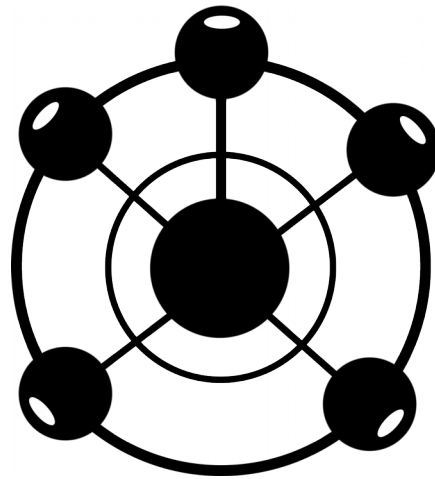


# SEEDS OF HARMONY

*By Velgarn*



# CREDITI E RINGRAZIAMENTI

## **Testo:**

*Velgarn*

## **Illustrazioni:**

*Aeritus, Gmoody, Ryhaal, Velgarn*

## **Co Fondatore del Gioco:**

*Reilg*

## **Traduttori:**

*Hirundo, Shadow the Wolf, Tamaster, Velgarn*

## **Controllo Ortografia:**

*Il programma di controllo ortografico*

*Shadow the Wolf*

*WolfenMau*

## **Controllo Bilanciamento e Buonsenso:**

*Ryhaal*

## **Beta Tester:**

*Avens, Bonfa, DonKazim, FlutterDice, Hirundo, Jack, KiaraDash, Kora, Kopa, Kurogane, Max, Patmax17, Ryhaal, Shadow the Wolf, SilverMoonSabre, Tamaster, Velgarn, WolfenMau, Zael*

*"Ai miei amici Bronies e non, soprattutto coloro che han giocato a questo GDR mentre scrivevo il manuale"*

*Seeds of Harmony is a derivative work of art.*

*"My Little Pony", My Little Pony: Friendship is Magic and all established content and characters therein are the property of Hasbro Studios, and DHX Media.  
No copyright infringement, explicit or implied, is intended. Seeds of Harmony is presented for public use and enjoyment on a not-for-profit basis .*

# **iNDiCE**

## **Capitolo 0 - Il Manuale e le Regole**

pag. 7

## **Capitolo 1 - Creazione del Personaggio**

pag. 8

## **Capitolo 2 - Equipaggiamento e Mercanzie**

pag. 116

## **Capitolo 3 - Avventura ed Esplorazione**

pag. 165

## **Capitolo 4 - Creazione Oggetti**

pag. 191

## **Capitolo 5 - Combattimento**

pag. 206

## **Capitolo 6 - Magia**

pag. 248

## **Capitolo 7 - Esperienza ed Evoluzione del Personaggio**

pag. 330

## **Capitolo 8 - Conoscenze Comuni**

pag. 335

## **Capitolo 9 - Consigli e Suggerimenti**

pag. 362

## **Glossario**

pag. 370

# PRIMA DI INIZIARE

L'idea di questo Gioco di Ruolo è arrivata così, per caso. Mentre stavo rifinendo un disegno riguardante un personaggio Anthro (Antropomorfo cioè dalle fattezze umane) di My Little Pony: Friendship is Magic ho pensato "sarebbe interessante se facessero il GDR cartaceo di MLP". Il secondo pensiero fu: "Perché non farlo?".

Bene o male ci sono altri Bronies che han deciso di creare un GDR da Tavolo basato su MLP e mi è capitato di osservarne un paio. Ovviamente erano GDR basati sullo Show vero e proprio, mentre con questo manuale si potrebbe variare molto se non addirittura utilizzare delle basi per poi finire da tutt'altra parte.

Ho dunque deciso di iniziare a scrivere questo manuale inizialmente per gioco, tuttavia man mano che rifinivo i dettagli, si è trasformato in una sorta di passatempo.

Il manuale offre sia possibilità per gioco più centrato sulla narrazione che sul combattimento o entrambi.

Buona Lettura!

## Considerazioni:

Alcuni potrebbero storcere il naso al fatto che non si segua lo show al 100% o addirittura non apprezzare che in questo GDR si utilizzino Pony Antropomorfi.

La mia scelta primaria è presto detta: Mani.

Il fatto che gli esseri umanoidi possano manipolare e impugnare meglio molte cose, è un notevole vantaggio su chi ne è sprovvisto, nonostante riescano bene o male a compensare chi con la magia e chi con i denti o le zampe stesse. Un'altra considerazione fatta da me e Reilg sta nel fatto che per il nostro punto di vista, la violenza stona con il concetto del cartone animato e i protagonisti. Lo stile Anthro viene incontro al fatto di possedere sì l'aspetto molto simile a quello dello show e poter comunque avere un'ambientazione fantasy che regge con eventuale graduazione di violenza nei combattimenti senza disturbarne l'insieme. Non tutti comunque apprezzano lo stile proposto, e di certo non obblighiamo nessuno a farselo piacere, ma anche alcuni di chi inizialmente sembravano dubbiosi, si sono in seguito divertiti a provare questo sistema, quindi vale sempre la pena provare.

In quanto Gioco di Ruolo da anni, sia da Tavolo che dal Vivo, ho osservato vari sistemi, e finora quelli basati sul D20 che sul D100 sono i più facili e veloci da imparare, quindi ho sfruttato la base di questi sistemi per modificarli su alcuni punti che preferivo rendere diversi, come ad esempio il sistema di Attacco, Parata e Schivata.

Alcune regole o tabelle sono ispirate o estratte dai maggiori esponenti di tale genere anche se sono state modificate per adattarsi a questo sistema ibrido, quindi in caso di lacune si possono tranquillamente utilizzare tabelle prese altrove ed adattate per la situazione.

Come ultima nota, mi sono preso alcune libertà di interpretazione personale anche perché questo è un GDR basato sullo show e non fedele al 100%, seppur cercando di mantenersi il più vicino possibile ad esso.



## Attraverso lo Specchio:

Accennato nei film e approfondito nella serie a fumetti ufficiale, il concetto degli specchi inter-dimensionali permette alla gente di dar sfogo alla propria immaginazione creando "realtà" alternative allo Show, giustificandole in modo Canon.

Seeds of Harmony utilizza un'ambientazione personale adattata più ad un GDR cartaceo ed al tipo di regolamento presentato, talvolta con toni o argomenti più per adulti che per bambini. Nulla vieta comunque al Master di creare la propria ambientazione a piacere, come molti Giochi di Ruolo permettono di fare, soprattutto i più famosi.

## Terminologie in Inglese:

Alcune parole o frasi sono volutamente lasciati in inglese, poiché la traduzione Italiana risulterebbe strana o poco convincente.

## Regole Accennate:

Non tutte le regole presenti nel manuale sono state approfondite esaurientemente, anche perché spesso non vengono minimamente utilizzate. Ciò nonostante vi sono degli accenni generici, in modo da lasciar spazio alle decisioni del Master o all'inventiva dei giocatori, l'importante è accordarsi.

## Ampliare ciò che c'è:

Molte nozioni sono semplicemente accennate per dar modo al Master di approfondirle con la propria immaginazione, come ad esempio dargli la possibilità di creare intere regioni, nominare città e villaggi, oltre che ai vari PNG presenti in esse. Le mappe sono facilmente reperibili online, in quanto questo sistema usa la comune suddivisione delle aree in caselle, così come il movimento, quindi qualunque mappa basata sul D20 System andrà bene.



### **I Dadi utilizzati:**

Una parte fondamentale per giocare sono i dadi. Essi sono necessari perché sono la base su cui ruota l'intero sistema di gioco (oltre all'interpretazione e alla fantasia). I dadi determinano i successi o i fallimenti per abilità e combattimenti. Indicano quanti danni può fare un'arma e così via. Ti serviranno solo tre (o quattro) tipi di dado:

- Il dado classico a sei facce, chiamato anche d6, è facilmente reperibile in molti giochi da tavolo
- Un dado a venti facce o d20. Quest'ultimo, insieme con gli altri, si può trovare in negozi specializzati
- Due dadi a dieci facce o d10. Con questi due potrai generare tiri compresi tra 01 e 00 (che rappresenta il 100) basta decidere quale dei due indichi le decine e quale le unità. Ti serviranno per generare risultati in percentuale, tipicamente per le abilità. Esistono versioni di d10 con le decine, ovvero 10, 20 30, e così via, quelli sono chiamati d100, e servono per evitare confusione o di barare
- Il d3 si ottiene semplicemente lanciando un dado a sei facce e dimezzando il risultato

Può capitare che alcuni valori abbiano un'aggiunta, come ad esempio  $2d6+6$  o  $+1d6$ . Nel primo caso, indica che al risultato dei due dadi, devi aggiungere il valore indicato, mentre nel secondo, dovrai tirare un dado in più, in base a quello suggerito. Un tiro di dado con valori negativi, come ad esempio  $1d3-1$  indica il numero da sottrarre al risultato, tuttavia il minimo ottenibile resta sempre 1 a prescindere dalla penalità, a meno che non diversamente specificato.

In caso non si disponga di dadi veri, è oramai facile trovare applicazioni che ne imitano il lancio casuale su vari apparecchi elettronici, basta cercare Dice Simulator o qualcosa di simile.

In alcuni casi invece, alcuni incantesimi, talenti o quant'altro, hanno la dicitura "aggiunge un +1 al Tiro di Dado".

A differenza dei normali bonus che semplicemente si sommano al risultato, questo effetto considera maggiore di 1 il risultato del dado, senza poterne mai eccedere il massimale.

#### *Esempio:*

*Un'arma ad una mano utilizza un dado a sei facce per infliggere danno. Il giocatore tira il dado ed ottiene un 3. Con questa specifica è come se avesse tirato un 4, quindi l'arma infligge 4 danni, più eventuali bonus. Nel caso avesse ottenuto un 6, non avrebbe ottenuto alcun incremento, in quanto il massimale sarebbe stato raggiunto.*

Nei casi dove il dado non deve esser tirato, il modificatore non si applica, come ad esempio in caso di Danno Minimo.

### **Giocare con altre persone:**

Normalmente un GDR cartaceo viene giocato attorno ad un tavolo con altre persone. In genere servono un Master, che crea la partita e tesse la trama, mentre altri giocatori, solitamente quattro, creano un personaggio e lo interpretano.

Benché nessuno impedisca ad un Master di giocare con più o meno persone, in genere quattro è un numero ben bilanciato, in quanto alcuni Master han fatica a star dietro a troppe persone o semplicemente, quando si è in tanti la sessione talvolta si protrae troppo su certi aspetti.

In caso non si riescano a trovare delle persone con cui ritrovarsi ma si conoscano altri amici sparpagliati qua e là, esiste sempre un sito chiamato Roll20.net, ottimo per creare avventure e giocare con i propri amici anche se non si vive nella stessa città o regione. Ad esempio io stesso ho usato tale sito per il beta testing per oltre due anni, utilizzando Teamspeak per comunicare a voce con essi.

# INTRODUZIONE

*Sono passati oramai 200 anni da quando la gelosia ed il risentimento della Principessa della Notte verso la Sorella Maggiore, generarono il Conflitto delle Sorelle: una guerra civile che scosse profondamente il regno equestre nelle sue fondamenta per 15 lunghi anni, infrangendo ogni parvenza di armonia e fiducia nelle due Principesse.*

*Ciò che un tempo era chiamato il Grande Regno di Canterlot è oramai un ricordo sbiadito. Esso ora è frammentato in quattro regni distinti, proclamati indipendenti da quello centrale di Canterlot, ed essi sono più intenti a farsi la guerra tra di loro o ad ammassare ricchezze e tesori, che tentare di rimediare agli errori del passato.*

*Mentre il degrado e la povertà dilagano nelle regioni e spaventose creature o spietati briganti infestano le vaste foreste, la gente comune spera che un giorno la Principessa Solare decida di riconciliare i regnanti e placare gli antichi dissapori, ma essa sembra così distante ed effimera poiché il Regno di Canterlot non viene più riconosciuto come sovrano.*

*Nonostante le avversità e lo sconforto, è forse in tale terreno che potranno germogliare ancora una volta i Semi dell'Armonia.*

# CAPITOLO 0 - IL MANUALE E LE REGOLE

## Poche Regole, Molte Regole:

Benché il manuale contenga molte regole, i Giocatori ed il Master sono liberi di ignorarne una buona parte. Le uniche regole fondamentali sono:

- **Creazione del Personaggio** (Tra cui Punti Carriera, Talenti e Trattii)
- **Regole Base per le Abilità**
- **Regole Base del Combattimento** (Tiro per Colpire, Parare, Schivare, Riduzione del Danno, Colpi Critici)
- **Azioni per Turno del Giocatore**
- **Ottenere e Lanciare Magie**

Sta dunque al Master valutare se vuole un gioco complesso o semplice, utilizzandole regole che ritiene più opportune.

## Regola d'Oro:

L'importante è divertirsi! Benché possano capitare delle incomprensioni o situazioni strane, i giocatori ed il master devono comunque ricordarsi che i GDR sono, appunto, giochi. Se alcune regole sembrano troppo complicate o non sono state lette correttamente, il Master può sempre decidere temporaneamente di semplificare ogni probabilità di successo grazie al buonsenso o, per evitare di esser troppo di parte, di tirare un d100.

Con un risultato di 01 a 50 Succede una cosa, da 51 a 100 non accade oppure succede l'opposto.

Il Master ha sempre l'ultima voce in capitolo, valutando le situazioni che si presentano e decidendo cosa concedere ai giocatori e cosa no, soprattutto riguardo allo sfruttare cavilli, incomprensioni o situazioni strane.

Durante le prove contrapposte, attacchi, parate e schivate, come regola generale vince la "difesa", ovvero chi sta tentando di resistere o difendersi dall'azione, a meno che non vi siano eventuali fattori che effettivamente possano influenzare il risultato. Ad esempio durante un Pareggio d'Iniziativa, si potrebbe controllare se uno dei due abbia il Talento Reazione Rapida o che tipo d'Armatura indossa, ove ovviamente un'armatura leggera permetterà di agire per primi. Alcuni Talenti, Incantesimi o Regole Speciali possono influenzare direttamente casi specifici di pareggio. Se non si trovano soluzioni, è semplicemente risolto come spiegato sopra.

## Molti Bonus, Troppi Bonus e Qualche Malus:

Un Personaggio può ottenere, nel corso del tempo una grande varietà di bonus, spesso sommabili tra loro.

Per evitare confusioni o punteggi eccessivi, di seguito vengono spiegati quali bonus abbiano un massimale:

Il Massimale della somma di vari Bonus ad una singola Abilità tramite Talenti, Oggetti e Magie è +10%.

Se un personaggio possiede/ottiene dei bonus ad una singola abilità, che sommati supererebbero un valore di 10, il valore in eccesso del bonus non verrebbe sommato.

### Esempio:

*Un personaggio ha un talento che concede un bonus di +5% a Scassinare ed utilizza degli Arnesi da Scasso Professionali che concedono un +10%. Dato che la somma risultante sarebbe +15%, essa viene automaticamente ridotta a +10%.*

Il Bonus Massimale agli Shock Test è +10%. È comunque possibile avere più Talenti/Oggetti/Magie che forniscono un Bonus diverso, come ad esempio è possibile avere un Talento che fornisce un +10% agli Shock Test (Sanguinamento) e un oggetto che fornisce un +10% agli Shock Test (Gelo) in quanto sono bonus per situazioni specifiche.

I Bonus derivati da Incantesimi, Oggetti Magici e Incantati non sono cumulabili tra loro, tuttavia si utilizza quello maggiore. Si applicano anche le regole soprastanti

### Esempio:

*Un personaggio possiede un Oggetto Magico che fornisce un +5% a Cercare ed Osservare e successivamente ottiene un +10% ad Osservare grazie ad un Incantesimo. In questo caso si utilizza il bonus maggiore ad Osservare, per tutta la durata dell'incantesimo, per poi tornare a +5% per l'oggetto.*

- I Bonus (e Malus) Morale non si sommano tra loro ma si utilizza sempre quello migliore/peggiore
- Il Massimale di Penalità ad un'Abilità è -50%
- Il Massimale di Penalità a Parare e Schivare, dato dal subire troppi colpi è -8. Può sommarsi ad altre penalità.

# CAPITOLo 1 - CREAZIONE DEL PERSONAGGIO



## Caratteristiche:

### Forza:

La forza, com'è facilmente intuibile, determina la forza fisica del personaggio. Maggiore è questo valore e maggiore sarà il peso che potrà trasportare o trascinare, mentre nel combattimento i suoi colpi infliggeranno più danni e così via.

### Determina:

Danni Inflitti, Lotta (Forza), Peso Trasportabile, Preso Trascinabile, Capacità di sollevare oggetti pesanti, Capacità di scagliare oggetti lontano, Abilità Basate sulla Forza, Shock Test

<b>FOR &lt;7</b>	Con questo valore si indicano le persone/creature molto deboli. Questi sono i tipici valori dei puledrini, dei giovani ponies o delle fanciulle di corte.
<b>FOR 8</b>	Questo valore indica una persona che non è molto forte. Magari spende più tempo sui libri
<b>FOR 10</b>	Questo è il valore medio. Il personaggio non è ne particolarmente forte, ne debole
<b>FOR 12</b>	Il personaggio fa spesso attività fisica, ma non necessariamente lavori pesanti o troppo impegnativi. Con questo valore la muscolatura è leggermente accentuata
<b>FOR 14</b>	Il personaggio è forte. Magari è un minatore, un fabbro o un guerriero temprato. Con questo valore la muscolatura è ben visibile
<b>FOR 16</b>	Il personaggio è molto forte. Sicuramente sarà impiegato per lavori manuali molto pesanti, difficili per la maggior parte della gente comune. La muscolatura è ben definita, sicuramente avrà spalle larghe e braccia possenti
<b>FOR 19+</b>	Da questo valore in poi si passa alla forza Eroica o Mostruosa.

### Destrezza:

La destrezza indica l'agilità di un personaggio. Un alto valore garantirà una maggiore possibilità di schivare i colpi, di colpire o parare con maggior efficacia e così via.

### Determina:

Lotta (Destrezza), Tiro per Colpire, Schivata, Tiro Parata, Iniziativa, Abilità basate sulla Destrezza

<b>DES &lt;7</b>	Con questi valori si indicano le persone/creature molto goffe ed estremamente maldestre
<b>DES 8</b>	Questo valore indica una persona leggermente goffa e maldestra, ma nulla di grave
<b>DES 10</b>	Questo è il valore medio. Il personaggio non è ne particolarmente agile ne goffo
<b>DES 12</b>	Il personaggio è più agile della media. Avrà più facilità nel colpire o parare e avrà una maggiore velocità di reazione.
<b>DES 14</b>	Il personaggio è agile. Può benissimo essere un danzatore, un acrobata alle prime armi o un buon spadaccino. In genere personaggi con questo valore (e oltre) son più aggraziati nei movimenti o possono compiere attacchi fluenti o molto rapidi
<b>DES 16</b>	Il personaggio è molto agile. Atleta professionista, acrobata, danzatore sinuoso o abile spadaccino. I Personaggi con questo valore spesso posseggono anche una notevole elasticità corporea
<b>DES 19+</b>	Da questo valore in poi si passa alla destrezza Eroica o Mostruosa.

**Costituzione:**

La costituzione indica la salute fisica di un personaggio e cosa egli possa sopportare prima di perire.

Un alto valore permetterà al personaggio di resistere ai veleni (o perlomeno, ritardarne gli effetti), alle malattie, di subire più danni in combattimento, di compiere sforzi notevoli a lungo o resistere alle intemperie del tempo.

**Determina:**

Punti Ferita, Resistere ai Veleni, Resistere alle Malattie, Sforzi Fisici Prolungati, Abilità basate sulla Costituzione, Grado Massimale di Tossicità, Shock Test

<b>COS &lt;7</b>	Con questi valori si indicano le persone/creature fragili. Questi sono i tipici valori dei puledrini, dei giovani ponies o delle fanciulle di corte.
<b>COS 8</b>	Questo valore indica una persona con alcune carenze fisiche o comunque più esile rispetto alla media. Sicuramente non sarà dedita alle attività fisiche, preferendo forse, la lettura di un buon libro o dedicarsi alle Arti. Viceversa può benissimo esser una persona con problemi di obesità, ma dalla salute precaria.
<b>COS 10</b>	Questo è il valore medio. Conviene comunque coprirsi d'inverno
<b>COS 12</b>	Il personaggio presenta una sana costituzione. Può compiere sforzi fisici più a lungo rispetto agli altri, anche se di poco, o incassare un paio di pugni in più durante una rissa. Il fisico è leggermente più accentuato rispetto alla norma.
<b>COS 14</b>	Il personaggio è robusto. Di sicuro è un Atleta professionista, un lavoratore instancabile. Presenta un fisico notevole, non necessariamente muscoloso, ma è di certo ben piazzato.
<b>COS 16</b>	Il personaggio è grosso. Non necessariamente grande, ma un'idea te la sei fatta. Con un valore del genere può incassare molti colpi o compiere sforzi notevoli per lungo tempo
<b>COS 19+</b>	Da questo valore in poi si passa alla costituzione Eroica o Mostruosa.

**Astuzia:**

L'astuzia indica l'elasticità mentale e la furbizia di un personaggio. Con un alto valore sarà più facile ingannare o convincere qualcuno, risolvere enigmi, imparare cose nuove, elaborare piani complessi o far caso a quei piccoli dettagli, che spesso passano inosservati, ma che sono fondamentali.

**Determina:**

Ragionamento Logico, Abilità Basate sull'Astuzia, Apprendimento, Gradi Abilità Iniziali

<b>AST &lt;7</b>	Con questi valori si indicano le persone/creature stupide o che sfruttano poco la materia grigia del loro cervello. Che fatica pensare!
<b>AST 8</b>	Questo valore indica una persona con delle leggere difficoltà nell'apprendimento o nel calcolo, ma nessun dramma: la matematica piace a pochi.
<b>AST 10</b>	Questo è il valore medio. Il personaggio sa elaborare normalmente informazioni ed apprendimenti.
<b>AST 12</b>	Il personaggio è più acuto degli altri. Probabilmente gli sarà più facile imparare qualcosa o arrivare per primo a certe conclusioni.
<b>AST 14</b>	Il personaggio è furbo. Spesso spicca tra le persone comuni con ragionamenti astuti o è capace di convincere (o gabbare) molte persone senza destare sospetti.
<b>AST 16</b>	Il personaggio è molto intelligente. La rapidità con cui elabora informazioni per trarre conclusioni o la semplicità con cui risolve enigmi è impressionante. Una persona del genere può anche ordire (o sventare) complotti machiavellici, vender perle per diamanti e convincere molte persone a far ciò che dice, anche indirettamente.
<b>AST 19+</b>	Da questo valore in poi si passa ad una Astuzia Eroica o Incredibile. Wibbly Wobbly

**Forza di Volontà:**

La forza di volontà determina le tenacia (o determinazione) e la resistenza mentale di un personaggio.

