, ecc.) coi relativi proiettili. Il tempo di costruzione è di 1 giorno ogni 20 m.o. di valore dell'arma stessa, mentre per ripararla basta una giornata (o dipende dai PD persi se si usa quella regola). Per ogni ora di lavoro è possibile creare un determinato numero di proiettili in base alle loro dimensioni:

- Minuscolo (es. dardi per fionda o per cerbottana): 10 all'ora
- Piccolo (es. frecce per archi o balestre): 5 all'ora

Restrizioni: Difficile, Forza 10.

Fabbricare strumenti musicali (Des): la capacità di fabbricare e riparare strumenti musicali di una categoria a scelta tra fiati, percussioni, strumenti a corda o a tasti.

Restrizioni: Difficile, Destrezza +1. È possibile scegliere l'abilità più volte per costruire diversi tipi di strumenti.

Fabbro (For): la capacità di creare oggetti forgiando acciaio, ferro, e altri metalli comuni (non preziosi). Il Fabbro è anche in grado di progettare, costruire e riparare qualsiasi tipo di scudo e arma metallica, sempre che disponga dei materiali e degli strumenti adatti, tuttavia non è in grado di forgiare armature, ma può ripararle con una prova che subisce una penalità di -2 per LT della corazza. Il tempo di costruzione di armi o scudi è di 1 giorno ogni 20 m.o. di valore dell'arma stessa,

mentre per ripararla basta una giornata (oppure dipende dai Punti Danno persi, se si seguono le regole alternative).

Il personaggio conosce anche le tecniche per costruire serrature, lucchetti e chiavi. Una prova di abilità teorica riuscita indica che il congegno funziona (il DM può assegnare al tiro modificatori in base alla quantità di tempo e di materiali adoperati dal personaggio). Il personaggio può creare serrature più o meno complicate in base ai gradi posseduti, e il tempo impiegato per la costruzione dell'oggetto dipende dalla sua complessità:

Gradi	Serr./Lucc.	Prova	Costruzione
1-2	Comune	-2	1 giorno
3-4	Buona	-4	3 giorni
5-6	Eccellente	-7	6 giorni
7+	Anti-scasso	-10	10 giorni

Restrizioni: Difficile, Forza 10.

Falegname (For): la capacità di costruire e riparare oggetti di legno di dimensioni grandi o inferiori (di solito mobili e utensili, scudi e armi di legno, escluse quelle da tiro). Il Falegname è anche in grado di esaminare oggetti di legno e di individuare scompartimenti nascosti e doppi fondi con una favorevole prova di abilità.

Restrizioni: Facile, Forza 10.

Illuminatore (Des): la capacità di fabbricare strumenti d'illuminazione (candele, oli combustibili, torce, lampade e strumenti simili).

Restrizioni: Facile.

Muratore (For): la conoscenza delle tecniche per costruire e riparare strutture in pietra (ponti, torri, muri, moli, case, ecc.). Il personaggio aggiunge i gradi di *Muratore* a qualsiasi prova di *Percezione* per scoprire porte o passaggi segreti presenti in una costruzione in pietra. Il Muratore non può creare edifici più alti di 4 metri o ponti più lunghi di 10 metri: per quel tipo di costruzioni il Muratore lavora sotto la supervisione di un esperto di *Ingegneria edile* che progetta la struttura.

Se la prova di abilità fallisce in fase di costruzione o riparazione, il tempo impiegato è raddoppiato. Se fallisce la prova teorica di progettazione, la costruzione avrà difetti che ne peggioreranno le prestazioni (Punti Strutturali, resistenza, infiltrazioni). Con un fallimento critico in qualsiasi fase, la struttura cederà improvvisamente e inaspettatamente.

Restrizioni: Difficile, Forza 10.

Sinergie: chi possiede *Ingegneria edile* ottiene +1 a prove di entrambe le abilità.

Pellettieri (Des): la capacità di disegnare, creare e riparare oggetti fatti di pelle e pelliccia, nonché una conoscenza accurata delle tecniche e degli strumenti di conciatura. Una prova di abilità pratica serve per assemblare o riparare pellicce e abiti in pelle, per scuoiare e per conciare le pelli. Il tempo impiegato a scuoiare una creatura dipende dalla sua taglia:

- Taglia Piccola o inferiore: 1 ora
- Taglia Media: 2 ore

- Taglia Grande: 4 ore
 - Taglia Enorme: 8 ore
 - Taglia Colossale: 16 ore o più
- Restrizioni: Difficile, Destrezza 10.

Pipaio (Des): la capacità di fabbricare pipe e altri articoli per fumatori ricavati da qualsiasi tipo di materiale (legno e terracotta per le normali pipe, zucche e pietra pomice per le più elaborate, e anche vetro per i narghilè).

Restrizioni: Difficile.

Sarto (Des): la capacità di trasformare i tessuti grezzi in abiti e in altri prodotti di sartoria (fazzoletti, tovaglie, pizzi, tende, ecc.) e di riparare quelli rotti.

Restrizioni: Facile.

Scalpellino (For): la capacità di lavorare la pietra per creare oggetti non artistici (mattoni, colonne, lastre per pavimenti, tavole di ardesia per i tetti, e così via) o rifinire e sagomare blocchi di pietra per destinarli ad usi più artistici.

Restrizioni: Facile, Forza 10.

Sellaio (For): la capacità di creare e riparare ogni arnese utile per cavalcare, a condizione che il personaggio possa prima studiare attentamente l'animale per il quale deve preparare sella, briglie e finimenti vari. Una prova pratica può servire, oltre che per creare e riparare l'oggetto, anche per allacciarlo correttamente al destriero, o per allacciarlo in modo che ceda in un determinato momento. Una prova teorica indica il valore e la qualità di una sella, e può rivelare manomissioni o imperfezioni fatali.

Restrizioni: Facile.

Tessitore (Des): la conoscenza degli strumenti e delle tecniche per trasformare materiali grezzi come canapa, lana e cotone in spaghi e fili pronti per essere tessuti e di trasformare spaghi e fili in tessuti finiti pronti per essere usati dai sarti, utilizzando strumenti adatti (telai a mano o meccanici o simili meccanismi).

Restrizioni: Facile.

Tintore (For): la conoscenza dei preparati (liquidi o in polvere) e delle tecniche per cambiare il colore di qualsiasi tessuto o di indumenti in qualsiasi materiale (stoffe, pelli, ecc.).

Restrizioni: Facile.

Verniciatore (For): la capacità di compiere operazioni di verniciatura su qualsiasi superficie e di creare (prova teorica) i materiali necessari in tali pratiche. Il Verniciatore è inoltre in grado di applicare pece, bitume, collanti e vernici sugli scafi delle navi e di provvedere alla corretta pulitura degli stessi.

Restrizioni: Facile.

Vetraio (Des): la conoscenza delle tecniche e degli strumenti per modellare il vetro dandogli le forme più svariate, sia per creare oggetti di utilità comune (ampolle, caraffe, bicchieri, finestre) che artistiche.

Restrizioni: Difficile, Destrezza 10.

Artigliere

Il personaggio è esperto nell'uso dei pezzi d'artiglieria pesante a tiro diretto se ha almeno 2 gradi (es. baliste), e con 4 gradi conosce anche quelli con tiro a parabola (es. catapulte); è incluso l'uso di bocche da fuoco (cannoni) se proviene da una civiltà con LT adeguato. Una prova di abilità è sempre necessaria per impostare l'alzata utile a colpire un bersaglio usando armi con tiro a parabola. La prova riceve un modificatore in base alla distanza del bersaglio: a Corto raggio +0, a Medio raggio -2, a Lungo raggio -5; se la prova fallisce, il puntamento è errato e non colpirà mai il bersaglio.

Una prova d'abilità inoltre serve per coordinare al meglio la squadra che opera l'arma e ottenere un ulteriore vantaggio:

- +1 al TxC dell'arma (+2 con successo critico); se più soggetti con questa capacità operano sulla stessa arma (senza superare il numero di artiglieri richiesto dal pezzo) il bonus al TxC aumenta di 1 punto per ogni prova d'abilità riuscita (max +3).
- diminuire di 1 round il tempo di ricarica dell'arma (aggiunge +1 a tiro Iniziativa con un successo critico).

La prova di coordinamento subisce un malus di -2 per armi a tiro diretto e -5 per armi a parabola, a cui si aggiunge una penalità pari alla differenza tra il numero minimo di artiglieri richiesti dall'arma e quelli in servizio. Un fallimento critico rende inservibile l'arma per 1d6 minuti.

Restrizioni: 3 mesi di addestramento, conoscenza limitata a pezzi d'artiglieria appropriati al LT della civiltà da cui proviene, finché non si addestra con pezzi di LT superiore. Per ogni artigliere in meno rispetto al minimo richiesto dal pezzo il tempo di ricarica aumenta di 1 round.

Sinergie: bonus +2 a prove di *Artigliere* se possiede *Percezione* e non è cieco.

Astronomia

La conoscenza dei meccanismi che regolano il moto dei corpi celesti o dei Continenti Volanti nel Mondo Cavo. In ogni sistema solare l'astronomo è in grado di determinare la posizione e le orbite di pianeti, comete e asteroidi grazie a uno studio attento dello spazio: occorre un giorno di studio con gli strumenti giusti e la prova riceve una penalità pari alla metà del numero di corpi celesti presenti nel sistema (considerando stelle, pianeti, planetoidi e affini); la penalità e il tempo impiegato raddoppiano se il personaggio non ha strumenti adeguati allo studio. Il personaggio può anche riconoscere le costellazioni e le stelle più importanti, e notare fenomeni celesti insoliti (prova a -3). Infine, una prova d'abilità consente di determinare lo scorrere del tempo in base alla posizione del sole o degli astri.

Restrizioni: Int 10, 6 mesi di studio.

Sinergie: +1 alle prove di *Orientamento* e *Conoscenze spaziali* con punti di riferimento celesti visibili.

Biblioteconomia

Il personaggio è un esperto di volumi scritti e sa come catalogare, organizzare e ritrovare libri e documenti all'interno di una qualsiasi biblioteca o simile collezione. Una favorevole prova di abilità a -2 permette di stimare il valore di un'opera scritta, mentre per ricordare dettagli generici (argomenti trattati, autore, anno o zona di pubblicazione) la prova riceve una penalità da -1 a -8 in base alla relativa popolarità dell'opera. Una prova a -3 permette di reperire un manoscritto o documento dopo 1d4 ore di ricerca; se ha familiarità col luogo per averlo frequentato per almeno un mese, il tempo si riduce a 1d4 turni e la penalità a -1. Se la prova di abilità fallisce, il personaggio si accorge dell'errore dopo un'ora di ricerca, ma potrà ritentare. Con un fallimento critico, il soggetto si accorge che sta cercando nel posto sbagliato dopo 4 ore; con un successo critico trova tutto in 5 minuti, anche in una libreria sconosciuta.

Il personaggio è anche in grado di ricostruire l'albero genealogico di una famiglia o di una persona con una prova di abilità e l'accesso a una biblioteca. Il tempo impiegato è 1d4 giorni +1 giorno per generazione ricercata oltre le prime tre: la prova riceve una penalità cumulativa di -1 ogni due generazioni successive alla prima a cui risalire e una penalità ulteriore di -3 per famiglie non illustri.

Infine l'abilità comprende la conoscenza degli stemmi e dei simboli, detta araldica. L'araldica permette di identificare nobili, famiglie, sette, corporazioni, compagnie di commercio, fazioni politiche, ecc. I simboli possono comparire su bandiere, stendardi, monete, ricami, mantelli, ecc., e possono raffigurare motivi geometrici, motti scritti, animali fantastici e non, sigilli magici o religiosi, e così via. Il personaggio riconosce i simboli araldici con una prova di abilità che riceve un modificatore in base alla popolarità dello stemma (Famoso: +2, Comune: -1, Scomparso: -3, Segreto: +6).

Restrizioni: Int 10, 3 mesi di studio e pratica. Prova di Int a -2 per i non addestrati solo per ricercare manoscritti e alberi genealogici con tempi raddoppiati, mentre è impossibile valutare opere o ricordarne i dettagli, né riconoscere stemmi senza l'accesso a una biblioteca in cui cercare.

Cacciare

L'abilità di trovare, inseguire e catturare selvaggina di qualsiasi grandezza usando gli attrezzi del mestiere (armi da tiro o da lancio, trappole o reti), o i sensi e il proprio istinto predatore (nel caso di mostri o esseri capaci di assumere forme animali) e di scuoiarla e conservarne le parti nei modi più opportuni. Una prova d'abilità consente di capire il tipo di selvaggina presente in un'area e quali siano i punti più vantaggiosi dove appostarsi per cacciare dopo una ricognizione di un'ora. Una prova di *Cacciare* permette

anche di ottenere informazioni su chi ha lasciato delle tracce in modo cumulativo in base al risultato del tiro, come mostra la seguente tabella:

Tiro	Informazioni acquisite
11-12	Tipo generico di creatura
13-14	Specie esatta della creatura
15-16	Numero e taglia delle creature
17-18	Velocità della creatura
19-20	Freschezza della traccia (ore)
21+	Condizioni fisiche e informazioni speciali (scelta del DM)

In caso di fallimento, non è in grado di riconoscere il tipo di traccia. Con un fallimento critico, le informazioni ricavate sono sballate e inventate ad arte.

Il personaggio può procurarsi cibo a sufficienza per sfamarsi per un giorno se effettua con successo una prova di abilità (con le eventuali penalità assegnate dal DM se la zona non è ricca di selvaggina o se altre condizioni gli sono avverse). Se cerca di procurarsi del cibo per altre persone oltre a sé stesso, riceve automaticamente una penalità di -1 per ogni individuo che vuole sfamare. Se la prova fallisce, significa che per quel giorno il personaggio non ha catturato abbastanza selvaggina per sfamare tutti (calcolare la quantità di cibo mancante in base alla differenza tra risultato della prova e quello atteso). In caso di successo critico, la caccia porta cibo per il 50% oltre alle attese, mentre un fallimento critico indica che il personaggio non è riuscito a catturare nulla e si è ferito (perde 1d4 PF).

Esempio: Uller il cacciatore deve sfamare 5 persone oltre a sé, quindi la prova ha una penalità di -5 e deve realizzare 16 (11+5) per riuscire. Supponendo che ottenga un valore totale di 14 su 16 significa che mancherà cibo per due delle 6 persone da sfamare (16-14=2).

Restrizioni: 3 mesi di pratica. Prova di Int a -2 per i non addestrati; personaggi non mostruosi o mutaforma devono usare attrezzatura da caccia (armi e trappole) per procurarsi la selvaggina.

Sinergie: bonus di +2 alla prova di *Cacciare* in ambienti familiari grazie a *Conoscenze locali* o *Conoscenze naturali*.

L'abilità concede un bonus di +2 alle prove di *Percezione* per cercare tracce.

Camuffare

L'abilità di nascondere alla vista o di camuffare l'aspetto o l'odore di una persona o di un oggetto.

Nel caso si voglia celare un oggetto, ciò che viene nascosto può essere scoperto con una prova contrapposta di *Percezione* (v. *Percezione* per maggiori dettagli). In caso di fallimento critico, l'oggetto celato risulta palese anche all'osservatore casuale.

Il camuffamento di un oggetto per farlo passare per qualcos'altro o renderlo meno evidente dipende dalle dimensioni dell'oggetto e dall'ambiente circostante, che impongono i seguenti modificatori:

CAMUFFARE OGGETTI (CUMULATIVI)

Molte zone coperte	+2
Molte zone scoperte	-2
Dim. oggetto: Minuta o inferiore	+5
Dimensione oggetto: Piccola	+2
Dimensione oggetto: Media	-2
Dimensione oggetto: Grande	-4
Dimensione oggetto: Enorme	-8
Dimensione oggetto: Gigantesca	-12

Nota: al DM spetta l'ultima parola sulla possibilità di occultare oggetti di dimensioni gigantesche in base alle circostanze.

Se si tenta di camuffare l'aspetto esteriore di una persona per renderla diversa in maniera generica (ad esempio far apparire un brigante come un nobile o un soldato), la prova di *Percepire inganni* contrapposta a quella di *Camuffare* è possibile solo se il soggetto camuffato si trova entro il raggio visivo automatico (v. *Osservare*) e l'osservatore guarda attivamente il personaggio camuffato. Se invece il soggetto viene camuffato per impersonare qualcun altro, una prova riuscita di *Camuffare* concede alla prova di *Carisma* o di *Fingere* del soggetto un bonus di +4. In questi casi, un fallimento critico rende il travestimento così raffazzonato da essere evidente per ogni osservatore.

Infine, una prova contrapposta rispetto a *Percezione Futare* permette di camuffare anche l'odore del bersaglio.

Restrizioni: nessuna, a parte la disponibilità di trucchi e vestiario per camuffarsi. Prova di Int a -2 per i non addestrati.

Sinergie: un uso efficace dell'abilità *Camuffare* per ottenere un travestimento consono alla finzione concede alla prova di *Fingere* un bonus di +4.

Un uso efficace di *Camuffare* per celare un'arma addosso ad un soggetto che poi la usa per un attacco a sorpresa permette di aggiungere alla prova di *Sorpresa* un bonus pari allo scarto tra il risultato del tiro *Camuffare* e quello necessario.

Cartografia

Il personaggio sa leggere e disegnare mappe. Una prova è richiesta per effettuare disegni complessi, per fare la mappa mentale di una zona, per orientarsi in base a una mappa o per decifrare mappe codificate, antiche o con pochi riferimenti. Un fallimento indica che la mappa non è precisa (mancano i dettagli), mentre un fallimento critico produce una mappa con proporzioni sballate e del tutto sbagliata o un'interpretazione che causa disagio.

Restrizioni: 3 mesi di studio. Prova di Int a -2 per i non addestrati.

Sinergie: +1 alle prove di *Orientamento* o *Conoscenze spaziali* per la navigazione.

Codici e Leggi

La conoscenza dettagliata delle leggi civili, penali e commerciali, delle pratiche burocratiche e dell'apparato governativo e giudiziario di una nazione e dei codici in materia di duelli (con pistole, armi bianche, e persino con magie e arti

marziali) vigenti in quel paese. Con una prova di abilità il personaggio può giudicare un'azione in base alle norme vigenti, esaminare contratti commerciali e altri trattati per cercare cavilli e scappatoie che potrebbero costituire un problema o un vantaggio, fare da mediatore in una contesa e persino redigere documenti legali inserendovi clausole per salvaguardare i propri interessi (o quelli del cliente). Una prova di abilità permette anche di ottenere un permesso o un documento in metà del tempo normale, o di utilizzare al meglio gli effetti perversi della burocrazia contro qualcuno (es. raddoppiare il tempo necessario per un'autorizzazione, dilungare i procedimenti penali, far perdere documenti importanti, e così via).

Restrizioni: Int 10, 6 mesi di studio. Il personaggio può sfruttare l'abilità relativamente ad altre regioni o nazioni dopo un mese di studio con penalità di -4.

Conoscenza della Maledizione Rossa

Questo campo raccoglie le conoscenze relative a storia e leggende sull'origine della Maledizione Rossa che affligge la Costa Selvaggia, incluse nozioni riguardanti i materiali che produce e le loro proprietà, le tipologie di Eredità che si sviluppano e i loro effetti deleteri, nonché l'evoluzione della maledizione nei soggetti, e i metodi per sfruttarla e limitarne gli effetti deleteri. La prova riceve un malus da +0 a -8 in base al grado di familiarità o rarità dell'informazione.

Restrizioni: Int 10, 6 mesi di studio.

Conoscenze criminali

Il personaggio conosce la terminologia tipica della malavita, sa come comportarsi per non trasgredire determinati codici di condotta, può ricordare gli eventi salienti e i colpi più memorabili, e riconoscere le organizzazioni criminali e i malviventi più famigerati e l'ubicazione dei centri di ricettazione, delle bische e delle attività illegali delle regioni in cui ha vissuto. La prova riceve una penalità di -1 per informazioni comuni e -6 per quelle non comuni (conoscenze segrete e ristrette a cerchie a cui il personaggio non appartiene sono inaccessibili). Le penalità aumentano di 3 punti per capire come funzionano gruppi sconosciuti e quali siano le posizioni e i ruoli all'interno di un'organizzazione non familiare dopo almeno un'ora di osservazione e di identificare personalità apicali. Un successo critico consente di capire o ricordare tutto di un gruppo, mentre un fallimento critico dà informazioni sballate che metteranno il soggetto nei guai o in ridicolo.

Restrizioni: 6 mesi di permanenza in organizzazioni criminali.

Conoscenze locali

La conoscenza dei segreti di una regione, la cui estensione aumenta in base ai gradi investiti nell'abilità come segue:

- 1-2 gradi: cittadina, feudo o clan
- 3-4 gradi: regno, provincia o tribù
- 5+ gradi: impero o macro-regione

Il personaggio ricorda automaticamente le leggi e le usanze principali della zona di cui è esperto, la topografia stradale e ambientale (orografia, idrografia e confini), le condizioni ambientali tipiche (precipitazioni, clima, venti), le etnie presenti, la posizione degli edifici o sedi più importanti e riconosce le personalità di spicco (nobili, mercanti, religiosi e furfanti rinomati) della comunità. Una prova con penalità da -1 a -9 in base alla difficoltà dell'informazione ricercata è necessaria per ricordare la storia della comunità (inclusi i crimini commessi) o di qualche famiglia in particolare, le leggende tramandate, le difese, la situazione economica (import-export e tasse), il sistema fognario (se esiste), l'ubicazione di tunnel, sentieri di caccia, guadi, passi montani, insediamenti o tane poco conosciute e luoghi particolarmente pericolosi o peculiari, notizie sulle personalità più importanti del presente e del passato, e riconoscere membri minori.

Restrizioni: la conoscenza si estende automaticamente a tutte le comunità in cui il personaggio rimanga per almeno 6 mesi; fatti noti all'intero di cerchie ristrette sono inclusi solo se ne fa parte. Prova di Int a -2 per i non addestrati rimasti per almeno sei mesi nella comunità permette di ottenere solo informazioni comuni.

Sinergie: l'abilità concede +2 alle prove di *Sopravvivenza*, di *Orientamento* e di *Cacciare* nella zona conosciuta.

Conoscenze marziali

La conoscenza delle pratiche e dei ruoli più comuni nelle organizzazioni marziali, che includono compagnie mercenarie, gruppi militari, logge di caccia, ordini mistici e scuole di arti marziali.

Il personaggio conosce la terminologia tipica del settore, sa come comportarsi per non trasgredire determinati codici di condotta, può ricordare gli eventi più memorabili (battaglie, duelli, campagne militari), riconoscere le organizzazioni militari o marziali più famose, compresi i loro capi ed esponenti di spicco, e l'ubicazione delle scuole marziali, dei centri operativi e di addestramento e i siti delle battaglie delle regioni in cui ha vissuto. La prova riceve una penalità di -1 per ricordare informazioni comuni e -6 per quelle non comuni (conoscenze segrete e ristrette a cerchie a cui il personaggio non appartiene sono inaccessibili). Le penalità summenzionate aumentano di 3 punti per capire come funzionano gruppi sconosciuti e quali siano le posizioni e i ruoli all'interno di organizzazioni non familiari dopo almeno un'ora di osservazione e di identificare personalità

apicali. Un successo critico consente di capire o ricordare tutto di un gruppo, mentre un fallimento critico dà informazioni sballate che metteranno il soggetto nei guai o in ridicolo.

Restrizioni: 6 mesi di permanenza in organizzazioni marziali.

Conoscenze naturali

La conoscenza della flora e della fauna comune nei vari habitat naturali (alture, foreste, giungle, pianure, brughiere, paludi, sottosuolo, zone desertiche e polari, e ambiente marino). Ciò permette di riconoscere piante (commestibili o velenose), specie animali comuni e loro tracce, e segni di pericoli imminenti, come l'assenza di certe piante o insetti, il comportamento strano di alcuni animali, e così via.

Con una prova di abilità il personaggio può riconoscere i sintomi prodotti da un veleno naturale, preparare (a patto che abbia gli ingredienti) un antidoto naturale o fabbricare un veleno usando gli estratti di specifiche piante o veleni animali. Inoltre, è possibile curare una malattia usando erbe ed infusi, ma solo nel caso in cui l'erborista riconosca la malattia che deve essere al massimo di categoria A (debilitante) e realizzi una prova di abilità a -4 per preparare l'estratto giusto, che permette al paziente di guarire senza TS.

Inoltre, il personaggio è pratico dei fenomeni ambientali e può prevedere le condizioni del tempo atmosferico delle successive 48 ore in base ai segnali canonici del clima, del cielo e ai comportamenti degli animali. Una prova riuscita permette al personaggio di prevedere le condizioni meteorologiche per evitarle o sfruttarle (ad esempio aumentando la velocità di una barca grazie ai venti).

L'abilità fornisce infine una conoscenza approfondita dell'aspetto, delle abitudini alimentari e riproduttive, delle tecniche di caccia, dei poteri e delle debolezze di Animali, Bestie fantastiche, Insettoidi, Vegetali mostruosi o intelligenti e Melme originarie del suo mondo. Una prova di abilità con penalità varie in base allo scopo consente di:

- ricordare abitudini alimentari, riproduttive e tattiche della creatura: -1
- riconoscere tracce della creatura: -2
- ricordare leggende comuni o eventi locali associati alla creatura: -3
- ricordare poteri o debolezze: penalità alla prova basata sul livello di sfida della creatura Base -2, Expert -4, Companion -7, Master -10.

Se la prova fallisce, il soggetto non ricorda l'informazione e potrà riprovare solo acquisendo nuovi gradi o informazioni.

Una prova dopo almeno un'ora di studio (penalità cumulativa di -1 per ogni turno inferiore all'ora) permette di capire se e quanto alcune creature o piante si discostino dallo standard o se si comportino in modo strano rispetto al solito.

Restrizioni: Int 10, 9 mesi di studio.

Sinergie: l'abilità concede +2 a prove di *Sopravvivenza* e di *Cacciare*.

Conoscenze occulte

La conoscenza dell'aspetto, delle abitudini alimentari e riproduttive, delle usanze e credenze, dei poteri e debolezze di una categoria di creature dei Piani Interni ed Esterni particolarmente misteriose e peculiari. Si possono effettuare prove di abilità con penalità varie per:

- ricordare le abitudini alimentari e riproduttive: -1
- riconoscere tracce di queste creature o ruoli ed equilibri di potere all'interno della comunità: -2
- ricordare credenze religiose, costumi culturali, storie o leggende: -4
- identificare manufatti, siti, scritte o architettura tipica: -5
- ricordare poteri o debolezze: la prova subisce penalità in base al livello di sfida della creatura, Base -2, Expert -4, Companion -7, Master -10.

Una prova dopo almeno un'ora di studio ed osservazione permette di capire se una creatura si discosti dallo standard per capacità, debolezze e abitudini.

Restrizioni: Int 12, 9 mesi di studio. Il personaggio è specializzato nella conoscenza di un numero di categorie di esseri pari al proprio bonus di Intelligenza scelte tra: **Ancestrali** (Draghi, Fatati e Yugoloth), **Bestie fantastiche** (solo del Primo Piano, inclusi Insettoidi), **Celestiali** (servi degli immortali non entropici come Angeli, Arconti, Asura, Titani, Valchirie, ecc.), **Costrutti**, **Elementali** (tutti gli esseri originari dei piani elementali), **Esterni** (Spiriti, Oni, ed esseri della dimensione dell'Incubo), **Immondi** (Demoni, Diavoli, Gehreleth, Slaadi e Streghe), **Mutaforma** (tutti mutaforma naturali) e **Non-morti**. Una prova con penalità maggiorata di 4 punti permette di ottenere informazioni anche su esseri non appartenenti alle categorie di competenza, ma le conoscenze saranno frammentarie.

Conoscenze planari

La conoscenza della struttura dei piani che compongono il Multiverso e delle caratteristiche ambientali (flora e fauna), delle leggi fisiche e magiche, e delle specie intelligenti e mostruose che popolano i Piani Interni ed Esterni o una certa dimensione alternativa, nonché dei metodi per viaggiare tra i mondi e l'ubicazione dei portali fissi più noti. Una prova di abilità con malus specifico permette di:

- ricordare struttura del Multiverso: -1
- ricordare caratteristiche ambientali e peculiarità magiche di un piano: -2
- riconoscere o ricordare zone di passaggio verso un altro piano: -4
- riconoscere una creatura del piano e ricordarne le usanze, incluso almeno un potere e debolezza speciale: penalità alla prova in base al livello di

sfida della creatura, Base -2, Expert -4, Companion -7, Master -10.

Se la prova fallisce, il soggetto non ricorda l'informazione e potrà riprovare solo acquisendo nuovi gradi o conoscenze.

Restrizioni: Int 12, 9 mesi di studio. La conoscenza comprende i Piani Interni (Etereo ed Elementali) ed Esterni (Astrale e piani Esterni più comuni) del Multiverso di riferimento (es. Mystara, Mondo degli Spiriti, Dimensione dell'Incubo o quella del Mito, ecc.), ma consente di ottenere informazioni anche relativamente alle altre dimensioni alternative, sebbene con una penalità di base di -4 alla prova.

Conoscenze spaziali

Il personaggio conosce la geografia e le proprietà dello spazio profondo e del Flogisto (lo spazio fluido tra le sfere celesti, secondo la cosmologia di *Spelljammer*), è in grado di riconoscere le creature che lo abitano e di condurre una nave volante evitando i pericoli più comuni e sfruttando il movimento dei pianeti e delle correnti flogistiche per aumentare la velocità di navigazione. Una prova di abilità è necessaria per:

- **riconoscere esseri nativi dello spazio**, ricordandone abitudini alimentari e almeno un potere, oifesa e debolezza (se li possiede). La penalità alla prova dipende dal livello di sfida della creatura: Base -2, Expert -4, Companion -7, Master -10;
- **riconoscere navi spaziali** dalla forma per sapere quali armamenti monta e i possibili utilizzatori (-1 se comune, -3 se non comune, -6 se rara);
- **ricordare credenze e abitudini** culturali di un popolo che viaggia nello spazio (-1 se molto conosciuto, -3 se poco comune, -6 se misterioso o isolazionista);
- **ricordare eventi di storia spaziale**: il personaggio conosce a grandi linee gli eventi più famosi avvenuti nelle sfere celesti dello spazio conosciuto (battaglie, viaggi, invasioni, scoperte, catastrofi, vita di personalità famose, ecc.). Per ricordare eventi relativi al Sistema Solare o Sfera Celeste da cui proviene non è necessaria alcuna prova, che invece serve per qualsiasi evento storico delle altre Sfere Conosciute. La prova riceve gli stessi modificatori previsti per l'abilità *Conoscenza delle civiltà* in base alla notorietà del fatto o del personaggio storico esaminato. Un fallimento indica che non si ha memoria dell'evento, un fallimento critico dà sempre una storia fallace.
- **ricordare o scoprire l'ubicazione di una sfera celeste, di una corrente nel Flogisto o di un canale di energia stellare** su un pianeta (se nota -1, se poco usata -3, se sconosciuta -6);
- **calcolare la rotta di fuga di una nave** (prova a -4), posto che il navigatore riesca a vedere dove si sta dirigen-

do; se riesce, il navigatore è in grado di seguire la rotta dei fuggitivi, viceversa si dà per vinto. Un fallimento critico comporta una rotta del tutto errata per 1d4 giorni;

- **tracciare una rotta** (da +4 a -8 in base alle condizioni ambientali e agli strumenti in dotazione); è necessario ripetere la prova dopo ogni sosta e ogni volta che si esce o entra da una sfera. Un successo critico riduce del 30% il tempo di navigazione previsto per raggiungere qualsiasi destinazione, anche attraverso il Flogisto (nel Flogisto la nave segue il movimento dettato dalle correnti del flusso). Se la prova fallisce, la durata del viaggio aumenta di 2d10 giorni; con un fallimento critico, la rotta è errata e l'equipaggio se ne accorgerà dopo 2d4 giorni rispetto al tempo previsto per l'arrivo.

Restrizioni: Int 12, 1 anno di studio in una civiltà capace di viaggiare nello spazio. Personaggi che viaggiano nello spazio ma non possiedono l'abilità possono sfruttarla solo per riconoscere esseri comuni, navi o ricordare leggende popolari nello spazio con una penalità base di -2.
Sinergie: *Astronomia* e *Cartografia* garantiscono +1 alle prove di navigazione.

Contraffazione

Il personaggio può creare duplicati di documenti scritti e opere grafiche, o individuare tentativi di contraffazione ad opera di altri. Per la falsificazione di un documento che non ha carattere personale (ordini militari, decreti locali, ecc.), basta avere un documento analogo come esempio. Per riprodurre la grafia di una persona specifica occorre uno scritto autografo di quell'individuo, e la prova di abilità subisce una penalità di -4. Se la prova riesce, verranno tratti in inganno tutti, tranne quelli che hanno un'intima familiarità con lo scritto autografo (e quelli ovviamente che lo esaminano con una prova contrapposta di *Arte: Calligrafia* o *Contraffazione*). In caso di fallimento, la falsificazione è evidente a chiunque abbia dimestichezza con i documenti di quel tipo. Con un fallimento critico la contraffazione è immediatamente riconoscibile da chiunque non sia un analfabeta, mentre un successo critico rende la contraffazione impossibile da smascherare.

Chi possiede questa capacità è in grado di smascherare a sua volta una contraffazione con una prova di abilità contrapposta. Se la prova riesce, è possibile determinare l'autenticità del documento, viceversa il personaggio resta nel dubbio, e un fallimento critico indica una conclusione completamente sbagliata.

Restrizioni: Des +1, 3 mesi di pratica, personaggio alfabetizzato.

Sinergie: possibile aggiungere metà gradi di *Mano ferma* alla prova di abilità.

Crittografia

La conoscenza dei codici cifrati più comuni e la capacità di decifrare qualsiasi tipo di codice o di crearne di nuovi. I gradi minimi necessari per la decrittazione o creazione, il risultato atteso e il tempo richiesto dalla prova dipendono dalla complessità del codice:

Difficoltà	Gradi	Tiro	Tempo
Facile	2	13	1d6 turni
Medio	4	16	3d6 ore
Difficile	6	20	2d4 giorni
Complesso	10	24	2d4 settim.

Se la prova fallisce si può riprovare, ma un fallimento critico rende il soggetto certo di aver trovato la chiave e gli fa ricavare un messaggio completamente errato, anche se non riconoscerà l'errore. Un successo critico dimezza i tempi di decifrazione del codice.

Restrizioni: Int 10, 6 mesi di studio. Il crittografo può decifrare solo un codice scritto in una lingua da lui conosciuta.

Divinazione

La conoscenza di un determinato metodo divinatorio per predire il futuro. Una prova di abilità riuscita permette di determinare se e quando sia più propizio intraprendere certe azioni, di intuire avvenimenti accaduti in passato e di prevedere eventi importanti per l'interlocutore (successi, disgrazie, incontri, cambiamenti, eventi naturali) che accadranno nel futuro prossimo, anche se la loro esatta natura e la collocazione temporale rimarrà vaga. La predizione sul futuro non garantisce la realtà, ma solo la potenzialità degli eventi, e non è possibile tentare più di una lettura al giorno per ogni singolo individuo o quesito. Se si fallisce la prova, non si ottiene alcuna informazione e non si potrà ritentare, mentre un fallimento critico dà una visione tanto errata da mettere in pericolo il soggetto. Un successo critico permette di avere una predizione chiara e ben localizzata nel tempo e nello spazio.

Restrizioni: Int 11, 6 mesi di studio. Scegliere un determinato metodo tra i seguenti: Aruspicio (osservazione del movimento di un certo tipo di animali, che siano uccelli, gatti, pesci, ecc.), Astrologia (osservazione degli astri o dei Continenti Volanti nel Mondo Cavo), Chiromanzia (lettura della mano), Lettura delle interiora animali, Lettura dei fondi di una bevanda, Numerologia (studio dei numeri), Simbologia mistica (lettura di particolari simboli come i Ching Ochalesi, le Rune Normanne o i Tarocchi), e così via.

Duello magico

Il personaggio è addestrato ad agire con maggiore prontezza e lucidità nelle situazioni che richiedono uno scontro magico. Una prova d'abilità garantisce un bonus di +1 all'Iniziativa quando evoca incantesimi o usa oggetti magici di

qualsiasi natura fino al termine dello scontro; un successo critico aggiunge +2 all'Iniziativa, mentre un fallimento critico impone -1 all'Iniziativa.

Restrizioni: Int 10, 3 mesi di pratica.

Economia e Commercio

Il personaggio sa far di conto, tenere registri contabili e conosce i codici che regolamentano l'economia locale nonché il mercato internazionale e l'ubicazione dei centri commerciali più importanti relativamente alle regioni di cui ha esperienza. Una prova di abilità permette di ricordare quali sono le merci importate ed esportate di una determinata nazione, i migliori mercati in cui vendere una determinata mercanzia, le organizzazioni e le personalità più note nel settore, e anche di escogitare escamotage più o meno legali per sfruttare a proprio vantaggio le leggi finanziarie (come evitare di versare parte degli introiti, sfruttare accordi commerciali a proprio favore, e così via) o per falsificare i registri contabili. Una prova d'abilità contrapposta permette infine di smascherare una frode fiscale.

Restrizioni: 6 mesi di studio.

Sinergie: chi possiede *Valutare* ottiene +1 alle prove di entrambe le abilità.

Esperto in bevande

La conoscenza dei metodi di coltivazione e di preparazione o fermentazione di un tipo di bevanda scelta tra vini, birre o liquori (compresi quelli di frutta o succhi), che qualifica l'esperto come Viticoltore, Birraio o Distillatore. Con una prova di abilità il personaggio sa distinguere le annate e la provenienza del prodotto in cui è specializzato, capire se il prodotto è stato alterato o avvelenato (senza subirne conseguenze), giudicare la qualità delle bevande e il loro valore sul mercato.

Nel caso cerchi di preparare bevande, una prova fallita indica che la bevanda non ha un sapore gradevole, mentre un fallimento critico comporta un errore fatale che rende la bevanda disgustosa e indigesta (provoca vomito e nausea).

Restrizioni: 3 mesi di pratica con un tipo di bevanda (vino, birra o liquori), ma è possibile scegliere l'abilità più volte per diventare esperto in più campi.

Esperto di trappole

L'arte di costruire e rimuovere trappole. Una prova di abilità teorica riuscita indica che la trappola funziona (il DM può assegnare al tiro modificatori in base alla quantità di tempo e di materiali adoperati dal personaggio), ma non che la trappola cattura automaticamente un bersaglio, dato che, anche se è nascosta, può sempre essere scoperta ed evitata (prova di *Percezione* con penalità pari alla complessità della trappola). Il personaggio è in grado di preparare trappole più o meno complicate in base ai gradi posseduti, mentre il tempo impiegato per la costru-

zione e la penalità alla prova dipendono dalla complessità dell'oggetto desiderato.

Gradi	Trappola	Prova	Costruzione
1-2	Semplice	-2	1 turno
3-5	Comune	-6	1d4+4 turni
6-8	Ingegnosa	-10	7 giorni
9+	Complessa	-16	14 giorni

Il personaggio può anche disinnescare le trappole scoperte. La prova serve per dimostrare che il personaggio ha compreso come funziona la trappola e sa come disarmarla con un paziente lavoro manuale. La penalità alla prova e il tempo dipendono dalla sua complessità:

- **Semplice:** -2 (1d4 round). Trappole estremamente semplici e veloci da costruire, come un calappio, una fossa coperta da foglie o una gabbia che cala dall'alto, che non utilizzano congegni meccanici e non causano gravi danni (max 1d6 PF).
- **Comune:** -6 (1d6+2 round). Trappole come botole a gancio, porte che si chiudono automaticamente o tagliole, che causano seri danni (max 2d6 PF) o usano congegni semplici.
- **Ingegnosa:** -10 (1d4+1 minuti). Trappole ben congegnate, spesso nascoste all'interno di strutture, difficili da scoprire e da disinnescare. Occorre un esperto per fabbricarle, e possono causare parecchi danni (fino a 6d6 PF), spesso usando congegni a molla o a pressione (come botole, aghi, fiamme).
- **Complessa:** -16 (1d6+4 minuti). Trappole estremamente difficili, costruite all'interno di una struttura o un oggetto in fase di fabbricazione, provviste di complicati marchingegni, spesso aiutati da accorgimenti magici. Queste trappole possono provocare la morte istantanea o intrappolare per sempre la vittima, uccidendo qualsiasi persona inesperta (danni da 7d6 e oltre).

Il personaggio è conscio quando fallisce nel rimuovere una trappola e può ritentare, ma se fallisce di oltre 4 punti non può disinnescare la trappola finché non guadagna un nuovo livello. Un fallimento critico in fase di creazione o rimozione fa scattare la trappola, mentre un successo critico dimezza i tempi dell'azione.

Restrizioni: Des 10, 3 mesi di pratica.

Etichetta

La conoscenza delle abitudini di comportamento decente (il modo di presentarsi, di intrattenere una conversazione e di stare a tavola secondo il galateo) e del codice morale di un popolo o di una nazione. Il soggetto inoltre è sempre informato sugli stili più in voga e più ammirati dalla gente per quel che riguarda abiti, calzature, accessori, arredamento, trucco. Una favorevole prova di abilità permette anche di capire come comportarsi in modo da non offendere la morale comune, e concede a qualsiasi prova di

Carisma (o di abilità connessa al Carisma) di sommare i gradi di *Etichetta* per accattivarsi un particolare individuo o riparaire ad eventuali errori di condotta. Un fallimento critico rovina clamorosamente la reputazione del soggetto, mentre un successo critico dona +2 alle prove di Carisma o Reazioni per un mese a chi interagisce con lui.

Una prova permette anche di valorizzare l'aspetto di un ambiente o di una persona in base all'occasione con opportuni accorgimenti come trucchi, vestiti e accessori (si applicano modificatori in base ai materiali a disposizione). La prova riuscita conferisce un bonus di 2 punti al Carisma del soggetto finché l'abito o il trucco è in ordine (max. 12 ore) o al padrone di casa per la durata di un evento mondano. Occorre circa un'ora per truccare qualcuno in modo adeguato, e almeno 1 ora ogni 30mq per valorizzare un ambiente per un ricevimento.

L'abilità può essere usata anche per comprendere come funzionano gli usi e i costumi di culture con cui il personaggio non ha familiarità o per capire qual è la moda attuale di una località, dopo almeno un giorno passato a studiarne le abitudini, ma la prova riceve una penalità di 4 punti e la conoscenza è solo generica.

Restrizioni: 3 mesi di studio, scelta limitata ad un popolo o a un regno, a cui si aggiunge l'etichetta di ogni civiltà con cui viva a contatto per almeno un anno.