Maggiore è questo valore e più sarà facile resistere ad effetti di ammalimento, di imporsi sugli altri e di ignorare più a lungo ferite gravi.

**Determina:**

Test di Paura e Terrore, Resistenza Mentale, Abilità Basate sulla Forza di Volontà, Morale, Lotta (Magia), Shock Test

<b>FDV &lt;7</b>	Con questi valori si indicano le persone/creature dalla personalità e mentalità debole. Spesso vengono tiranneggiati o comandati da altri oppure sono molto accondiscendenti ed evitano di discutere, accettando passivamente.
<b>FDV 8</b>	Questo valore indica una persona leggermente insicura o facilmente influenzabile dagli altri
<b>FDV 10</b>	Questo è il valore medio. Il personaggio sa quando imporsi e quando ascoltare gli altri.
<b>FDV 12</b>	Il personaggio è più determinato degli altri. Magari è più abituato a darsi degli obiettivi da portare a termine entro un periodo stabilito, ma non necessariamente li porterà tutti a termine.
<b>FDV 14</b>	Il personaggio ha una buona determinazione. Se si mette in testa di fare qualcosa, di certo sarà difficile convincerlo del contrario e sarà più difficile ingannarlo
<b>FDV 16</b>	Il personaggio ha una volontà ferrea. Nonostante le avversità, egli continuerà imperterrito, dando sempre il massimo di sé. Oppure è estremamente cocciuto o paziente.
<b>FDV 19+</b>	Da questo valore in poi si passa alla Volontà Eroica o Incrollabile.

**Saggezza:**

La saggezza misura la capacità di giudizio degli esseri senzienti, l'attenzione per le cose e l'impulsività.

Una persona saggia di certo pondererà attentamente sulle proprie capacità ed opzioni a sua disposizione, prima di iniziare qualcosa. Un basso valore spesso indica persone sbadate o impulsive.

**Determina:**

Ragionamento Razionale, Abilità Basate sulla Saggezza, Resistere alla Corruzione.

<b>SAG &lt;7</b>	Con questi valori si indicano le persone/creature dalla mente molto semplice o molto impulsive, che agiscono senza pensare
<b>SAG 8</b>	Questo valore indica una persona un po' sciocca o sbadata, ma nulla di troppo grave. Oppure una persona impulsiva o ingenua.
<b>SAG 10</b>	Questo è il valore medio. Il personaggio sa quando agire e quando è meglio cercar di prendere delle precauzioni per evitare di farsi male.
<b>SAG 12</b>	Il personaggio è più propenso al ragionamento rispetto agli altri. In genere riflette sulla situazione o dispensa consigli generici in caso di necessità
<b>SAG 14</b>	Il personaggio è saggio abbastanza da pianificare sempre con calma le sue prossime mosse. I suoi consigli sono spesso preziosi e non parla mai a sproposito
<b>SAG 16</b>	Il personaggio è molto saggio. Può passare buona parte del suo tempo in ragionamenti anche molto complicati, cercando spesso la soluzione migliore e vagliando accuratamente ogni possibilità. Molto attento nei dettagli è difficile ingannarlo. I suoi consigli sono sempre ascoltati da tutti (tranne da i più testoni)
<b>SAG 19+</b>	Da questo valore in poi si passa ad una Saggezza Eroica o Profonda.

**Mana:**

Il mana, detto anche forza di spirito, essenza interiore, anima della magia o “La barra Blu vicino alla Salute”, rappresenta la capacità delle creature viventi (e a volte non) di manipolare o entrare in contatto con la Magia. Creature con bassi valori avranno più difficoltà a percepire la Magia o a sfruttare Oggetti Magici, rispetto a coloro che ne posseggono valori elevati.

**Determina:**

Punti Magia, Uso di Oggetti Magici, Prove basate sul Mana, Interazione di fattori legati alla Magia ed alla Trama Arcana.

<b>MAN 0</b>	Questo valore indica qualcosa privo di qualsiasi contatto con la magia. A seconda dell'ambientazione, può essere un valore tipico degli oggetti inanimati, delle piante, alberi eccetera. Un mago a cui viene azzerata la caratteristica del Mana si sentirà sempre svuotato e strano.
<b>MAN 1 - 7</b>	Questo valore indica una scarsa affinità con la magia. Non è possibile lanciare magie, creare o utilizzare Oggetti Magici ne utilizzare Pergamene Incantate.
<b>MAN 8 - 11</b>	Questo è il valore medio.
<b>MAN 12 - 15</b>	Il personaggio ha una buona riserva di mana e percezione della magia a livello del subconscio.
<b>MAN 16 - 26</b>	Il personaggio possiede una notevole riserva di Mana ed una buona percezione (con il giusto allenamento) della magia che lo circonda.
<b>MAN 28+</b>	Da questo valore in poi si passa ad una riserva copiosa di Mana, garantendo il lancio e sostentamento di molte magie, anche difficili. Si inizia ed entrare in sintonia con la Trama Arcana.

**Modificatori Garantiti dalle Caratteristiche:**

I modificatori indicano come una determinata caratteristica possa influenzare determinati fattori, come ad esempio infliggere danni maggiori, ottenere punti magia o garantire un bonus alle abilità legate ad essere. Nel manuale si fa spesso riferimento ai Bonus Caratteristica, che vengono elencati nella tabella sottostante. Ogni valore garantisce un determinato bonus.

Valore	Modificatore
<b>1</b>	-5
<b>2 - 3</b>	-4
<b>4 - 5</b>	-3
<b>6 - 7</b>	-2
<b>8 - 9</b>	-1
<b>10 - 11</b>	0
<b>12 - 13</b>	+1
<b>14 - 15</b>	+2
<b>16 - 17</b>	+3
<b>18 - 19</b>	+4
<b>20 - 21</b>	+5
<b>22 - 23</b>	+6
<b>24 - 25</b>	+7
<b>26 - 27</b>	+8
<b>28 - 29</b>	+9
<b>30 - 31</b>	+10
<b>32 - 33</b>	+11
<b>34 - 35</b>	+12
<b>36 - 37</b>	+13
<b>38 - 39</b>	+14
<b>40 - 41</b>	+15
<b>42 - 43</b>	+16
<b>44 - 45</b>	+17
<b>etc</b>	



## **Generazione e Distribuzione delle Caratteristiche:**

Per generare le caratteristiche di un personaggio, si tirano 2d6 a cui si aggiunge un 5 al risultato. In questo modo si possono ottenere risultati tra 7 e 17. Tale procedimento va effettuato per sette volte.

Una volta che i tiri sono stati effettuati, il giocatore sceglie come distribuire tali valori alle varie Caratteristiche finché tutti non sono stati assegnati. Ricorda che la scelta della razza o l'acquisto di determinati tratti può aumentare o ridurre alcune caratteristiche.

## **Prove Contrapposte di Caratteristiche:**

In alcune situazioni può capitare di dover effettuare delle prove contrapposte di Caratteristiche, come ad esempio delle prove di Forza durante un confronto fisico. In questo caso le due parti impegnate nella prova effettuano un tiro su d20 e sommano il loro valore di Forza e colui che ottiene il risultato più alto, vince.

*Esempio:*

*Due Earth Pony decidono di sfidarsi a braccio di ferro. Entrambi i Giocatori lanciano un d20 e sommano al risultato il loro valore di Forza, ad esempio 14. Il primo Personaggio ottiene un 10 mentre il secondo un 15. Sommando i risultati ( $10+14 = 24$  e  $15+14 = 29$ ) il secondo Earth Pony riesce a battere il suo avversario.*

## **Massimale delle Caratteristiche e Caratteristiche Eroiche:**

Ogni Caratteristica tranne il Mana, può arrivare ad un valore massimo di 18. Oltre tale valore può essere aumentata solo tramite potenti magie o sostanze mutagene pericolose.

## **Incremento dei Valori delle Caratteristiche:**

Un personaggio può incrementare una sua caratteristica di un punto, una volta per grado carriera, spendendo un determinato ammontare di Punti Personaggio.

*Esempio:*

*Blazing Ashes è un Personaggio che venne generato con un valore di Forza pari a 15. Il giocatore, dopo molte sessioni, decide di incrementare di un punto, per portare il valore a 16.*

Aumentare una Caratteristica entro un valore di 14 costa 10 Punti Personaggio.

Aumentare una Caratteristica superiore a 14 costa invece 20 Punti Personaggio.

L'incremento della caratteristica deve essere giustificato al Master in qualche modo.

*Esempio:*

*Il Master concede a Blazing Ashes di aumentare il suo valore di Forza, in quanto durante molte sessioni, il personaggio aveva combattuto parecchio ed aveva comunque messo sempre alla prova il suo fisico, anche compiendo sforzi notevoli.*

In mancanza di eventi particolari, un personaggio può comunque decidere di allenarsi a lungo, sempre accordandosi con il Master.

## [Regole Opzionali]

### **Variante alla regola di creazione:**

Un Master, previo accordo con i giocatori, potrebbe scegliere di utilizzare delle varianti alla creazione dei personaggi. In questo modo i personaggi risulterebbero più o meno forti di partenza, in base allo stile della campagna. Qui di seguito sono elencate alcune opzioni che possono essere utilizzate accordandosi tra giocatori e master.

### **Gente Comune:**

I Giocatori tirano 2d6+3 per generare le caratteristiche dei propri personaggi e partono con 20 Punti Personaggio. Il valore base al Tiro per Colpire, Parare e Schivare dei Personaggi è 0.

### **Avventurieri:**

Usa le normali regole di Creazione presenti sul manuale ed il personaggio inizia con 25 Punti Personaggio.

### **Eroi:**

I Giocatori tirano 2d6+6 per generare le caratteristiche e partono con 35 Punti Personaggio. Il valore base al Tiro per Colpire, Parare e Schivare dei Personaggi è 2.

### **Generazione alternativa delle Caratteristiche:**

Invece che tirare i dadi per le caratteristiche, il master può concedere un certo numero di punti che i giocatori potranno distribuire tra le caratteristiche, assegnando un minimo di 9 Punti ad un massimo di 17. Una volta distribuiti si applicano i normali modificatori razziali ed eventuali tratti.

**Gente Comune:** 78 Punti

**Avventurieri:** 85 Punti

**Eroi:** 90 Punti

### **Esperienza Extra:**

Un'altra regola utilizzabile è quella dell'esperienza extra, garantita dopo la creazione del personaggio. Utilizzando tale opzione, si procede innanzitutto creando normalmente un personaggio (con regole base o varianti). Una volta completato e rifinito, il Master assegna ai PG da 10 a 50 Punti Personaggio da spendere subito ed ottengono 2d6+3 GB aggiuntivi. I personaggi che vengono creati con esperienza extra, ottengono un numero di gradi Abilità aggiuntivi pari al loro valore di Astuzia, a patto che ottengano 50 Punti Personaggio, ne più ne meno.

## Razze Giocabili:

Ogni razza ottiene un Bonus di +1 ed un Malus di -1 alle caratteristiche specificate, più dei Tratti Razziali unici.

Qui di seguito sono elencate le varie razze, la loro descrizione, i relativi bonus razziali e la spiegazione di essi.

La struttura fisica delle razze base è pressoché identica. Esse posseggono arti anteriori dotati di mani con quattro dita, con cui possono maneggiare e manipolare le cose, e due arti posteriori, muniti di zoccoli o zampe, che gli permettono una postura eretta. La struttura corporea in genere differisce tra i maschi e le femmine, inoltre i Pegasi ed Unicorni tenderanno ad esser più bassi ed esili a differenza di Minotauri ed Earth Pony che spesso son molto grossi e pesanti. Gli Alicorni non sono previsti come Razza Giocabile, in quanto essi possiedono un notevole potere che accresce a dismisura nel tempo e possono vivere per Millenni interi. Essi tendono a diventare molto alti e maestosi, assumendo un aspetto sinuoso ma anche regale. Tutti i Personaggi Iniziano con 25 Punti Personaggio o 30 a seconda della razza, come ad esempio i Grifoni ne ottengono 5 Extra alla creazione.

### Età in Base alla Razza:

I Personaggi in genere iniziano con almeno l'età minima della propria razza, anche se nulla vieta di creare personaggi più vecchi. I personaggi di mezza età riducono di 1 la loro Iniziativa ed un singolo attributo fisico, mentre i vecchi, riducono ulteriormente di 1 l'iniziativa e riducono di 1 ogni caratteristica fisica.

Razza	Maturità	Mezza Età	Vecchiaia	Massimale
Asino	19 Anni	50 Anni	70 Anni	95 Anni
Earth Pony	18 Anni	60 Anni	95 Anni	150 Anni
Grifone	17 Anni	35 Anni	50 Anni	60 Anni
Minotauro	19 Anni	70 Anni	150 Anni	200 Anni
Mulo	18 Anni	45 Anni	70 Anni	90 Anni
Pegaso	15 Anni	25 Anni	35 Anni	40 Anni
Pegaso della Notte	16 Anni	30 Anni	40 Anni	50 Anni
Unicorno	30 Anni	150 Anni	300 Anni	450 Anni
Zebra	18 Anni	60 Anni	115 Anni	160 Anni

Può capitare tuttavia che i personaggi possano aumentare le loro aspettative di vita tramite eventi prodigiosi o innaturali, inoltre è comunemente risaputo che in genere maghi e stregoni tendono a vivere ben più a lungo delle persone normali.

### [Regola Opzionale] Personaggi Anziani:

Un giocatore può scegliere di creare un personaggio più vecchio, basandosi sulla tabella soprastante.

In base all'età avanzata, egli otterrà dei modificatori per il proprio personaggio, da tenere in considerazione durante la creazione. Nota che la riduzione delle caratteristiche in questo caso viene sostituita

#### Mezza Età:

Il personaggio riduce di 1 la propria Iniziativa e singola caratteristica fisica. Ottiene 10 Gradi Abilità Extra e 10 Punti Personaggio Extra. Può portare una singola abilità a 10 gradi, anziché solo a 5.

Se possiede il Talento Magia Arcana, Magia Naturale o Stregoneria, ottiene 1 Incantesimo di Grado Competente Extra.

#### Vecchiaia:

Il personaggio riduce di 2 la propria Iniziativa, mentre le caratteristiche fisiche vengono tutte ridotte di 1, tranne una che viene ridotta di 2 (a scelta del giocatore). Ottiene 20 Gradi Abilità Extra e 20 Punti Personaggio Extra. Può portare due Abilità a 10 Gradi. Se possiede il Talento Magia Arcana, Magia Naturale o Stregoneria, ottiene 2 Incantesimi di Grado Competente Extra.

# AsiNo

*Gli Asini sono creature di aspetto simile ad un Earth Pony, anche se posseggono un muso prominente, orecchie più lunghe e grosse narici. A differenza delle comuni specie di Pony, gli asini hanno una colorazione del manto che spazia da varie tonalità di grigio a varie graduazioni di marrone. Sono l'unica razza equina, insieme ai Muli, che non ottiene alcun Cutie Mark, anche se non sembrano molto interessati ad averlo. Sono inoltre famosi per la loro notevole capacità di trasportare carichi molto pesanti e di esser fortemente testardi o scontroso con gli estranei. Ciononostante riescono a convivere assieme alle altre razze, purché quest'ultimi non si intromettano in faccende personali. Di corporatura tendono ad essere larghi e pesanti, sia maschi che femmine e in genere non sono molto alti, anche se tendono ad esserlo più della media dei pegasi. Benché siano spesso molto pazienti, sono comunque rinomati per esser capaci di serbare rancore molto a lungo, verso coloro da cui subiscono un torto od un offesa.*



**Bonus Caratteristiche:** COS o FDV

**Malus Caratteristiche:** DES o AST

**Tratti Razziali:**

Considera il suo valore di Forza più alto di 2 punti per determinare il carico trasportabile

Distacco Magico, Nessun Cutie Mark,  
+5% a Contrattare e Percepire Intenzioni,

-5% Diplomazia e Ingannare

Inizia con 30 Punti Personaggio

**Altezza Media:** Tra gli 1,60 e 1,75 mt

**Linguaggio Iniziale:** Lingua/Dialetto del Regno d'Origine

**Distacco Magico:**

Gli Asini non possono ottenere talenti per lanciare incantesimi.

*By Aeritus*

**Cenni Storici:**

Al pari degli earth Pony, gli Asini non han una cultura storica propria, in quanto semplicemente essa è parte della storia comune dei regni in cui essi vivono.

**Cultura:**

Di natura laboriosa come gli Earth Pony, sono spesso considerati molto seri persino dagli Unicorni, tendendo inoltre ad avere un senso dell'umorismo piuttosto particolare, che spesso sfocia nel cinismo. Nonostante tutto sono comunque molto affidabili e difficilmente tradiranno le aspettative dei loro amici o alleati. Gli asini tendono ad essere molto tradizionalisti e ad avere un profondo rispetto per il proprio nome di famiglia o di clan. Essi cercano sempre di dimostrarsi membri capaci e produttivi all'interno della comunità in cui vivono, benché talvolta diventano troppo zelanti nel loro mestiere. Gli asini raramente intraprendono carriere criminali, tuttavia nel caso succedesse, si dedicherebbero sempre al ramo del commercio e del guadagno, arrivando talvolta ad accumulare notevoli somme di denaro che proteggono con molta cura.

**Nomi:**

Gli asini danno poca importanza riguardo il nome da assegnare ai loro figli, in quanto i genitori han ogni diritto di scelta sui figli appena nati. Essi danno molto più peso al Nome di Famiglia e fanno di tutto per cercare di mantenere alto tale nome o perlomeno di contribuire alla sua importanza. Gli Asini usano nomi propri, invece che nomi basati su concetti o cose come fan le altre razze equestri, anche se talvolta tendono ad utilizzare dei soprannomi. Coloro che disonorano il proprio nome di famiglia vengono cacciati dai Capi Famiglia e non verranno più considerati parte di essa, a meno che non riescano a redimersi in qualche modo ma fino ad allora, avranno un solo nome.

# EARTH PONY

*Gli Earth Pony sono creature dalla costituzione forte e robusta ed sono una delle razze più comuni dei Regni Equestri. La differenza tra maschi e femmine è spesso nell'altezza, in quanto i maschi tendono a crescere molto ed a sviluppare una notevole massa muscolare, le femmine invece tendono ad esser più larghe, specialmente sui fianchi, ma non han certo carenza di muscoli, se allenate. Un tratto che li contraddistingue sono le grosse dita tozze, tipica della loro sottospecie, cosa che a volte gli rende difficile maneggiare oggetti minuti o meccanismi delicati. La colorazione del manto, della criniera e della coda può essere di qualunque tipo, anche se comunque le colorazioni più comuni comprendono variazioni di arancio e rosso (spesso molto accesi), ma anche marrone, grigio, verde e lavanda.*



**Bonus Caratteristiche:** FOR o COS

**Malus Caratteristiche:** SAG o MAN

**Tratti Razziali:**

Considera il suo valore di Forza più alto di 1 punto per determinare il carico trasportabile, inoltre può trascinare fino a cinque volte il suo carico massimo.  
+5% alle prove di Artigianato (Uno Qualsiasi), -5% Maneggiare Congegni  
Inizia con 30 Punti Personaggio

**Altezza Media:** Tra gli 1,65 e 1,85 mt

**Linguaggio Iniziale:** Lingua/Dialetto del Regno d'Origine

**Cenni Storici:**

Gli Earth Pony non han una vera storia personale, in quanto essi semplicemente si rifanno alla storia dei regni in cui vivono. Uno dei personaggi storici di maggior spicco è sicuramente Puddinghead, capo della tribù di Earth Pony che in antichità aiutò a fondare quello che oggi è il regno di Canterlot, supportato dalla sua fida assistente Smart Cookie.

**Cultura:**

Essendo la razza più comune dei Regni Equestri, gli Earth Pony in genere costituiscono la forza lavoratrice base di ogni villaggio o città che sia. Caratterialmente gli Earth Pony tendono ad essere molto pratici e dediti al lavoro quasi quanto gli Asini, anche se ciò in genere è influenzato dalla regione di provenienza e dal luogo di origine. Hanno una naturale propensione nel costruire oggetti atti ad aiutare nelle loro mansioni e nel lavoro, oppure nel migliorare quello che già hanno.

**Nomi:**

Generalmente essi posseggono nomi legati alla natura, al lavoro o alla terra e sono generalmente intesi come nomi di buon auspicio. Nulla impedisce ai genitori di assegnare nomi diversi a seconda della situazione, anche se ciò è meno comune. I nomi pratici (o modesti) son spesso ben visti e favoriti.

*Esempi di Nomi da Orfano:*

*Grey, Handle, Ivy, Leaf, Meadow, Seed, Snail, Snips, Stone, Twig*

# GRIFONE

*I Grifoni posseggono l'aspetto di grandi uccelli rapaci dal corpo felino. Essi sono una razza fiera e combattiva, anche se possiedono una certa competitività simile a quella dei Pegasi, con cui spesso vanno d'accordo. Oltre alla capacità di Volare, essi sono muniti di artigli che possono utilizzare nei casi disperati per difendersi, quindi disarmare un Grifone non lo renderà di certo meno pericoloso. La colorazione del manto leonino spazia da vari sfumature di marrone, ocra, bianco e nero, anche se esistono varianti tigrate o maculate, tipiche del sud, oppure quasi totalmente bianche, tipiche delle regioni fredde, anche se in genere i Grifoni preferiscono territori con un clima caldo o temperato. Benché essi siano meno veloci durante il volo, rispetto ai pegasi, compensano in una maggiore resistenza fisica e nonostante siano spesso fieri (o testardi) talvolta tendono ad esser molto avventati o facili alla collera.*



**Bonus Caratteristiche:** COS o FDV

**Malus Caratteristiche:** SAG o MAN

**Tratti Razziali:**

Ali, Artigli, Distacco Magico, Passione per l'Oro, Temerari, Vita Grama, +5% Muoversi Furtivamente e Osservare, -5% Diplomazia e Nuotare  
Inizia con 25 Punti Personaggio,

**Altezza Media:** Tra gli 1,55 e 1,75 mt

**Linguaggio Iniziale:** Dialecto Regionale o l'da Yazyk

**Distacco Magico:**

I Grifoni non possono ottenere talenti per lanciare incantesimi, tranne le Sfingi (vedi sezione Tratti Razziali).