Etnografia

La conoscenza dell'aspetto, delle abitudini alimentari e riproduttive, dei costumi e delle credenze religiose, della storia e mitologia, dell'architettura, delle forme artistiche tipiche e delle capacità speciali di determinate razze intelligenti che vivono nel mondo del personaggio. Il soggetto possiede un vocabolario minimo per comprendere e trasmettere concetti basilari e può effettuare prove di abilità con penalità varie in base allo scopo:

- ricordare le abitudini alimentari e riproduttive: -1
- comprendere ruoli ed equilibri di potere all'interno della comunità: -3
- riconoscere tracce di esseri appartenenti a una determinata civiltà o razza: +0 se comune, -4 se poco conosciuta, -8 se leggendaria.
- ricordare poteri o debolezze di esseri di una determinata razza: la prova subisce penalità in base al livello di sfida della creatura, Base -2, Expert -4, Companion -7, Master -10.

Una prova dopo almeno un'ora di studio e osservazione permette di capire quanto e come alcune creature o comunità si discostino dai modelli standard per usanze, capacità e debolezze.

Una prova di abilità permette anche di identificare l'età e l'appartenenza culturale di un pezzo artistico, di un reperto archeologico o architettonico, il suo valore e significato simbolico o pratico. La

prova riceve una penalità variabile in base all'importanza della civiltà a cui appartiene il pezzo analizzato:

- -2 per maggiori (con almeno 500 anni di storia o estese a varie nazioni)
- -5 per minori (con meno di 500 anni di storia o limitate a una regione)
- -8 per oscure (con tracce minime o limitate a un'area ristretta)

Infine, l'abilità permette di ricordare costumi sociali e religiosi, festività ed eventi storici di una civiltà. La prova riceve una penalità che dipende dal grado di notorietà dell'evento, del personaggio storico o dell'usanza esaminata, e il soggetto ottiene un bonus di +2 per informazioni legate alla civiltà in cui è cresciuto:

Notorietà notizia	Modificatore
Importante	+0
Minore	-3
Oscura	-7
Segreta	-12

Se la prova fallisce, significa che non si ha memoria di un determinato argomento (la situazione cambia se il soggetto acquisisce nuove informazioni).

Restrizioni: Int 12, 12 mesi di studio. Il personaggio è specializzato nella conoscenza di un numero di macroaree razziali pari al proprio bonus di Intelligenza scelte tra: **Antropomorfi** (umanoidi terrestri con tratti animaleschi come Centauri, Fauni, Lupini, Minotauri, Rakasta e Rettiloidi), **Giganti**, **Marini** (tutti i popoli subacquei), **Umani**, **Semi-umani** (Elfi, Halfling, Gnomi e Nani), **Silvani** (tutte le razze senzienti che abitano le selve, come Centauri, Driadi, Fauni, Hsiao, Treant, Elfi e Gnomi silvani e così via) e **Sotterranei** (tutte le razze senzienti che abitano sottoterra, come Nani, Gnomi di terra, Elfi dell'ombra e i Goblinoidi, ovvero Bugbear, Coboldi, Gnoll, Goblin, Hobgoblin, Orchetti, Orchi, Thoul, Troll). Si possono ottenere informazioni comuni su razze non appartenenti alla macroarea di competenza con una prova d'abilità con penalità aumentata di 4 punti rispetto ai valori summenzionati, a discrezione del DM.

Filosofia e Logica

La conoscenza dei trattati e delle teorie filosofiche più diffuse, che permettono al soggetto di argomentare usando elementi di logica e filosofia per rendere i suoi discorsi più convincenti. Una prova riuscita aggiunge i gradi di questa abilità a qualsiasi prova di Carisma o di *Persuasione* volta a convincere qualcuno del proprio ragionamento, o consente di ricordare teorie filosofiche poco conosciute, o di elaborare nuovi teoremi.

Restrizioni: 6 mesi di studio.

Forgiatura magica

L'abilità indica la conoscenza delle procedure per incanalare energia nella materia al fine di incantare oggetti o creare costrutti animati tramite l'uso di un laboratorio magico adeguato.

Una prova riuscita consente di riconoscere il valore in monete d'oro, la potenza (livello) e la scuola di ogni incantesimo associato a un oggetto e come può essere attivato (incluse eventuali parole magiche), di distinguere il grado di potere (bonus) di un'arma, armatura o scudo magico od oggetto di protezione; il numero di cariche o altre proprietà straordinarie non possono essere individuate. L'esame dell'oggetto richiede un turno e riceve una penalità di 1 punto per livello dell'incantesimo o bonus dell'oggetto; se la prova fallisce non può essere ripetuta prima di guadagnare un nuovo livello. Un successo critico permette di capire esattamente tutti i poteri di un oggetto, mentre un fallimento critico indica un potere sbagliato.

L'abilità permette anche di creare armi con bonus offensivi, armature, scudi e anelli con bonus difensivi non superiori ai gradi posseduti, e di associare ad un oggetto (bacchette, monili, anelli, tappeti, lampade, ecc.) uno o più incantesimi di livello uguale o inferiore ai gradi posseduti, ad eccezione delle pozioni magiche, la cui fabbricazione dipende dall'abilità *Alchimia* (v. *Tomo della Magia di Mystara* per dettagli su costi, tempi e limiti di creazione di oggetti magici). La prova d'abilità riceve una penalità pari al livello dell'incantesimo maggiorato di 6 punti o al triplo del bonus da attribuire al manufatto, ma riceve un bonus al tiro pari alla metà dei gradi posseduti nell'abilità relativa all'incantesimo da associare (*Magia arcana* o *Religione*), mentre nel caso si incantino oggetti con bonus offensivi (armi) o difensivi (armature, scudi, anelli, ecc.), è possibile aggiungere al tiro metà dei gradi della relativa abilità di *Artigianato* se la creazione dell'oggetto è opera del personaggio.

Esempio: un mago di 10° con *Intelligenza* +1 possiede 6 gradi in *Forgiatura magica* e 6 gradi in *Magia arcana*. Vuole associare un incantesimo del volo (3°) ad un anello, quindi la sua prova riceve una penalità di 9 punti (6+3), e ciò significa che dovrà realizzare 20 (11+9) per riuscire. Può sommare al tiro 6 gradi di *Forgiatura* + 3 gradi (la metà) di *Magia arcana* + 1 per il bonus *Intelligenza*, quindi avrà +10 al tiro. Ciò significa che con 10 o più su d20 riuscirà nell'impresa.

Una prova d'abilità permette inoltre di restituire cariche magiche a bacchette, bastoni e simili oggetti ricaricabili con l'ausilio di un laboratorio se possiede l'incantesimo in questione (rif. *Tomo della Magia di Mystara* per le regole per ricaricare oggetti magici). Una prova d'abilità è necessaria anche per caricare un oggetto accumula incantesimi, senza bisogno di un laboratorio: se la prova non riesce, il tentativo fallisce e l'incantesimo è sprecato; un fallimento critico provoca un danno all'oggetto.

L'abilità consente anche di fabbricare costrutti animati; fare riferimento al *Tomo della Magia di Mystara* per i dettagli

sulle regole di creazione dei costrutti, i costi e i tempi necessari.

Ovviamente, chi è addestrato a creare costrutti ha anche le competenze per riconoscere le capacità e le difese speciali di questi esseri. Una prova di abilità permette infatti di ricordare o comprendere i poteri di qualsiasi costrutto dopo alcuni round di osservazione dell'essere in azione, ma la prova subisce penalità in base al livello di sfida della creatura: Base -2, Expert -4, Companion -7, Master -10.

Restrizioni: Int 10, 12 mesi di studio e capacità di classe di creazione arcana o divina. I nani sono l'unica razza che può acquisire questa abilità senza essere incantatori per creare oggetti con bonus offensivi o difensivi, o collaborare con altri incantatori per associare magie ai manufatti realizzati.

Geniere

La capacità di progettare, costruire e riparare pezzi d'artiglieria pesante con relativi proiettili (es. catapulte, baliste, cannoni) e qualsiasi "macchina da guerra" (struttura semovente dotata di armi d'assedio). Il genere conosce i pezzi a tiro diretto se ha almeno 2 gradi, e con 4 gradi conosce anche quelli con tiro a parabola. Occorre una prova di abilità per eseguire il progetto con penalità di -2 per tiro diretto e -5 per tiro a parabola, e una per dirigere i lavori di costruzione o riparazione. Il tempo impiegato è 1 giorno ogni 25 m.o. di valore del pezzo con una singola persona, o 1 ora per ogni dardo d'artiglieria pesante. Se il personaggio si avvale di manovalanza (massimo numero di operai pari ai suoi gradi d'abilità) per la costruzione o riparazione della macchina può ridurre i tempi di lavoro. In caso di cattiva progettazione, la macchina non funzionerà; con una cattiva esecuzione avrà difetti di gittata o di mira (penalità al TxC). Con un fallimento critico in entrambi i casi, la macchina andrà in pezzi al primo uso, causando 2d6 danni in un raggio di 3 mt. Con un successo critico invece la macchina ottiene +1 al TxC finché non viene danneggiata.

Restrizioni: 3 mesi di studio, conoscenza limitata a pezzi d'artiglieria appropriati al LT della civiltà da cui proviene, finché non studia pezzi di LT superiore.

Geologia

La conoscenza dei vari tipi di minerali, della conformazione geomorfica e delle peculiarità del terreno e dei modi e strumenti per analizzarlo. Una prova di abilità è richiesta per riconoscere i minerali (incluse le pietre preziose), scoprire se esistono giacimenti di un particolare minerale in una certa zona, oppure da dove può provenire un reperto minerale o ancora se il terreno di una determinata area presenta anomalie rispetto al normale. Il tempo impiegato per l'analisi varia asseconda della difficoltà della stessa (da un paio di minuti ad alcuni giorni).

Restrizioni: 3 mesi di studio.

Sinerzie: chi possiede *Minatore* ottiene +1 a prove di entrambe le abilità.

Giocare d'azzardo

La conoscenza delle regole dei giochi d'azzardo unita a un talento per le statistiche. L'abilità si basa sulla memoria e sul ragionamento logico-matematico, non sull'imbroglione. Con una prova favorevole, l'abilità permette di fare una buona scommessa (penalità cumulativa di -1 per ogni concorrente su cui puntare) o di vincere una partita riuscendo a prevedere le carte in base a quelle scese (occorre una prova d'abilità contrapposta e il giocatore col risultato migliore vince).

Restrizioni: nessuna; prova di Int a -2 per i non addestrati.

Sinerzie: sommare i gradi di *Matematica* e *Geometria* a prove *Giocare d'azzardo*.

Ingegneria

La capacità di progettare e dirigere i lavori di costruzione e riparazione di un certo tipo di veicoli o costruzioni, in base alla branca in cui si specializza. Il personaggio deve possedere i materiali, gli attrezzi e la manodopera adeguata per ottenere un buon risultato finale (spetta al DM applicare le adeguate penalità qualora mancassero alcuni di questi requisiti).

Una prova di abilità permette di riconoscere lo stile di una costruzione o la provenienza di un veicolo che il personaggio riesca ad esaminare da vicino (chi l'ha costruita, quali materiali sono stati usati, se c'è qualcosa di insolito nel design, ecc.). Il DM può applicare diverse penalità asseconda della familiarità che il personaggio ha con lo stile di costruzione preso in esame. Una prova di abilità permette anche individuare gli eventuali punti deboli (e se possibile di ripararli), i punti portanti e, se riesce ad esaminare bene la struttura per un'ora sia all'interno che all'esterno, anche stanze segrete.

Se la prova di abilità fallisce in fase di costruzione o riparazione, il tempo impiegato è raddoppiato. Se fallisce la prova di progettazione, la costruzione avrà difetti che ne pregiudicheranno l'agibilità (crepe da riparare, muffa, spifferi, ecc.) e le prestazioni (Punti Strutturali, capacità di trasporto e velocità per i veicoli). Con un fallimento critico in qualsiasi fase, è possibile che la costruzione vada in pezzi (circostanze a discrezione del DM).

Restrizioni: Int 11, 9 mesi di studio.

Sinerzie: sommare i gradi di *Matematica* e *Geometria* a prove di *Ingegneria*.

Chi possiede *Carpentiere* ottiene +1 alle prove di entrambe le abilità.

Ingegneria aerospaziale: crea velivoli di qualsiasi forma e dimensioni, capaci di viaggiare dentro e fuori dall'atmosfera di un pianeta (si faccia riferimento al boxed set *Champions of Mystara* o *Spelljammer* per le regole di creazione e riparazione di navi volanti). Una prova riuscita permette anche di riconoscere lo stile secondo cui

è stato costruito un velivolo e così risalire al tempo e al luogo di fabbricazione, questo sempre che l'aeromobile sia del pianeta d'origine del personaggio, o che lui ne abbia già incontrata prima una simile.

Restrizioni: l'abilità non permette di progettare e creare il motore necessario al velivolo per solcare i cieli (per questo serve *Meccanica fantastica*), ma solo di costruire una struttura capace di reggere alle sollecitazioni del volo.

Ingegneria edile: crea qualsiasi tipo di opera architettonica, da un semplice granaio a un raffinato palazzo imperiale, da un ponte a un acquedotto o una diga. I tempi per la costruzione di edifici o ponti variano in base alla reperibilità dei materiali e della manodopera e della complessità dell'opera stessa, da un minimo di una settimana (per un edificio semplice come una stalla o una casa con una sola stanza) fino a diversi anni.

Sinergie: chi possiede *Muratore* ottiene +1 alle prove di entrambe le abilità.

Ingegneria navale: crea imbarcazioni capaci di solcare fiumi, laghi e oceani. Il tempo necessario a creare o riparare un'imbarcazione dipende dai materiali disponibili, dalla grandezza del progetto e dalla forza lavoro impiegata. Se la reperibilità dei materiali è buona, si impiegano 2 giorni uomo per Punto Scafo. I popoli subacquei con queste conoscenze possono creare i sottomarini, mezzi molto complessi altrimenti realizzabili solo da chi è esperto di *Meccanica fantastica*.

Ingegneria sotterranea: la conoscenza accurata delle tecniche di perforazione e di costruzione sotterranea. Un individuo con questa abilità può dirigere operai impegnati in lavori di traforo e di costruzione di edifici sotterranei o scavati nella roccia, oppure può creare una rete fognaria o predisporre sistemi di irrigazione. I tempi per la costruzione variano in base alla reperibilità dei materiali e della manodopera e della complessità dell'opera stessa, da un minimo di una settimana (per una semplice grotta) fino a diversi anni per complessi più estesi (come miniere, dungeon o tunnel sotterranei).

Sinergie: chi possiede *Minatore* ottiene +1 alle prove di entrambe le abilità.

Linguistica

La capacità di tradurre gli scritti di qualsiasi tipo (esclusi quelli fatti nella lingua della magia), sia moderni che antichi, grazie alla propria competenza e conoscenza semiologica. Il personaggio deve studiare il tomo o l'iscrizione da tradurre per almeno un giorno ogni 50 pagine (o lastre o tavole, ecc.) ed effettuare una prova di abilità con penalità che dipende dalla diversità della lingua rispetto a quelle conosciute dal soggetto:

- **Facile** (-3): stesso alfabeto e simili regole grammaticali.
- **Difficile** (-6): alfabeto con caratteri diversi o regole sintattiche diverse.

- **Complessa** (-10): alfabeto con caratteri diversi e regole diverse (es. caratteri vs ideogrammi).

Con un fallimento il soggetto non è riuscito a decifrare lo scritto, ma può ritentare il giorno seguente, mentre un fallimento critico dà una traduzione totalmente sballata di cui però il linguista è fortemente convinto. Un successo critico dimezza la penalità a successive prove di traduzione di testi in quella stessa lingua.

Restrizioni: Int +1, 6 mesi di studio, conoscenza di 3 alfabeti diversi. Il soggetto non può decifrare un testo criptato a meno che non possieda anche *Crittografia*.

Magia arcana

La conoscenza degli incantesimi caratteristici di una determinata tradizione magica o di una specifica scuola di magia arcana. Una prova riuscita consente di riconoscere la potenza (livello) e la scuola di un incantesimo udito (se l'incantatore è della stessa tradizione si può riconoscere anche l'effetto) o letto su una pergamena magica. Un successo critico permette di capire l'incantesimo specifico in qualsiasi caso, mentre un fallimento critico indica una cantonata colossale.

Una prova d'abilità permette inoltre agli incantatori di ricercare formule magiche e creare incantesimi di livello uguale o inferiore ai gradi posseduti. La prova riceve una penalità di 3 punti più livello della magia se appartiene alla propria tradizione, oppure di 6 punti più il livello se la magia è sconosciuta, ma il personaggio ha un bonus aggiuntivo pari a 1/5 del livello da incantatore.

L'abilità concede anche una conoscenza generica di gilde e cabale arcane, nonché di luoghi con proprietà magiche della regione. Per ottenere o ricordare informazioni occorre una prova di abilità con modificatore che varia in base alla difficoltà della conoscenza:

- **Comune** (-1): simboli e obiettivi pubblici di un gruppo (obiettivi segreti sono noti solo ai membri anziani), centri di potere, capi pubblici riconosciuti, luoghi magici famosi.
- **Non comune** (-5): storia del gruppo, figure principali, rapporti di potere, luoghi magici non comuni.
- **Segreta** (-10): conoscenza di particolari reliquie di cui è in possesso un gruppo, ubicazione di luoghi magici unici e cenni sulle caratteristiche.

Infine, l'abilità include le conoscenze utili per evocare un famiglia (animale, mostruoso o planare), e una favorevole prova di abilità permette di preparare il rituale per l'evocazione in modo da avere la migliore reazione possibile.

Restrizioni: Int 12, 12 mesi di studio, competenza relativa a una tradizione o scuola di magia arcana, ma è possibile scegliere più volte l'abilità per allargare il campo ad altre tradizioni. Fare riferimento al *Tomo della Magia di Mystara*

per regole su tradizioni magiche, vincolare famigli e ricercare incantesimi.

Marinaio

La capacità di governare una piccola barca (lunghezza max scafo 12 mt, o max 3 Punti Scafo) o di lavorare come marinaio su navi più grandi. Il personaggio conosce la terminologia marinara e le varie parti di un'imbarcazione, ha familiarità coi venti e le correnti sa come sfruttarle, sa come comportarsi in base agli ordini ricevuti e riconosce i gradi e i ruoli a bordo di un vascello. I compiti ordinari si eseguono automaticamente: una prova è richiesta in situazioni difficili o insolite e per riconoscere vascelli non comuni.

Restrizioni: Des 10, 3 mesi di pratica su una nave; i non addestrati possono eseguire solo compiti semplici se diretti da un marinaio. Con tre mesi ulteriori di addestramento, qualsiasi marinaio diventa un aviante provetto e può svolgere gli stessi compiti sulle navi volanti.

Matematica e Geometria

Il personaggio ha studiato i trattati dei più importanti sapienti e possiede conoscenze avanzate di matematica e geometria che può applicare alla progettazione. Una prova di abilità permette di risolvere complicate equazioni matematiche o problemi geometrici.

Restrizioni: Int 11, 6 mesi di studio.

Sinergie: sommare i gradi di *Matematica e Geometria* alle prove di *Giocare d'azzardo*, *Meccanica fantastica* e a tutte le abilità di *Ingegneria*.

Meccanica fantastica

L'abilità di progettare un qualsiasi macchinario in grado di compiere operazioni abbastanza complesse sulla base di teorie pseudo-tecnologiche. Il personaggio è esperto nella meccanica di precisione e riesce a fabbricare e riparare (da solo o coordinando una squadra di operai) costrutti meccanici e marchingegni vari. Il principio generale della *Meccanica fantastica* è che se qualcosa sembra funzionare sulla carta allora funzionerà sicuramente nella realtà, anche se le teorie su cui si basa e le tecniche di costruzione appaiono assurde. Il processo di creazione di un marchingegno usando la *Meccanica fantastica* si articola in quattro fasi: Progettazione, Controllo, Costruzione e Sperimentazione.

Fase 1. Progettazione

Il giocatore deve descrivere il principio di base che fa funzionare il marchingegno senza perdersi nei particolari: l'importante è che il principio *sembri* ragionevole. Occorre specificare quale forza motrice attiva la macchina: tecnologia o tecnomanzia (fusione di magia e tecnologia). Se la magia influisce sul marchingegno, occorre che il progettista sia anche un incantatore, altrimenti il progetto

non potrà essere portato avanti. Di seguito si riportano esempi di forze motrici:

Dispositivo a molla: un'enorme molla si srotola mettendo in funzione i meccanismi, ma arrivata alla fine il marchingegno si blocca e per farlo ripartire bisogna riavvolgerla.

Forza muscolare: schiavi, animali o semplici operai azionano i meccanismi che fanno funzionare la macchina (ma si stancano e devono essere sostituiti).

Forza Golem: uno o più costrutti girano i meccanismi e azionano il congegno.

Forza vapore: all'interno di un compartimento stagno si riscalda l'acqua per trasformarla in vapore. La pressione esercitata dal vapore viene convogliata grazie a un sistema di tubi nei vari meccanismi per azionarli. Le macchine a vapore sono complicate e tendono ad esplodere, e ogni caldaia deve essere controllata da 4 ingegneri.

Energia eolica: sacchi, vele o pale raccolgono la forza del vento, che attraverso ingranaggi e leve aziona il marchingegno; ovviamente senza vento l'invenzione non funziona.

Energia alchemica: un miscuglio di elementi alchemici o un particolare minerale viene depositato in un serbatoio a tenuta stagna, e quando un altro componente (alchemico o meccanico) innesca una reazione, viene prodotta l'energia per azionare il macchinario. Quando il composto si esaurisce si deve ricaricare il serbatoio. Anche in questo caso c'è il rischio che il composto esploda per qualsiasi ragione (miscela sbagliata, perdite, ecc.). Il progettista deve possedere l'abilità *Alchimia*.

Energia magica: una creatura magica (come un elementale) o l'energia prodotta da un incantesimo è intrappolata in una camera di contenimento progettata per rilasciarla gradualmente e azionare il macchinario. Quando l'energia accumulata termina il serbatoio deve essere ricaricato, col rischio che la creatura intrappolata possa fuggire e distruggere l'invenzione.

Una volta scelta la forza motrice dell'invenzione, il DM determina la complessità del marchingegno, che non dipende dalla difficoltà del concetto alla base dell'invenzione, ma dalla possibilità di realizzarla. Si tenga conto della grandezza del macchinario e dell'innovazione apportata (e di quanto potrebbe sconvolgere l'equilibrio della campagna). In generale, più grande è l'invenzione, più estesa è la sua utilità e più ardite sono le applicazioni, maggiore sarà la complessità. I gradi di complessità sono i seguenti:

- **Minima:** l'invenzione ha portata personale, ha una sola funzione e non apporta particolari vantaggi nel quotidiano (ad esempio un bastone a molla che spara frecce, stivali a molla per saltare, ecc).
- **Bassa:** l'invenzione può avere dimensioni medie e due funzioni, può

riguardare più persone e concedere un vantaggio limitato (come jet-pack a propulsione alchemica, cucina autopulente, o scala mobile).

- **Media:** l'invenzione ha dimensioni medie o grandi, può influenzare molte persone o emulare poteri magici, dona un vantaggio sensibile e ha molteplici funzioni (come una cucina o un organo che funzionano da soli, un oggetto che facilita un lavoro, un animale meccanico, ecc.).
- **Alta:** l'invenzione può avere dimensioni grandi o mastodontiche, comporta un difficile lavoro di costruzione e un vantaggio enorme per varie persone, ma con limiti di autonomia (come una casa autopulente azionata dal vento, o un dirigibile a vapore, una nave volante a combustibile alchemico o magico, ecc.).
- **Estrema:** l'invenzione può avere qualsiasi dimensione e comporta per chi la utilizza un vantaggio schiacciante o un cambiamento radicale negli usi e costumi di un popolo (come un treno, una forza semovente, una macchina da guerra mastodontica o la possibilità di imbrigliare e rendere accessibile a chiunque una forma di energia).

Il modificatore base alla prova e il tempo richiesto (in giorni) dipendono dalla complessità del progetto, che può essere realizzato se il personaggio è dotato dei minimi gradi richiesti (v. tabella).

Complessità	Gradi	Prova	Tempo
Minima	1	-2	1 gg
Bassa	3	-4	2 gg
Media	5	-7	4 gg
Alta	7	-10	7 gg
Estrema	10	-16	12 gg

Modificatori aggiuntivi alla prova sono:

- Fonti di distrazione (es. progettare durante un viaggio o un'avventura) e assenza di strumenti adeguati o di gingilli anti-stress: da -1 a -4
- Disponibilità di un kit da progettista (strumenti di progettazione e fogli da disegno): +1
- Assistenza di altri esperti di *Meccanica fantastica*: +1 cumulativo per ogni consulente coi gradi necessari per la complessità del progetto.

Il DM effettua la prova d'abilità in segreto, e se riesce il progetto può funzionare (anche se si potrebbero commettere errori nella fase di Costruzione). Se invece il tiro fallisce, c'è qualche difetto che il progettista non ha notato e spetta al DM determinare quale sia, in base all'ampiezza del fallimento. Ad esempio, se il tiro fallisce di 1 o 2 punti si tratta di un dettaglio minore, come aggiungere qualche ingranaggio o alcuni alettoni o modificarne la forma, mentre se fallisce di oltre 6 punti di scarto potrebbe dover rivedere l'intero telaio o cambiare la forza di propulsione, e così via. Con un fallimento critico, l'errore di progettazione

non potrà essere scoperto nemmeno in fase di Controllo e diventerà evidente solo in fase di Sperimentazione.

Fase 2. Controllo

Al termine della fase di progettazione il personaggio rivede interamente il progetto per cercare difetti durante la fase di Controllo). Occorre un giorno di studio, e questa volta è il giocatore a effettuare una prova di abilità con la stessa penalità della fase di Progettazione: se la prova riesce, il DM rivela se vi sono problemi o meno nel progetto. Se la prova di controllo fallisce, solo in fase di costruzione potrà accorgersi degli errori.

Se la prova di controllo evidenzia errori, occorre rivedere il design e dopo averci lavorato per un terzo del tempo originale, il giocatore effettua una prova di abilità con penalità pari allo scarto realizzato nella prima prova, per correggere i difetti iniziali. Se questa prova riesce si può procedere oltre, viceversa le nuove aggiunte hanno creato altri problemi, che si sommano a quelli precedenti (usare lo scarto peggiore tra i tiri realizzati come nuovo malus alla prova). Questo iter di lavoro (design → controllo → design) può ripetersi all'infinito. Se il progettista ritiene di non essere in grado di trovare una soluzione, può dare in mano ad altri il suo progetto per farlo ricontrollare. Il nuovo progettista impiega lo stesso tempo necessario per la prova di controllo, che riceve la stessa penalità pari allo scarto peggiore realizzato fino a quel momento dall'ideatore originale.

Fase 3. Costruzione

Per realizzare il progetto occorre passare attraverso una serie di fasi di Costruzione pari al livello di complessità del progetto: da 1 fase per complessità Minima a 5 fasi per complessità Estrema. La costruzione richiede il doppio del tempo di progettazione per complessità da Minima a Media, il triplo per complessità Alta, il quadruplo per complessità Estrema. Per progetti di complessità Alta o Estrema è sempre necessario avvalersi di manovalanza per la realizzazione (10 persone per macchinari di dimensioni enormi, 20 se le dimensioni sono superiori). Se usa manovalanza specializzata (con abilità d'*Artigianato* adeguata), il tempo di realizzazione cala di 2 giorni per ogni assistente, ma non può essere inferiore a metà del tempo di costruzione standard. Al termine di ogni fase di costruzione è necessaria una prova d'abilità con modificatore base pari a metà di quello legato alla complessità del progetto (v. tabella precedente), a cui aggiunge questi modificatori cumulativi:

- Il costruttore è il progettista: +1
- Il costruttore non è il progettista: -2
- Attrezzi adatti non disponibili: -4
- Lavoro di precisione (impiega il doppio del tempo normale): +2
- Lavoro di fretta (impiega la metà del tempo normale): -4

- Se il costruttore ha un'abilità correlata adatta alla creazione dell'opera tra *Ingegneria*, *Artigianato* o *Metallurgia*: aggiungere metà dei gradi di tale abilità (considera solo la migliore)

Se occorre associare incantesimi al macchinario, sommare questi modificatori alla prova di abilità:

- Incantatore è il costruttore: +2
 - Incantatore non è il costruttore ma conosce la *Meccanica fantastica*: +1
 - Incantatore non è il costruttore e non conosce la *Meccanica fantastica*: -4
- Ovviamente, la creazione del marchingegno richiede anche costi onerosi, sia per la manodopera impiegata (operai, progettisti, incantatori) che per i materiali (comuni o speciali). In generale i costi dovrebbero essere compresi entro una forbice data dalla complessità: 10-50 m.o. se Minima; 50-500 m.o. se Bassa; 500-10.000 m.o. se Media; 10.000-100.000 m.o. se Alta; oltre 100.000 m.o. se Estrema. Il DM dovrebbe calcolare il costo in base a questi elementi, ma non dovrebbe essere superiore di oltre il 20% rispetto ad un oggetto con le stesse funzioni creato con la magia.

Fase 4. Sperimentazione

Una volta terminata l'opera, si procede con la fase di Sperimentazione per verificare che sia stata eseguita a regola d'arte e che il progetto funzioni. Se anche una sola delle prove di abilità durante le fasi della Costruzione o Progettazione è fallita, il marchingegno non funzionerà come previsto, e potrebbe anche avere effetti più o meno devastanti in fase di sperimentazione, in base alle sue funzioni.

Se con la sperimentazione si rileva un problema nell'opera, l'ideatore deve riesaminare attentamente sia il progetto che il marchingegno per risolverlo, impiegando 1 giorno per livello di complessità. Occorre effettuare una prova di *Meccanica fantastica* con penalità pari allo scarto peggiore tra il risultato atteso e quello realizzato per i tiri falliti in fase di Progettazione sommato allo scarto peggiore in fase di Costruzione: se anche questa prova fallisce, l'intera opera è irrimediabilmente compromessa (nessuno riesce a capire dove stia il problema) e occorre ricominciare daccapo con un nuovo progetto. Se invece la prova ha successo, gli errori vengono individuati e corretti, impiegando 1d4 giorni per livello di complessità e spendendo una somma pari al 10% del valore totale del marchingegno per operare le modifiche.

Restrizioni: Int +1, 9 mesi di pratica.

Nel caso il marchingegno si danneggi o si blocchi, per ripararlo è necessaria una prova con penalità dimezzata in base alla complessità e richiede 1/3 del tempo di costruzione.

Anche in caso di successo nella costruzione del marchingegno, il DM ha l'ultima parola nel decidere come funzionerà effettivamente la macchina, e questo gli consente di porre dei limiti per evitare

sconvolgimenti nella campagna. Alcuni esempi di limiti sono i seguenti:

- La macchina funziona solo se rifornita con un tipo di energia (vento, vapore, energia magica o alchemica, materiali particolari e preziosi).
- Il tempo di funzionamento è limitato (4 ore o meno al giorno): superato il tempo limite, il marchingegno si surriscalda e perde può esplodere.
- La macchina perde i pezzi (probabilità di 1% cumulativa ogni ora di funzionamento): se accade, c'è una probabilità del 50% che il funzionamento peggiori e richieda manutenzione. Se non viene fatta manutenzione, la macchina si romperà.
- Certe condizioni (caldo o freddo, umidità, terreni dissestati, ecc.) bloccano la macchina.
- Il macchinario funziona ma con capacità ridotte rispetto al progetto (velocità, forza, capacità di carico, di movimento, di attacco o di difesa dimezzata, ecc.).

Sinergie: somma i gradi di *Matematica e Geometria* a prove *Meccanica fantastica*.

Medicina

La conoscenza delle teorie e pratiche più diffuse di anatomia e diagnostica nei confronti di un certo tipo di pazienti (Animali, Umanoidi o Bestie fantastiche). In base alla civiltà a cui appartengono le conoscenze mediche che utilizza, il personaggio può avere un diverso approccio alla diagnosi e alle cure. Ad esempio, la medicina tradizionale ocalese si basa sulla lettura dei palmi e delle piante dei piedi (riflessologia) oltre che degli occhi (iridologia). I medici sindhi invece basano le loro diagnosi e le cure sull'analisi dei meridiani del corpo e sull'equilibrio dei tre livelli di anima e corpo (medicina ayurvedica). La scienza alasiyana e quella thyatiana analizzano la localizzazione dei dolori del paziente e i suoi umori per fare una diagnosi. Indifferentemente dalla filosofia medica seguita, i risultati delle applicazioni pratiche e teoriche sono i medesimi. I gradi posseduti indicano la competenza raggiunta e le applicazioni possibili:

Gradi	Operazioni possibili
1-2	Assistere al parto, Curare ferite semplici
3-4	Curare malattie e intossicazioni
5-6	Curare ferite complesse
7+	Intervenire sugli organi interni

- **Assistere al parto:** una prova di abilità serve per capire lo stato di avanzamento di una gravidanza, e intuire dai sintomi che mostra la madre se ci sono problemi di gestazione. Se si presentano problemi, il medico può prescrivere cure adeguate a base di erbe per aiutare la donna incinta, oppure per farla abortire. Se vuole preparare un infuso di erbe per facilitare un aborto occorre una prova di abili-

tà, e la donna che lo berrà avrà il 70% di probabilità di abortire. Tuttavia, se la gestazione ha superato il secondo mese, la donna deve effettuare un TS Corpo e se non lo supera, morirà in seguito a complicazioni e avvelenamento intestino. Una prova di abilità riuscita durante il parto indica che l'operazione si è conclusa senza problemi per il nascituro e la madre. In situazioni complicate (parto prematuro o in ritardo, madre malata o ferita, parto gemellare, mancanza di strumenti o locali adeguati, ecc.), il DM può imporre penalità alla prova da -1 a -5. Una prova fallita durante il parto indica un'emorragia interna provocata alla partoriente dal soggetto.

- **Curare ferite semplici:** con una prova riuscita a -2 il paziente recupera 1d3+1 PF grazie a un breve intervento di 2d4 minuti (se il paziente soffre di emorragia il flusso si arresta dopo 1d6 round) per il quale il soggetto deve avere con sé un kit medico (garze, bende, tamponi, filo per suture, ecc.); in mancanza di strumenti adatti, la prova ha una penalità di -3 poiché occorre arrangiarsi con strumenti di fortuna. L'abilità non può essere usata più di una volta sulla stessa serie di ferite (il termine "serie di ferite" si riferisce a tutti i PF persi in seguito a una causa determinata, come ad esempio una caduta o un combattimento). Se il soggetto ne subisce di nuove, si può tentare di curarlo ancora. Il personaggio può anche stabilizzare creature sulla soglia della morte (da 0 a -5 PF) e guarirle al ritmo di 1 PF al giorno con una prova d'abilità quotidiana finché non tornano in positivo. L'abilità consente anche di trattare colpi di calore o congelamenti. Per ogni giorno di riposo completo in cui si dedica ad un paziente (prova di abilità riuscita), il dottore è in grado di far recuperare 4 PF o 2 punti caratteristica ad ogni soggetto. Un fallimento critico infligge accidentalmente al paziente 1d3 PF e non può più trattare quelle ferite. Con un successo critico, il paziente recupera 1d6 PF o 3 punti caratteristiche.
- **Curare malattie e intossicazioni:** può diagnosticare malattie e intossicazioni alimentari con una favorevole prova di abilità e prescrivere una cura adeguata, grazie alla conoscenza di rimedi erboristici a base di piante dalle proprietà curative, ma può contrastare un veleno solo se è esperto in *Tossicologia* o *Conoscenze naturali*. Con una favorevole prova di abilità il paziente effettua un nuovo TS Corpo a +1 per sconfiggere la malattia in aggiunta a qualsiasi TS concesso. È necessaria una prova per ogni settimana in cui il paziente rimane in cura, con una penalità variabile in base alla gravità della malattia (-2 per malattie categoria A, -4 per malattie ca-

tegoria B, v. incantesimo *Cura malattie*), ma se fallisce per due volte consecutive non potrà ritentare. Con un fallimento critico la diagnosi è totalmente errata e la cura aggrava lo stato del paziente, mentre un successo critico garantisce la guarigione automatica in 1 settimana.

- **Curare ferite complesse:** può intervenire per guarire ferite Serie e Mortali (v. *Armeria di Mystara*), comprese fratture e rotture di ossa ed emorragie gravi, ed eseguire amputazioni per prevenire o arrestare infezioni, usando strumenti chirurgici adeguati (-5 alla prova se deve improvvisare) e operando in un luogo salubre (-4 alla prova se in luogo di fortuna). Dopo l'operazione il paziente recupera 1d3 PF subito e 4 PF per ogni giorno di riposo completo curato dal medico. Con un fallimento critico l'individuo muore sotto i ferri, mentre un successo critico fa recuperare subito 2d4 PF e guarisce qualsiasi ferita critica.
- **Intervenire sugli organi interni:** se provvisto degli strumenti chirurgici adeguati (bisturi, pinze, lacci emostatici, seghe, ecc.) e di un luogo adatto in cui operare (luogo pulito e ben illuminato), il soggetto è in grado di compiere operazioni chirurgiche di varia entità (in caso di mancanza di strumenti adatti o di un luogo salubre, applicare penalità alla prova variabili da -5 a -10). Alla prova di abilità va aggiunto il modificatore della Destrezza, per eseguire operazioni che vanno dalla sutura di organi interni danneggiati (-6 alla prova), finanche a tentativi di trasfusione sanguigna (-2 alla prova, 50% di probabilità di non compatibilità che richiede al paziente un TS Corpo per evitare il trapasso) o trapianto di organi freschi (-10 alla prova, 80% di probabilità di rigetto che richiede al paziente un TS Corpo a -4 di per evitare il trapasso). In seguito all'operazione, il paziente recupera 4 PF per ogni giorno di riposo completo sotto le cure del medico. Con un fallimento critico l'individuo muore sotto i ferri, mentre un successo critico garantisce la stabilizzazione immediata e il recupero dopo una settimana di riposo.

Il numero massimo di pazienti che può curare contemporaneamente (rif. curare ferite semplici, malattie e intossicazioni) è pari al suo punteggio di Saggiezza.

Restrizioni: Int 11, 9 mesi di pratica e studio. Le conoscenze anatomiche si limitano ad un certo tipo di creature a scelta tra Medicina Animale, Medicina Umanoide e Medicina Xenoforme (per bestie fantastiche), ma è possibile scegliere più volte l'abilità per allargare il campo d'azione. Prova di Int a -2 per i non addestrati solo per Curare ferite semplici su individui della propria categoria.

Metallurgia

La conoscenza dei vari metalli e leghe e delle proprietà di ciascuno. Con una prova di abilità il personaggio è in grado di sperimentare nuove leghe, di esaminare la purezza di una lega, o di trovare il possibile punto debole di oggetti in metallo dopo attento studio (1d6 turni). L'abilità permette a chiunque abbia studiato nella Costa Selvaggia di riconoscere e plasmare il cinnabryl, l'acciaio rosso e i suoi derivati (abilità indispensabile per fabbricare oggetti in acciaio rosso). Il personaggio possiede una buona conoscenza delle proprietà dei materiali succitati, come ad esempio il punto di fusione e gli effetti che gli agenti atmosferici possono avere su di essi. Il personaggio sa valutare il prezzo di qualsiasi oggetto in acciaio rosso e derivati, e sa come creare amuleti e talismani di cinnabryl (occorre una prova di *Fabbro*). Allo stesso modo, un periodo di studio presso altre civiltà può allargare le conoscenze del personaggio ad altri metalli magici (come mithril e adamantite).

Restrizioni: 6 mesi di studio. Chi possiede questa abilità non è in grado di forgiare armi, armature o scudi, ma può cercare di ripararli (se ha una fucina a sua disposizione) con una prova di abilità.

Sinergie: l'abilità permette di aggiungere metà dei gradi in *Metallurgia* a qualsiasi prova di abilità collegata all'uso dei metalli (es. *Fabbro*, *Armaiolo*, ecc.).

Minatore

La conoscenza delle procedure usate per scavare e per lavorare in miniera. A causa della familiarità con gli strumenti di scavo, l'abilità assegna un bonus di +1 al Tiro per Colpire con picconi e martelli (nessuna prova richiesta).

Una prova serve per trovare il luogo migliore per costruire una miniera e capire se esistono vene di determinati minerali nelle zone esplorate, o può capire se la miniera può avere problemi strutturali o di cedimenti, e se e come porvi rimedio. Il Minatore non è in grado di progettare o supervisionare lavori di traforo o di scavo di ampia entità, ma può lavorare sotto la supervisione di un esperto in *Ingegneria sotterranea* per realizzare queste opere. Una prova è necessaria per eseguire scavi più problematici, effettuarne carotaggi e campionature del suolo.

Un fallimento critico nella prova teorica indica che il soggetto ha preso un colossale abbaglio che diventa manifesto a tutti poco dopo, riducendo la sua autorevolezza. Un fallimento critico nelle prove di scavo causa un cedimento nella struttura o un'esplosione di gas naturale.

Restrizioni: For 10, 3 mesi di pratica; un minatore più forte lavora più velocemente rispetto a chi ha Forza inferiore.

Sinergie: chi possiede *Ingegneria sotterranea* o *Geologia* ottiene +1 alle prove di tutte le abilità.

Miti e Leggende

Il personaggio ama collezionare storie relative al folclore popolare e leggende, miti o saghe di varie regioni e civiltà. Una prova di abilità è necessaria per ricordare i particolari delle leggende, per associare elementi mitologici al mondo reale se la leggenda è veritiera (ad esempio riconoscere la spada di Al-Kalim, o scoprire l'ubicazione della montagna su cui si scontrarono Thor e Loki), per interpretare la simbologia dei miti, o capire se vi siano punti in comune tra mitologie di paesi o civiltà diverse. La prova riceve una penalità che dipende dal grado di notorietà della leggenda o dall'accuratezza dell'informazione cercata, e il soggetto ottiene un bonus di +2 per storie legate alla civiltà in cui è cresciuto:

Informazione	Modificatore
Popolare	+0
Non comune	-3
Peculiare	-7
Segreta	-12

Restrizioni: Int 10, 6 mesi di studio.

Orientamento

La capacità di determinare la propria posizione approssimativa rispetto a luoghi o riferimenti familiari (come astri o punti ben precisi in un ambiente aperto o chiuso) per potersi muovere senza perdersi. Una prova di abilità consente anche di tracciare una rotta in una zona di cui si abbia una mappa o una conoscenza adeguata e di calcolare la rotta di fuga di una nave (prova a -4), posto che il soggetto riesca a vedere in che direzione si sta dirigendo l'imbarcazione da seguire. La prova è necessaria ogni 3 ore oppure ogniqualvolta cambino i punti di riferimento in base a cui ci si orienta (il sentiero si interrompe, cambia la vegetazione, il cielo si oscura, ecc.). Il DM assegna un modificatore alla prova da +4 a -8 in base alla visibilità, alle condizioni ambientali e ai punti di riferimento esistenti. Un fallimento impone alla prova successiva una penalità pari allo scarto ottenuto col tiro precedente. Un fallimento critico comporta dirigersi dalla parte sbagliata per un giorno intero prima di accorgersene, mentre un successo critico fa tenere la direzione giusta per 24 ore senza bisogno di altre prove.