**Ali:**

I Grifoni seguono le stesse regole per il volo dei Pegasi, tranne per il fatto che la loro velocità di volo è di soli 12 metri. Vedi pagina 171 per maggiori dettagli.

**Artigli:**

I Grifoni posseggono degli artigli naturali, quindi possono infliggere danni letali anche con gli attacchi senz'armi, con una probabilità di Critico del 22% e possiedono la Regola Piccolo. I Grifoni sono automaticamente competenti nei loro artigli.

**Passione per l'Oro:**

I Grifoni sono famosi per la loro passione per l'oro ed adorano ammassare ricchezze di tale materiale. I Grifoni danno poco peso a gemme e pietre preziose, anche se riconoscono che possono rivenderle a caro prezzo ad altre creature, soprattutto pony o Diamond Dogs. Un grifone sarà sempre più interessato ad una ricompensa monetaria, che ad altre soluzioni o a commerciare con danaro. Le creature che tentano di Contrattare con un Grifone, senza offrire dell'oro o monete d'oro, ottengono un -10% alle prove di Convincere e Contrattare, a discrezione del Master.

**Temerari:**

I Grifoni sono rinominati per il loro carattere agguerrito e di affrontare eventi terribili senza pensare alle conseguenze. Essi ottengono sempre un bonus di +5% alle prove contro Paura e Terrore

**Vita Grama:**

Originari di Griffonstone, luogo oramai in rovina e decadimento, i Grifoni sono generalmente creature serie o spesso astiose verso tutti. I Grifoni considerano il Talento di Competenza negli Artigli Rinforzati come se fossero Armi ad una Mano e non come Armi Esotiche. I Grifoni non ottengono alcun Cutie Mark.

**Cenni Storici:**

Anticamente i Grifoni erano un popolo forte e fiero, dedito ad ammassare molte ricchezze ed alle conquiste militari. Fu solo con il ritrovamento del potente artefatto noto come Idolo di Boreas, che essi si elevarono culturalmente sotto il regno di Re Grover, diventando ben presto importanti quasi quanto i Crystal Ponies. Ma durante il regno di Re Guto l'Idolo venne rubato dalle sale reali e perduto per sempre nell'Abysmal Abyss durante il tentativo di recuperarlo. Ciò segnò l'inesorabile declino di quella che un tempo era una razza potente e rispettata, in quanto tale oggetto teneva a freno la naturale cupidigia dei grifoni. In un tentativo disperato di dimostrare che fosse ancora potente Re Guto stipulò un'alleanza con il terribile Razor Mane, un feroce signore della Guerra Diamond Dog, ed invasero i regni equestri cogliendoli completamente di sorpresa. La guerra che ne scaturì fu lunga e logorante per entrambe le parti, in quanto generali grifoni soccombevano all'ossessione per l'oro e talvolta si combattevano tra di loro per conquistare maggior prestigio. Stanco ed amareggiato, Re Guto tentò di persuadere Razor Mane a rinunciare alle conquiste e di intavolare dei negoziati con il regno di Canterlot, ma venne misteriosamente assassinato nei suoi alloggi senza lasciare alcun erede. Con la morte di Re Guto, il regno dei Grifoni crollò definitivamente, costringendoli a sparpagliarsi per i regni equestri, vivendo come mercenari o lavoratori.

**Cultura:**

L'unica cosa che conta per un grifone è l'oro. Essi non sempre danno molta importanza all'onore, alla famiglia o l'amicizia anche se ciò cambia da individuo ad individuo. Essi mantengono comunque un loro aspetto del loro antico retaggio e spesso intraprendono una carriera militare o che comunque coinvolga l'uso di armi e di sana violenza.

I grifoni artigiani sono spesso fabbri, corazzai ma anche gioiellieri piuttosto abili mentre i loro mercanti tendono a vendere qualunque tipo di prodotto (anche scadente) su cui riescono a metter sopra i loro artigli, talvolta anche a prezzi disonesti e con metodi illegali. Quest'ultimi sono i principali concorrenti degli Asini e tra le due razze non scorre buon sangue per tali motivi.

**Nomi:**

I grifoni trovano stupido dare nomi composti da due parole come spesso vedono fare alle razze equestri, ne sembrano interessarsi ai nomi di famiglia se non nei casi delle antiche famiglie nobiliari. Per questo motivo, è raro che un grifone abbia un cognome, mentre i nomi sono spesso corti o comunque dal suono duro e pratico.

*Esempi di Nomi:*

*Borr, Dronn, Gilda, Greta, Gruff, Pietr, Hans, Kurov, Olga, Serj, Varr, Vladimir*

# MINOTAURO

*Grandi e Massicci, talvolta più di un Earth Pony, i minotauri sono una razza fiera ed antica. Nonostante la loro mole, i minotauri sono generalmente creature pacifiche se lasciati in pace, ma sono anche famosi per la loro collera quando si lasciano prendere dall'ira. Benché la loro somiglianza con mucche e buoi abbia spesso generato infiniti dibattiti teologici e filosofici, essi si ritengono ovviamente al di sopra delle semplici bestie da soma, e molto spesso, molti di loro non vedono alcun legame se non la somiglianza. Essi tendono ad avere manti di tonalità che spaziano dal marrone, il grigio ed il blu, mentre quelli originari dell'Isola delle Nebbie tendono ad avere folte manti arancioni, a differenza dei normali minotauri che in genere son di pelo più corto.*



**Bonus Caratteristiche:** FOR o SAG

**Malus Caratteristiche:** DES o MAN

**Tratti Razziali:**

Ottiene un +1 al suo Valore Base di Lotta (Forza), Antica Civiltà, Distacco Magico, Lento e Costante, Nessun Cutie Mark, +5% alle prove di Convincere, -5% alle prove di Contrattare  
Inizia con 25 Punti Personaggio

**Altezza Media:** Tra 1,70 e 2,00 mt

**Linguaggio Iniziale:**

Alto Canterlottiano o Lingua del Regno d'Origine o Nisian

**Antica Civiltà:**

I Minotauri sono famosi per esser, assieme ai Crystal Ponies ed ai Sabiti, una delle più antiche civiltà ancora esistenti. Studiosi rinomati, il loro livello di Educazione in genere è alto anche tra le persone comuni, in quanto le scuole sono obbligatorie per tutti. Un personaggio minotauro, può dunque scegliere di sostituire uno dei Talenti Gratuiti, ottenibili durante la scelta di Carriera, con un qualsiasi Grado di Educazione egli preferisca o ridurre di 5 Punti il costo del Talento di Educazione, ma solo nella fase di Creazione.

Essi inoltre possono scegliere di ottenere un +5% ad una qualsiasi abilità di Artigianato o di Intrattenere.

I Minotauri possono considerare il Talento di Competenza nei Caestus come se fossero Armi ad una Mano e non come Armi Esotiche.

**Distacco Magico:**

I Minotauri non possono ottenere talenti per lanciare incantesimi, tranne i Lammasu (vedi sezione Tratti Razziali).

**Lento e Costante:**

Benché siano rinomati per il loro carattere diretto, molti luoghi comuni li dipingono come creature facili all'ira. In realtà i minotauri spesso scelgono sempre con cura come agire in base alla situazione, talvolta valutando attentamente il quadro generale delle cose. I minotauri subiscono un -1 al loro valore di Iniziativa ed hanno un valore di movimento base pari a 7,5. Essi non subiscono alcuna penalità aggiuntiva al movimento dato dalle armature medie, mentre quelle pesanti lo riducono di 1,5.



**Cenni Storici:**

Originari dell'Isola di Minos, i Minotauri sono una delle razze più antiche, assieme ai Sabiti ed ai Crystal Ponies, anche se quest'ultimi sono oramai scomparsi da secoli. Dal declino del Regno di Cristallo ed alle successive Guerre di re Sombra, i Minotauri hanno visto le loro opportunità di commercio con i Crystal Ponies scemare, causando gravi perdite finanziarie. Inesorabilmente l'isola di Minos un tempo fiorente, venne abbandonata da molti dei suoi abitanti anche a causa delle preoccupanti attività vulcaniche nella zona che culminarono in una particolarmente violenta eruzione a catena che distrusse diverse città costiere. Molti fuggirono dalle loro antiche dimore, trovando asilo presso il regno di Canterlot e sparpagliandosi nei vari regni equestri, integrandosi con poche difficoltà all'interno delle loro società.

**Cultura:**

Nell'antichità molti Minotauri erano filosofi o grandi pensatori, anche se essi non disdegnavano affatto l'esercizio fisico e l'arte. Tuttavia con il lento decadimento della loro civiltà legata a quella dei Crystal Ponies, molti di essi si sono trasferiti nelle terre equestri in cerca di un nuovo inizio, adattandosi perfettamente alle nuove culture con cui entravano in contatto, altri invece si adattarono alla vita selvaggia, soprattutto nelle regioni fredde più a nord dove essi possono esser messi alla prova ogni giorno da nuove insidie. I minotauri in genere allenano sia il corpo che la mente, anche se spesso si focalizzano su uno dei due concetti, senza mai tralasciare troppo l'altro. Amanti delle attività di atletica sono rinomati per aver creato varie competizioni e tornei famosi in tutti i regni, oltre che ad opere d'arte piuttosto particolari.

Un'altra attività favorita dai Minotauri è il confronto a parole, spesso durante una trattativa, una disputa o in qualunque momento vi siano delle opinioni contrastanti. Benché per loro spesso sia più una cosa che fanno per semplice diletto, senza una vera presa di posizione, tale cosa è tipicamente detestata dalle altre razze siccome spesso si tramuta in una perdita di tempo.

**Gli Yak:**

Natii delle gelide distese del Forzen North, gli Yak sono considerati una sottorazza più forte e brutale di minotauri che vive in una regione montana chiamata Yakyakistan. Gli Yak sono facili all'ira ed alla guerra e sono soliti formare piccole bande di guerra per poi scendere nei territori limitrofi dei regni equestri per causare danni o attaccar briga con chiunque capiti loro a tiro. Nell'antichità essi talvolta combattevano per Re Sombra o contro di esso, in base al volubile umore dei loro capi tribù. Nell'era odierna essi sono spesso evitati, anche se alcuni di loro talvolta trovano lavoro come mercenari o guardie del corpo presso i ricchi Jarl del Regno del Nord.

**Nomi:**

I Minotauri in genere hanno un'ampia scelta di nomi. Essi talvolta si adeguano alle usanze dei luoghi in cui vivono, quindi è facile trovare Minotauri con nomi composti due parole, come per le razze equine, o nomi semplici.

# MULo

*I muli nascono dall'unione tra un Asino ed una Earth Pony (e viceversa), anche se in alcuni casi nascono da unioni con Pegasi ed Unicorni o addirittura Zebre, sebbene sia molto raro. Essi sono meno cocciuti e testardi rispetto agli Asini ma posseggono una notevole costituzione ed un'innata resistenza alle malattie. L'aspetto è simile a quello di un asino, anche se talvolta più sgraziato oppure più simile a quello di un earth pony. Come gli asini essi non guadagnano alcun Cutie Mark, ma ciò non sembra dargli problemi. Una delle altre peculiarità che posseggono è che ogni Mulo nasce sterile, tuttavia ciò non sembra scoraggiarli nel trovare un/a compagno/a con cui passare il resto della propria vita. La colorazione è simile a quella degli Asini, anche se spesso tendono ad avere colori chiari. Essi in genere sono molto tranquilli e non danno troppo peso ad offese o sberleffi da parte degli altri, spesso a causa del loro aspetto o delle loro origini.*



**Bonus Caratteristiche:** COS

**Malus Caratteristiche:** SAG

**Tratti Razziali:**

Considera la propria Forza maggiore di 1 per determinare il peso trasportabile e trascinabile

Distacco Magico, Nessun Cutie Mark, Resistente alle Malattie ed ai Veleni, +5% Diplomazia, -5% Autorità

Inizia con 30 Punti Personaggio

**Altezza Media:** Tra gli 1,65 e 1,80 mt

**Linguaggio Iniziale:** Dialecto Regionale

**Distacco Magico:**

I Muli non possono ottenere talenti per lanciare incantesimi, tranne Mago Combattente.

**Resistente alle Malattie ed ai Veleni:**

I Muli ottengono un Bonus di +15% alle prove di Costituzione per resistere alle Malattie, ai Veleni ed alle esalazioni tossiche o velenose ed un +10% agli Shock Test (Veleno).

**Posizione Sociale:**

Benché si rendano estremamente utili come meglio possono, i Muli occupano il gradino più basso nelle società Equestri.

Coloro che tuttavia ottengono posizioni di prestigio verranno considerati di meno rispetto ad altri con cariche simili.

Tipicamente essi diventano molto fedeli alle figure paterne o materne con una spiccata personalità, oppure devoti ai datori di lavoro per cui lavorano senza sosta al massimo delle loro capacità. Ciò è spesso causato dalla loro insicurezza o dalla difficoltà nell'inserirsi nella società, in quanto nella cultura degli Asini essi sono visti spesso come un onta o come qualcosa di poco gradito, siccome essi non possono avere figli e quindi sono impossibilitati a portare avanti il nome di famiglia. Gli Earth Pony sono meno severi su questo aspetto, tuttavia nemmeno loro danno molta considerazione ai muli così come le altre razze equine, a parte le zebre, che semplicemente non vedono alcuna differenza.

**Cultura:**

I muli non hanno una vera cultura. Essi generalmente si associano alla cultura degli Asini, che spesso è molto severa nei loro confronti, data la loro impossibilità di avere eredi. Spesso vengono chiamati con nomi semplici e singoli inoltre, essi non posseggono un Nome di Famiglia, se non in rari casi. Ciò serve sia per aiutare a differenziarli dagli Asini, che a ricordarne il loro posto nella società. Coloro che vivono con i loro genitori Pony, a volte possiedono nomi tipici della loro cultura, ma essi verranno spesso malvisti dagli Asini o Pony più puritani.

**Nomi:**

I Muli hanno sempre nomi singoli che spesso indicano cose o oggetti di poco conto. Ciò è voluto appositamente per poterli riconoscere in caso di dubbio e per indicare il loro status sociale. Coloro che ottengono nomi più modesti o normali sono in genere figli di aristocratici o mercanti.

*Esempi di Nomi:*

*Bog, Clay, Cobble, Doozy, Froggy, Mud, Pebble, Puddle, Rust*

# PEGASO

*Agili e scattanti ma dalla corporatura esile, i Pegasi sono gli unici Pony ad esser dotati di Ali, seppur non sempre ciò gli permetta di volare egregiamente. La loro tipica colorazione prevede variazioni di azzurro o altri colori molto chiari. Solitamente sono la razza più piccola tra le varie presenti, in quanto essi non devono essere troppo pesanti per evitare problemi di volo. La corporatura tra maschi e femmine non varia più di tanto, anche se a volte quest'ultime sono più slanciate.*



**Bonus Caratteristiche:** DES o FDV

**Malus Caratteristiche:** COS o SAG

**Tratti Razziali:**

Ali, Affinità con l'Aria,  
+5% Saltare, -5% Concentrazione e Diplomazia  
Inizia con 25 Punti Personaggio

**Altezza Media:** Tra gli 1,55 e 1,70 mt

**Linguaggio Iniziale:**

Cloudalis o Lingua/Dialetto del Regno d'Origine

**Ali:**

Le ali dei un Pegasi sono la principale caratteristica che li contraddistingue dalle altre razze. Grazie ad esse, i pegasi possono spiccare balzi più lunghi, aiutandosi con una spinta, oppure planare da posti rialzati, senza farsi troppo male. Il volo in s'è è tutt'altra cosa. Se un tempo era più comune per i Pegasi padroneggiare l'arte del volo, con il passare del tempo è divenuta più una pratica elitaria. Imparare a librarsi tra le nuvole richiede un allenamento notevole ed una dieta ferrea, in quanto il soggetto deve restar sempre entro un determinato peso, altrimenti il peso corporeo lo spingerebbe troppo verso il basso o gli sarebbe difficile decollare. Vedi Pagina 171 per maggiori dettagli.

**Affinità con l'Aria:**

I Pegasi sono da sempre considerati avere uno speciale legame con il volo, il vento e le nuvole. Quando volano, ottengono un bonus del 5% alle prove per mantenersi stabili anche se controvento, anche se contro correnti d'aria particolarmente forti o tempeste, questo bonus non ha alcun effetto. I Pegasi possono tranquillamente camminare o adagiarsi a tempo indeterminato sulle Nuvole Solide, tipiche delle Cloudsdales o delle Anomalie Arcane.

Un Pegaso può comunque decidere di oltrepassare la nuvola, superando una prova Media di Mana, anche con solo una parte del corpo. Ottengono un bonus di +10% quando interagiscono con anomalie arcane relative alla gravità o all'aria.

**Cenni Storici:**

In antichità i pegasi erano rinomati guerrieri, spesso al servizio dei Crystal Ponies e talvolta dei Grifoni. La loro naturale propensione ad un apprendimento rapido ed alla innata competitività aiutavano spesso a progredire rapidamente nella carriera militare, nonostante la tipica mancanza di pazienza e strategia tattica spesso richiesta. Una delle figure più famose nella cultura dei pegasi è il Comandante Hurricane, temerario guerriero con molte battaglie sulle spalle ed il suo fido aiutante, il soldato semplice Pansy.

**Cultura:**

I pegasi sono notoriamente considerati delle teste calde estremamente competitivi dalle altre razze. Ciò è in parte vero, in quanto i giovani pegasi in genere si cimentano in ogni sorta di gara per dimostrare chi sia più bravo a fare qualcosa e spesso fanno di tutto per vincere. Un altro fattore che li spinge ad essere sempre attivi è la loro breve prospettiva di vita, rispetto alle altre razze, ma ciò non sembra minimamente scalfirli. Molti pegasi adorano cimentarsi in competizioni atletiche o di combattimento. Molti pegasi vivono nelle Cloudsdales, antiche città sospese nei cieli tramite potenti magie oramai dimenticate, eredità di un tempo in cui essi servivano l'Impero di Cristallo.

**Nomi:**

Essi tendono ad aver nomi spesso legati all'aria, alla velocità o al fuoco, per via della loro innata passione. Un giovane pegaso può guadagnare un nuovo nome o un'aggiunta al proprio in caso esso riesca a dimostrare di possedere una dote particolare o esser davvero temerario.

*Esempi di Nomi da Orfano:*

*Cinder, Dizzy, Draft, Dust, Ember, Feather, Fog, Moody, Scootaloo*

# PEGASO DELLA NOTTE

*Nessuno conosce la vera storia delle origini dei Pegasi della Notte o del perché essi si trovano prevalentemente nel sottosuolo. Per secoli interi, la loro esistenza era considerata un mito o conosciuta solo da pochi eruditi, ed essi evitarono troppi contatti con la superficie, limitandosi a commerciare o guerreggiare con i Diamond Dogs che condividevano il loro stesso habitat. Cacciatori rinomati e temuti, negli ultimi secoli molti di loro hanno iniziato ad accettare la civiltà e lo stile di vita Canterlottiano mostratogli da Princess Luna, restando pur sempre fedeli alle loro tradizioni sulla caccia, anche se alcune tribù preferiscono restare sotto terra. I Pegasi della Notte, come suggerisce il nome, hanno un aspetto che potrebbe ricordare quello dei Pegasi, se non fosse che le loro ali ricordano quelle dei pipistrelli e che in generale presentano una criniera irsuta e spesso tendente al nero, donandogli un aspetto feroce. Di norma i Pegasi della Notte hanno una colorazione del manto dai toni scuri, cui sono predominanti il blu, il grigio o il beige. Il comportamento varia in base al luogo d'origine, dove se coloro che vivono tutt'ora sottoterra tendono ad esser estremamente sospettosi ed elusivi con gli estranei (se non talvolta ostili), quelli che hanno abbracciato la modernità sono talvolta l'opposto, pur mantenendo una sorta di ambiguità o aura di mistero oppure sviluppando un certo umorismo cinico. Il Regno dell'Est è l'unico che presenta un'alta concentrazione di Pegasi della Notte e dove essi ricoprono anche cariche o ruoli importanti nella società. Negli altri regni non sono affatto ben accetti o addirittura temuti.*



**Bonus Caratteristiche:** COS o AST

**Malus Caratteristiche:** SAG o FOR

**Tratti Razziali:**

Aspetto Feroce, Nati Sottoterra, Visione Crepuscolare, Vita Grama, +5% Ascoltare, +5% Muoversi Furtivamente, -5% Contrattare e Intrattenere, Inizia con 30 Punti Personaggio

**Altezza Media:** Tra gli 1,60 e 1,75 mt

**Linguaggio Iniziale:**

Bergarter o Dialecto Regionale

**Aspetto Feroce:**

I Pegasi della notte sono famosi per il loro aspetto quasi animalesco, e spesso tendono ad accentuarlo con particolari acconciature o vestiario. Essi ottengono un bonus di +5% ad Intimidire ed Autorità nei confronti delle altre razze, ma subiscono anche un malus di -5% alle prove di Diplomazia, Convincere ed ad eventuali prove che si basano anche sull'aspetto del personaggio, sempre nei confronti delle altre razze.

**Nati Sottoterra:**

I secoli passati nell'isolamento di caverne e nel Sottosuolo, han modificato notevolmente i Pegasi della Notte. Innanzi tutto le loro ali si sono ridotte nel corso del tempo, in quanto non sempre avevano possibilità di librarsi in volo. Tuttavia negli ultimi secoli ne nascono sempre più capaci di volare, grazie al loro ritorno in superficie. Di base un Pegaso della Notte non può Volare, ma le piccole ali garantiscono un +2% alle prove di Destrezza per mantenersi in equilibrio (tale bonus non si conta nel caso il Pegaso della Notte abbia il Tratto Ali Robuste).

**Visione Crepuscolare:**

Grazie al loro retaggio sotterraneo, i Pegasi della Notte riescono a veder molto più lontano del normale in zone di scarsa luce, l'importante è che comunque vi sia una fonte di luce forte come una torcia o più.

In termini di gioco, essi raddoppiano la distanza di visuale fornita dalle zone di luce fioca o ne aggiungono 3 mt in caso sia assente, purché vi sia comunque una fonte di illuminazione.