Restrizioni: 3 mesi di pratica. Prova di Int a -2 per i non addestrati.

Sinergie: chi possiede *Cartografia* ottiene +1 alle prove di entrambe le abilità.

Chi possiede *Senso della direzione* ottiene +1 a prove di entrambe le abilità.

Astronomia garantisce +1 alle prove di *Orientamento* con astri visibili.

Conoscenze locali garantisce +2 a prove di *Orientamento* nella zona conosciuta.

Parlare una lingua

La conoscenza della forma orale e scritta di un determinato linguaggio. Una prova di abilità è necessaria solo per comprendere forme dialettali, arcaiche o distorte dell'idioma, con penalità che varia da -1 a -5 in base alla difficoltà del testo o dell'accento e alla deviazione rispetto alle comuni regole grammaticali e sintattiche (il tempo impiegato per comprendere un testo antico o non chiaro è di 1 turno per pagina). Un successo critico permette di leggere per intero un testo o capire una conversazione senza altre prove, un fallimento critico comporta sempre un'interpretazione fallata che si ripercuote anche sulle traduzioni successive e pregiudica le risposte del soggetto.

Restrizioni: 6 mesi di studio. L'abilità può essere scelta più volte per poter comprendere più idiomi.

Pilotare

La conoscenza della strumentazione e dei comandi meccanici necessari per manovrare una macchina volante o se-movente. L'abilità deve essere associata ad un solo tipo di macchina a scelta tra Aeronave (aeroplano, dirigibile, ecc.), Natante (nave, sottomarino, ecc.) o Veicolo Terrestre. Una prova è necessaria nei casi seguenti (con penalità indicata):

- ogni manovra oltre la prima nello stesso round (per veicoli che possono effettuare più di una manovra al round): -1 cumulativo per manovra;
- manovra difficile a causa di circostanze esterne (es. tempesta, correnti violente, senza un'ala, timone danneggiato): da -4 a -8;
- pilota subisce danni nel round: -2;
- veicolo subisce danni strutturali: -1 ogni 10% dei PS totali mancanti;
- evitare uno schianto: penalità data da CM veicolo (v. abilità *Spelljammer*).

Se la prova fallisce, le conseguenze dipendono dal margine del fallimento (lo scarto del tiro rispetto al risultato atteso):

Margine	Risultato della prova
1-2	Ignora la manovra
3-4	Manovra casuale
5-6	Inversione di rotta
7-8	Stallo
9+	Stallo e pilota ferito

Ignora la manovra: il tentativo fallisce e il veicolo continua ad eseguire la manovra precedente.

Manovra casuale: il DM sceglie una manovra a caso da far compiere al veicolo fuori controllo.

Inversione: il veicolo inverte la rotta e retrocede a velocità massima finché il pilota non riprende il controllo.

Stallo: il veicolo entra in stallo e inizia una picchiata a velocità massima (un velivolo precipita a 450 mt/rnd, un veicolo subacqueo al massimo della velocità), finché il pilota non riprende il controllo (prova d'abilità) o si schianta. In caso di veicoli di terra, la macchina

avanza a velocità massima finché il pilota non riprende il controllo.

Stallo e pilota ferito: un velivolo precipita di 450 metri al round, un veicolo subacqueo al massimo della velocità e uno di terra avanza a velocità massima, finché il pilota non riprende il controllo (prova d'abilità). Il pilota subisce 2d4 punti di danno per il contraccolpo ed è stordito per 1d6 round.

Il pilota può riprendere il controllo del veicolo con una prova di abilità con penalità pari al margine di fallimento della prova precedentemente, e dispone di un numero di tentativi al round pari alle mosse derivanti dalla Classe di Manovrabilità del veicolo (v. tabella in calce all'abilità *Spelljammer*), e in ogni caso almeno un tentativo al round. Se non riprende il controllo in tempo rischia di schiantarsi (v. *controllo della gravità* di 7° per tempi e distanze di caduta).

Restrizioni: Des 10, 6 mesi di pratica su un veicolo dello stesso tipo. In caso si tenti di speronare un bersaglio, al TxC si aggiungono il bonus di Intelligenza e metà dei gradi di *Pilotare* del soggetto.

Planetologia

La conoscenza delle caratteristiche geomorfologiche dei corpi celesti che si possono trovare nello spazio. Se si trova in orbita sopra un pianeta, dopo attenta osservazione tramite uno strumento apposito (telescopio planetario) è possibile tentare una prova per ogni informazione cercata tra le seguenti:

- classe del corpo, tempo di rotazione e di rivoluzione e orbita (-1 alla prova)
- clima e situazione ambientale (-2)
- ubicazione grandi insediamenti (-3)
- presenza di canali di energia stellare (-4)
- flora e fauna in base alla zona (-5)
- possibili razze intelligenti (-6)
- livello di tecnologia (-8)
- livello di magia (-8)

Il tempo impiegato per esaminare un pianeta dipende dalla sua grandezza (fare riferimento a *Spelljammer* per le categorie in base alla classe di grandezza):

- classe A-B: 1d2 ore
- classe C-D: 1d4+3 ore
- classe E-F: 12 ore
- classe G: 1 giorno (24 ore)

+3 giorni per ogni classe superiore (H-J)

Un fallimento indica impossibilità di trarre conclusioni e la necessità di altri giorni di studio. Un successo critico concede di avere due informazioni a piacere, un fallimento critico impedisce di ottenere informazioni fino a che non si atterra.

Restrizioni: Int 11 e 9 mesi di studi (solo per civiltà capaci di viaggi nello spazio).

Politica

La conoscenza delle faccende politiche delle regioni di cui ha esperienza il personaggio, che conosce la politica interna ed estera di una nazione o di un po-

lo e le sue relazioni con gli stati confinanti, nonché le figure più importanti della regione. Questa conoscenza include la storia personale, le imprese e la posizione occupata dai singoli personaggi, siano essi esponenti dell'élite governativa, eroi contemporanei, artisti o ricchi mercanti e artigiani rinomati. La conoscenza si limita agli aspetti pubblici e alle dicerie che riguardano i soggetti più illustri, non ai loro segreti. Una prova di abilità è necessaria per riconoscere i personaggi, ricordare i particolari della vita di ciascuno e le relazioni che intercorrono tra loro e identificare figure straniere di spicco. Una prova riuscita consente anche di capire come la politica sta evolvendo o prevedere eventuali conseguenze di importanti decisioni in campo economico, politico o strategico (il DM applica penalità al tiro asseconda di quanto il personaggio sia informato sugli eventi) e persino di capire a chi e come sia meglio rivolgersi o bisogna corrompere per ottenere determinati favori o informazioni.

Restrizioni: la conoscenza si estende automaticamente alla politica delle zone in cui il personaggio rimanga per 6 mesi.

Preparazione strategica

Il personaggio è esperto nel prepararsi al peggio e ha sempre munizioni e armi nascoste per ogni occasione. Una prova d'abilità consente di estrarre dallo zaino o da sotto le vesti un'arma celata non segnata nell'inventario, detraendo il prezzo di mercato dal tesoro del personaggio; se il soggetto non possiede i fondi sufficienti o fallisce la prova, non potrà avere l'arma desiderata. Una prova d'abilità consente anche di avere munizioni comuni per ogni arma da tiro o da fuoco posseduta anche se non inventariate fino al termine dello scontro. Un successo critico permette di spendere metà rispetto al costo normale dell'equipaggiamento, un fallimento critico fa spendere i soldi per avere armi scadenti che danno -1 ai TxC. **Restrizioni:** il personaggio deve aumentare il suo ingombro di 50 monete e avere sempre denaro inventariato sufficiente ad acquisire le armi o le munizioni richieste.

Psichiatria

La conoscenza delle varie patologie mentali e delle terapie farmacologiche e psicologiche per guarirle.

Una prima prova di abilità serve per identificare una malattia mentale o uno stato di stress dopo un colloquio col paziente di almeno 1 ora: se fallisce, lo psichiatra non è in grado di comprendere la patologia e se tenterà di curare il paziente avrà una penalità di -2 alla sua successiva prova di abilità.

La seconda prova di abilità serve per elaborare un trattamento per curare la malattia mentale. La prova va effettuata una volta ogni mese di trattamento, al termine del quale il paziente può effettuare un TS Mente per sconfiggere la sua

patologia (qualunque essa sia). Se la prova riesce, il TS ha un bonus di +2; se fallisce, il TS ha un malus di -1.

Con un fallimento critico, il personaggio fa una diagnosi errata e sbaglia il trattamento, col risultato che il paziente sprecherà 1d4 mesi (nessun TS concesso) prima di accorgersi dell'errore. Un successo critico invece cura automaticamente la patologia dopo il primo mese di trattamento, senza bisogno di alcun TS.

Il numero massimo di pazienti che lo psichiatra può trattare contemporaneamente in questo modo è pari al suo punteggio di Saggezza.

Restrizioni: Int e Sag 11, 9 mesi di studio e pratica; la *Psichiatria* è una scienza diffusa solo tra le civiltà avanzate.

Religione

La conoscenza dei dogmi e miti legati ad un particolare culto o ordine religioso, unita ad una conoscenza generica delle altre religioni conosciute nel continente. L'abilità permette di onorare nel modo più adatto le divinità del culto per ottenerne il favore e la benevolenza. Per informazioni riguardanti il culto di appartenenza (cosmologia, pantheon, storia, dogmi, rituali, festività, personalità, cariche, paramenti, simbologia) occorre una prova di abilità con modificatore che varia in base al tipo di argomento:

- **Comune** (+2): simbologia, interessi del culto, festività, miti comuni.
- **Specifico** (-3): rituali, storia del culto, ordini e sette, figure principali, rapporti coi culti, miti non comuni.
- **Segreto** (-8): rituali segreti del culto o conoscenze misteriche (es. le Sacre Reliquie dei semiumani).

Per questioni riguardanti altre religioni, è possibile ottenere solamente informazioni comuni (prova a -1) o specifiche (prova a -6). [v. manuale *Codex Immortalis* per dettagli sui culti di Mystara]

L'abilità include la conoscenza di tutti gli incantesimi divini comuni per il proprio culto e permette di capire il livello di potere delle preghiere sacre evocate da membri di altri culti tramite una prova d'abilità con penalità di 1 punto per livello dell'incantesimo.

Restrizioni: Int 10, 12 mesi di studio. Si può scegliere più volte questa abilità per allargare la conoscenza a diversi culti. Prova di Int a -2 per i non addestrati solo per ottenere informazioni comuni.

Segnalazione

La conoscenza dei sistemi di segnalazione comuni per la civiltà di appartenenza (ad esempio attraverso mucchietti di sassi o di rametti, tramite tamburi, segnali di fumo, lingua dei segni muti, bandiere marinare) per lasciare messaggi che possono essere compresi solo da un altro specialista in segnali. L'abilità consente quindi di scambiarsi messaggi a distanza senza parlare, ma i messaggi devono essere brevi e semplici, come ad

esempio "esercito in arrivo da nord" o "accampamento a cento passi a est", "accostarsi a prua", "malati a bordo" e così via. Una prova di abilità è necessaria solo per decifrare messaggi bizzarri o frammentari, durante situazioni concitate (ad esempio durante una battaglia o in condizioni ambientali avverse) e in presenza di sistemi di segnalazione più criptici o rari (penalità variabile da -1 a -6). Se la prova fallisce il messaggio risulta poco chiaro; con un fallimento critico, il messaggio frainteso dà risultati opposti.

Restrizioni: 3 mesi di studio, con l'esperienza si aggiungono metodi di segnalazione diversi.

Sopravvivenza

Il soggetto è addestrato a reperire acqua e cibo (pesci, molluschi, frutti e vegetali commestibili) per sostentarsi, oppure un riparo di fortuna. Egli sa costruire lenze, canne, reti ed esche, e con una prova d'abilità può riconoscere le specie diverse di pesci, capire quali sono i punti migliori per pescare, e giudicare la qualità e il valore di mercato del pescato. Il personaggio riceve un bonus di +2 alla prova nel suo terreno favorito scelto tra i seguenti: alture (montagne e colline), foresta (inclusi boschi e giungle), pianura (incluse steppe e brughiere), palude, mare (inclusi ambienti subacquei), zone desertiche (incluse terre brulle), zone polari (inclusa la tundra), sottosuolo. La prova riceve una penalità cumulativa di -1 per ogni individuo che cerca di proteggere o sfamare, incluso sé stesso. Se la prova fallisce, per quel giorno il personaggio non riesce a sfamare o riparare tutti; calcolare la quantità di cibo mancante in base alla differenza tra risultato della prova e quello atteso (v. abilità *Metabolismo lento* per dettagli sul digiuno e relative penalità). In caso di successo critico, recupera cibo sufficiente per due giorni, mentre un fallimento critico indica che il soggetto non è riuscito a trovare cibo, acqua o riparo e si è ferito (1d4 PF).

Una prova d'abilità permette anche di localizzare falde acquifere sotterranee nel terreno favorito dopo un'ora di analisi. Se la prova riesce, può determinare se entro un raggio di 1 km sia presente una sorgente o una falda sotterranea e la profondità relativa. Se la prova fallisce, il personaggio non trova alcuna traccia d'acqua e con un fallimento critico localizza una sorgente inesistente.

L'abilità include la conoscenza delle tecniche comuni per accendere un fuoco senza l'ausilio dell'acciarino. In condizioni normali, la prova riesce automaticamente, mentre in presenza di condizioni avverse (forte vento, legna umida, ecc.) è necessario una prova di abilità.

Restrizioni: 3 mesi di pratica.

Sinerchie: *Conoscenze locali* e *Conoscenze naturali* concedono +2 alle prove di *Sopravvivenza* nell'habitat preferito.

Spegnere fuochi

Il personaggio è addestrato per combattere eventuali incendi in modo più efficace. Di norma, un incendio si alimenta e cresce di intensità ad ogni round: dopo il primo minuto in cui le fiamme divampano in presenza di materiale infiammabile, un incendio guadagna un certo numero di Punti Incendio al round:

- 1-5: 1 PI al round
- 6-10: 1d2 PI al round
- 11-20: 1d3 PI al round
- 21-30: 1d4 PI al round

Oltre i 40 PI l'incendio è talmente esteso che è impossibile domarlo normalmente, e chiunque rimanga entro 3 metri dalle fiamme subisce 1d4 danni ogni round.

Ogni 5 PI il fuoco causa 1 Punto Strutturale di danno alla costruzione, e 2d6 PF al round alle creature presenti nell'area dell'incendio (nessun TS ammesso per ridurre i danni).

Per sedare incendi entro i 5 PI è sufficiente acqua, terra o stracci, da 6 a 10 PI serve acqua o terra, sopra i 10 PI solo l'acqua può spegnerlo, e con ogni tentativo si impiegano almeno 2 litri d'acqua o 2 kg di terra al round.

Con una favorevole prova di abilità, un individuo riesce a ridurre l'estensione del fuoco per quel round di 1 PI ogni 3 gradi di abilità, il doppio con un successo critico, viceversa l'incendio non si riduce. Un soggetto addestrato (almeno 1 grado) può anche dirigere un gruppo di persone per sedare l'incendio: in tal caso la sua prova d'abilità concede un bonus di +2 a quelle degli altri, ma non conta ai fini di diminuire il fuoco. Un fallimento critico aumenta l'incendio di 1 punto o nega la prova riuscita di un altro soggetto. Si può provare a *spegnere fuochi* una volta al round finché è possibile farlo (azione di round completo).

Infine, una prova d'abilità permette di domare in 1 round le fiamme su un individuo arso vivo: il tentativo impiega tutto il turno di azioni del personaggio e ha un malus cumulativo di 1 punto per ogni round in cui il soggetto brucia. Se ha a disposizione un secchio d'acqua o una pozza abbastanza profonda, non è necessaria alcuna prova e basta bagnarsi per un round per domare le fiamme

Restrizioni: 3 mesi di pratica, disporre di materiali cui sedare le fiamme. Prova di Int a -2 per i non addestrati.

Strategia e Tattica

In seguito a esperienza sul campo di battaglia e attento studio delle tattiche dei condottieri storici, il personaggio sa valutare le condizioni di una battaglia per comprendere quale sia la strategia migliore per prevalere. Il giocatore esprime il proprio piano di battaglia e il DM tira il dado segretamente: se la prova di abilità ha successo, il DM rivela al giocatore se la sua tattica è giusta o sbagliata (v. regole di Warmachine nel set *Companion*), e in quest'ultimo caso il giocatore più va-

riare la tattica di battaglia, mentre se la prova fallisce, il giocatore rimane convinto della propria scelta.

L'abilità consente anche di dirigere le operazioni d'assalto contro qualsiasi insediamento. Il personaggio sa qual è il punto migliore in cui colpire e conosce vari metodi per scavare gallerie o fare breccia nelle difese avversarie. Quando si usano le regole Warmachine e quelle dell'assedio descritte nella *Rules Cyclopedica*, una prova di abilità riuscita aggiunge al Valore di Battaglia del gruppo assediante diretto dal personaggio un bonus pari ai gradi spesi nell'abilità.

L'abilità permette infine di intuire la strategia d'attacco o di azione di un qualsiasi nemico in uno scontro per poter contrattaccare o difendersi in modo appropriato. Una prova d'abilità garantisce un bonus di +1 alla CA o al proprio TxC contro un avversario fino al termine dello scontro (penalità di -1 ogni 2 DV o livelli di differenza), oppure un bonus di +5 al Valore di Battaglia per resistere ad un assedio, o ancora un bonus di +1 alla CA per veicoli o macchine da guerra impegnate in uno scontro. Se la prova è un fallimento critico, il giudizio del personaggio è così errato che nelle situazioni sopra indicate il bonus si trasforma in una penalità di eguale valore, mentre con un successo critico il bonus raddoppia.

Restrizioni: 6 mesi di studio e partecipare ad almeno una campagna militare.

Tanatologia

La conoscenza delle pratiche funebri più comuni e delle tecniche di imbalsamazione e preservazione dei cadaveri, nonché delle credenze sulla vita dopo la morte delle civiltà più conosciute. Una prova d'abilità (con penalità variabile da -1 a -6 in base alla situazione e alla difficoltà) è necessaria solo per eseguire un'autopsia che accerti le cause di un decesso o capire se un essere è davvero morto, per celebrare correttamente un rituale funebre non comune, per ricordare o comprendere le usanze funebri di una civiltà sconosciuta o poco nota, e persino per far sembrare morto un soggetto.

Restrizioni: 3 mesi di studio e pratica.

Torturare

La conoscenza delle tecniche di tortura più diffuse e la capacità di comprendere e usare al meglio gli strumenti del mestiere. A causa della familiarità con gli strumenti di tortura inoltre, questa abilità assegna un bonus di +1 al Tiro per Colpire usando fruste o scudisci.

Una prova d'abilità serve per capire i punti deboli della vittima e adottare le tecniche più adatte per far parlare un individuo reticente, con la penalità alla prova che dipende dal tipo di informazione da ottenere (usare la tabella fornita per *Raccogliere informazioni* dimezzando il malus relativo alla Fonte). Una prova di abilità riuscita può essere ignorata

se la vittima effettua con successo un controllo del Morale con penalità pari ai gradi spesi in *Torturare* o con una prova contrapposta di *Coraggio*. Infine, una prova di abilità consente di inventare nuove tecniche o strumenti di tortura. Un successo critico induce la vittima a rivelare qualsiasi informazione e assecondare il torturatore per 1d4 giorni, mentre un fallimento critico convince il torturatore che la vittima non cederà mai e lo induce a desistere da ulteriori tentativi.

Restrizioni: 3 mesi di pratica. Chi non possiede l'abilità può sempre improvvisare (l'esito è lasciato al roleplay).

Tossicologia

La conoscenza di droghe, veleni e antidoti di qualsiasi genere. Una prova d'abilità permette di preparare, riconoscere e neutralizzare droghe e veleni (liquidi, gassosi o in polvere, derivati da erbe o creature o sostanze alchemiche), con l'ausilio di appositi strumenti e degli ingredienti idonei (si faccia riferimento a un compendio sui veleni per i tempi di preparazione). Una favorevole prova di abilità consente anche di assaggiare un cibo o una bevanda per capire se è avvelenata senza effetti deleteri, e individuare il tipo di sostanza tossica.

Inoltre, il personaggio può riconoscere i sintomi legati all'avvelenamento e preparare l'antidoto a un particolare veleno se possiede l'attrezzatura e le sostanze adatte. In questo caso, occorrono due prove di abilità: la prima per identificare la sostanza tossica e la seconda per preparare l'antidoto. Se il primo tiro fallisce non è possibile procedere oltre (il veleno è sconosciuto al soggetto), mentre se fallisce il secondo è possibile tentare ancora (ammesso che il paziente sia ancora vivo). Con un fallimento critico, l'antidoto ha l'effetto contrario sul paziente e accelera la morte o protrae gli effetti della sostanza tossica.

Restrizioni: Int 11, 9 mesi di studio.

Sinerzie: chi possiede *Alchimia* ha +1 alla prova di ogni abilità.