### **Vita Grama:**

Abituati ai duri rigori della vita sotterranea, i Pegasi della Notte sono generalmente creature serie o spesso diffidenti verso tutti. Essi non guadagnano alcun Cutie Mark, anche se esso può esser ottenuto successivamente o tramite un talento razziale, a discrezione del Master. I Pegasi della Notte considerano il Talento di Competenza nelle Lame Notturme come se fossero Armi ad una Mano e non come Armi Esotiche.

### **Cenni Storici:**

Nella cultura tribale dei Pegasi della Notte non si parla molto delle loro origini, tuttavia è possibile recuperare informazioni frammentarie dai vari racconti tramandati oralmente ed alcune delle loro leggende.

Secondo le loro tradizioni orali, essi anticamente erano pegasi normali che decisero di scendere nel sottosuolo a combattere la Grande Ingannatrice, dopo che essa rubò loro una stella. Il sottosuolo era comunque un luogo oscuro e pericoloso, ed essi dovettero scendere a patti con le tenebre per poter sopravvivere e cacciare i figli della Grande Ingannatrice. Tale figura viene spesso raffigurata come una sorta di regina insetto dai grandi occhi luminosi e dal corpo sinuoso ma al tempo stesso contorto. Dopo la fine della guerra contro Re Sombra, fu Princess Luna ad interessarsi a questa razza dimenticata ed a imporsi perché i Pegasi della Notte venissero riconosciuti all'interno della Civiltà Equestre. Solamente durante la Guerra contro Re Guto e Razor Mane, i Pegasi della Notte dimostrarono il loro valore vincendo molti scontri e sortite lampo mirate a fiaccare i nemici in ritirata. La svolta avvenne quando Razor Mane venne sconfitto all'interno della sua roccaforte, mentre gli eserciti di Canterlot la assediavano oramai da mesi. Secondo la storia, fu Princess Luna in persona a sconfiggere Razor Mane nella sala del suo trono, anche se durante il periodo della guerra essa si celava dietro un falso nome, che poi sarebbe stato temuto nei secoli successivi: Nightmare Moon.

Ancora oggi i Pegasi della Notte vedono nella Principessa della Notte una figura che riunì la loro razza e gli permise di elevarsi dalle loro tradizioni primitive, benché riuscendo a mantenerle vivide. Il suo successivo cambiamento che la portò a diventare Nightmare Moon portò comunque dei benefici alla loro razza, in quanto la nuova Sovrana della Notte li mantenne tra i suoi favoriti.

### **Cultura:**

La cultura dei Pegasi della Notte si divide in due linee di pensiero.

Originariamente i Pegasi della Notte erano rinomati cacciatori del sottosuolo. Dato l'ambiente duro ed inospitale, essi focalizzavano la maggior parte della loro vita sulla caccia o sulla protezione della tribù cui facevano parte. Coloro che si dimostravano guerrieri abili e scaltri cacciatori, in genere venivano tenuti in alta considerazione, ed una volta raggiunta una certa età iniziavano ad insegnare ai più giovani ed a occuparsi del resto della tribù, anche se raggiungere una veneranda età era piuttosto raro. Coloro che non facevano parte di una tribù spesso formavano piccoli gruppi di caccia che si spostavano senza meta, fermandosi spesso nei villaggi altrui portando in dono una parte della propria cacciagione e restando giusto il tempo per recuperare le forze o sanare le ferite, per poi ripartire verso nuovi territori. Tale comportamento era accettato di buon grado e spesso incoraggiato, in quanto permetteva che alcuni membri della tribù si unissero a tali gruppi o che alcuni di essi ne entrassero a far parte se vi si trovavano bene. L'ascesa di Princess Luna permise ai Pegasi della Notte di elevarsi da semplici comunità tribali, forgiando guerrieri formidabili e cacciatori impareggiabili. Tuttavia con il passare degli anni e l'avvento del cambiamento che la tramutò in Nightmare Moon, la principessa della notte instaurò una cultura Matriarcale, dato che secondo la tradizione erano le madri ad esser più affini alla Luna, in quanto essa rappresentava la maternità. Benché le comunità o villaggi più piccoli in genere erano sotto la tutela di una singola matriarca, spesso una figura anziana e saggia, quelle più grandi spesso erano guidate da un gruppo di Matrone, che formavano un consiglio di tre o quattro persone. Dopo la Guerra delle Sorelle, tale tradizione è in parte cambiata. Benché le figure delle Matrone siano sempre tenute in grande considerazione, alcune Città o Fortezze sono comandate da un'unica figura nobiliare, ove le Matrone occupano il ruolo di Consiglieri Personali. Benché i pegasi della Notte siano spesso freddi e poco inclini a socializzare con le altre razze, essi mostrano sempre rispetto ai combattenti e cacciatori delle altre razze che si dimostrano degni o capaci e non vedono di buon occhio le persone arroganti. Spesso fanno apposta nel mantenere una certa aura di mistero rispetto agli estranei, mentre in altri casi, semplicemente sono del tutto disinteressati a ciò che accade fintanto che non li riguarda direttamente o coinvolga la loro comunità o gruppo. Ciò nonostante sono soliti collaborare almeno lo stretto necessario se fanno parte di gruppi d'avventurieri o ad impegnarsi quando iniziano a fidarsi di essi, in quanto anticamente un fallimento poteva portare a patire la fame o a soccombere ai nemici. I Pegasi della Notte sono soliti aver sempre un occhio di riguardo per bambini e donne incinte di qualunque razza, in quanto essi sono considerati i protetti della Luna e della Principessa della Notte.

### **Nomi:**

I Pegasi della Notte prediligono nomi corti o seri. Essi non hanno nomi di famiglia ma nomi di Clan o Tribù alle quali appartengono. Generalmente prediligono nomi relegati alla notte, al mistero, ai colori scuri, alla caccia o alle emozioni negative. Coloro invece che vivono nelle città talvolta usano nomi propri, tipici della regione d'appartenenza. A differenza della cultura Equestre, gli orfani possiedono nomi come tutti, in quanto tale fattore non influenza in alcun modo la loro posizione sociale.

# Unicorno

*Il nome degli Unicorni deriva dal fatto che essi posseggono un Corno al centro della fronte. Questa caratteristica e segno distintivo, permette agli unicorni di incanalare e lanciare magie fin dai primi mesi di nascita, anche se spesso a quell'età, si traduce spesso in manifestazioni casuali minori. In genere gli unicorni sono creature più dedite alle arti, alla creazione o progettazione di cose e ovviamente, alla Magia. Tipicamente vengono visti come snob dalle altre razze o leggermente temuti per via della possibilità di lanciare magie, anche se in genere un Unicorno medio usa relativamente poco la propria dote naturale, se non per lo stretto necessario. Lo studio e la pratica della magia richiedono anni e molti sacrifici, quindi in genere, la maggior parte degli Unicorni preferisce accontentarsi di una conoscenza base delle proprie capacità.*

*Gli Unicorni tendono spesso ad essere più esili e meno propensi alle attività fisiche, anche se non sono rari coloro che cercano di compensare facendo esercizi fisici quotidianamente, per mantenersi in forma.*

*Le tipiche colorazioni comprendono variazioni di Blu, Verde, Viola e Bianco.*



**Bonus Caratteristiche:** FDV o MAN

**Malus Caratteristiche:** COS o FOR

**Tratti Razziali:**

Impiegano meno tempo ad apprendere nuovi incantesimi

+3 Punti Magia, Corno, Telecinesi Minore

+5% Autorità, -5% Sopravvivenza

Inizia con 25 Punti Personaggio

**Altezza Media:** Tra gli 1,60 e 1,75 mt

**Linguaggi Tipici:** Alto Canterlottiano o Canterlottiano

**Corno:**

La parte del corpo più preziosa di un Unicorno è, appunto, il suo corno. Tramite esso egli riesce a canalizzare e manipolare, con il giusto addestramento, la trama arcana. Inoltre, grazie alla particolare sensibilità dello stesso ed alla loro naturale affinità con la magia, essi hanno maggiore facilità nel percepire le aure arcane o semplicemente nel notare eventi o fluttuazioni della stessa. Danneggiare o addirittura spezzare il corno di un unicorno provocherà un dolore acuto oltre ad un tremendo shock, ma fortunatamente, la struttura esterna è fatta in osso. Gli Unicorni sono gli unici, al di fuori di Sabiti e Crystal Ponies, che possono acquistare il Talento Magia Arcana. Un Unicorno, è sempre considerato avere una Mano Libera extra quando lancia incantesimi, quindi può lanciare normalmente incantesimi che richiedono entrambe le mani libere, nonostante impugnò un'arma o un oggetto in una delle due mani. Un Unicorno è dunque sempre considerato possedere la Capacità di Lanciare Incantesimi, anche se non apprende alcun Talento di Magia. Un unicorno può equipaggiare un Anello sul proprio corno, invece che al dito, come alternativa a patto che non indossi un elmo che non abbia lo spazio necessario per tenerlo. Se l'unicorno indossa tre Anelli Incantati o Magici in questo modo, uno di essi non funziona a discrezione del master oppure quello di minor potere. Gli anelli maledetti vengono sempre considerati di maggior potere, e non si disattivano se non tramite gli appositi rituali o magie.

### **Telecinesi Minore: 1 Punto Magia. Consumo Stabile [Arcano, Forza]**

Fin dalla tenera età, i giovani unicorni manifestano la comparsa di poteri casuali, che mano a mano spariscono, con la maturazione del giovane puledrino. Dopo la fase neonatale, i piccoli unicorni iniziano a sfruttare una sorta di legame naturale con la magia, creando un effetto di telecinesi, seppur minore, che utilizzeranno per tutta la vita. Il personaggio, quando sfrutta la Telecinesi Minore, può sollevare e manipolare senza problemi oggetti molto piccoli o comunque leggeri, come ad esempio fiale, frutti di piccole/medie dimensioni pergamene e libri non troppo grandi. Tuttavia egli non può lanciare altri incantesimi fintanto che la Telecinesi è attiva. La telecinesi è un effetto magico, ma per un soggetto adulto, non richiede alcuno sforzo di concentrazione ed è assolutamente naturale. Attivare la Telecinesi Minore viene dunque considerato un'azione gratuita, tuttavia se si dovessero subire danni o si cercasse di fare più cose contemporaneamente, il personaggio dovrebbe effettuare delle prove di Concentrazione di difficoltà Media o Difficile a seconda del caso. Essendo un Incantesimo Razziale, esso non viene influenzato dalla probabilità di Fallimento d'Incantesimo provocato dall'indossare Armature. Nota che quando un Unicorno utilizza la Telecinesi, sia il suo corno che l'oggetto o gli oggetti influenzati vengono avvolti da una leggera aura colorata, solitamente tratto distintivo dell'unicorno stesso. Il colore dell'aura talvolta è lo stesso del manto o della criniera dell'unicorno, anche se in altri casi è semplicemente un colore complementare.

### **Cenni Storici:**

Nonostante siano l'unica razza, oltre ai Sabiti, che riesce a manipolare la magia Arcana, la storia degli unicorni è sempre legata a quella della regione in cui essi vivono. Nonostante vi siano maghi famosi, come il leggendario Starswirl the Bearded, la maggior parte degli unicorni non si impegna più di tanto nello studio della magia. Una figura storica famosa è di certo Princess Platinum, ed il suo consigliere Clover the Clever, famosi per esser stata tra i fondatori del regno di Canterlot. Si dice che molti unicorni discendano dai Crystal Ponies, anche se nel tempo han perduto la loro particolare lucentezza, la capacità magica innata ne è un chiaro esempio, anche se in molti ritengono che le due razze siano imparentate e non discendenti tra loro.

### **Nomi:**

Gli unicorni spesso scelgono nomi legati agli astri ed alle stelle, alla magia o a gemme e diamanti. I loro sono spesso nomi profondi o con una certa nota di poesia o mistero. Essi comunque possiedono sempre un Vero Nome, con cui vengono chiamati alla nascita, ma esso viene solo pronunciato dai membri della famiglia più anziani, dai genitori o dalle persone amate, ma pur sempre raramente. Chiamare un Unicorno con il suo Vero Nome, senza rientrare in una delle categorie sopracitate, equivale ad un grave insulto.

*Esempi di Nomi da Orfano:*

*Blue, Doodle, Glass, Glow, Inky, Mirror, Newt, Pond, Twinkle*



# ZEBRA

Le Zebre sono originarie delle terre del Profondo Sud, un luogo misterioso e poco esplorato. Nonostante posseggano molte caratteristiche in comune con gli Earth Pony, sono spesso più slanciate e dal muso più allungato. Tuttavia il dettaglio che balza all'occhio sono le striature scure sul manto chiaro, anche se non sono rari esemplari che presentano una colorazione inversa. Le Zebre sono creature dalla mente acuta e ferrea volontà, il che spesso le rende enigmatiche agli occhi delle altre razze, cosa che non sembra dargli fastidio. Le più sagge dispensano spesso consigli, aneddoti o metafore, a volte in rima. Sta ovviamente a coloro che ascoltano, interpretare più o meno correttamente le loro parole. I Cutie Mark delle Zebre sono sempre astratti o stilizzati, ma spesso vengono ottenuti solo dalle figure di spicco, quali reggenti, saggi o anziani.



**Bonus Caratteristiche:** SAG o FDV

**Malus Caratteristiche:** DES o FOR

**Tratti Razziali:**

Buon Osservatore, Cultura Esotica, Visione Crepuscolare,  
-5% Autorità,  
Inizia con 30 Punti Personaggio

**Altezza Media:** Tra gli 1,65 e 1,85 mt

**Linguaggio Iniziale:**

(A scelta tra) Arabarenn, Canterlottiano, Sowahli o Shaebii

**Buon Osservatore:**

Le Zebre han una vista ben sviluppata. Questo conferisce loro un +5% alle Prove di Osservare, che non viene perso nemmeno in situazioni di scarsa visibilità o luce (vedi sotto).

**Cultura Esotica:**

Di base le Zebre non ottengono alcun Cutie Mark, in quanto esso non è parte fondamentale della vita di un individuo. Le Zebre considerano il Khopesh come se fosse un'Arma ad una Mano e non come Arma Esotica.

Se durante la Creazione del Personaggio acquistano la Competenza nel Khopesh, possono ottenerlo gratuitamente in sostituzione all'arma da Corpo a Corpo che otterrebbero dalla loro carriera, se presente.

Non può essere rivenduto durante tale fase.

**Visione Crepuscolare:**

A differenza delle altre razze di Pony, le Zebre riescono a veder molto più lontano del normale in zone di scarsa luce, l'importante è che comunque vi sia una fonte di luce forte come una torcia o più.

In termini di gioco, essi raddoppiano la distanza di visuale fornita dalle zone di luce fioca o ne aggiungono 3 mt in caso sia assente, purché vi sia comunque una fonte di illuminazione.

**Cenni Storici:**

Essendo originarie del profondo sud, le Zebre han sempre avuto un problema con i Sabiti, in quanto tale razza spesso schiavizzava i nativi di quelle regioni assieme ad eventuali prigionieri di conquiste militari o incaute spedizioni nelle terre profonde. La struttura tribale delle zebre implica che non han alcun riferimento storico scritto attendibile ed esse si limitano a tramandare oralmente, antiche storie o leggende, che nel tempo possono esser state modificate o colorite con invenzioni di fantasia, come ad esempio il fatto che secondo i miti antichi, i Sabiti nemmeno erano di questo mondo, ma provenivano dalle stelle. Tale argomentazione è ritenuta sciocca e priva di alcun fondamento da molti studiosi equestri, mentre i Sabiti apprezzano l'aura di mistero che tale leggenda comporta. Alcune Zebre sono invece originarie delle Saddle Arabia a cui han abbracciato la società e civiltà e lasciandosi alle spalle le antiche tradizioni tribali.

**Cultura:**

Nella cultura delle Zebre, ogni villaggio è come una sorta di grande famiglia. I piccoli e i neonati vengono tutti chiamati “Figlio” o “Figlia” da ogni membro della tribù ed essi guadagnano il loro nome come rito di passaggio all’età adulta. Che sia il giovane puledro a scoprire il proprio o che sia benedetto così dagli anziani, esso indica la vera natura o la vocazione della Zebra, anche se talvolta è un semplice augurio. Il concetto di Orfano, nella cultura delle Zebre, indica solo un individuo che è stato costretto ad abbandonare la sua tribù o che non ne possiede più una in quanto è l’unico ancora in vita. Nel qual caso egli venga accettato ed accolto in un'altra, non sarà più chiamato Orfano.

## CUTIE MARK

Il Cutie Mark è spesso una parte fondamentale per la vita di molte razze di pony.

Asini, Grifoni, Minotauri e Muli non li ottengono, anche se la cosa non sembra importargli molto. Nella Cultura delle Zebre il Cutie Mark è sì parte della vita di qualcuno, ma non necessariamente è ricercato. Spesso i Cutie Mark sono ottenuti solo dai membri di spicco delle tribù o clan e sono spesso delle figure astratte o stilizzate, che contengono un significato non sempre palese. Nemmeno i Pegasi della notte lo ottengono, anche se alcuni individui, specialmente i più civilizzati, talvolta ne ottengono uno ma raramente, in quanto nemmeno a loro sembra importare più di tanto.

Il Cutie Mark rappresenta il Vero Talento di un Pony, ma ottenerlo non è mai facile ed è sempre una ricerca personale, spesso all'interno di se stessi. Spesso i piccoli Puledri cercano in più modi di ottenere un Cutie Mark il più velocemente possibile, o assillano gli adulti su come possono ottenerli. Fatto sta che nessuno può predire, né tanto meno forzare, la comparsa di un Cutie Mark. Quando infine compare, è uno dei momenti più importanti della vita di un Pony, cosa che lo segnerà per il resto della sua esistenza, in quanto, a volte appare nei momenti incisivi della vita di un puledro. Non possederne uno è spesso motivo di vergogna e di derisione da parte dei più meschini, o comunque apprensione dagli altri. Un adulto privo di marchio potrà addirittura aver problemi a coesistere con una società che prevede che tutti ne abbiano uno, ma questi sono solo gli esempi più comuni. Il termine Blank Flank (Fianco Vuoto) è un modo dispregiativo con cui vengono chiamati coloro che non hanno ancora ottenuto un Cutie Mark. Per fianco ovviamente si intende il lato della coscia, su cui è solito apparire.

Tuttavia, l'uso di vestiti può coprire il Cutie Mark di un Pony, quindi si è soliti creare una toppa, un pezzo di stoffa o un Porta Cutie Mark, per comunque lasciar intendere quale sia senza per forza doversi denudare. Domandare di veder il Cutie Mark di qualcuno può addirittura esser considerato estremamente scortese se non peggio e la falsificazione di Cutie Mark è considerato un reato, in quanto si inganna un potenziale datore di lavoro o può trarre in inganno e creare situazioni che possano danneggiare altri, come ad esempio fingere di esser specializzati nel curare le ferite, mentre non si ha che delle conoscenze basiche.

I Cutie Mark possono essere di qualunque forma e colore. Spesso sono delle semplici illustrazioni o forme geometriche riconducibili ad altro. Non è strano trovare Cutie Marks di forma simile ma con colorazioni differenti o che indichino due cose diverse. Spesso essi possono indicare un'idea od un concetto, che per altri non è immediato o ovvio da capire. Per questo motivo è d'uso comune fare un censimento dei Cutie Marks di ogni abitante di Villaggio o città che sia, per esser sicuri di ritrovarli in fretta in caso di bisogno. Anche qui, mentire sul proprio Cutie Mark è un grave reato.

Infine, a differenza dei Pegasi, Earth Pony ed Unicorni, le Zebre sono solite ottenere i Cutie Mark in modo leggermente diverso.

In alcuni casi tuttavia, alcuni pony decidono di proseguire una strada, nonostante il loro Cutie Mark ne indichi l'attitudine verso un'altra. Spesso comunque cercano di unire in qualche modo le due cose.

L'esempio più palese nello show è Rarity, in quanto nonostante il suo Cutie Mark indichi la capacità di trovare Gemme, lei si dedica con tutta sé stessa alla creazione di vestiti favolosi. Ovviamente riesce ad accomunare le due cose adornando i propri capolavori con gemme e pietre preziose che spesso trova da sé.

Quando si sceglie un Cutie Mark bisogna comunque ricordarsi di creare qualcosa di consono all'ambientazione, vale a dire evitare Cutie Mark di Ruote di Automobili con Strisce Infuocate, Microfoni e quant'altro (anche se, si può avere invece una ruota di Carro con Strisce Fiammanti). Mettersi d'accordo con il proprio Master è consigliato, per evitare fraintendimenti o inutili discussioni durante le partite.

A livello di gioco, un Cutie Mark influisce in modo indiretto, generalmente sulle abilità di un personaggio. Per esempio un Pony con un talento speciale nel crear dolci, potrà creare più facilmente i suddetti, rispetto agli altri (sempre a discrezione del Master)



**Vantaggi del Cutie Mark:**

Se il Cutie Mark viene associato ad un'Abilità, esso garantisce automaticamente 5 Gradi in essa, inoltre incrementa la probabilità di ottenere un Successo Notevole su tale Abilità, con un risultato pari o inferiore a 30 sul d100, per le Difficoltà Medie (invece che 15) o pari a 10 o meno per le prove Difficili (invece che 5).

Cutie Mark particolari devono esser concordati con il Master, al momento della creazione (senza esagerare).

Se non si vuole assegnare il Cutie Mark ad un'Abilità ma a un'azione semplice, sta alla discrezione del Master decidere il leggero vantaggio, ma spesso ciò è tradotto con una maggiore facilità nel compierla.

**Essere un Blank Flank:**

Un personaggio Pony può anche decidere di non avere alcun Cutie Mark. In tale caso egli non ottiene il bonus garantito dal suddetto ed inoltre dovrà aspettarsi delle reazioni diverse dai png, spesso negative o comunque derisorie.

Le razze che di norma non ottengono i Cutie Marks non hanno alcun problema a riguardo, anche se il discorso inverso può accadere ai Pegasi della Notte che lo ottengono, in quanto appariranno bizzarri agli occhi degli altri della stessa razza.



## Linguaggi Parlati:

Ogni personaggio conosce un numero minimo di Linguaggi con cui egli comunica. La lingua principale dei Regni di Canterlot è il Canterlottiano, che viene insegnato in ogni dove. Tuttavia ogni zona o regione dei vari regni presenta un tipico Dialetto Regionale, ovvero una sorta di variante della lingua madre Canterlottiana.