Valutare

La conoscenza generale del valore di mercato approssimativo (+/- 10%) di tutti gli oggetti comuni, di gemme, gioielli e oggetti rari (esclusi quelli magici, valutabili solo con *Forgiatura magica* o *Alchimia*) o di particolare pregio e fattura. La valutazione richiede almeno un minuto di studio attento dell'oggetto e la prova riceve una penalità diversa in base al tipo di oggetto da stimare:

- Alimenti: -1
- Arredi, utensili e vestiario: -2
- Bestiame: -3
- Armi e armature: -4
- Edifici e veicoli: -5
- Gemme e gioielli: -6
- Opere d'arte: -7

Una prova fallita indica una valutazione errata per un certo margine:

Margine di fallimento	% da aggiungere o sottrarre al valore reale
1-2	20%
3-5	50%
6-9	100%
10+	d100x10%

Con un risultato dispari, si sottrae la percentuale indicata al valore reale dell'oggetto, viceversa si aggiunge se era pari. Un fallimento critico fa stimare l'oggetto al doppio del suo reale valore.

Una prova d'abilità a -3 può servire anche per individuare gli oggetti più costosi tra quelli in bella vista, quando si ha poco tempo per esaminarli. Se la prova fallisce, il personaggio non riesce a capire quali siano gli oggetti più preziosi. Un fallimento critico indica che il soggetto ha preso un granchio, lasciando gli oggetti più costosi per quelli di meno valore, mentre con un successo critico individua tutti gli oggetti più preziosi.

Infine, una prova d'abilità a -4 permette di stimare il numero di oggetti dello stesso tipo (es. monete, gemme, utensili, casse, armi, ecc.) presenti in uno spazio delimitato (come un magazzino, un carro) o in un contenitore (max. 2000 pezzi per livello con approssimazione pari a +/-10%), o il valore complessivo della merce osservata per almeno un minuto.

Restrizioni: nessuna. Prova di Int a -2 per i non addestrati.

Sinerzie: chi possiede *Economia e Commercio* ha +1 a prove di entrambe abilità.

Saggezza

Combattere alla cieca

La capacità di combattere contro un nemico o di colpire un bersaglio senza riuscire a vederlo (per cecità, buio, invisibilità, ecc.). Il personaggio può percepire il bersaglio tramite l'udito in modo da poterne stimare la posizione se si trova entro 6 metri con una prova a -5, e l'avversario può effettuare una prova contrapposta di *Movimento furtivo* per disorientare il personaggio. Se la prova di abilità riesce, il personaggio può attaccare il bersaglio senza le penalità per combattere qualcosa che non vede. La prova deve essere ripetuta ogni volta che l'avversario si allontana oltre 6 metri o se il soggetto cambia bersaglio. In caso di fallimento, può passare un round ad ascoltare i rumori intorno a sé (sacrificando la sua azione d'attacco) per ripetere la prova. Un successo critico concede +1 al TxC del soggetto, mentre un fallimento critico aumenta di 1 punto le penalità ai tiri contro il nemico non visibile.

Restrizioni: Sag +1, 3 mesi di pratica. Chiunque non sia in grado di vedere intorno a sé subisce una penalità di -6 ai Tiri per Colpire, -4 ai TS Riflessi, CA ridotta di 4 punti, maestrie nelle armi ridotte al grado Base e non può attaccare usando armi da tiro.

Sinergie: aggiunge metà gradi di *Percezione* a prove di *Combattere alla cieca*. Una prova d'abilità consente di *Schivare* anche attacchi che il soggetto non vede.

Concentrazione

La capacità di mantenere la concentrazione necessaria a lanciare o a mantenere l'effetto di un incantesimo.

L'abilità permette di restare concentrati nel mantenimento di un incantesimo per un numero massimo di turni pari a metà del punteggio di Saggezza prima di affaticare la mente.

Inoltre, se viene ferito mentre pronuncia o mantiene un incantesimo a concentrazione, l'incantatore deve superare una prova d'abilità con penalità pari ai danni subiti nel round fino a quel momento; in caso di fallimento la magia è sprecata, viceversa essa ha (o continua ad avere) effetto come programmato.

Una prova di abilità con penalità pari al livello della magia permette anche di interrompere una formula magica senza sprecare l'incantesimo (ma il personaggio perde la sua azione d'attacco) o di cambiare il destinatario (mossa utile se la situazione cambia prima del turno del personaggio e l'incantesimo diventerebbe inutile o controproducente); se la prova fallisce, la magia viene evocata come inizialmente programmato.

Infine, una prova d'abilità a -4 ogni round scherma la mente dalla lettura tramite *ESP* inviando falsi pensieri.

Restrizioni: 3 mesi di pratica. Un incantatore senza questa abilità perde automaticamente l'incantesimo se subisce danni prima del suo turno d'azione e può rimanere concentrato su un incantesimo per un numero massimo di turni pari a 1/3 della Saggezza; se eccede questo limite diventa *affaticato* (v. *Resistenza*) e deve riposare la mente per metà del tempo passato a concentrarsi per riprendersi.

Coraggio

La capacità di resistere agli effetti di qualsiasi tipo di paura, anche magica. Una favorevole prova d'abilità a -4 permette al soggetto di ritentare un TS fallito per evitare la paura con un bonus pari ai gradi dell'abilità. Un personaggio con questa capacità può anche tentare di resistere agli effetti di *Intimidire*, *Sguardo glaciale* e *Torturare* con una prova di abilità contrapposta.

Restrizioni: Sag +1; impossibile sfruttare l'abilità se non si è scelta.

Ferrea volontà

La capacità di mantenere la calma e il controllo delle proprie azioni in condizioni di stress grazie ad una volontà allenata. Una favorevole prova di abilità con la penalità indicata tra parentesi può servire per compiere azioni diverse:

- **Controllo degli istinti** (-4): permette di mantenere la calma e ignorare un effetto che altera lo stato emotivo o psicologico del soggetto (ad esempio la trasformazione di un licantropo che cambia il suo Allineamento, o la "brama di sangue" tipica di certe razze, la furia berserk, la paura o la confusione magica). Nel caso in cui sia necessario un TS per resistere al cambiamento, una prova di abilità concede un bonus di +2. Una prova di abilità contrapposta a *Schemire* nega i suoi effetti.
- **Controllo del dolore** (-5): dopo 2 minuti di meditazione durante la quale il soggetto non deve distrarsi, permette di ridurre la sensazione di dolore per renderlo sopportabile (ad esempio per camminare sui carboni ardenti, giacere su un letto di chiodi, o farsi fracassare una pietra sul torace senza la minima reazione). Se la prova riesce, per un periodo di 2 round per punto Saggezza il soggetto è immune al dolore derivato da un certo tipo di danno tra calore, gelo o contusione, e i danni che subisce sono considerati debilitanti. Scaduta la durata della sua immunità, il soggetto sentirà un fastidioso formicolio nelle parti del corpo interessate, ma riuscirà a sopportarlo.
- **Controllo della respirazione** (vario): dopo un turno di preparazione, permette di entrare in catalessi e rallentare il battito cardiaco e le funzioni corporee fino a diventare immune alla fame, alla sete, al caldo e

al freddo ambientali. In questo stato il personaggio sembra morto (solo una prova contrapposta di *Medicina* può rivelare il trucco) e può dormire in mezzo alla confusione più totale. La catalessi può durare fino a 1 ora per grado di abilità (la durata va prestabilita e la prova ha -1 per ogni ora), ma il soggetto in catalessi non può sfruttare le abilità *Senso del pericolo* e *Percezione*.

In caso di fallimento della prova non si può ritentare prima di un'ora. Un fallimento critico riduce di 2 punti la Saggezza del soggetto per un'ora, mentre un successo critico permette di mantenere il controllo per un tempo raddoppiato rispetto al normale.

Restrizioni: Sag +1, 1 mese di pratica.

Meditazione

La capacità di focalizzare la propria mente secondo determinati rituali per sgombrarla da pensieri e preoccupazioni per ritrovare calma, serenità e lucidità. Durante la meditazione il personaggio resta immobile e salmodia (mentalmente o a voce alta) una determinata litania (mantra), o fissa un particolare disegno (yantra) che lo aiuta a concentrarsi, senza fare altro. Se viene interrotto (spinto bruscamente o ferito) la prova fallisce ed egli ritorna cosciente. Se invece viene disturbato (soggetto a un incantesimo mentale o presenza di forti rumori intorno), subisce -2 alla prova d'abilità finché dura il disturbo. Se la prova riesce il personaggio è in grado di analizzare chiaramente un problema o un quesito e trovare più facilmente una risposta. In termini di gioco, per ogni ora trascorsa in *Meditazione* (periodo massimo: 6 ore) il personaggio ottiene un bonus cumulativo di +1 ad una prova di Intelligenza generica o riguardante una Conoscenza.

Restrizioni: Sag 10, 1 mese di pratica. Si può usare l'abilità due volte al giorno.

Percezione

Questa abilità accentua le capacità di percezione sensoriale del soggetto tramite udito (*Ascoltare*) e vista (*Osservare*); solo creature che possiedono *Fiutare* come abilità bonus o razziale hanno un senso dell'olfatto talmente sviluppato che possono sfruttarlo per percepire esseri o indizi. I gradi aggiunti in *Percezione* permettono di sfruttare indistintamente ciascuno dei sensi succitati, anche se alcune razze avranno bonus alla prova collegati ad un senso in particolare.

Una prova di abilità contrapposta può essere usata per pedinare qualcuno e per scoprire persone o cose nascoste o che cercano di nascondersi. Se la prova di *Movimento furtivo* o *Camuffare* oggetti riesce, una prova contrapposta è necessaria anche entro il raggio automatico di individuazione, e oltre subisce le penalità del Dettaglio. Se la prova di *Movimento furtivo* o *Camuffare* oggetti fallisce, il

bersaglio viene notato senza prova entro il raggio automatico e oltre questo raggio è necessaria una prova contrapposta.

ASCOLTARE: l'intensità del rumore può essere di tre tipi, in base alle dimensioni della fonte del rumore:

Debole: chiunque sussurri o effettui una prova di *Movimento furtivo* con successo; una creatura di taglia Minuscola o Minuta che parla, si muove, canta/suona o combatte; un oggetto Piccolo o di dimensioni inferiori che si rompe.

Normale: creatura di taglia Piccola, Media o Grande che cammina/corre, parla, suona/canta o combatte; gruppo di 4+ creature taglia Minuta o inferiore che si muovono, parlano, cantano/suonano o combattono; oggetto di dimensione Media o Grande che si rompe o si sposta.

Forte: qualsiasi urlo o esplosione; creatura di taglia Enorme o Gigantesca che cammina, parla, canta/suona o combatte; gruppo di 4+ esseri di taglia Piccola o superiore che si muovono, parlano, cantano, suonano o combattono; oggetto Enorme o più grande rotto o spostato.

In base all'intensità del rumore, esiste un raggio entro cui si sente chiaramente il suono senza prove, un raggio in cui è necessaria una prova modificata in base alla distanza, e un limite oltre il quale non è possibile udire. La seguente tabella riporta per suoni di ogni intensità il raggio Automatico (Aut.), la penalità alla prova in base alla distanza oltre il raggio automatico (Prova) e il Limite uditivo.

ASCOLTARE

Intensità	Aut.	Prova	Limite
Debole	1 mt	-2/mt	10 mt
Normale	10 mt	-1/mt	30 mt
Forte	50 mt	-1/ 10 mt	250 mt

Dato che il suono si propaga radialmente attraverso l'aria, in presenza di barriere (pareti o porte) che isolano la zona di provenienza del suono, la prova riceve una penalità pari a -1 ogni 5 centimetri di spessore della barriera (porte normalmente da 5 a 10 cm, pareti da 10 a 60 cm) ed è necessaria una prova anche entro il raggio Automatico, se si vuole capire chiaramente di che rumore si tratti.

In ambiente subacqueo, per le creature non sottomarine la distanza automatica e il limite uditivo si considerano dimezzati, mentre la penalità alla prova in funzione della distanza raddoppia.

Se la prova di *Ascoltare* viene fatta per udire distintamente un discorso, essa riceve un ulteriore modificatore se vi è presenza di rumori di fondo nell'area, in base all'intensità del rumore di fondo: Debole -1, Normale -3, Forte -5.

Un fallimento critico indica che il personaggio era così assorto o distratto da altro da non sentire persino un elefante che gli passi accanto.

FIUTARE: la capacità di percepire e identificare gli odori entro 18 metri grazie all'olfatto particolarmente sviluppato. *Fiutare* può essere sfruttato dalle specie

subacquee solo sott'acqua, tutte le altre possono usarlo in superficie e sottoterra. Una prova d'abilità serve per identificare un odore e per seguirlo fino a raggiungerne la fonte. Alla prova si applicano i modificatori seguenti:

FIUTARE (CUMULATIVI)

Traccia recente (entro 1 ora)	+1
Traccia vecchia (malus cumulativo ogni 4 ore)	-1
Traccia attraversa corso d'acqua (personaggi non subacquei)	-2
Pioggia, neve o grandine caduta (malus cumulativo ogni ora)	-3
Seguire la pista di corsa	-1

Occorre ripetere la prova (utilizzando i modificatori appropriati) ogniqualvolta cambiano le condizioni atmosferiche o le correnti marine o il terreno attraversato dalla preda, o se il personaggio si distrae (mangia, dorme, combatte, ecc.). In ogni caso è sempre necessario effettuare una prova al termine di ogni ora passata a fiutare un odore, a meno di non realizzare un successo critico, che permette di seguire la traccia per 4 ore prima di dover effettuare una nuova prova.

In caso di fallimento, il personaggio ha perso la traccia e deve passare un minuto a fiutare la zona per ritrovarla, ma la nuova prova di abilità subisce una penalità di -2 e se fallisce anche questa non può più ritentare. Con un fallimento critico il soggetto confonde l'odore e segue la direzione sbagliata per un'ora (e quando lo capisce è troppo tardi).

OSSERVARE: in base alle dimensioni del bersaglio esiste un raggio Automatico entro cui si vede chiaramente senza effettuare prove, e un raggio Limite entro cui la prova non ha penalità (se il bersaglio è più piccolo di 10 cm la prova subisce sempre una penalità di -4). Oltre il limite la prova riceve una penalità di -1 per ogni incremento di distanza pari al raggio automatico (ad esempio notare un bersaglio medio a 200 metri richiede una prova a -2). Per vedere i dettagli di un oggetto è necessaria una prova con una penalità superiore determinata dalle dimensioni del bersaglio, e il raggio automatico è ridotto a 1/10 (ad esempio il colore degli occhi di un uomo è un dettaglio di un bersaglio medio, quindi impone -1 alla prova ogni 2 mt di distanza, ma entro i primi 3 mt non serve una prova). La seguente tabella riporta il raggio Automatico (Aut.), la penalità alla prova per percepire dettagli e il Limite visivo relativo a bersagli in funzione delle dimensioni.

OSSERVARE

Obiettivo	Aut.	Limite	Dettaglio
Minuscolo	5 mt	20 mt	-1 / 10cm
Minuto	10 mt	50 mt	-1 / 50cm
Piccolo	20 mt	100 mt	-1 / 1 mt
Medio	30 mt	150 mt	-1 / 2 mt
Grande	50 mt	250 mt	-1 / 3 mt
Enorme	100 mt	500 mt	-1 / 5 mt
Gigantesco	200 mt	1 km *	-1 / 10 mt

* il limite per bersagli giganteschi è 100 mt per ogni metro di altezza o lunghezza dell'obiettivo (min. 1 km).

I valori sopra riportati si intendono per ambiente con luce piena (giorno o sala ben illuminata). Per condizioni di diverse i valori si modificano così:

Buio (notte con stelle/luna, lume di candela o falò): distanze ridotte a 1/5 e impossibile discernere i dettagli.

Penombra (alba/tramonto, sala poco illuminata): distanze dimezzate e penalità raddoppiate.

La presenza di nebbia dimezza le condizioni di visibilità e riduce la visuale per qualsiasi oggetto a 50 metri per semplice foschia, a 10 metri per nebbia fitta.

Inoltre, a causa della curvatura del pianeta e delle proprietà dell'aria, non è possibile vedere a occhio nudo oltre una distanza di 50 km, sempre che la posizione lo consenta e l'orizzonte sia libero.

Nel caso il tentativo di *Osservare* sia effettuato sott'acqua, entro i primi 50 metri dalla superficie la visibilità è la medesima che all'esterno. Dai 50 ai 500 metri la visibilità si considera uguale a quella esterna con presenza di foschia. Dai 500 metri al chilometro la visibilità è uguale a quella esterna con presenza di nebbia fitta. Oltre il chilometro di profondità l'ambiente è sempre in piena oscurità, quindi si vede solo in presenza di una fonte di luce o con infravisione.

Una prova di *Osservare* può anche essere richiesta per notare qualcosa d'insolito o una trappola. Occorre esaminare attentamente l'ambiente circostante, impiegando 1 round ogni 9 mq, e la prova riceve una penalità in base alla dimensione dell'indizio o al tipo di trappola (v. *Esperto di trappole*, si applica la penalità intera alla prova in base alla trappola); chi non è *Esperto di trappole* può scoprire solo trappole Semplici o Comuni.

Una favorevole prova di *Osservare* sul Dettaglio delle labbra di un individuo permette di leggere le labbra a distanza se il bersaglio parla una lingua nota.

Una prova d'abilità con un risultato di 18+ su d20 permette di trovare passaggi segreti e porte nascoste in un'area di 3x3x3 mt dopo 1 turno di ricerche.

Infine una prova d'abilità consente di seguire tracce di qualsiasi tipo muovendosi a velocità di cammino. La prova si ripete ogni ora ed ogni volta che cambia il tipo di terreno attraversato, le condizioni atmosferiche o l'illuminazione, quando la traccia si incrocia con altre tracce o viene nascosta, o se il personaggio si distrae (si ferma per mangiare o dormire, combatte, ecc.); un successo critico evita prove per le successive 4 ore. In caso di fallimento, il personaggio ha perso la traccia e deve passare un turno a esaminare la zona per ritrovarla (nuova prova di abilità); può ritentare fino a che non riesce o non ottiene un fallimento critico. In caso di fallimento critico, il personaggio confonde le tracce e segue la direzione sbagliata per 1d4 ore (e quando

lo capisce è troppo tardi). Alla prova si applicano i seguenti modificatori (il DM può aggiungerne altri):

SEGUIRE TRACCE (MODIF. CUMULATIVI)

Terreno molle (neve, fango, sabbia, molta polvere, ecc.)	+4
Sottobosco fitto o prateria	+2
Terreno duro (roccia, pietra) o acqua	-4
Traccia recente (entro 1 ora)	+1
Traccia vecchia (ogni 4 ore cumula)	-1
Molte tracce (ogni 3 esseri)	+1
Illuminazione buona (sole)	+2
Illuminazione scarsa (nebbia, tempesta, luna, lume di candele)	-2
Pioggia, neve o grandine caduta (malus cumulativo ogni ora)	-3

Restrizioni: prova di Sag a -2 per i non addestrati. Se indossa un'armatura il personaggio subisce una penalità a ogni prova di *Percezione* per via dell'elmo: Corazze Leggere: +0; Medie: -1; Pesanti: -2; Corazza completa o meccanica: -4
Sinergie: aggiunge metà dei gradi di *Percezione* a prove di *Combattere alla cieca*.

L'abilità concede un bonus di +2 alle prove di *Cacciare*.

Percepire inganni

La capacità di riconoscere gli atteggiamenti fasulli o le menzogne. Un uso riuscito dell'abilità non rivela il grado di falsità delle affermazioni o la motivazione che spinge un individuo a mentire o fingere, ma solo che il personaggio non deve fidarsi di lui, perché sta cercando intenzionalmente di ingannarlo. Su richiesta del giocatore, il DM effettua in segreto la prova d'abilità alla fine di una conversazione o dell'osservazione di un individuo, e rivela al giocatore se il personaggio abbia dubbi a riguardo.

Una prova di abilità contrapposta può contrastare l'uso di *Fingere* o *Camuffare*. Nel caso di una persona travestita, la prova di *Percepire inganni* contrapposta a quella di *Camuffare* è possibile solo se il soggetto camuffato è entro il raggio visivo automatico del personaggio, e riceve un bonus di +2 se conosce bene l'aspetto della figura che sta imitando il camuffato (ad esempio un membro di un certo culto o di un ordine militare); in caso di successo il soggetto percepisce che l'altro è camuffato, ma non ha idea del suo vero aspetto. Una prova contrapposta a *Fingere* serve per capire se l'interlocutore sta mentendo, mentre nel caso si cerchi di smascherare un impostore riceve un modificatore in base al grado di familiarità con la persona:

- Sconosciuto (mai visto): -2
- Conosciuto (visto da lontano): +0
- Familiare (visto da vicino): +3
- Intimo (visto spesso da vicino, amico, parente o collega): +8

Un successo critico permette di capire anche le motivazioni dietro alla menzogna o la vera identità dell'individuo (se conosciuto), mentre un fallimento critico

porta l'individuo a fidarsi ciecamente dell'impostore o del mentitore.

Restrizioni: nessuna. Prova di Sag a -2 per i non addestrati.

Psicometria

La capacità di "leggere" un oggetto o un luogo per ottenere visioni che riguardano il suo passato. Per sfruttare la *Psicometria* il soggetto deve toccare il focus della sua lettura e meditare per un'ora: se la prova d'abilità riesce, il DM descriverà al giocatore brevi scene importanti che riguardano il luogo o l'oggetto, e se il personaggio sta cercando una particolare visione la prova riceve una penalità in base al tempo trascorso:

1 ora: -1 / 1 giorno: -2 / 1 settimana: -4
1 mese: -6 / 1 anno: -8 / 50 anni: -10
1 secolo: -12 (-1 cumulativo per secolo)

Un successo critico trasmette tutte le informazioni più importanti relative al bersaglio, mentre un fallimento critico impedisce altre visioni relative ad esso e lascia il soggetto stordito per 1 ora.

Restrizioni: Sag +2. La *Psicometria* si acquista alla nascita, può essere usata una volta al giorno sullo stesso oggetto, e nell'arco delle 24 ore si può usare la *Psicometria* per un numero massimo di volte pari al bonus di *Saggezza* del soggetto.

Senso della direzione

La capacità di riconoscere qual è il nord, il sud, l'est, l'ovest, il su e il giù in un ambiente senza indizi naturali a cui riferirsi (le stelle o altro). Una prova di abilità ogni ora permette di tenere una direzione una volta scelto un punto di partenza, anche se i riferimenti cambiano (evitando così di perdersi mentre esplora complessi sotterranei o ambienti chiusi, come labirinti, palazzi o grotte), e di stimare la distanza percorsa, la profondità o l'altitudine raggiunta. La prova subisce una penalità cumulativa di -1 per ogni ora trascorsa senza tornare indietro.

Restrizioni: nessuna. Prova di Sag a -2 per i non addestrati.

Sinergie: chi possiede *Orientamento* ottiene +1 a prove di entrambe le abilità.

Senso del pericolo

La capacità di percepire il pericolo e prevenire una situazione dannosa. Una prova riuscita avverte il personaggio di un pericolo imminente, anche se non ne rivela la vera natura. Il DM effettua il controllo in segreto prima del verificarsi di un pericolo, e riferisce al giocatore qual è la sensazione del suo personaggio. L'abilità permette anche di svegliarsi al minimo rumore sospetto (prova di abilità o contrapposta a *Movimento furtivo*) e di evitare la *Sorpresa* (prova con penalità di -2 o contrapposta a *Sorpresa*).

Restrizioni: in mancanza di tale abilità, chi dorme si sveglia con prova di *Percezione* solo in presenza di rumori Forti.

Sinergie: chi possiede *Allerta* ottiene +1 a prove di entrambe le abilità.

Sesto Senso

La capacità soprannaturale di individuare creature extraplanari o mutaforma. Il personaggio deve concentrarsi (usa la sua azione d'attacco) e con una prova di abilità può percepire la presenza entro 9 mt di esseri provenienti da altri piani anche senza vederli, oppure capire se una determinata creatura stia celando la sua natura con poteri magici o soprannaturali (ad esempio un demone camuffato), anche se non comprende la sua reale natura. La prova riceve una penalità di -1 ogni 2 DV della creatura esaminata o -1 per livello della magia di camuffamento usata.
Restrizioni: Sag +1, il *Sesto Senso* si acquisisce alla nascita o dopo un avvenimento traumatico.

Spelljammer

Il personaggio è un esperto nel guidare grazie alla propria forza di volontà qualsiasi veicolo mosso dalla magia e che necessita della concentrazione per essere manovrato (es. tramite timoni stellari). Per sfruttare questa capacità il personaggio deve essere ai comandi del timone del veicolo incantato, e se la prova di abilità riesce, può ottenere uno tra i seguenti effetti, che si applicano per un round di azioni tattiche (1 minuto):

- +1 all'Iniziativa del veicolo;
- +1 punto alla CA del veicolo;
- +1 a TxC di armamenti del veicolo;
- incrementare di 1 punto il Valore di Movimento del veicolo nello spazio;
- evitare uno speronamento (prova contrapposta all'attaccante aggiungendo il modificatore per Schianto)
- evitare uno schianto o un detrito

La prova d'abilità ha una penalità base legata alla Classe di Manovrabilità (CM) del veicolo (v. tabella alla pagina successiva); nel caso esso sia danneggiato, la penalità base aumenta di 1 punto ogni 10% dei Punti Strutturali persi. In caso di fallimento critico, il soggetto non potrà usare l'abilità per 1d4 round tattici seguenti.

Restrizioni: 3 mesi di pratica. In caso si tenti di speronare un bersaglio, al TxC si aggiungono il bonus di *Intelligenza* e metà dei gradi di *Spelljammer* del timoniere.

Spiritismo

La capacità di contattare gli spiriti dei defunti o entità planari con un preciso metodo (tavole oui-ja, cartomanzia, possessione, ecc.). Occorre un'ora di preparazione e la prova riceve una penalità cumulativa in base alla situazione:

- personaggio possiede oggetto personale dello spirito: +2
- spirito familiare: +2
- spirito morto da oltre 10 anni: -2
- essere mai stato in quel luogo: -2
- spirito sconosciuto: -4
- entità extraplanare: -6

Se la prova riesce, il medium ha contattato lo spirito prescelto e può interrogarlo, mentre un successo critico costringe lo spirito contattato a rivelare tutto ciò che sa. Se il tiro fallisce il medium deve inventare le risposte, e in caso di fallimento critico, uno spirito malvagio possiede il corpo del medium e occorrerà un incantesimo per liberarlo.

Gli spiriti possono interrompere il contatto quando vogliono, e non sono obbligati a rispondere se di allineamento diverso dal medium. Inoltre, gli spiriti dei defunti conoscono solo ciò che sapevano fino al momento della morte, mentre le conoscenze delle entità extraplanari dipendono dalla loro potenza (il risultato della prova determina le conoscenze):

Tiro	Generale	Specifica
11-13	50%	10%
14-16	60%	20%
17-19	70%	30%
20+	80%	40%

Restrizioni: Sag +2, 1 mese di pratica. Può essere tentato un solo contatto al giorno e non più di tre a settimana ponendo allo spirito un numero massimo di domande pari a 1d3 + bonus Saggezza.

Viaggio onirico

La capacità di entrare in uno stato di trance profonda durante il sonno per inviare il proprio "io sognante" nei sogni delle altre persone. Sono necessarie due prove di abilità: la prima per andare in trance e la seconda per trovare un sognatore specifico ed entrare nel suo mondo onirico. La prima prova riceve una penalità di -2 se il soggetto è riposato e sano (non ha perso PF), mentre se è ferito o stanco sale a -4; in caso di fallimento il soggetto si risveglia al termine della trance e il tentativo è sprecato. La seconda prova riceve una penalità in base alla distanza del dormiente da trovare:

- Prossimo (entro 100 km): -4
- Distante (oltre 100 km): -8
- Irraggiungibile (in altro piano): -12

In caso di fallimento della seconda prova, si può ritentare una volta al turno fino a che il soggetto non esce dalla trance o il bersaglio non si sveglia.

Il *Viaggio onirico* si può effettuare solo una volta al giorno e dura per 1 turno per livello del viaggiatore. Durante questo periodo il corpo del viaggiatore rimane addormentato ed è molto vulnerabile. Il viaggiatore si risveglierà solo al termine della trance, qualsiasi cosa succeda al suo vero corpo, oppure nel momento in cui desidera uscire dal sogno (con una prova di abilità). Se l'io-sognante viene ucciso nel sogno, il personaggio si sveglia immediatamente e perde 1d2 punti Saggezza, che riacquista al ritmo di 1 punto al giorno.

Il viaggiatore porta nel sogno l'esatto equipaggiamento che aveva da sveglio e può comunicare con l'io-sognante dei dormienti: la probabilità che al risveglio

Tabella della Classe di Manovrabilità per abilità Spelljammer

CM	Mosse	Iniziativa	Velocità	Schianto	Mod. Sjr
A	3*	+2	3	+4	+0
B	3**	+1	3	+2	-1
C	2**	+1	3	+1	-2
D	2	+0	2	+0	-3
E	1	-1	2	-1	-4
F	1***	-2	1	-2	-5
G	1****	-3	1	-4	-6
H	*****	-4	1	-8	-8

Mosse: il numero di cambiamenti di direzione effettuabili ogni round tattico (1 minuto), considerando l'orientamento verso una delle sei facce di un esagono ad ogni cambio.

Ogni cambiamento di direzione riduce di 1 punto la velocità del veicolo, ma ogni nave può effettuare un cambiamento di direzione gratuito alla fine del proprio turno d'azione.

Iniziativa: il modificatore al tiro Iniziativa del veicolo.

Velocità: il limite di punti spendibili ogni round per variare la velocità del veicolo; nello spazio questo valore indica anche la velocità massima di movimento inverso. Eccezione: una nave dotata di timone maggiore o superiore ha come unico limite la velocità massima dovuta al livello del timoniere.

Schianto: il modificatore alla prova di *Pilotare* o *Spelljammer* per evitare uno Schianto.

Mod. Sjr: il modificatore alla prova di abilità *Spelljammer* in base al CM del veicolo

(*) Il veicolo non consuma punti velocità per ogni cambiamento di direzione effettuato

(**) Il veicolo consuma 1 solo punto velocità ogni due cambi di direzione effettuati

(***) Il veicolo deve avanzare di 1 spazio prima di ogni cambiamento di direzione

(****) Il veicolo deve avanzare di 2 spazi prima di ogni cambiamento di direzione

(*****) Il veicolo è talmente grosso o danneggiato che può effettuare un solo cambio di

questi ricorderanno il colloquio è del 50% +1% per punto di Intelligenza.

In caso di fallimento critico di una delle due prove, il viaggiatore si perde in un incubo e vi resta fino al termine della trance o finché non muore nel sogno. Al suo risveglio, perderà 1 punto Saggezza, recuperabile dopo una notte di sonno. Un successo critico permette di trovare subito il sognatore desiderato, che ricorderà perfettamente ciò che avviene nel sogno.

Restrizioni: Sag +2, 3 mesi di pratica. L'abilità può essere usata una volta al dì.

Carisma

Autorità

Il talento di guidare altre persone, spronarle e dirigerle. A differenza di *In-timidire*, questa abilità non si basa sulla forza bruta ma sull'autorevolezza del personaggio. Una prova di abilità riuscita permette di ottenere vari effetti:

- **Impartire ordini:** il personaggio può convincere PNG non ostili ad obbedirgli o a ignorare un tiro Morale fallito. Il soggetto influenza un numero di individui pari al punteggio di Carisma, e la prova riceve una penalità pari ai DV del soggetto più potente che sta cercando di sottoporre alla sua autorità, maggiorata di 3 punti se l'ordine ha rischio limitato o 6 punti se ha rischi elevati.
- **Spronare gli alleati:** una prova a -6 concede un bonus di +5 al Valore di Battaglia (v. regole *Warmachine*), +1 al Morale, al tiro Comandare Truppe (v. regole del *GAZIO: The Orcs of Thar*) e al Tiro per Colpire di tutti i PNG agli ordini del personaggio fino al termine del combattimento (+2 con successo critico); se la prova fallisce non si può ritentare, e un fallimento critico causa -2 a TxC e al Morale.

Una prova di abilità contrapposta permette di affrontare sfide all'autorità del personaggio (come un ammutinamento o una contestazione). Un fallimento critico indica non solo che i sottoposti non obbediscono al personaggio, ma che gli si rivoltano contro.

Se usata da un licantropo, l'abilità aggiunge 1 DV per ogni grado al totale di DV di animali che può richiamare.

Restrizioni: Car +1. Una prova di *Autorità* può essere fatta solo in situazioni dove il personaggio può imporre la sua volontà e non deve contrattare per ottenere ciò che vuole (v. *Persuasione*); impossibile sfruttare l'abilità se non la si è scelta.

Cantare

Il talento di cantare in modo armonioso e accattivante. Il personaggio è in grado di cantare qualsiasi tipo di testo scritto in una lingua conosciuta, se riesce a studiarlo per un'ora prima di provarlo di fronte ad un pubblico; in mancanza di questa preparazione, la prova ha una penalità di -2. Questa abilità segue le stesse regole di *Intrattenere* quando si tratta di ottenere il favore del pubblico (si veda l'abilità sopraccitata per i dettagli, usando *Cantare* al posto di *Intrattenere*).

Restrizioni: nessuna. Prova di Car a -2 per i non addestrati.

Canti di battaglia

La capacità di incitare uno squadrone intonando tipici canti militari. Una prova di abilità riuscita indica che tutto lo

squadrone si è messo a cantare, e l'effetto dipende dal risultato del tiro (gli effetti indicati sono cumulativi):

Risultato	Effetto
11-13	Squadra galvanizzata (+2 punti al Morale della truppa e +5 punti al VB)
14-16	Squadra euforica (+1 TxC per lo scontro)
17-19	Squadra indomita (per la durata del canto soggetto e truppa ricevono +1 a TS e danni)
20+	Nemico spaventato (-2 punti al Morale e penalità di -1 ai TxC)

Un successo critico raddoppia uno solo dei bonus sopraccitati, mentre con un fallimento critico lo squadrone non risponde al canto e si demoralizza (penalità di 2 punti sul Morale e sul Valore di Battaglia). Il personaggio può influenzare 10 soldati per ogni punto speso nell'abilità: la prova subisce una penalità di -1 ogni 10 soldati in eccedenza, fino al doppio del valore base.

Restrizioni: 3 mesi di servizio militare.

Empatia animale

Il personaggio possiede la capacità di percepire e comunicare le emozioni più semplici a qualsiasi animale normale o gigante (mostri e creature fantastiche sono escluse) che si trovi entro 3 metri. Il personaggio deve essere calmo e concentrato mentre affronta la creatura (non può quindi usare l'abilità se è spaventato o sta combattendo), e l'animale deve essere in grado di vederlo chiaramente. Occorre che l'individuo trascorra almeno 1d4 round fissando la bestia mentre effettua una prova di abilità. Se la creatura possiede più Dadi Vita di quelli del personaggio, il tiro subisce una penalità pari alla differenza. L'abilità non consente di affascinare la belva, né di forzarla a diventare amica del personaggio. Tutto ciò che può fare il soggetto è percepire le emozioni della creatura e modificarle, in base al suo stato d'animo iniziale. Se il DM vuole determinare casualmente la condizione emotiva della bestia, può tirare 2d6 sulla Tabella delle Reazioni (v. abilità *Persuasione*). Se la prova di abilità ha successo, il soggetto può modificare la reazione della creatura di un grado nella direzione più utile.

Esempio: Ray cerca di comunicare empaticamente con un lupo trovato nel bosco. Il suo valore abilità è 15 e realizza 10 col d20, scoprendo che il lupo è Cauti (6). Ray può così modificare la reazione del lupo alzandolo fino a Indifferente (riprovando dopo 1d4 round a farlo diventare Amichevole).

Restrizioni: Car +1, 3 mesi di pratica.

Sinerzie: chi possiede *Allevatore* ottiene +2 a prove di *Empatia animale* per lo stesso genere di creatura.

Faccia tosta

La capacità di uscire brillantemente da una situazione imbarazzante, di riparare ad una gaffe, di adulare o supplicare un individuo per ottenerne il favore o il perdono. Il personaggio è dotato di una certa spigliatezza o di modi "untuosi" che lo rendono capace di affrontare situazioni imbarazzanti o problematiche volgendole a proprio favore grazie alla capacità di adulare l'interlocutore e fingersi mortificato. Una prova di abilità è necessaria per salvare la faccia dopo un'uscita imbarazzante o ridimensionare una punzione per un misfatto, e riceve una penalità in base alla gravità della situazione (-2 Problema Minore, -5 Problema Serio, -8 Problema Grave); è anche possibile intercedere per qualcun altro con una penalità aggiuntiva di -2 alla prova. Una prova riuscita permette anche al personaggio di ingraziarsi un individuo fingendo di appoggiare tutte le sue opinioni e soddisfacendo il suo ego con complimenti e adulazioni, e persino di ottenere un favore o un'elemosina proporzionata alla situazione.

Se la prova di abilità fallisce però, le ripercussioni possono essere molto pericolose per il personaggio, dato che l'altro individuo si accorge della messinscena. In caso di fallimento critico il personaggio provoca l'effetto contrario e subirà tutte le conseguenze del caso.

Restrizioni: nessuna. Prova di Car a -2 per i non addestrati.

Sinerzie: chi possiede *Persuasione* ottiene +1 alle prove di entrambe le abilità.

Fingere

L'abilità di recitare una parte, fingere di essere qualcun altro, mentire e mostrare false emozioni. Un uso riuscito di questa capacità permette al personaggio di mentire ripetutamente senza essere scoperto o di far credere di essere un'altra persona (ad esempio spacciarsi per un membro dell'alta società mentre invece è di umili origini, o fingere di essere un avventuriero veterano anche se è solo un novellino, oppure fingere di essere esperto nel predire il futuro e inventare una predizione a cui il cliente crede).

Nel caso si trovino a confronto un personaggio capace di *Fingere* e uno in grado di *Percepire inganni*, occorre una prova di abilità contrapposta per capire chi la spunta. Se si sta tentando di fingersi una persona in particolare, chiunque venga in contatto con l'impostore ha un modificatore alla propria prova di *Percepire inganni* in base al grado di familiarità con la persona emulata:

- Sconosciuto (mai visto): -2
- Conosciuto (visto da lontano): +0
- Familiare (visto da vicino): +3
- Intimo (visto spesso da vicino, amico, parente o collega): +6

Un fallimento critico indica che il soggetto si è tradito e ha perso qualsiasi

credibilità, suscitando l'odio di chi si tentava di ingannare.

Infine, una prova d'abilità a -4 ogni round scherma la mente dalla lettura tramite *ESP* inviando falsi pensieri.

Restrizioni: nessuna. Prova di Car a -2 per i non addestrati.

Sinergie: un uso efficace dell'abilità *Camuffare* per ottenere un travestimento consono alla finzione concede alla prova di *Fingere* un bonus di +4.

Guarire

Grazie alla forza dello spirito e ai propri fluidi magnetici, il personaggio cura imponendo le mani e stimolando l'autoguarigione nel paziente, indipendentemente dalla sua razza. Con una prova di abilità riuscita, il personaggio guarisce 1d3 PF col tocco delle mani dopo un turno di trattamento durante il quale il guaritore arresta il deflusso di sangue e spurga le ferite.

Una prova favorevole permette di stabilizzare creature sulla soglia della morte (da 0 a -5 PF) e guarirle al ritmo di 1 PF al giorno (prova quotidiana) finché non ritornano in positivo.

L'abilità consente anche di trattare colpi di calore o congelamenti. Per ogni giorno di riposo completo in cui si dedica ad un paziente (tiro abilità riuscito), il guaritore è in grado di far recuperare 4 PF o 2 punti caratteristica ad ogni soggetto. Il numero massimo di pazienti che può curare contemporaneamente è pari alla metà del suo punteggio di Carisma.

Il personaggio è infine in grado di curare una qualsiasi malattia di categoria A (non mortale), dopo una degenza di almeno tre giorni. In questo caso il personaggio effettua una prova di abilità al giorno, e ogni tre successi consecutivi concedono all'ammalato un nuovo TS Corpo per guarire. Al primo TS favorevole, il paziente riesce a debellare l'afflizione. Tuttavia, dopo tre TS falliti il pranoterapeuta non può fare più nulla per quel paziente (la malattia va oltre le sue possibilità).

Un fallimento critico aggrava lo stato del paziente, che subisce 1d4 danni e diventa prevenuto verso il guaritore (-2 al tiro Reazioni).

Restrizioni: Car +1, 3 mesi di pratica, non serve per guarire avvelenamenti. Si può curare un singolo paziente solo una volta al giorno, ma si può ripetere la pratica nei giorni successivi.

Imitare suoni

La capacità di imitare i versi degli animali e gli accenti per depistare gli ascoltatori. Il trucco può essere smascherato con una prova contrapposta di *Percepire inganni*.

Il personaggio è anche in grado di parlare senza muovere le labbra, come un ventriloquo. Non è in grado di far sì che i suoni provengano da un'altra direzione, ma può fare in modo che gli altri lo cre-

dano, anche se la presunta fonte del suono deve trovarsi entro mezzo metro da lui. Per far "parlare" un oggetto inanimato (un libro, un boccale, e così via) o un animale si applica un malus di -5 alla prova di abilità, mentre la penalità si riduce a -2 per cose più verosimili (fingere di far emettere le parole ad un altro essere dotato di linguaggio).

Poiché quest'abilità si basa sull'inganno e sulle credenze degli ascoltatori riguardo ciò che sia dotato di linguaggio, il ventriloquo funziona solo con creature intelligenti (non serve con esseri dall'intelligenza animale). Infine, non si può usare il ventriloquo per far voltare le persone fingendo che la voce origini da dietro di loro (è necessario l'incantesimo omonimo per ottenere questo effetto), perché in realtà arriva sempre da non oltre mezzo metro davanti al ventriloquo.

Restrizioni: nessuna. Prova di Car a -2 per i non addestrati.

Incantesimo inarrestabile

Il personaggio è addestrato a sfruttare la sua forza mentale e spirituale per potenziare l'efficacia dei suoi incantesimi. La prova riceve una penalità pari a metà del livello della magia che si vuole potenziare sommata al malus che si intende dare al TS delle vittime, limitato a -1 ogni 2 punti abilità, fino a un massimo di -5. Se la prova riesce, il TS dei bersagli subisce la penalità stabilita, viceversa il soggetto non riesce a evocare la magia. Un successo critico migliora di 1 punto il malus al TS, ma con un fallimento critico l'incantesimo va sprecato.

Una prova a -5 consente anche di evocare un incantesimo come fosse di 1 livello di potere superiore, in modo da superare le immunità alla magia di alcune creature e rendere più difficile contrastare la magia col controincantesimo. Un successo critico aumenta di 1 anche il livello dell'incantatore per quella magia (modificando le variabili), un fallimento impedisce di evocare la magia, mentre un fallimento critico fa sprecare la magia.

Restrizioni: Car 12 e 3 mesi di pratica.

Intrattenere

Il talento di ottenere l'attenzione e il favore del pubblico grazie ad una spiccata presenza scenica e ad un minimo di doti recitative. Il personaggio riesce a ottenere l'ammirazione del pubblico raccontando storie comiche, drammatiche, satiriche o epiche, o con uno spettacolo basato su numeri d'abilità.