L'Alto Canterlottiano è una forma arcaica e meno usata dalla gente comune e veniva utilizzata nei tempi antichi, oltre ad essere la lingua principale degli Unicorni, usata tuttora. Essa inoltre è usata nei tomi e testi di Magia Arcana e viene ancora oggi insegnata in ogni accademia che si rispetti, in quanto considerata la lingua dei colti.

Gli incantesimi sono sempre scritti in Alto Canterlottiano. Il Cloudalis, invece, è la lingua tipica delle varie Cloudsdale, parlata soltanto dagli abitanti delle medesime. Tale linguaggio è una variante mista tra il Canterlottiano e l'Imperialis, che è la lingua ufficiale dei Grifoni. Anche le altre razze posseggono una propria lingua: le Zebre parlano lo Sowhali, I Diamond Dogs lo Bergarter, i Minotauri il Nislan ed i Sabiti lo Shaebii. Ogni personaggio in genere inizia con un Linguaggio scelto tra quelli tipici, anche se è possibile acquistarne altri in base alla propria istruzione.

### Ottenere Linguaggi Extra:

Durante la fase di creazione, se si possiede il giusto livello di educazione, è possibile aggiungere una o più lingue extra. Di norma un personaggio conosce sempre una lingua comune, ed è possibile ottenerne altre, in base al proprio Bonus di Astuzia, se possibile. Il bonus alla caratteristica indica il numero di linguaggi extra che un personaggio può apprendere. Il tipo di educazione indica solo se può apprenderle alla creazione o meno.

*Esempio:*  
*Un valore di Astuzia pari a 14, concede un bonus di +2. In questo modo, è possibile apprendere altri due linguaggi aggiuntivi, oltre a quello iniziale.*

Ogni dialetto locale, in genere si basa sulla provenienza da una determinata zona o regione, e benché sia spesso simile al Canterlottiano, è considerato una lingua a s'è, poiché spesso vi sono termini, inflessioni o modi di dire, totalmente diversi da quelli usati nel linguaggio madre o da altri dialetti.

Grado d'Istruzione	Lingue Iniziali
Analfabeta	Dialetto (Regionale o Razziale)
Elementare	Dialetto o Lingua Regionale o Razziale
Base	Una Lingua Comune a scelta, può sceglierne una extra
Accademico	Come Sopra e può impararne una esotica tramite talento

Bisogna comunque notare che non tutti i linguaggi sono disponibili per essere appresi in fase di creazione, per via della mancanza di testi e/o insegnanti disponibili ad insegnare.

## Elenco Lingue Comuni:

Lingua	Razza Tipica	Disponibilità	Alfabeto
<b>Alto Canterlottiano</b>	Alicorni ed Unicorni	Regno di Canterlot	Canterlottiano
<b>Bergarter</b>	Barbari del Nord Diamond Dogs Pegasi della Notte	Regno dell'Est Regno del Nord Sottosuolo	Bokstaverii (Runico)
<b>Braeleed</b>	Abitanti dell'Isola	Isola delle Nebbie	Canterlottiano
<b>Canterlottiano</b>	Razze Equestri	Regni Equestri	Canterlottiano
<b>Cloudalis</b>	Pegasi	Cloudsdale	Canterlottiano
<b>I'da Yazyk</b>	Abitanti del Forzen North Grifoni Yak	Frozen North Griffonstone Yakyakistan	Runicheskii (Runico)
<b>Dialetto Locale (x)</b>	A seconda della regione	A seconda della Regione	Variabile
<b>Nordvern</b>	A seconda della regione	Regno del Nord	Canterlottiano
<b>Östlichvern</b>	A seconda della regione	Regno dell'Est	Canterlottiano
<b>Ouestvern</b>	A seconda della regione	Regno dell'Ovest	Canterlottiano
<b>Sudvern</b>	A seconda della regione	Regno del Sud	Canterlottiano

I Dialetti Locali devono sempre specificare la lingua originale tra parentesi. Coloro che parlano la lingua originale, possono comprendere buona parte dei discorsi fatti in dialetto, tranne modi di dire o parole specifiche.

*Esempio:*

*Dialetto Locale (Nordvern) oppure Dialetto Locale (Bergarter)*

## Lingue Antiche, Esotiche o Non Disponibili:

Lingua	Razza Tipica	Disponibilità	Alfabeto
<b>A'athalis</b>	Crystal Ponies	Non Disponibile	A'ath (Runico)
<b>Arabarenn</b>	Abitanti del Regno	Saddle Arabia	Ilda
<b>Nisian</b>	Minotauri	Isole di Minos, Regno del Sud	Nisiano
<b>Shaebii</b>	Sabiti	Regni dei Sabiti	Shaebii (Geroglifico)
<b>Sowhali</b>	Zebre	Regni dei Sabiti, Profondo Sud	Simboli

Alcuni di questi linguaggi possono essere scelti alla creazione dalle rispettive razze

L'Arabarenn nonostante possieda un proprio alfabeto particolare, è una sorta di mescolanza tra di Shaebii ed il Sowhali.

## [Regola Opzionale] Origini e Background

Il Master potrebbe concedere ai giocatori di scegliere tra alcuni esempi di Background.

In questo modo essi potranno ottenere dei suggerimenti sulla creazione del personaggio o dei bonus/malus. Questo tipo di Opzione è consigliata verso coloro che desiderano basarsi molto sull'interpretazione del proprio personaggio, in quanto spesso ne caratterizzano il comportamento o lo fanno interagire con il mondo di gioco in modo particolare. I giocatori possono accordarsi privatamente con il Master per scegliere in segreto la loro origine, in modo da rendere più interessante l'interpretazione o per evitare il Metagioco.

### **Abitante delle Cloudsdales**

*Requisiti: Grifone o Pegaso*

Il personaggio proviene da una delle varie Cloudsdales isolate nei cieli e probabilmente non è abituato allo stile di vita di coloro che vivono al di sotto. Il personaggio parla automaticamente il Cloudalis, e può scegliere eventuali lingue extra in base alla regione e se possiede la giusta educazione. Subisce inoltre un -10% alle prove delle abilità sociali quando è al di fuori di una Cloudsdale ed un -10% alle Prove di Morale se si trova in ambienti ristretti o al chiuso. Ottiene comunque un bonus di +10% alle prove di Stabilità per mantenersi in Volo ed un +10% alle prove di Costituzione contro il freddo dovuto alle altitudini.

### **Adepto**

Il personaggio è cresciuto seguendo un credo religioso fin da quando era molto giovane e una volta raggiunta la maggiore età, ha iniziato la sua carriera religiosa. Il personaggio sceglie dunque una religione ed ottiene 5 Gradi in Conoscenze (Religioni) più un abito adatto alle funzioni religiose da Iniziato.

### **Adottato**

Il personaggio è stato adottato da un'altra famiglia quand'era molto piccolo. In base alla nuova famiglia egli potrà apprendere determinate abilità o ottenere del danaro extra a prescindere dalla razza, come un pegaso cresciuto da degli Unicorni potrebbe avere dei gradi in Conoscenze (Arcane).

*Esempio:*

*Il personaggio è orfano dei genitori, ma è stato adottato da una famiglia di nobili di poco conto, come compagno di giochi del loro figliolo. Il personaggio ha ricevuto un'educazione superiore ed ha passato la vita a servire il suo padre adottivo oppure è il fidato servo del figlio. Se un altro giocatore sceglie l'origine nobiliare, è possibile combinare la cosa, accordandosi con il master.*

### **Allevato all'Arcanium**

Il personaggio è stato mandato a studiare all'Arcanium da quando era molto piccolo ed ha passato tutta la sua giovinezza a studiare ed ad apprendere all'Interno dell'Accademia. Ottiene un Grado Gratuito in un'Abilità di Conoscenze (qualsiasi) e deve metterne almeno 5 in due abilità di Conoscenze. Se il personaggio ha studiato per diventare un Mago, può aggiungere *Fin dalla Tenera Età (Magia)* tra i talenti Gratuiti di Carriera che può scegliere o acquistarlo normalmente.

### **Allevato per Combattere**

Il personaggio è probabilmente parte di una famiglia famosa per addestrare i suoi membri all'arte della guerra o del combattimento oppure è nato in una tribù di barbari combattenti. Qualunque sia la sua origine, il personaggio ha ricevuto sin da piccolo un addestramento migliore di molti altri nell'uso delle armi. Deve sempre assegnare almeno 5 Gradi in Intimidire o Autorità. Può inoltre aggiungere il talento *Fin dalla Tenera Età (Combattimento)* tra i Talentini gratuiti di Carriera che può scegliere o acquistarlo normalmente.

### **Artista di Strada**

Il personaggio è abituato fin da piccolo a viaggiare di città in città, esibendosi da solo o con un gruppo itinerante. Quando sceglie come distribuire i Gradi Abilità, deve obbligatoriamente assegnarne almeno 5 in una qualsiasi Abilità di Intrattenere ed ottiene un bonus del +5% alle prove di Intrattenere (Acrobazie) ma puoi acquistare al massimo l'Istruzione Elementare. La gente comunque diffida di tali artisti, e per questo motivo il personaggio subirà un malus di -10% alle prove di Convincere ed Autorità. Alla creazione ottiene solo 1d6+3 GB

### **Cantastorie**

I Cantastorie, al pari degli Artisti da Strada, viaggiano senza meta intrattenendo grandi e piccini con ballate, canzoni e poemi oppure narrando le gesta di cui giurano di esser stati testimoni. Benché molti siano solo dei cialtroni, spesso essi sono la prima fonte di notizie e pettegolezzi di ciò che accade all'interno ed all'esterno di città e villaggi dei regni. Talvolta i più rinomati vengono assunti alle corti dei ricchi per intrattenerli o creare poemi che poi dovranno divulgare per accrescere la loro popolarità o infamia. Quando sceglie come distribuire i Gradi Abilità, deve obbligatoriamente assegnare almeno 5 Gradi in Conoscenze (Locali) e Intrattenere (Oratoria). È comunque possibile che non tutti vedano di buon occhio i cantastorie, che, a discrezione del Master, potrebbe subire un -10% alle prove di abilità sociali. Alla creazione ottiene solo 1d6+3 GB

### **Cittadino di Canterlot**

Considerato il Regno più avanzato tecnologicamente, gli abitanti del Regno di Canterlot han generalmente una mentalità positiva e molto aperta verso il prossimo. Essi ottengono un +5% alle Prove di Convincere e Diplomazia quando devono fare da mediatori tra due parti contrapposte ed un +5% generale alle prove di Morale, tuttavia non sono abituati alle creature che si aggirano tra i regni esterni, quindi subiscono una penalità del -10% ai Test di Paura e Terrore. Riducono di 5 il costo del Talento Educazione (Qualsiasi) che decidono di acquistare alla creazione e come Linguaggio Base ottengono automaticamente l'Alto Canterlottiano, più eventuali linguaggi extra in base all'educazione.

Il Personaggio non può essere analfabeta, data la possibilità nel Regno di Canterlot di ottenere sempre un'educazione Elementare anche nei più piccoli villaggi.

### **Cresciuto per Strada**

Il personaggio ha avuto un'infanzia difficile, probabilmente lui e la sua famiglia soffrivano di povertà ed egli ha imparato ad arrangiarsi come meglio poteva, talvolta anche con metodi illegali. Ottiene automaticamente 5 gradi in Muoversi Furtivamente e Destrezza di Mano, ma paga il doppio dei Punti per acquistare Educazione Elementare o Base e non può ottenere quella Accademica. Alla creazione ottiene solo 1d6+3 GB

### **Criminale in Fuga**

Che sia veramente colpevole o innocente (di cui deve accordarsi con il master), il personaggio può avere una taglia più o meno grave sulla testa, quindi dovrà fare attenzione alle autorità ed ai Guardastrada. Se ha rubato qualcosa, può iniziare l'avventura con tale cosa, previo accordo con il master.

### **Di Nobili Origini**

Il personaggio è figlio/a di qualche Nobile minore oppure di fa parte di una famiglia che ha perso i suoi titoli e possedimenti. Può ridurre di 5 il costo del talento di Educazione Base oppure aggiungere il talento *Fin dalla Tenera Età (Combattimento)* come talento gratuito di Carriera, che può scegliere alla creazione o acquistarlo normalmente. Ottiene 1d10+15 GB extra oppure un oggetto costoso, come ad esempio una Spada Lunga Bilanciata a discrezione del Master.

### **Esiliato**

Il personaggio è stato bandito da un luogo/città/villaggio. Se ritornasse è probabile che gli abitanti o le autorità siano apertamente ostili nei suoi confronti a discrezione del Master.

### **Ex Militare**

Il personaggio un tempo era un militare ma tutt'oggi ha cambiato mestiere. Quando Assegni i Gradi delle abilità, almeno 5 devono essere assegnate a Conoscenze (Militari) o Conoscenze (Araldiche). Comunicazione Silenziosa (Gergo Militare) è un talento consigliato.

### **Ex Schiavo**

Il personaggio ha passato tutta la sua vita o una parte come schiavo o servo di qualcuno. In base al tipo di schiavo può essere Analfabeta o Meno. Subisce un Malus di -5% alle prove di Morale.

### **Figliastro/a**

Il personaggio è il figlio/a di un qualche nobile, ottenuto fuori dal matrimonio o con un'altra donna. Può essere più o meno ben accetto dal genitore oppure esserne ignaro/tenuto nascosto per evitare scandali. In base alla sua infanzia può aver ottenuto una certa educazione (riduce di 5 il costo di Istruzione) e possedere del denaro extra (1d6+4 GB) alla creazione.

### **Figlio di Artigiani**

I genitori del personaggio erano degli artigiani. Che fossero Carpentieri, muratori, orologiai o fabbri, alla creazione ottiene 5 Gradi nell'abilità di Artigianato relativa a quella dei suoi genitori.

### **Figlio di Contadini**

Di umili origini, il personaggio ha a malapena un'educazione decente. Può ottenere solo un'educazione Elementare, ma può ottenere 5 Gradi abilità da assegnare ad Artigianato (relativo al lavoro) o Sopravvivenza (Boschi o Pianura). Conosce automaticamente il Dialecto della regione di Provenienza.

### **In Fuga dal Passato**

Il personaggio ha deciso di sfuggire al suo passato, forse per un crimine, una colpa o un matrimonio che non voleva fare. In genere ci si accorda con il master riguardo tale faccenda, che potrebbe comportare degli avvenimenti nelle giocate future o determinare le reazioni di alcuni png incontrati.



### **Orfano**

Il personaggio è orfano di genitori. Nella società equestre gli orfani occupano un gradino molto basso sulla scala sociale, inoltre egli deve avere un nome semplice o di poco conto, per sottolineare il fatto di essere orfano. Consulta il manuale d'Ambientazione per alcuni esempi. Le razze non equestri possono scegliere questo background solo se cresciute in un orfanotrofio dei Regni.

### **Pellegrino**

Il personaggio viaggia spesso verso luoghi d'interesse mistico o religioso. Spesso privo di possedimenti o con poche cose in quanto rinuncia ai beni materiali. Ottiene 5 Gradi da assegnare a Conoscenze (Religioni) e deve scegliere un culto o fede da seguire.

### **Penitente**

I penitenti generalmente sono coloro che per espirare degli errori o peccati, si impongono delle ammende o gli vengono imposte dal proprio credo religioso. Egli dovrà seguire tali ammende o compiere determinate imprese in base alla gravità del peccato, accordandosi con il Master.

### **Selvatico**

Il personaggio è cresciuto libero e lontano dalla civiltà, affinando le sue doti nella natura selvaggia. Alla creazione non può acquistare alcun talento d'istruzione ed eventualmente può ottenere una educazione elementare pagandola il doppio. Ottiene comunque 5 gradi abilità da assegnare a Sopravvivenza (Qualsiasi) e Conoscenze (Natura)

### **Senza Memoria**

Il personaggio è stato rinvenuto privo di memoria e con pochi averi. Alla creazione non ottiene alcun denaro extra. Il master potrebbe concedergli talvolta di ricordare frammenti del suo passato, ma forse solo il tempo potrebbe aiutarlo a ricordare. Ovviamente le normali pozioni Mnemoniche non funzionano.

### **Vagabondo**

Il personaggio è abituato a vagabondare senza meta da un luogo all'altro, spesso vivendo di espedienti o facendo qualche lavoro per guadagnare da mangiare (se non elemosinando). Alla creazione ottiene solo 1d3+2 Copper Bits ma guadagna 5 Gradi Abilità Extra.

## Carriera e Gradi di Carriera:

In molti Giochi di Ruolo ogni personaggio sceglie una “Classe”, ovvero la sua Professione in termini di gioco, che determina cosa può e non può fare. In questo sistema non vi sono delle vere classi, piuttosto una serie di talenti scelti dal giocatore a seconda del proprio stile. In questo modo esistono i Gradi di Carriera, che servono ad indicare l'esperienza generale del personaggio in qualcosa, rimanendo comunque nel concetto di meccaniche di gioco: ad esempio un personaggio potrebbe decidere di interpretare un Guerriero potrà scegliere svariati talenti, con cui migliorare le proprie tecniche di combattimento, ciò comunque non gli impedisce di acquistarne altri che concedano bonus a determinate abilità. Ovviamente i nomi della carriera sono meramente informativi: due giocatori potrebbero decidere di fare entrambi dei personaggi combattenti, ma potrebbero scegliere nomi diversi, come ad esempio Gladiatore e Duellante. Verranno comunque messi alcuni esempi di carriera più avanti, per facilitare coloro che son meno esperti riguardo alla personalizzazione della propria classe o che non vogliono perder troppo tempo, inoltre, non è obbligatorio scegliere Carriere dedite al combattimento o all'avventura.

L'interpretazione di persone comuni può esser molto interessante, come ad esempio interpretare una pasticceria festaiola, una disegnatrice di abiti dai modi raffinati o un atleta professionista amante delle crostate.

Vi sono Cinque gradi di Carriera: Neofita, Competente, Avanzato, Esperto ed Epico.

Ognuno di essi concede dei vantaggi di vario tipo o di potenziare un Talento già acquistato, rendendolo più efficace.

In genere sono necessari determinati requisiti di talenti e / o abilità. Per i gradi più avanzati, è inoltre necessario avere una certa esperienza di vita (ovvero esser più vecchi) anche se è possibile trovare delle rarissime eccezioni.

Quando un Giocatore sceglie la sua Carriera, è automaticamente di Grado Competente in essa. Il Grado Neofita è pensato per PNG deboli ed inesperti.

### NOTA BENE:

Il concetto dei Gradi di Carriera è meramente “Fuori Gioco”, cioè serve solo al master ed ai giocatori per capire quando essi possono acquistare altri talenti o potenziarli. Di certo durante un'avventura i personaggi non andranno propriamente a dire in giro “io sono un Esperto in Combattimento Agilità”, piuttosto dirà “Ho una certa esperienza nella scherma” e così via.

Alternativamente è possibile ricevere determinati titoli durante una campagna, come ad esempio esser riconosciuti come Maestri d'Arme o Arcimaghi.

### Carriere e Lancio degli Incantesimi:

Un giocatore che crea un personaggio in grado di lanciare Incantesimi Arcani deve sempre scegliere la Carriera Arcana. Per coloro invece che apprendono la Stregoneria, devono comunque conoscere un numero specifico di incantesimi per poter avanzare di grado, usando la sezione apposita sulla Tabella della Carriera Arcana.

#### *Esempio:*

*Una giocatrice che decide di fare una Strega con Carriera Selvaggia, deve comunque consultare la tabella della Carriera Arcana, riguardo gli Incantesimi minimi da apprendere per poter avanzare.*

### Carriera Epica:

Il Grado di Carriera Epica indica il raggiungimento di poteri o capacità fuori dal comune. Solo pochi riescono a raggiungere tali livelli di bravura ed essi sono capaci di imprese straordinarie, degne di essere ricordate a lungo.

Il grado Epico non è ottenibile tramite la normale acquisizione di Talent e Punti Carriera, ma dovrà essere sbloccata tramite particolari avventure o al termine di una lunga campagna ed al raggiungimento del Grado Esperto.

Il personaggio deve aver comunque compiuto un'impresa davvero eccezionale, ed in genere sono gli individui più anziani a poter raggiungere tale bravura, dopo molti anni.

## **Carriere e Talenti Gratuiti:**

Ogni tipo di carriera può scegliere un'Opzione di Talenti Gratuiti, selezionabili alla creazione del personaggio.

Benché il resto dei Talenti verrà acquistato normalmente, un personaggio deve comunque soddisfare i Requisiti Minimi anche per i Talenti Gratuiti. Nota che i Talenti per Armi Esotiche non vengono considerate per il talento gratuito delle Armi ad Una Mano, a meno che la razza del personaggio le renda tali (es: *Le Zebre considerano Arma ad una Mano il Khopesh*)

### **Carriera Accademica:**

- Istruzione Accademica
- Linguaggio Extra
- Riconoscere Piante ed Erbe

### **Carriera Arcana:**

- Competenza in un'Arma ad Asta (Bastone Rinforzato)
- Istruzione Accademica o Base
- Magia Arcana
- Stregoneria
- Utilizzare Bacchette Magiche

### **Carriera di Combattimento (Agilità / Forza / Resistenza) :**

- Competenza in un'Arma ad una Mano e Negli Scudi
- Competenza in un'Arma a Due Mani
- Competenza in un'Arma con la Regola Speciale Leggera ed il Talento Ambidestria
- Competenza in un'Arma ad Asta
- Competenza in un'Arma ad Una Mano e nelle Armature Leggere
- Competenza nelle Armature Leggere e Negli Scudi
- Competenza nelle Armature Leggere e Robusto

### **Carriera di Combattimento (Incantamento) :**

- Competenza in un'Arma ad Una Mano e nelle Armature Leggere
- Competenza nella Spada Bastarda
- Istruzione Base
- Mago Combattente

### **Carriera Furtiva:**

- Competenza in un'Arma ad Una Mano e nelle Armature Leggere
- Competenza in un'Arma con la Regola Speciale Leggera ed il Talento Ambidestria
- Scoprire Trappole

### **Carriera Selvaggia:**

- Competenza in un'Arma ad Una Mano e nelle Armature Leggere
- Competenza nelle Armature Leggere e Robusto
- Magia Naturale
- Riconoscere Piante ed Erbe
- Seguire Tracce

Le Carriere Civili e Sportive possono selezionare gratuitamente un talento della loro Carriera, del costo massimo di 10 Punti o due da 5, se soddisfano i requisiti. I Talenti acquisibili da tutte le carriere rientrano in tale opzione.