La prova di *Intrattenere* è sempre rapportata al pubblico e al tiro si aggiungono i seguenti modificatori cumulativi:

- +2 se racconta una storia basata su esperienze dirette del personaggio;
- +5 se lo spettacolo illustra una morale applicabile alle circostanze;
- da +1 a +10 se l'esibizione è supportata da effetti magici o scenici (illusioni, trucco, costumi);
- da +2 a -5 in base all'attitudine del pubblico: +2 Amichevole, +0 Indifferente, -2 Sospettoso, -5 Ostile;
- +3 per ogni capacità inserita nell'esibizione con una favorevole prova di abilità tra: *Cantare*, *Equilibrio*, *Fingere*, *Manualità*, *Suonare*.

Una volta aggiunti i modificatori, si effettua la prova di abilità, e il risultato del tiro determina la reazione del pubblico, come indica la Tabella del Responso.

Tutti i personaggi coinvolti nello spettacolo (se ve n'è più d'uno) sono chiamati ad una prova di abilità e chi riesce somma i propri gradi di *Intrattenere*, viceversa non aggiunge nulla alla prova corale. Nel caso di prove di abilità correlate, si sommano i bonus per ogni prova riuscita, ma si sottraggono per ogni prova fallita (ciascuno può anche essere valutato individualmente, ma quel che conta è la prova di gruppo).

L'abilità può servire anche per intrattenere una conversazione piacevole e ottenere il favore dei invitati ad un ricevimento, ad un banchetto o ad un simile evento socialmente importante. Questa prova di abilità si esegue secondo le normali regole, e può essere modificata da sinergie con l'abilità *Etichetta*.

Restrizioni: Int 10. Prova di Car a -2 per i non addestrati.

Tabella del Responso per Intrattenimento

Risultato	Prestazione	Reazione del Pubblico
41+	Capolavoro	Esperienza indimenticabile; il personaggio è considerato un maestro (+4 ai tiri Reazione) e trattato come un membro del gruppo, riceve grandi doni e favori molto importanti
31-40	Notevole	Il pubblico è entusiasta; il personaggio acquista fama e stima (+3 ai tiri Reazione) e riceve doni o favori minori
21-30	Piacevole	Il pubblico è impressionato; il soggetto ottiene grande rispetto (+2 ai tiri Reazione) e ospitalità
15-20	Interessante	Il pubblico è attento e cordiale; il personaggio ottiene il rispetto del pubblico (+1 ai tiri Reazione)
11-14	Noiosa	Il pubblico è annoiato e ignora il personaggio
Fallita	Vergognosa	Il pubblico è offeso e il personaggio viene cacciato

Ipnottizzare

Il personaggio possiede uno sguardo magnetico e conosce le tecniche per ipnotizzare le altre persone. Al fine di *Ipnottizzare* una persona, è necessario che l'ambiente circostante sia calmo e la persona sia rilassata (non è quindi possibile sfruttare l'abilità se la persona è impaurita, agitata o durante uno scontro). Se la prova di abilità ha successo, la vittima viene posta in uno stato di rilassatezza totale durante il quale è altamente suscettibile agli ordini dell'ipnotizzatore. Il tempo impiegato per ipnotizzare una persona è di 5 minuti e la prova subisce una penalità pari a 1/3 dell'Intelligenza del soggetto (arrotondando per eccesso), poiché personaggi più intelligenti sono meno suscettibili all'ipnosi e viceversa.

L'ipnosi può essere usata per:

- **curare una patologia mentale:** occorre una prova di abilità alla settimana, e al termine di ogni mese di trattamenti giornalieri il paziente può effettuare un TS Mente per rimuovere il disagio (un tic, una mania, una fobia, ecc.), con modificatore derivante dalla somma di successi e fallimenti dei quattro tiri abilità settimanali (es. 2 successi e 2 fallimenti = +0; 4 successi = +4);
- **far affiorare ricordi dimenticati:** prova di abilità con penalità cumulativa di -1 per ogni decade di distanza tra il presente e il momento nel passato a cui si riferisce il ricordo rimosso. Se l'ipnosi fa riaffiorare un ricordo traumatizzante, gli effetti della paura colpiscono nuovamente il personaggio;
- **memorizzare qualcosa nel subconscio:** con una favorevole prova di abilità l'ipnotizzatore può imporre al paziente una reazione che si attiva in particolari circostanze (ad esempio fugge impaurito quando sente un tuono, o sbava di fronte ad un coccodrillo di pollo) a cui il soggetto può opporsi con un TS Mente, oppure fargli apprendere una conoscenza limitata (come la mappa di un luogo, una poesia, un discorso, ecc.);
- **modificare la personalità:** questa operazione è molto difficile, ma se riesce la prova di abilità il mesmerista può far credere alla vittima di essere qualcun altro, oppure cambiarne l'allineamento morale. In tal caso la prova subisce una penalità di 2 punti in base ad ogni grado di distanza tra l'allineamento reale e quello imposto (ad esempio, per trasformare un Neutrale Buono in un Caotico Malvagio la prova ha una penalità di -6: 2 punti da Neutrale a Caotico, e 4 punti da Buono a Malvagio). Alla vittima è concesso un TS Mente ad ogni mese per tornare in sé.

Se il tentativo fallisce, è possibile ritentare solo il giorno seguente. In caso di fallimento critico, vi sono varie possibilità:

il paziente rischia l'insorgere di una fobia, oppure il personaggio non ha alcuna possibilità di ipnotizzarlo neanche in futuro, oppure la seduta scatena nel paziente una furia omicida rivolta contro l'ipnotizzatore, e così via.

Restrizioni: Car +1, 3 mesi di pratica. Nessun soggetto può essere ipnotizzato se non è consenziente. L'ipnosi non può migliorare gli attributi fisici o mentali del soggetto, né conferirgli particolari poteri.

Persuasione

La capacità di influenzare le reazioni di una o più persone attraverso una combinazione di cortesia, intraprendenza, conoscenza della natura umana e capacità oratorie. Una prova di abilità si effettua dopo aver dialogato con gli interlocutori per almeno 1 minuto e permette di modificare le reazioni dell'interlocutore o del pubblico (che ovviamente deve essere in grado di comprendere la lingua del personaggio) di un grado nella direzione intesa dal personaggio, oppure di due gradi con un risultato di 18+, o tre gradi in caso di successo critico. Se il DM vuole stabilire casualmente la reazione da cui partire con un tiro Reazioni, lancia 2d6 aggiungendo metà del modificatore di Carisma e cerca il risultato sulla Tabella delle Reazioni sottostante.

2d6	Tabella delle Reazioni Condizione
12	<i>Amichevole:</i> non attacca e si mostra accondiscendente
9-11	<i>Indifferente:</i> non si cura dei presenti; ritirare dopo 1 minuto con +4
6-8	<i>Cauto:</i> nervoso o spaventato, se provocato si allontana; ritirare dopo 1 minuto di interazione
3-5	<i>Minaccioso:</i> belligerante, se attaccato diventa Ostile; ritirare dopo 1 minuto con malus a -4
2	<i>Ostile:</i> attacca immediatamente, forse inseguendo il nemico

Esempio: un soggetto incontra in un vicolo un gruppo di persone che si dimostra Minaccioso (4 sul tiro Reazioni). In base al suo intento, se la prova riesce potrebbe persuaderli che farebbero meglio ad andarsene (spostando la reazione su Cauto), oppure potrebbe cercare lo scontro immediato (spostando il risultato su Ostile) forse per metterli nei guai con la legge oppure per avere un pretesto per ucciderli o catturarli.

La prova si richiede anche per:

- *mediare* una disputa o *concludere trattative* commerciali, politiche e diplomatiche;
- *ottenere fiducia* o *piccoli favori* da una o più persone senza suscitare sospetti o ostilità;
- *persuadere* uno o più soggetti della validità dei propri argomenti, posto che il personaggio creda nella verità di ciò che sta affermando (non può quindi essere usata per mentire). In caso di due personaggi che dibatta-

no le proprie ragioni davanti ad un pubblico, una prova contrapposta stabilisce chi vince.

Se usata per argomentare, al risultato della prova si applica un modificatore pari al bonus o malus di Intelligenza dell'ascoltatore (quindi più è intelligente l'interlocutore e più difficile sarà persuaderlo). Gli individui con Intelligenza di 3 punti o meno non possono essere persuasi, perché non riescono a seguire il discorso abbastanza per capirlo.

Se usata per interrompere uno scontro a cui il personaggio è estraneo, la prova riceve un malus di -5 e solo se il motivo addotto dal soggetto è valido per tutte le parti coinvolte nello scontro. Il malus raddoppia se il soggetto è coinvolto nello scontro fin dall'inizio, mentre se è lui la causa della battaglia non può usare *Persuasione* per interromperla, a meno che non si voglia arrendere.

Il DM può applicare un modificatore alla prova da +4 a -8 in base al tono e all'argomento del discorso (ad esempio se si tratta di un argomento che interessa o meno l'interlocutore), all'umore o alla disposizione degli ascoltatori verso l'oratore (se ad esempio sono prevenuti contro il soggetto sarà più difficile convincerlo) e alla situazione in corso (se ci sono forti interessi in gioco o se il rapporto tra le parti è già compromesso).

Un successo critico implica sempre l'effetto più vantaggioso per il personaggio e gli concede un bonus di +2 a qualsiasi successiva prova di Carisma nei confronti dei soggetti interessati, mentre un fallimento critico provoca l'ostilità degli ascoltatori e reazioni violente.

La capacità permette anche di contrattare per ottenere il prezzo migliore per le proprie merci, informazioni o servizi con una prova di abilità contrapposta (o contrapposta ad un tiro Carisma, se l'altro non la possiede). Il DM è libero di assegnare bonus e penalità a ciascun personaggio per rendere più verosimile la difficoltà della contrattazione in base al tipo di merce e alla sua reperibilità sul mercato. Un successo critico permette di ottenere un prezzo migliorativo del 50% rispetto a quello normale, mentre con un fallimento critico il personaggio non riesce ad ottenere il prezzo richiesto e accetta una condizione nettamente sfavorevole (fino al doppio del prezzo reale).

Restrizioni: nessuna. Prova di Car a -2 per i non addestrati. L'abilità non dovrebbe sostituire l'interpretazione da parte del giocatore e dovrebbe essere usata solo sui PNG, ma non è paragonabile ad un effetto di fascinazione magica.

Sinerzie: chi possiede *Faccia tosta* ottiene +1 a prove di entrambe le abilità.

Raccogliere informazioni

La capacità di raccogliere notizie relative ad un argomento (luogo, evento, oggetto o soggetto) interrogando una o più persone. In base al dettaglio di infor-

mazioni richieste la prova si articola in due modi diversi.

Informazioni Generiche: se si tratta di voci e conoscenze pubbliche generiche relative ad un argomento specifico, una prova riuscita permette al personaggio di ottenere informazioni dopo 1d4 ore di colloqui informali. Se invece vuole ottenere una panoramica generale riguardo ad una comunità in cui è appena giunto o le ultime novità in un determinato ambiente, deve parlare con la gente del posto per 1 giorno ogni 5000 abitanti per accumulare conoscenze. In seguito ogni volta che vuole ricordare una conoscenza generica circa le personalità di spicco, i cenni storici, geografici ed economici, i luoghi di importanza, le dicerie e le leggende della comunità è sufficiente effettuare una prova di Intelligenza (come si chiama il governante locale e dove abita, chi è il capo delle guardie, quali sono i pericoli più comuni della zona, qual è la locanda migliore o i luoghi più malfamati, ecc.); un successo critico dà invece accesso a informazioni più dettagliate.

Informazioni Specifiche: se cerca informazioni dettagliate o segrete relative ad un argomento (inclusi affari illeciti, luoghi di ritrovo dei criminali e nomi di possibili colpevoli di un crimine), il soggetto deve colloquiare a lungo con le persone giuste offrendo da bere, allestendo un ricevimento, corrompendo o facendo regali ai possibili informatori. La prova riceve dei modificatori cumulativi in base all'ostilità della fonte e all'accessibilità dell'informazione come segue:

Informazione	Modificatore
Diffusa	+0
Confidenziale	-4
Segreta	-10

Fonte	Modificatore
Amichevole	+0
Neutrale	-2
Ostile	-5

Offrire da bere permette di accedere a informazioni Diffuse se la fonte è amichevole o neutrale, spendendo 1d4 monete d'oro per ogni ora. Allestire un banchetto o un ricevimento permette di accedere a informazioni Diffuse e Confidenziali da fonti amichevoli o neutrali, ma occorre investire almeno 20 m.o. Corrompere un informatore con un regalo permette di ottenere ogni tipo di informazione da qualsiasi fonte, ma il costo della corruzione in monete d'oro è pari a dieci volte il modificatore alla prova. Nel caso in cui il personaggio stia trattando con una fonte segregata o minacciata (ad esempio un prigioniero), è possibile estorcerle l'informazione promettendo protezione, sconti di pena o simili aiuti per migliorare la sua situazione, ma la fonte si considera sempre ostile; nel caso si voglia usare la coercizione per far parlare l'informatore, occorre fare riferimento alle abilità *Intimidire* o *Torturare*.

Per ogni ora aggiuntiva oltre la prima trascorsa dal personaggio a colloquiare con le fonti per carpire l'informazione la prova ottiene un bonus cumulativo di +1 (max +3), mentre offrire un premio pari a dieci volte il valore minimo summenzionato concede un bonus aggiuntivo di +2.

Se la prova fallisce, il personaggio può ritentare il giorno seguente. Con un fallimento critico il personaggio ottiene false informazioni e attira l'attenzione di qualche individuo pericoloso.

Restrizioni: nessuna. Prova di Car a -2 per i non addestrati.

Schernire

La capacità di capire al volo quali sono gli argomenti che servono per far irritare le persone. Una favorevole prova di abilità contrapposta a *Concentrazione* può confondere e deconcentrare un incantatore impedendogli di evocare una magia. Una prova di abilità rivolta contro un soggetto può servire per farlo infuriare per 1d4+2 round, durante i quali la Sagghezza della vittima è dimezzata. La vittima può evitare gli effetti dello *Schernire* con una prova contrapposta di Sagghezza, oppure usando *Schernire* (volgendo l'abilità contro il nemico) o *Ferrea volontà*. Una persona infuriata a causa dello scherno attacca immediatamente il personaggio in preda alla rabbia, e in questo stato la CA della vittima si calcola senza scudo e bonus di Destrezza.

Restrizioni: nessuna; impossibile sfruttare l'abilità se non la si è scelta.

Sguardo glaciale

Il personaggio che possiede questa abilità dimostra una calma innaturale nel duello ed è un maestro nel mettere a disagio le altre persone con il suo atteggiamento freddo e impassibile. Un tiro abilità riuscito permette al personaggio di fissare l'avversario per un round prima dello scontro in modo tale da farlo innervosire. La vittima subisce una penalità di -1 al suo Tiro per Colpire e all'Iniziativa fin quando il personaggio rimane concentrato su di lei. Inoltre, lo sguardo sprezzante del personaggio causa una penalità di -2 alla prova di *Istinto combattivo* o *Estrazione rapida* del nemico. La vittima può evitare totalmente gli effetti dello sguardo con una prova contrapposta di *Sguardo glaciale* (volgendo l'abilità contro il nemico) o una prova contrapposta di Sagghezza (o di *Ferrea volontà* o di *Coraggio*, se possiede una di queste abilità).

Si può usare l'abilità solo contro un nemico per volta, tuttavia è possibile cambiare la vittima dello *Sguardo glaciale* durante lo scontro. In tal caso, la vittima precedente non risente più delle penalità, poiché capisce che l'attenzione del personaggio è concentrata su qualcun altro e sente svanire la minaccia su di sé.

Restrizioni: Car +1; impossibile sfruttare l'abilità se non la si è scelta.

Bibliografia e Acronimi

AA: *Arabian Adventures (Al Qadim)*
ADD: *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition*
AdM: *Armeria di Mystara*
CBH: *The Complete Bard's Handbook*
CoIm: *Codex Immortalis – Guida agli Immortali e ai culti di Mystara*
CoM: *Champions of Mystara boxed set*
CRH: *The Complete Ranger's Handbook*
CSfH: *The Complete Spacefarer's Handbook (Spelljammer)*
CSiH: *The Complete Sha'ir's Handbook (Al Qadim)*
DD3: *Dungeons & Dragons 3rd Edition*
DotE: *Dawn of the Emperors (Alphatia & Thyatis boxed set)*
GAZ1: *The Grand Duchy of Karameikos*
GAZ2: *The Emirates of Ylaruam*
GAZ3: *The Principalities of Glantri*
GAZ4: *The Kingdom of Ierendi*
GAZ5: *The Elves of Alfheim*
GAZ6: *The Dwarves of Rockhome*
GAZ7: *The Northern Reaches*
GAZ8: *The Five Shires*
GAZ9: *The Minrothad Guilds*
GAZ10: *The Orcs of Thar*
GAZ11: *The Republic of Darokin*
GAZ12: *The Golden Khan of Ethengar*
GAZ13: *The Shadowelves*
GAZ14: *The Atruaghin Clans*
GtH: *Guide to Herbs (Netbook)*
HW: *Hollow World boxed set*
HWR1: *Sons of Azca*
HWR2: *Kingdoms of Nithia*
HWR3: *The Milenian Empire*
OHP: *Orc's Head Peninsula*
PC1: *Tall Tales of the Wee Folk*
PC2: *Top Ballista*
PC3: *The Sea People*
PC4: *Night Howlers*
RC: *Rules Cyclopeda*
SCS: *Savage Coast Sourcebook*
TdMM: *Tomo della Magia di Mystara*
TNP: *The Netbook of Poisons*
WCC: *War Captain's Companion (Spelljammer)*

Il qui presente supplemento non intende in alcun modo danneggiare i marchi registrati citati al suo interno appartenenti a Wizards of the Coast – a subsidiary of HASBRO Inc.

Ideazione e Layout: Marco Dalmonte

Playtesting:

Alessandro Rizzi – Si muove? Lo attacco! PX! PX!
Alessio Seganti – Ma dai, non te la tirare!
Andrea Domeniconi – Oh ma stai calmo, vez!
Andrea Fagnocchi – Direi che m'invisibile..
Antonio Mazza – State calmi e poca confusione!
Carlo Calderoni – Certo che ti puoi fidare, eh eh eh...
Christian Tarabusi – Io sono il MALE!
Davide Bucci – Uso i miei poteri mentali e lo blocco
Davide Collini – Non mi dire, l'ho mancato di nuovo.
Domenico Coppola – La gilda vi protegge, unitevi a me!
Enrico Ghiselli – Quando si gioca? Sono in astinenza!
Enrico Ravaglia – Sono morto *ancora*?!
Fabio Roncasaglia – Soldi e gemme sono mie!
Francesco Borghi – Fanculo le dimensioni parallele!
Gian Luca Baldrati – Attacco per massacrarlo!
Gianluca Fiumana – MUORI!
Giulia Grassi – Stai lontano da me, fauno assatanato!
Giuliano Bezzi – Tranquilli, faccio tutto io...
Ireneo "Cirus" Zauli – Posso averlo pensato?
Kamel Kury – Runa del Gigante! Mo' cazzo vuoi!?
Loredana La Rocca – Ma davvero? Dio ***!
Luca Mazzoni – Non ci sono più i ninja di una volta
Luca Toni – Palla di fuoco da 70 metri e scappo...
Manuel Udine – Prima chiedo consiglio a Odino.
Manuela Fagnocchi – TS? Ho l'anello Sicurezza!
Marco Camurani – Rivoglio il mio fabbro!
Max Martignani – Hai qualche magia da scambiare?
Michele Serafini – Sono quasi morto!
Paolo Pedrazzi – Nel dubbio, palla di fuoco.
Roberto Liporesi – Ma non è possibile: 1 *ancora*!
Serena Fagnocchi – Individuo inganni: fatto!
Simone Brunetti – Perquisisco il cadavere di nascosto...
Stefano Pelloni – Korotiku, salvami tu!
Tamara Fagnocchi – Ma quando tocca a me?
Valentina Caranti – Gli taglio la testa!
Vilmer Dalmonte – Tiro Schernire... D'OH!
Wanda Calderoni – Quale dado devo tirare?

Special Thanks to: Giampaolo Agosta, Aaron Allston, Dave Arneson, Jim Bambra, Matteo Barnabè, Tim Beach, Simone Brunetti, Deborah Christian, Davide Collini, William Connors, David Cook, Domenico Coppola, Elizabeth Danforth, Fabio Donati, Ann Dupuis, Kim Eastland, Newton Ewell, Gianluca Fiumana, Geoff Gander, Ed Greenwood, Gary Gyax, Scott Haring, Bruce Heard, Dale Henson, Anthony Herring, Rob Kuntz, Roberto Liporesi, Stefano Luzi, Luca Mazzoni, Blake Mobley, Tom Moldway, John Nephew, Simone Neri, Fabrizio Paoli, Steve Perrin, Ken Rolston, Carl Sargent, Anders Swenson, Riccardo Tecchio, Gary Thomas.

Nota dell'Autore: il manuale è stato pensato per essere usato col sistema di regole BECMi di D&D modificato dal sottoscritto. Può essere usato e sfruttato da chiunque, a patto che il nome del suddetto autore e i credits alla WotC vengano sempre menzionati. Ovvio che non verrò a perseguirvi legalmente se non lo farete (non ho così tanto potere anche se si vocifera che io appartenga alle Sfere Immortali), ma vi sarei enormemente grato se il mio nome figurasse in ogni versione successiva. Per ulteriori suggerimenti e nuove idee, scrivete pure a: mdalmonte@hotmail.com

Marco Dalmonte