## Carriera Primaria:

Bisogna sempre segnare quale sia la carriera primaria, in quanto essa determina il costo futuro di eventuali talenti, come verrà spiegato sotto

### Avanzamento di Carriera

In genere, un personaggio può avanzare di carriera dopo che ha accumulato abbastanza esperienza sul campo. Ciò viene tradotto accumulando Talent, Abilità e Punti Personaggio. Una volta che un personaggio soddisfa i requisiti necessari egli può avanzare di Grado Carriera, con i relativi bonus. Ovviamente la cosa richiederà del tempo in gioco, per il personaggio, per guadagnare tali bonus.

### Tipo di Carriera e Talent:

Il tipo di Carriera di un personaggio, determina il costo dei talenti che esso acquista, che può esser quello indicato nella descrizione dello stesso o maggiore, a seconda dei casi. Un talento di Carriera Primaria non ha alcun costo aggiuntivo, uno Simile avrà un costo aumentato di 5 Punti mentre una Diversa di 10 Punti.

Carriera Primaria	Carriera Simile	Carriera Diversa
Accademico	Arcano Civile Furtivo	Combattimento (Tutti) Selvaggia Sportivo
Arcano	Accademico Civile Combattimento - I	Combattimento (A/F/R) Furtivo Selvaggia Sportivo
Civile	Accademico Arcano Furtivo Sportivo	Combattimento (Tutti) Selvaggia
Combattimento - Agilità	Combattimento - (F/I) Furtivo Selvaggia Sportivo	Accademico Arcano Civile Combattimento - R
Combattimento - Forza	Combattimento - (A/I/R) Selvaggia Sportivo	Accademico Arcano Civile Furtivo
Combattimento - Incantamento	Arcano Combattimento - (A/R/F)	Accademico Civile Furtivo Selvaggia Sportivo
Combattimento - Resistenza	Combattimento - (F/I) Selvaggia Sportivo	Accademico Arcano Civile Combattimento - A Furtivo
Furtivo	Accademico Civile Combattimento - A Selvaggia Sportivo	Arcano Combattimento - (F/I/R)
Selvaggia	Combattimento (A/F/R) Furtivo Sportivo	Accademico Arcano Civile Combattimento - I
Sportivo	Civile Combattimento (A/F/R) Furtivo Selvaggia	Accademico Arcano

## Requisiti e Costo d'avanzamento per le carriere:

Per avanzare nella propria Carriera, in genere è necessario soddisfare determinati Requisiti, che spesso si traducono nell'acquisizione di Talenti, miglioramento di abilità e un Costo in Punti Carriera. Bisogna inoltre considerare il tempo passato dal personaggio con la suddetta carriera. Difatti è poco probabile che un Duellante Competente diventi un Esperto in due settimane.

Sempre a discrezione del Master, un giocatore può decidere, quando soddisfa i requisiti, di avanzare di carriera, sempre che abbia qualcuno che gli insegni o con cui allenarsi. Ovviamente l'insegnante dev'essere di Grado Superiore, in genere solo gli Esperti e Maestri in una carriera possono insegnare ad altri come migliorare, a volte riducendo il tempo per imparare, degli allievi. Ciononostante non tutte le carriere richiedono lo stesso tempo: c'è molta differenza infatti nell'apprendere la sottile arte del richiamare energie magiche e l'apprendimento su come utilizzare un arma.

Le seguenti tabelle mostrano i requisiti minimi per poter avanzare nelle Carriere Primarie che siano un numero di Talenti minimi che il personaggio deve possedere, che determinati Gradi in un certo numero di Abilità. È necessario inoltre spendere un determinato numero di Punti Carriera per completare l'addestramento. Essi possono esser acquistati nel tempo, pagando un determinato numero di Punti Personaggio Liberi.

*Esempio:*  
Quicksilver, un personaggio di Grado Competente, necessita di 40 Punti Carriera per salire di grado (una volta soddisfatti i requisiti). Il Giocatore decide di acquistarne solo 5. Sulla scheda quindi rimuove 5 punti dai Punti Liberi (sommandoli ai totali) e diminuisce i Punti Carriera a 35. Una volta raggiunto lo 0 e soddisfatti i requisiti, il personaggio avanza automaticamente di Grado Carriera. Fatto ciò segna il nuovo quantitativo di Punti Carriera Necessari ad avanzare, ovvero 110.

### Accademico

#### Abilità:

Scegli quattro Abilità tra quelle Tipiche

	Talenti Minimi	Gradi Abilità Necessari	Punti Carriera
<b>Neofita</b>	1	Tutte a 3	10
<b>Competente</b>	3	Tutte a 5	15
<b>Avanzato</b>	8	Tutte a 20	50
<b>Esperto</b>	12	30 / 30 / 30 / 25	130

### Arcano

#### Abilità Primarie:

Le prime due devono essere Conoscenze (Arcane) e Concentrazione. Scegli poi un'altra Abilità tra quelle Tipiche.

	Talenti Minimi	Gradi Abilità Necessari	Punti Carriera	Incantesimi Conosciuti
<b>Neofita</b>	Talento per Lanciare Magie	Tutte a 3	5	3
<b>Competente</b>	3	Tutte a 5	10	6
<b>Avanzato</b>	10	10 / 10 / 5	40	12
<b>Esperto</b>	20	20 / 20 / 10	90	18

#### Incantesimi Conosciuti:

Coloro che intraprendono la carriera arcana devono anche conoscere un determinato numero di incantesimi del proprio grado, per passare a quello successivo. Almeno 3 di essi devono essere del grado attuale di Carriera.

Nota che il numero di incantesimi conosciuti, si deve applicare anche alle Carriere che acquistano la possibilità di lanciare Incantesimi, come ad esempio la Stregoneria o Magia Naturale, pur non essendo Carriere Arcane.

## Civile

**Abilità Primarie:** Scegli tre Abilità tra quelle Tipiche della Carriera

	Talenti Minimi	Gradi Abilità Necessari	Punti Carriera
<b>Neofita</b>	1	3 / 3 / 1	5
<b>Competente</b>	2	5 / 5 / 3	15
<b>Avanzato</b>	6	10 / 10 / 10	35
<b>Esperto</b>	10	20 / 20 / 15	70

## Combattimento (Agilità / Forza / Resistenza)

	Talenti Minimi	Punti Carriera
<b>Neofita</b>	1	5
<b>Competente</b>	3	10
<b>Avanzato</b>	15	40
<b>Esperto</b>	30	110

## Combattimento (Incantamento)

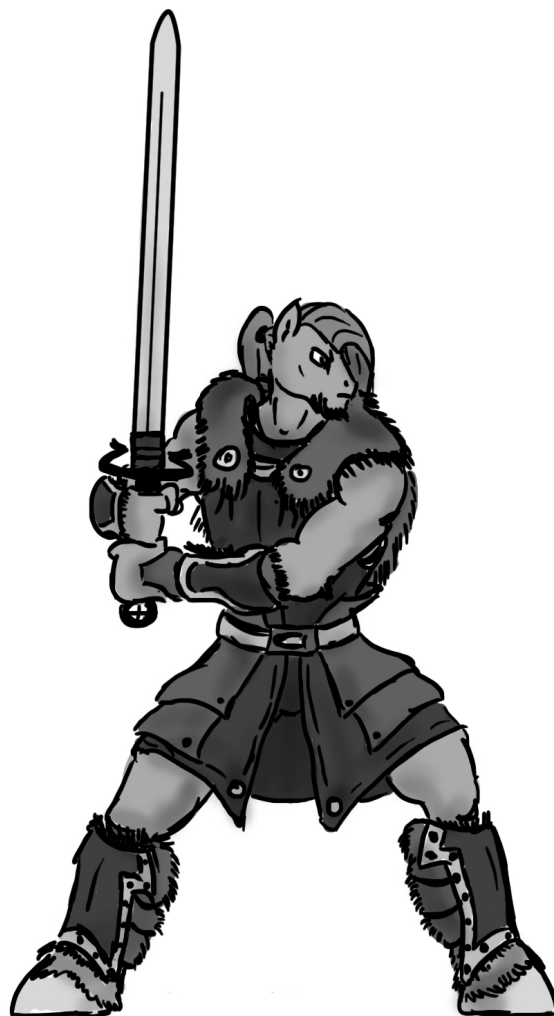
	Talenti Minimi	Punti Carriera
<b>Neofita</b>	1	5
<b>Competente</b>	3	10
<b>Avanzato</b>	14	45
<b>Esperto</b>	30	110

## Furtivo

**Abilità Primarie:**

Tre abilità tra quelle Tipiche della Carriera

	Talenti Minimi	Gradi Abilità Necessari	Punti Carriera
<b>Neofita</b>	1	Tutte a 3	5
<b>Competente</b>	3	Tutte a 5	10
<b>Avanzato</b>	14	10 / 10 / 5	40
<b>Esperto</b>	28	20 / 20 / 10	90



## Selvaggia

### Abilità Primarie:

Due Abilità tra le Abilità Tipiche della Carriera

	Talenti Minimi	Gradi Abilità Necessari	Punti Carriera
<b>Neofita</b>	1	Entrambe a 3	5
<b>Competente</b>	3	Entrambe a 5	10
<b>Avanzato</b>	14	10 / 5	40
<b>Esperto</b>	28	15 / 10	95

## Sportivo

### Abilità Primarie:

Due Abilità tra le Abilità Tipiche della Carriera

	Talenti Minimi	Gradi Abilità Necessari	Punti Carriera
<b>Neofita</b>	1	Entrambe a 3	5
<b>Competente</b>	2	Entrambe a 5	10
<b>Avanzato</b>	5	Entrambe a 10	35
<b>Esperto</b>	9	Entrambe a 20	70

## Bonus Garantiti dalla Carriera:

### Carriera Accademica / Civile

Grado	Bonus Carriera
Neofita	Nessuno
Competente	+5 Gradi Abilità
Avanzato	+1 Punto Ferita, +5 Gradi Abilità
Esperto	+5 Gradi Abilità
Epico	+5 Gradi Abilità

### Carriera Arcana

Grado	Bonus Carriera
Neofita	Nessuno
Competente	+1 Punto Ferita, +2 Punti Magia, +5 Gradi Abilità.
Avanzato	Può Scegliere tra un +1 al Tiro per Colpire, Parare o Schivare. +5 Punti Magia.
Esperto	+2 Punti Ferita, +10 Punti Magia, +5 Gradi Abilità
Epico	+15 Punti Magia, +10 Gradi Abilità

### Carriera di Combattimento (Agilità / Forza / Resistenza)

Grado	Bonus Carriera
Neofita	Nessuno
Competente	+1 Punto Ferita, +1 al Tiro per Colpire Base
Avanzato	+2 Punti Ferita, Il Bonus al Tiro per Colpire Base sale a +2. Può scegliere tra un +1 a Parare o Schivare
Esperto	Il Bonus al Tiro per Colpire Base sale a +3. Può scegliere tra un +1 a Parare o Schivare. Ottiene un Bonus di +1 ai Danni
Epico	+2 Punti Ferita, Il Bonus al Tiro per Colpire Base sale a +4. Può scegliere tra un +1 a Parare o Schivare. Il Bonus ai Danni sale a +2

### Carriera di Combattimento (Incantamento)

Grado	Bonus Carriera
Neofita	Nessuno
Competente	+2 Punti Magia, +1 al Tiro per Colpire Base
Avanzato	+2 Punti Ferita, Il Bonus al Tiro per Colpire Base sale a +2. Può scegliere tra un +1 a Parare o Schivare
Esperto	Il Bonus al Tiro per Colpire Base sale a +3. Può scegliere tra un +1 a Parare o Schivare. +5 Punti Magia
Epico	+2 Punti Ferita, Il Bonus al Tiro per Colpire Base sale a +4. Può scegliere tra un +1 a Parare o Schivare. +5 Punti Magia



## Carriera Furtiva

Grado	Bonus Carriera
<b>Neofita</b>	Nessuno
<b>Competente</b>	+1 Punto Ferita, +5 Gradi Abilità, Può scegliere tra un +1 a Colpire, Parare o Schivare
<b>Avanzato</b>	+5 Gradi Abilità, Può scegliere tra un +1 a Parare o Schivare
<b>Esperto</b>	+1 Punto Ferita, +5 Gradi Abilità, Può scegliere tra un +1 a Colpire o Parare. +1 a Schivare
<b>Epico</b>	+10 Gradi Abilità, Il bonus a Schivare aumenta di 1

## Carriera Selvaggia

Grado	Bonus Carriera
<b>Neofita</b>	Nessuno
<b>Competente</b>	+1 Punto Ferita, +3 Gradi Abilità, Può scegliere tra un bonus di +1 a Colpire, Parare o Schivare
<b>Avanzato</b>	+5 Gradi Abilità oppure può scegliere tra un bonus di +1 a Colpire, Parare o Schivare, +1 PF o +3 PM
<b>Esperto</b>	+5 Gradi Abilità, +1 PF o +5 PM, Può scegliere tra un bonus di +1 a Colpire, Parare o Schivare
<b>Epico</b>	+5 Gradi Abilità, Può scegliere tra un bonus di +1 a Colpire, Parare o Schivare

## Carriera (Sportiva)

Grado	Bonus Carriera
<b>Neofita</b>	Nessuno
<b>Competente</b>	+1 Punto Ferita, Bonus di +3% all'abilità primaria dell'atleta (es: <i>Saltare</i> )
<b>Avanzato</b>	+2 Punti Ferita, Il bonus all'abilità sale a +5%, +5% alle Prove di Resistenza Fisica Aumenta di 1 il suo valore di Lotta sia Forza che Destrezza
<b>Esperto</b>	Il bonus all'abilità sale a +7%. Guadagna un +1 al Tiro per Colpire o Schivare Aumenta di 1 il suo valore di Lotta a scelta tra Forza o Destrezza
<b>Epico</b>	+2 Punti Ferita, Il bonus all'abilità sale a +10%, il bonus alle prove di Resistenza Fisica sale a +10%. Guadagna un +1 al Tiro per Colpire o Schivare



By Gmoody

## Esempi di Carriere:

Questi sono esempi di carriere, e servono per dare un'idea generale di cosa siano, le abilità e caratteristiche fondamentali ed un equipaggiamento di partenza. Se si riceve un equipaggiamento in cui non si ha il talento, può esser rivenduto al valore intero dell'oggetto e comprare qualcos'altro. I Bits extra possono esser usati per acquistare altro equipaggiamento, ma ricorda di tenerne da parte per poter far mangiare e dormire il tuo personaggio!

Ricordati inoltre che i nomi sono puramente indicativi e talvolta sono indicati anche nel nome di carriera stesso.

### Acchiappa Ratti: (Civile, Furtivo)

Gli Acchiappa Ratti sono tipici delle città e metropoli ed il loro compito, com'è facilmente intuibile, consiste nel dare la caccia ai roditori che infestano solitamente fogne, luoghi abbandonati, ma anche per sistemare quelli che sconfinano nelle cantine delle persone facoltose. Nonostante lo sterminio dei ratti possa rallentare la diffusione di malattie o epidemie, tale carriera è molto mal vista dalla gente normale. Tipicamente sono i Muli che diventano Acchiappa Ratti, sia per la loro posizione Sociale che per la loro innata resistenza alle malattie, in quanto sono soliti aggirarsi in ambienti malsani. Anche i grifoni sono soliti diventarlo, in quanto per loro, l'importante è esser pagati, oltre al fatto che ci trovano un particolare gusto nel cacciare piccole creaturine indifese. Gli Acchiappa Ratti solitamente sono semplici civili senza alcuna nozione di combattimento né educazione ma perlomeno sono abituati nell'esplorare luoghi bui ed umidi e possiedono una certa capacità di adattamento.

**Caratteristica Importante:** Costituzione

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Cercare, Conoscenze (Fogne), Muoversi Furtivamente, Nascondersi, Sopravvivenza (Fogne)

**Equipaggiamento:** Abiti Lerci (Contano come Abiti Semplici), Borsello da Cintura, Lanterna, Randello, 1d3+5 CB

### Accolito: (Accademico, Civile)

Benché la religione non sia parte fondamentale della vita degli abitanti dei Regni di Canterlot, ci sono coloro che la abbracciano con anima e corpo. I principali credi religiosi sono rappresentati dagli Eredi del Sole, le Figlie della Luna e il Culto della Roccia e benché i primi vantano di un maggior seguito e favore, specialmente dopo l'esilio di Nightmare Moon, gli ultimi sono più comuni tra gli Earth Pony, soprattutto coloro che lavorano nelle Rock Farm. Sono comunque presenti anche religioni considerate immorali e/o illegali, quali i seguaci della Luna Nera, gli Araldi dell'Entropia o l'enigmatico Culto di Lord Smooze.

**Caratteristica Importante:** Saggezza

**Abilità Tipiche:** Conoscenze (Religioni), Convincere, Intrattenere (Oratoria), Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Cappa, Libro delle Preghiere, Oltre con Acqua, Simbolo Sacro in Metallo, Veste da Accolito, 3d6+5 CB

### Alchimista: (Accademico, Arcano)

Gli alchimisti sono coloro che dedicano il loro tempo allo studio dell'alchimia. Definire esattamente tale studio è spesso fonte di accesi dibattiti, tuttavia un elemento fondamentale è che essi praticano l'arte di mescolare determinati reagenti per ottenere svariati risultati. Gli alchimisti conoscono i giusti dosaggi e le formule necessarie per distillare potenti pozioni o veleni mortali (sebbene quest'ultima pratica sia considerata illegale), inoltre forniscono alternative alla magia e spesso la loro merce è preziosa per chiunque non sia in grado di lanciare incantesimi. Benché gli alchimisti siano molto diffusi tra Asini ed Earth Pony, anche tra gli Unicorni la pratica non è del tutto estranea. Le Zebre in genere posseggono una sorta di conoscenza molto basilare riguardo la creazione delle pozioni, anche se tra di esse vi sono saggi o sciamani in grado di creare misture molto particolari, mentre per i Pegasi della Notte, l'alchimia viene sfruttata per garantire vantaggi in varie situazioni.

**Caratteristiche Importanti:** Costituzione ed Astuzia

**Abilità Tipiche:** Artigianato (Alchimia), Concentrazione, Conoscenze (Alchimia), Conoscenze (Erboristeria), Contrattare

**Equipaggiamento:** Abito da Erudito, Bandoliera che contiene fino a 3 pozioni, Borsa a Tracolla, Catalizzatore (x2), Falcetto, Fiala Vuota (x2), Libro degli Appunti, Manuale Alchemico per Apprendisti, Pennino e Calamaio, 5d6+8 CB

### Arciere: (Combattimento - Agilità)

Da come suggerisce il nome, l'arciere in genere è un soldato addestrato all'uso dell'arco. Il fatto di poter colpire qualcuno da lontano è molto utile, a patto di avere una buona mira. Gli Arcieri in genere indossano armature leggere, in modo che non impediscano in alcun modo la loro capacità di movimento con le braccia o di correre via se la situazione precipita.

**Caratteristica Importante:** Destrezza

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Conoscenze (Militari), Osservare

**Equipaggiamento di Partenza:** Arco Corto, Faretra con 20 Frecce, Pugnale, Veste Militare (Arciere), 3d6+1 GB

### Artigiano: (Accademico, Civile)

Gli artigiani sono coloro che riescono a costruire determinati tipi di oggetti, a seconda della specializzazione che intraprendono. Che siano fabbri, falegnami o carpentieri la loro utilità alla società è indubbia e se ne possono trovare fin nei piccoli villaggi remoti.

**Caratteristica Importante:** Astuzia

**Abilità Tipiche:** Artigianato (Qualsiasi), Contrattare, Riparare, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento Iniziale:** Abiti da Artigiano, Borsa a Tracolla, Strumenti del mestiere specifico, 1d6+4 GB

**Avventuriero: [Combattimento (Qualsiasi), Furtivo, Selvaggio]**

Gli avventurieri sono in genere coloro che viaggiano senza meta, alla ricerca di favolosi tesori o luoghi inesplorati. Talvolta invece sono spinti più dal senso di poter viaggiare liberamente in lungo ed in largo, senza sottostare a troppe regole o ad un obiettivo specifico, oppure sono stufi della vita che conducevano un tempo. Essi possono esser trovati ovunque: dalle grandi metropoli ai modesti villaggi e spesso si fanno assumere come guardie, esploratori o per risolvere determinate situazioni (che spesso, ma non sempre, prevedono l'uso della violenza) senza dover per forza ricorrere alle guardie o alla milizia locale. Generalmente aiutano i Guardastrada in alcune situazioni (o si fanno soccorrere da essi) in quanto entrambi condividono la dura vita lontana dalla civiltà.

**Caratteristiche Importanti:** A seconda della natura dell'avventuriero, ma la Costituzione aiuta sempre.

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Cercare, Muoversi Furtivamente, Nascondersi, Osservare, Saltare e/o Scalare, Sopravvivenza (x)

**Equipaggiamento:** Abiti da Viaggiatore, Acciarino e Pietra Focaia, Arma da Corpo a Corpo in base alla focalizzazione garantita dai talenti (altrimenti un'arma ad una mano), Armatura di Cuoio, Cappa, Giaciglio, Oltre con Acqua (1 Lt), Pugnale, Razioni da viaggio per 3 giorni, Scudo Piccolo in Legno (opzionale), 2d6+4 GB.

**Balestriere: (Combattimento - Agilità)**

I Balestrieri sono soldati addestrati ad utilizzare balestre leggere o pesanti. Le Balestre sono armi costose e pregiate, e non tutti possono permettersene. In genere i Balestrieri sono sempre al servizio di qualcuno che possa mantenerli, anche se non sono rari tra i mercenari e compagnie di ventura. Indossano armature medie, in genere armature imbottite. Il fatto del lungo tempo di ricarica dell'arma li rende bersagli molto vulnerabili in corpo a corpo.

**Caratteristica Importante:** Destrezza, Costituzione

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Conoscenze (Militari), Osservare

**Equipaggiamento:** Balestra Leggera, Elmo Misto, Faretra con 10 Quadrelli, Pugnale, Armatura Imbottita, Veste Militare (Balestriere), 1d6+8 GB.

**Bandito: (Civile, Furtivo, Selvaggio)**

Briganti, Rapinatori e Taglia Gole. Di termini ve ne sono molti, tuttavia tutti indicano persone che si dedicano all'attività criminale, che si tratti di derubare alcuni polli da un contadino all'assaltare intere carovane ed arraffare ciò che riescono prima di dileguarsi, ovviamente evitando di farsi ammazzare o catturare. Spesso si diventa banditi non per scelta ma per conseguenza di cose e nei regni è facile imbattersi in tali figure. I Banditi dispongono dei più disparati armamenti, in quanto tendono ad arraffare ciò che è rubabile ed a dileguarsi in fretta, ma generalmente sono oggetti di scarsa fattura.

**Caratteristiche Importanti:** Destrezza e Costituzione

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Osservare, Sopravvivenza, Muoversi Furtivamente, Nascondersi, Intimidire

**Equipaggiamento:** Mazza Leggera, Pugnale, Fionda, Abiti Semplici, 1d3+2 CB

**Barbaro Combattente / Guida: [Combattimento (Qualsiasi), Furtivo, Selvaggio]**

Gli abitanti delle zone selvagge o poco civilizzate sono spesso definiti con vari nomi, come ad esempio Barbari, Brutti, Selvaggi o Popoli Liberi. A discapito di come sono spesso dipinti dai racconti, non tutte le tribù si comportano allo stesso modo: alcuni fondano villaggi ed aprono commerci con chiunque abbia merci interessanti, altri preferiscono restarsene isolati. Ovviamente non mancano le tribù dedite al saccheggio o alla guerra anche se sono più comuni sul confine con il Frozen North. Alcuni di essi si dedicano all'avventura per esplorare luoghi mai visti altri invece diventano delle Guide per le Terre Selvagge, e vengono pagati per cacciare o aiutare eventuali spedizioni o carovane a viaggiare al sicuro in zone selvagge.

**Caratteristiche Importanti:** Forza e Costituzione oppure Costituzione e Astuzia

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Intimidire, Muoversi Furtivamente, Osservare, Saltare, Scalare, Sopravvivenza (x)

**Equipaggiamento:** Ascia da Guerra, Armatura Mista Leggera, Scudo Piccolo in Legno, Vesti Tribali (Contano come Abiti da Viaggiatore), 2d6+6 CB. Può sostituire gratuitamente lo Scudo con 3 Giavellotti.

**Cacciatore: (Civile, Furtivo, Selvaggio)**

I cacciatori si dedicano alla cattura ed all'uccisione di altri animali. Nonostante per alcuni è ritenuto sbagliato uccidere altri esseri viventi e ricavarne pelli, carne e cuoio, per altri è una cosa di poca importanza o necessaria per sopravvivere. I Cacciatori generalmente utilizzano archi intagliati e pugnali. Le armature spesso costano troppo quindi al massimo ne indossano di leggere che in genere, costruiscono con i pezzi di cuoio in avanzo. Essi sono esperti nell'avventurarsi da soli nei boschi, avanzando lungo sentieri impervi senza temere di perdersi.

Tra i Pegasi della Notte che vivono ancora nel sottosuolo, invece, la figura del cacciatore è molto rispettata e spesso ottiene dei privilegi, data la pericolosità del sottosuolo e la difficoltà nel procacciare del cibo per tutti.

**Caratteristiche Importanti:** Destrezza, Astuzia e Saggezza

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Cercare, Conoscenze (Natura), Muoversi Silenziosamente, Osservare, Sopravvivenza (x)

**Equipaggiamento:** Abiti da Viaggiatore, Arco e Faretra con 20 Frecce oppure 4 Giavellotti, Cote per Affilare, Oltre in Cuoio con 2 Lt di acqua, Pugnale, 2d6+1 CB.

**Cacciatore di Creature: [Accademico, Combattimento (Qualsiasi), Furtivo, Selvaggio]**

Anticamente erano rari gli individui che si prodigavano nel cacciare le creature pericolose che spesso si annidano nelle profondità delle foreste o in caverne montane. Con il passare dei secoli, tuttavia, tale professione è diventata più comune, soprattutto nelle zone ove vi è una forte concentrazione di magia o nei pressi delle temibili Anomalie Arcane.

Il Regno dell'Est è rinomato per i suoi boschi infestati da bestie pericolose ed i Pegasi della Notte sono solitamente i primi a dedicarsi a tale mestiere, seguiti a pari passo dai Grifoni, il cui scopo in genere è solo guadagnare danaro combattendo e cacciando. I Cacciatori di Creature sono spesso individui portati al combattimento, tuttavia molti di essi sono eruditi che han studiato a lungo degli antichi tomi e si sono prodigati nell'effettuare ricerche sulle varie bestie che popolano i Regni Equestri. Qualunque sia il metodo di azione di un Cacciatore di Creature, tale lavoro è sempre pieno di rischi ed essi sono estremamente cauti nell'agire. Alcuni si dedicano a tale carriera per scelta personale, in modo da proteggere gli abitanti della zona in cui vivono, altri per dimostrare che non temono nulla. I Cacciatori più esperti in genere fondano dei gruppi di caccia o insegnano ad altri alcune delle loro conoscenze, in modo da tramandare la professione a chi è meritevole. Tali abili figure in genere vengono chiamate Cacciatori di Mostri.

**Caratteristiche Importanti:** Destrezza e Astuzia

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Biblioteconomia, Cercare, Conoscenze (Mostri e Creature), Muoversi Furtivamente, Nascondersi, Osservare, Sopravvivenza (x)

**Equipaggiamento:** Abiti da Esploratore, Arma da Corpo a Corpo ad una Mano, Arma da Lancio (In cui è Competente) x2, Armatura Mista Leggera, Borsa da Cintura, Cappa, Cote per Affilare, Giaciglio, Otre in Cuoio con 1 Lt d'acqua, Razione da Viaggio (x2), 2d6+6 GB.

**Cantastorie: (Accademico, Civile)**

I cantastorie sono coloro che viaggiano di città in città, intrattenendo grandi e piccini mentre narrano storie avvincenti o riferiscono dei fatti accaduti negli ultimi mesi. Nonostante alcuni siano dei meri intrattenitori o ciarlatani, essi sono spesso l'unica fonte di notizie più o meno affidabili per gli abitanti delle città o dei remoti villaggi. I cantastorie si guadagnano da vivere esibendosi lungo le strade o in alcune taverne, ma a seconda della loro fama e bravura possono essere addirittura invitati ad esibirsi in teatri o al cospetto di nobili o dei signori locali. Altri invece desiderano solo viaggiare senza sosta, visitando posti sempre nuovi o vivendo avventure più o meno avvincenti.

**Caratteristica Importante:** Astuzia

**Abilità Tipiche:** Conoscenze (Comuni), Conoscenze (Leggende), Conoscenze (Araldica e Nobiltà), Conoscenze (Storie e Racconti), Contrattare, Convincere, Diplomazia e/o Ingannare, Indagare, Intrattenere (Canto / Danza / Raccontare Storie) e/o Intrattenere (relativo allo strumento suonato)

**Equipaggiamento:** Abiti da Viaggiatore, Borsa da Cintura, Otre con Acqua (1 Lt), Strumento Musicale (a scelta), Zaino, 1d6+2 CB. Può scegliere di non suonar alcuno strumento ed ottenere invece 2d6+4 CB.

**Cerusico: (Accademico)**

Coloro che dedicano la propria vita agli studi della medicina o della cura del prossimo, in genere studiano per diventare Cerusici. Essendo comunque una carriera costosa, è raro per coloro che non dispongono di una posizione agiata di intraprendere questa professione. I Cerusici vengono addestrati per curare i malanni, somministrare medicinali e quant'altro. Essi non sono adatti al combattimento, anche se alcuni imparano a tirar di scherma per difendersi.

Nota: I Cerusici devono almeno prendere Gradi in Conoscenze (Anatomia) e Primo Soccorso.

**Caratteristiche Importanti:** Destrezza e Forza di Volontà

**Abilità Tipiche:** Autorità, Concentrazione, Conoscenze (Anatomia), Convincere, Medicare, Primo Soccorso

**Equipaggiamento:** Borsa a Tracolla, Borsa del Guaritore, Bende per Ferite (x10), Veste da Cerusico, 2d6+2 GB

**Duellante: (Combattimento - Agilità)**

I duellanti sono persone che spesso dedicano la loro vita nell'affinare la loro tecnica di scherma, oppure degli sportivi da competizione. A volte essi vengono ingaggiati in ambienti dove è più importante una certa discrezione e dove non serve l'utilizzo di armature pesanti, come ad esempio in ambienti urbani, oppure come guardie personali di nobili o ricchi mercanti. I duellanti sono figure agili e sinuose, capaci di movimenti rapidi ed aggraziati, ma anche in grado di tener testa all'avversario più ostico.

**Caratteristiche Importanti:** Destrezza ed Astuzia

**Abilità Tipiche:** Ingannare, Intimidire, Intrattenere (Dimostrazione con Armi), Osservare, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Divisa da Duellante, Corpetto in Cuoio, Guanto d'Arme in Cuoio, Pugnale da Lancio, Stiletto, Stocco, 1d6+5 GB

### **Errante: (Civile, Combattimento)**

L'antico Ordine del Cuore Ardente è oramai in declino da secoli. L'Ordine mirava alla protezione degli innocenti ed alla lotta contro il male, tuttavia nel tempo tale filosofia è stata quasi persa di vista, sostituita da una sorta di ordine cavalleresco a protezione di Nobili o delle Chiese degli Eredi del Sole. Gli Erranti sono coloro che più rappresentano lo spirito originale dell'ordine, ovvero persone perennemente in viaggio e dedite al bene ed alla protezione degli innocenti che combattono mostri e briganti in ogni dove. Non necessariamente di nobili origini, essi sono coloro che spesso lavorano a stretto contatto con i Guardastrada, benché non sempre ne condividano il pensiero d'azione. Non tutti sono combattenti, in quanto molti semplicemente si limitano a portare consiglio o aiutare con le proprie capacità, ne sono persone ricche o facoltose, anche se spesso i figli secondogeniti delle famiglie altolocate si dedicano a questa carriera in quanto consci di non ereditare alcunché o per evitare conflitti con i propri fratelli e sorelle.

**Caratteristiche Importanti:** Forza e Forza di Volontà oppure Astuzia e Saggezza

**Abilità Tipiche:** Conoscenze (Comuni), Conoscenze (Araldica e Nobiltà), Conoscenze (Religioni), Contrattare, Convincere, Diplomazia, Percepire Intenzioni, Sopravvivenza (Qualsiasi)

**Equipaggiamento:** Abiti da Viaggiatore, Arma ad una Mano, Armatura di Cuoio, Mantello con Cappuccio, Razione da Viaggio, 2d6+1 CB.

### **Esploratore / Cacciatore di Tesori: (Accademico, Furtivo)**

Esploratori e Cacciatori di Tesori, sono coloro che si avventurano in luoghi misteriosi o inesplorati, spinti dalla sete di conoscenza o dalla mera brama di rinvenire antichi tesori con cui arricchirsi. Quale sia il loro scopo, essi sono persone che non si fanno scoraggiare dalle difficoltà e son sempre piene di mille risorse. In genere hanno una discreta educazione, in modo da poter sfruttare al massimo mappe ed altri strumenti, oltre a possedere delle conoscenze in campo di serrature e meccanismi, in modo che nulla possa impedirgli di raggiungere ciò che cercano.

**Caratteristiche Importanti:** Destrezza e Astuzia

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Cercare, Maneggiare Meccanismi, Osservare, Scalare, Scassinare, Sopravvivenza (x)

**Equipaggiamento:** Abito da Esploratore, Acciarino e Pietra Focaia, Badile Portatile, Corda (10 mt) con Rampino, Grimaldelli (x4), Guanti Spessi, Macete, Pergamena Vuota (x2), Torcia (x3), Zaino, 1d6+5 GB

### **Furfante: (Accademico, Civile, Combattimento, Furtivo)**

Più che una vera professione, con Furfanti si tende ad indicare un genere di persone che non si fa scrupoli nell'ingannare il prossimo o ad utilizzare metodi poco ortodossi. Non necessariamente malvagi, essi spesso vivono alla giornata, oppure passano la loro vita nell'approfitte delle loro capacità e/o conoscenze per tirare avanti. A differenza di Ladri e Briganti, essi evitano spesso di attirare troppo l'attenzione con il loro operare o si limitano a prendere il necessario ed a levarsi di torno in fretta, prima che le persone turlupinate si rendano conto di cos'è successo.

Alcuni si dedicano alla vita dell'avventuriero, senza ovviamente fermarsi troppo sulle questioni della morale o i metodi per ottenere il loro fine, senza comunque esagerare.

**Caratteristiche Importanti:** Astuzia

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Conoscenze (Comuni), Contrattare, Convincere, Destrezza di Mano, Ingannare, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Armatura di Cuoio, Arma ad una Mano, Abiti da Viaggiatore, Mantello, Borsa da Cintura, Razione da viaggio, 1d3+4 GB

### **Gladiatore: (Combattimento, Sportivo, Selvaggio)**

I Gladiatori sono spesso figure costrette a combattere per intrattenere un pubblico di persone. In alcune culture, come quelle dei Grifoni, Diamond Dogs e Sabiti, i Gladiatori sono considerati un passatempo per la popolazione, che assiste dalle tribune il combattimento sottostante. Nei regni equestri le arene sono presenti solo nel Regno del Sud, mentre per i Minotauri, l'arte Gladiatoria contro creature feroci è considerata uno sport rispettato, in quanto esalta sia la forza che l'astuzia del Gladiatore, nello sconfiggere la bestia. Non è raro che anche Earth Pony, Asini, Pegasi e Muli vengano catturati come schiavi ed utilizzati nelle arene delle razze più belligeranti. Gli unicorni gladiatori sono estremamente rari, in quanto, per evitare che sfruttino la loro dote naturale per le magie, gli viene spezzato il corno, cosa che spesso comporta un forte trauma. In alcune occasioni può capitare che alcuni Gladiatori resi schiavi riescano a sfuggire alla prigionia o vengano liberati dopo aver dimostrato il loro valore, ma bisogna sempre ricordare che spesso il combattimento tra gladiatori professionisti non è letale, tranne in particolari occasioni, in quanto il costo per allenarli e mantenerli è piuttosto alto.

**Caratteristiche Importanti:** Costituzione e Forza di Volontà

**Abilità Tipiche:** Osservare, Intimidire, Percepire Intenzioni, Intrattenere (Arte Gladiatoria)

**Equipaggiamento:** Arma ad una Mano, Armatura da Gladiatore (Armatura Leggera Minimale), Scudo Piccolo di Legno, Elmo in Metallo, 3d6+2 CB

## **Giumenta di Scudo: (Combattimento, Selvaggia)**

*Nota: Come è facilmente intuibile, questa carriera è strettamente riservata ai personaggi Femminili*

Nel Regno del Nord, le ragazze vengono spesso addestrate alle basi del combattimento corpo a corpo, in modo che esse siano in grado di difender sé stesse che la loro famiglia dai vari pericoli di quelle terre. Altre invece passano un certo periodo della loro adolescenza in una delle tre fortezze controllate dalle Valchirie, un ordine strettamente femminile. In tali luoghi apprendono sia l'arte della cura domestica, ma anche l'arte del combattimento. Benché molte finiti l'anno presso la fortezza tornano semplicemente a casa, altre preferiscono fermarsi più a lungo per imparare a migliorare le proprie tecniche di combattimento, per poi dedicarsi all'avventura. Le giumente di scudo ricevono dunque una certa educazione culturale che marziale. Benché le Valchirie incoraggino coloro che ritornano ai loro villaggi ed alle famiglie di sistemarsi e metter su famiglia, molte giumente di scudo decidono di dedicarsi all'avventura per alcuni anni, talvolta diventando mercenarie o unendosi a gruppi d'avventurieri diretti chissà dove. Com'è facilmente intuibile dal nome, sono in genere le Earth Pony o le Pegasi a diventare Giumente di Scudo, anche se Asine e Mule non sono da meno. Gli Unicorni e Minotauri sono meno propensi ad intraprendere tale carriera mentre le Pegasi della Notte sono solite diventare cacciatrici o cacciatrici di creature. Zebre e Grifoni han culture profondamente diverse e non han alcun interesse in tale carriera o semplicemente non è una scelta basata sul loro luogo d'origine.

**Caratteristica Importante:** Forza di Volontà

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Conoscenze (Comuni), Conoscenze (Storia), Convincere, Osservare, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Abiti da Viaggiatrice, Arma da Corpo a Corpo in base alla competenza, Armatura in Cuoio, Borsello da Cintura, Cappa, Ninnoli Decorativi, Otre da 1lt, Pettine in Osso, Razione da Viaggio, Scudo Piccolo in Legno

## **Guardia: (Combattimento - Forza / Resistenza)**

Le Guardie, da come suggerisce il nome, sono pagate per proteggere beni preziosi, sorvegliare alcune zone o scortare le carovane (o i mercanti) lungo i loro viaggi. Che siano figure professionali pagate profumatamente o energumeni dalla dialettica limitata, le Guardie svolgono il loro lavoro al meglio delle loro possibilità (circa).

**Caratteristiche Importanti:** Forza e Costituzione

**Abilità Tipiche:** Autorità, Ascoltare, Cercare, Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Arma da Corpo a Corpo in base al tipo di guardia, Armatura di Cuoio, Elmo Leggero, Guanti Spessi, Veste Militare (Guardia), 1d3+2 GB

## **Guardastrada: (Combattimento - Forza / Resistenza, Furtivo, Selvaggio)**

I Guardastrada sono figure molto particolari, ma spesso fondamentali per la sopravvivenza di molti viaggiatori indifesi. Essi dedicano il loro tempo nel viaggiare lungo tratti di strade, in modo da intervenire in situazioni di bisogno e combattendo briganti o altri pericoli che si annidano tra i boschi e le lunghe strade tra villaggi e città. Nonostante ciò possa sembrare molto nobile, essi spesso sono figure cupe ed arcigne, abituate alla miseria ed ai combattimenti senza quartiere. Essi spesso si trovano ad esser l'unica difesa per coloro che si avventurano da soli lungo le vie, e devono esse pronti a reagire sempre al peggio. L'equipaggiamento varia di individuo ad individuo, tuttavia tendono ad indossare grossi mantelli che li tengono al caldo durante i periodi invernali o al riparo dalla pioggia.

**Caratteristiche Importanti:** Costituzione e Astuzia

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Conoscenze (Comuni), Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Sopravvivenza (In base alla zona a cui è assegnato)

**Equipaggiamento:** Arma da Corpo a Corpo in base alla focalizzazione garantita dai talenti (altrimenti un'arma ad una mano), Armatura Mista Leggera, Giaciglio, Otre con 2lt d'Acqua, Veste da Guardastrada, Razione da Viaggio (x2), Zaino, 1d3+6 CB. Se è volontario ottiene un Attestato di Appartenenza ai Guardastrada, altrimenti un Bando d'Arruolamento Forzato.

## **Ladro: (Civile, Furtivo)**

A differenza dei briganti che infestano boschi e strade, i ladri sono figure tipicamente urbane, dedite al sottrarre beni preziosi per guadagno personale. Organizzati in piccole bande o Gilde Segrete, i ladri spesso creano grandi grattacapi alle Guardie delle città, in quanto, non sempre sono evidenti come i briganti e addirittura, possono avere un altro mestiere insospettabile, durante il giorno.

**Caratteristiche Importanti:** Destrezza ed Astuzia

**Abilità Tipiche:** Osservare, Cercare, Scassinare, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Destrezza di Mano, Contrattare, Convincere, Ingannare

**Equipaggiamento:** Pugnale, 2 Pugnali da Lancio, Arnesi da Scasso, 3 Grimaldelli, Abiti Semplici, Mantello, 3d6+2 CB

**Mago: (Arcano)**

Coloro che studiano e praticano la magia, sono chiamati Maghi dai più, anche se spesso i termini possono variare a seconda delle usanze locali. In genere, sono gli Unicorni ad arrogarsi il diritto di esser chiamati Maghi, per via della loro naturale capacità di sfruttare la Magia Arcana.

**Caratteristiche Importanti:** Forza di Volontà e Mana

**Abilità Tipiche:** Biblioteconomia, Concentrazione, Conoscenze (Arcane), Conoscenze (Storia), Convincere

**Equipaggiamento:** Attestato di Appartenenza all'Arcanium, Attestato di Studio presso l'Arcanium (Studente), Calamaio, Cristallo Arcano Minore, Pennino, d'Oca, Porta Pergamene, Pergamene Vuote (x3), Tomo Personale, Tomo di Nozioni Arcane (Studente), Veste dell'Arcanium (Studente), 2d6+5 GB

**Mago Combattente: (Combattimento - Incantamento)**

A differenza dei loro colleghi studiosi, i Maghi Combattenti sono figure più portate ad apprendere incantesimi di danno o di potenziamento, in quanto sono soliti avere una presenza maggiore in combattimento. Essi passano anche molto tempo ad allenarsi fisicamente per sopportare meglio la fatica della battaglia ed a usare armi ed armature. I Maghi Combattenti in genere prediligono la Magia Arcana o quella Naturale e sono soliti apprendere incantesimi specifici, in quanto tendono a specializzarsi in un singolo compito, che sia quello di fornire protezione, potenziamento o di causare danni. Il Regno del Sud presenta la più grande e famosa Accademia di Maghi da Guerra, associata all'Arcanium, in quanto è una regione turbolenta e perennemente teatro di scontri tra vari nobili o famiglie nobiliari ed essi sono addestrati nel lanciare magie che coinvolgano bersagli multipli o di fornire scudi arcani per difendere figure o unità chiave. Nonostante i Maghi Combattenti siano originari del Regno del nord per via della sua vicinanza con il Crystal Empire oramai scomparso, la più grande accademia venne fondata nel Regno del Sud, in quanto essendo spesso teatro di lotte interne o di scontri tra piccole fazioni era il luogo ideale per aver subito a disposizione tali incantatori particolari.

**Caratteristiche Importanti:** Costituzione e Forza di Volontà

**Abilità Tipiche:** Autorità, Concentrazione, Conoscenze (Arcane), Conoscenze (Militari), Intimidire, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Attestato di Appartenenza all'Accademia dei Maghi Combattenti, Attestato di Competenza Arcana (Studente), Arma da Corpo a Corpo in cui il personaggio è competente, Cristallo Arcano Minore, Corpetto in Cuoio, Tomo Personale, Libro di Nozioni Arcane (Studente), Porta Pergamene, 2d6+6 GB

**Mastro: (Accademico)**

Nonostante il termine talvolta indichi degli Artigiani Specializzati, i Mastri sono figure che dedicano la loro vita allo studio ed alla conoscenza. Essi si specializzano in varie discipline o si focalizzano su un determinato scopo, come ingegneria civile, ingegneria militare, alchimia, anatomia, etc.

Benché vi siano poche accademie in grado di addestrare dei Mastri, ovvero una per capitale dei regni, alcuni di essi si dedicano all'avventura in quanto preferiscono l'esperienza sul campo per trovare la giusta ispirazione. I Mastri talvolta sono abili nel riparare e mantenere in buone condizioni gli equipaggiamenti altrui, altri invece compiono studi anche sull'alchimia e sull'anatomia, sia per semplice curiosità che per chissà quale progetto che abbiano in mente. Solitamente i Mastri si definiscono uomini di scienza e preferiscono affidarsi sulle invenzioni che alla magia, mentre altri assai più ambiziosi, talvolta provano a mescolare le due cose, tentando di eguagliare le meraviglie oramai perdute dei Crystal Ponies o dei Sabiti. Gli Earth Ponies tendono ad essere i più inclini a questa carriera, grazie alla loro innata propensione per il riparare o costruire cose artigianali, ma anche Unicorni e soprattutto gli industriosi Diamond Dogs tendono avvicinarsi a questa carriera.

**Caratteristiche Importanti:** Astuzia e Saggezza

**Abilità Tipiche:** Artigianato (almeno due scelte), Biblioteconomia, Conoscenze (almeno tre scelte), Convincere, Percepire Intenzioni, Riparare (x)

**Equipaggiamento:** Attestato di Studio, Attrezzi da Riparazione (opzionali), Bandoliera (3 spazi), Borsa a Tracolla, Guanti in Cuoio, Libro degli Appunti, Pennino e Calamaio, Veste da Viaggiatore, 2d6+5 GB

### **Messaggero: (Civile, Selvaggio, Sportivo)**

I messaggeri sono coloro che vengono incaricati di consegnare determinati documenti, ordini o comunicazioni tra le zone interne o esterne delle città e dei villaggi. Benché sia tipico dei pegasi ricoprire quest'incarico, grazie alla loro capacità di volo, per le tratte più brevi vengono comunque ingaggiati messaggeri a piedi, per risparmiare sui prezzi. Gli Earth Pony sono candidati ideali, grazie alla loro tipica resistenza fisica, siccome devono restare sempre in movimento, tuttavia, anche le altre razze possono comunque dedicarsi a questa carriera, come ad esempio i Minotauri, in quanto vedono di buon occhio l'allenamento costante e la resistenza fisica necessaria per questa carriera. Nelle grandi città, i messaggeri spesso sono utilizzati per le veloci comunicazioni, e benché andare a piedi potrebbe risultare più lungo, i pegasi potrebbero comunque avere notevoli difficoltà ad atterrare in determinati luoghi. La puntualità ed un ottimo senso dell'orientamento, sono fondamentali.

**Caratteristiche Importanti:** Costituzione e Saggezza

**Abilità Tipiche:** Conoscenze (Geografia) oppure Conoscenze (Urbanistica), Contrattare, Diplomazia, Muoversi Furtivamente, Osservare, Sopravvivenza (x)

**Equipaggiamento:** Abiti Semplici, Borsa a Tracolla, Licenza da Messaggero, Porta Ordini, Sciarpa dei Messaggeri, Stiletto, 2d6+4 CB.

In caso la zona di lavoro sia all'esterno delle città, il personaggio ottiene invece: Abiti da Viaggiatore, Borsa a Tracolla, Licenza da Messaggero, Giaciglio, Mantello o Mantello Invernale, Porta Ordini, Razioni da Viaggio (necessarie a raggiungere il luogo), Sciarpa dei Messaggeri, Stiletto, 2d3+2 GB.

### **Mercante Viaggiatore: (Civile)**

I mercanti trasportano merci e beni preziosi lungo i vari regni, concludendo affari e stipulando contratti con altre persone con lo scopo di arricchirsi. La vita del mercante è sempre pericolosa, in quanto è spesso la vittima principale di furti e rapine da parte di ladri e briganti oppure da mercanti rivali, tuttavia coloro che raggiungono un notevole successo, possono permettersi di assumere guardie e soldati migliori e di vivere nella bambagia.

Molti mercanti in genere trasportano da sé le proprie cose, comprando e rivendendo in altri luoghi dove c'è maggior richiesta. Carri e Carrozze sono molto costose, quindi è più facile trovarne che viaggiare a piedi, in genere associandosi alle grandi carovane che viaggiano lungo le strade principali

**Caratteristiche Importanti:** Astuzia e Saggezza

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Contrattare, Convincere, Diplomazia, Ingannare, Osservare, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Acciarino e Pietra Focaia, Bastone da Viaggio, Abiti da Viaggiatore, Sciarpa di Lana, Borsa a Tracolla, Borsa da Cintura, Padella, Cucchiaino di Legno, Otre con acqua, Zaino contenente alcuni articoli dal valore totale di 65 CB, Stiletto, Borsello contenente 2d6+2 GB

### **Mercenario: (Combattimento, Furtivo, Selvaggio)**

A differenza dei soldati, che in genere sono fedeli ad un signore o comunque ad una figura di spicco, i mercenari sono famosi per venderli al miglior offerente. Essi viaggiano in gruppi più o meno numerosi, talvolta sotto la guida di un leader abbastanza carismatico da tenere unita un improbabile accozzaglia di persone ma a differenza degli avventurieri, essi sono mossi soltanto dal desiderio di un tornaconto pecuniario. In genere sono ex soldati, miliziani o veterani, che hanno deciso di lasciare l'esercito per motivi più o meno ragionevoli, altri invece lo fanno solo per il gusto del combattimento.

I mercenari non devono sottostare a regole alcune, se non quelle del contratto stipulato, inoltre tendono a racimolare un equipaggiamento molto vario e spesso esotico o misto, a seconda di dove hanno prestato servizio.

Maggiore è la bravura di un mercenario o gruppo di mercenari, maggiore sarà la paga da essi richiesta.

**Caratteristiche Importanti:** Forza e Astuzia

**Abilità Tipiche:** Contrattare, Convincere, Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Arma da Corpo a Corpo in base alla focalizzazione garantita dai talenti (altrimenti un'arma ad una mano), Armatura Mista Leggera, Scudo Piccolo in Legno (opzionale), Pugnale, Abiti da Viaggiatore, 1d6+3 GB

### **Sciamano: (Arcano, Selvaggio)**

A discapito della naturale propensione degli unicorni alla Magia Arcana, per altre razze è possibile sfruttarne un altro aspetto, ovvero la Magia Naturale o la Stregoneria. Gli sciamani sono comunemente visti come figure sagge dalle vaste conoscenze sulla natura ed i suoi segreti, tuttavia tale concezione talvolta è errata o in parte sbagliata dato che non è detto che si dedichino allo studio della Magia in sé o che proteggano le terre selvagge dalla civilizzazione, benché essi spesso reputano le genti civilizzate, persone bizzarre. Gli sciamani sono tipici delle zone selvagge o tra le Zebre ed i Pegasi della Notte più primitivi. Gli sciamani originari dell'Isola delle Nebbie sono talvolta chiamati Druidi.

**Caratteristiche Importanti:** Saggezza e Mana

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Conoscenze (Natura), Osservare, Percepire Intenzioni, Sopravvivenza (x)

**Equipaggiamento:** Borsa da Cintura, Falcetto, Ninnoli Tribali, Otre in Cuoio da 1 Lt, Veste da Sciamano (Conta come Abito da Viaggio) 1d6+6 CB



**Soldato: (Combattimento - Forza / Resistenza)**

I soldati sono delle persone con un certo addestramento al combattimento in formazione ed a rispondere a determinati ordini. Dal miliziano che a malapena sa da che parte s'impugna una lancia ad arcigni veterani, i soldati costituiscono il nucleo di ogni esercito o banda di guerra che sia. Essi vengono ingaggiati per svariati motivi, ma in genere servono anche per dimostrare la propria potenza militare ad altri rivali. La vita del soldato non è mai facile, e di certo, non deve aspettarsi un roseo futuro, anche se a volte i migliori si ritirano per un motivo o per l'altro, fatto sta che in genere, sono in pochi coloro che raggiungono la vecchiaia. O perlomeno la raggiungono senza problemi di salute o menomazioni più o meno gravi.

**Caratteristiche Importanti:** Forza e Destrezza

**Abilità Tipiche:** Ascoltare, Intimidire, Osservare

**Equipaggiamento:** Arma ad una Mano (a scelta), Armatura di Cuoio, Scudo Piccolo in Legno, Elmo Misto, Veste Militare (Soldato), 1d6+1 GB

**Strega: (Accademico, Arcano, Civile, Selvaggio)**

Secondo le credenze popolari, le figlie di unicorni portate per la magia, ma dal cuore capriccioso, spesso diventano Streghe. Esse rifiutano la gerarchia tra i maghi e si disinteressano di sottostare ai rigidi regolamenti delle Accademie Arcane. Figure spesso solitarie, a volte lasciano credere alla gente di esser più pericolose di quello che sono in realtà. C'è comunque da considerare che non tutte le streghe sono malvagie: alcune semplicemente desiderano esser lasciate in pace, altre invece, si divertono a tormentare il prossimo. Non è comunque detto che tutte le streghe siano Unicorni, in quanto anche altre razze, come ad esempio, Earth Pony, Pegasi della Notte e Zebre, possono accedere alla Stregoneria. I Pegasi in genere sono quelli meno interessati alle arti arcane, anche se può capitare che alcuni individui si incuriosiscano riguardo alcune pratiche particolari. Comunque sia, non tutte le Streghe o presunte tali, imparano a lanciare incantesimi. I figli maschi delle streghe che imparano ad utilizzare la stregoneria sono chiamati Warlock.

**Caratteristiche Importanti:** Astuzia e Forza di Volontà

**Abilità Tipiche:** Artigianato (Alchimia), Conoscenze (Arcane), Conoscenze (Erboristeria), Conoscenze (Occultismo), Concentrazione, Ingannare, Sopravvivenza (x)

**Equipaggiamento:** Abiti Mondani, Bastone Rinforzato, Borsa a Tracolla, Falcetto, Stiletto, Tomo Personale, 3d6+2 CB

**Stregone o Fattucchiera: (Accademico, Arcano, Civile, Selvaggio)**

Con Stregone (o Fattucchiera) in genere si indica un mago o presunto tale dalla dubbia capacità magica. Non tutti gli Unicorni riescono ad affinare le loro arti arcane secondo i requisiti e molti, si limitano ad un addestramento minimo per poi tentare la fortuna altrove, oppure sono gli esponenti delle altre razze che cercano di imparare qualche incantesimo di Stregoneria, con scarsi risultati. Se la maggior parte degli Stregoni e Fattucchiere sono spesso ciarlatani da non prender troppo sul serio, alcuni nei casi rari sono persone auto didatte, dalla buona capacità magica.

**Caratteristiche Importanti:** Forza di Volontà e Mana

**Abilità Tipiche:** Concentrazione, Conoscenze (Comuni), Contrattare, Convincere, Ingannare

**Equipaggiamento:** Abito da Erudito, Porta Pergamene, 4 Pergamene Vuote, Pugnale, Tomo Personale, 2d6+4 CB

**Studioso / Ricercatore: (Accademico, Arcano)**

Gli Studiosi ed i Ricercatori sono figure che dedicano la loro vita a compiere lunghi studi o ricerche importanti. Qualunque sia il loro campo di specializzazione sono sempre figure assai colte e dalla mente brillante. Molti unicorni diventano Studiosi o Ricercatori data la loro propensione alla cultura ed il loro legame alla magia non implica obbligatoriamente che diventino tutti maghi, anzi, molti trovano troppo difficile ed estenuante tale carriera e si limitano ad apprendere qualche incantesimo che possa aiutarli per poi dedicarsi a tutt'altro.

A differenza dei Mastri, che si focalizzano in una sola disciplina, gli Studiosi ed i Ricercatori talvolta apprendono varie nozioni anche non collegate tra loro, più per una semplice curiosità personale, oppure semplicemente non sono interessati alla carriera del mastro, anche se spesso collaborano tra loro.

Gli Studiosi sono soliti aver più possibilità finanziarie in quanto spesso vengono finanziati dai lord o da altre figure importanti, per le loro ricerche, purché esse portino a risultati concreti ed utili.

Essi spesso collaborano anche con l'Arcanium e sono soliti ottenere permessi speciali di studio per poter accedere alle conoscenze in genere custodite nelle varie sedi sparse per i regni.

**Caratteristiche Importanti:** Astuzia e Saggezza

**Abilità Tipiche:** Autorità, Biblioteconomia, Concentrazione, Conoscenze (Arcane), Conoscenze (Comuni), Conoscenze (Erboristeria), Conoscenze (Storia), Contrattare, Convincere

**Equipaggiamento:** Abito da Erudito, Attestato di Studio, Borsa a Tracolla, Borsello da Cintura, Candela (x2), Cerini (x10), Lapis (x3), Libro degli Appunti, Porta Pergamene, 4 Pergamene Vuote, Tomo Personale, 2d3+10 GB

**Virtuoso: (Accademico, Combattimento)**

A differenza degli Erranti, i Virtuosi cercano di esaltare le virtù cavalleresche e di contrastare il male che può corrompere anche i cuori più puri. In genere sono nobili o figli di famiglie altolocate (tra cui figli di Borgomastri e Sindaci) che non badano a spese pur di far risaltare il loro aspetto, tra cui spesso dei giovani inesperti senza una vera preparazione all'arte del combattimento, ma che possiedono comunque una certa importanza sociale. Ciò nonostante sono comunque presenti anche coloro che dimostrano una tenacia ed una dedizione incrollabile alla causa o combattenti esperti. I Virtuosi sono soliti lavorare per assicurare malviventi alla giustizia o fronteggiare il male dove esso prenda forma, anche se quest'ultima affermazione spesso è più soggettiva e basata sul giudizio del Virtuoso in questione. Benché essi siano bendisposti a lavorare con Guardie, Erranti e Guardastrada, li riterranno spesso come servitori per la causa che essi servono, ma avranno seri problemi a tollerare coloro che agiscono al di fuori della legge o della civilizzazione. I Virtuosi sono tutti credenti del culto degli Eredi del Sole e spesso rivolgono le loro preghiere e ringraziamenti sia ad Elios, il sole, che alla sua figlia prediletta Celestia.

**Caratteristiche Importanti:** Astuzia e Forza di Volontà

**Abilità Tipiche:** Autorità, Conoscenze (Araldica e Nobiltà), Conoscenze (Comuni), Conoscenze (Religioni), Convincere, Diplomazia, Percepire Intenzioni

**Equipaggiamento:** Abito Nobiliare, Arma ad una Mano (Solitamente una Spada Lunga o una Mazza), Borsello da Cintura Rifinito, Candele di Cera x2, Cote per Affilare, Giaco di Maglia con decorazioni, Libro con Aneddoti e/o preghiere relative al Culto degli Eredi del Sole, Scudo Piccolo in Ferro, Simbolo Sacro in Metallo, Tabarro con Blasoni dell'Ordine o del Casato/Famiglia (o entrambi), 2d6+10 GB

## Tratti:

I tratti sono quei pregi e/o difetti che ci caratterizzano e differiscono dagli altri. Alcuni possono esser positivi, altri negativi o entrambi. I tratti positivi hanno un costo in Punti Personaggio, che viene sottratto dal totale di partenza con cui un Personaggio viene generato, mentre quelli negativi, ne concedono un bonus extra. I Tratti vanno acquistati prima dei talenti, dato che modificano il totale di Punti Personaggio concessi alla creazione, tuttavia essi non sono obbligatori, ed un giocatore può decidere di non acquistarne alcuno.

**Nota:** *sebbene sia molto divertente caratterizzare il proprio personaggio, si consiglia di evitare di prender troppi difetti e pregi. Anche se alcuni sono interessanti, non sono la parte fondamentale del Personaggio e del gioco in sé.*

## Tratti Caratteriali:

### **Ben Educato: (-5)**

Il personaggio ha ricevuto una certa educazione fin da piccolo. Probabilmente è di nobili origini oppure è stato abituato come servitore o cortigiano di corte. Ottiene un bonus di +5% su Conoscenze (Nobiltà) e Diplomazia ma subisce un -5% alle prove di Sopravvivenza

### **Chiacchierone: (-5)**

Il personaggio è abituato a parlare molto e con tutti, spesso senza rendersi conto di eccedere o di dar fastidio ad altri. Ottiene un +5% alle Prove di Convincere, Ingannare e Intrattenere (Oratoria), ma subisce anche una penalità del -5% a Contrattare, Diplomazia e Intimidire.

### **Compulsivo: ( Variabile )**

Il Personaggio ha sviluppato nel corso degli anni, un gesto ripetitivo che compie quand'è stressato oppure per forza d'abitudine: c'è chi deve per forza avere tutto in ordine o tutto pulito, chi deve seguire alla lettera determinate regole sociali (talvolta in modo eccessivo), spendere in modo incontrollato oppure la tendenza a rubare piccoli oggetti anche senza rendersene conto. In genere sta al Master decidere eventuali penalità da imporre al personaggio, ma questo tipo di tic avvengono quando il personaggio è stressato o ansioso.

### **Credulone: (+5 Punti Personaggio)**

Che sia sciocco di natura o uno che si fida troppo del prossimo, a prescindere dal buonsenso, un credulone si farà sempre abbindolare da chi ha un certo carisma o da coloro che son molto abili nel parlare e affascinare gli altri a parole. Il personaggio subisce dunque un -20% a Percepire Intenzioni e un -10% a Contrattare.

### **Empatico: (-10 Punti Personaggio)**

Il personaggio ha la particolare capacità di percepire a pelle lo stato d'animo altrui e di apparire meno estraneo alle creature viventi. Gli riesce più facile intuire le emozioni e a seconda dei casi, esse influiscono anche sul suo comportamento.

**Empatia:** Il personaggio riesce a percepire gli umori degli altre creature senzienti come gli Earth Pony, Pegasi, Diamond Dogs e Minotauri. L'Empatia permette al personaggio di guadagnare un bonus di +5% alle prove di Convincere, Diplomazia e Ingannare, a discrezione del Master.

**Empatia Selvatica:** Il personaggio riesce a percepire gli umori e le sensazioni delle bestie e gli animali (ad esempio (Cani, Gatti, Manticore, etc). Guadagna un bonus di +5% alle prove per calmarli, per evitare che si spaventino o che eseguano delle semplici richieste, a discrezione del Master.

### **Fifone: (+5 Punti Personaggio)**

Il personaggio è sempre stato fin da piccolo molto suscettibile alle storie di paura oppure ha subito un forte trauma. Subisce un -10% quando effettua Prove di Paura e Terrore.

### **Ottimista: (-5 Punti Personaggio)**

Il personaggio riesce sempre a trovare il lato positivo nelle cose, nonostante la situazione possa volgere al peggio. Ottiene un +5% ai Test di Morale.

### **Testardo: (-5)**

Il personaggio è piuttosto cocciuto e difficilmente cambia idea sui propri punti di vista nonostante i suoi errori possano esser abbastanza evidenti. Il personaggio subisce una penalità del -10% a Contrattare, Convincere e Diplomazia, Ma ottiene un bonus di +2 sulle prove di Forza di Volontà Contrapposta o un +5% alle Prove di Forza di Volontà

## Fisici:

### **Adattamento alle Intemperie (Caldo / Freddo): (-10 Punti Personaggio)**

Il personaggio è particolarmente resistente a un tipo di temperatura a scelta tra caldo o freddo. Esso dovrà effettuare delle prove contro le intemperie dopo un'ora e mezza, o dopo quindici minuti in caso di temperature estreme, e guadagna un bonus di +5% alle prove di costituzione per resistere agli effetti del caldo o del freddo (a seconda di quale decide).

*Nota: Il talento è acquistabile una volta soltanto, decidendo tra Caldo o Freddo.*

### **Corridore: (-5 Punti Personaggio)**

Il personaggio è un amante delle corse e non riesce mai a star fermo. Ciononostante tende a sviluppare una velocità di corsa maggiore, rispetto agli altri oltre che una naturale resistenza. La velocità di corsa aumenta di +d3 metri, determinati casualmente ogni volta, inoltre guadagna un bonus di +5% alle prove di resistenza per la corsa.

### **Dita Affusolate: (-5 Punti Personaggio)**

Le dita del personaggio sono molto più affusolate rispetto alla media.

Il personaggio guadagna un bonus di +5% a Scassinare Serrature o Maneggiare Congegni, Destrezza di Mano ed alle prove d'Intrattenere che prevedano l'uso di strumenti a Corda (o Pianoforti).

### **Elasticità Corporea: (-10 Punti Personaggio)**

Il personaggio possiede un'elasticità corporea notevole, ed è sia più aggraziato sia rapido nei movimenti. Tuttavia la sua fisionomia spesso risulta più fragile rispetto alla media. Aumenta di 1 il suo valore di Destrezza ma riduce di 1 la sua Costituzione.

### **Esile: (+10 Punti Personaggio)**

La corporatura del personaggio è più piccola o sottile rispetto alla norma. La sua Costituzione non può mai esser superiore a 10 (tranne che tramite magia), inoltre subisce una penalità di -5% per tutte le prove che riguardano sforzi fisici e un -3 alle prove di lotta.

### **Foto fobico: (+10 Punti Personaggio)**

Il personaggio deve indossare degli occhiali scuri durante il giorno o esser semi accecato dalla luce del sole, subendo un -5 al tiro per colpire, parare e schivare e un -30% alle prove di osservare e cercare. Non subisce alcuna penalità con luci artificiali o con il bagliore lunare.

*Nota: le iridi del personaggio in genere sono bianche o rosse.*

### **Guercio: (+10 Punti Personaggio)**

Il personaggio è privo di un occhio. Subisce una penalità alle prove di Osservare (-15%) oltre che un -3 al Tiro per Colpire, Parare e Schivare. Ha anche difficoltà a percepire la profondità, quindi la penalità quando usa armi da tiro è raddoppiata. Con l'allenamento, tuttavia, si può riuscire a ovviare in parte a questi problemi, facendoci l'abitudine.

### **Mancino: (+0 Punti Personaggio)**

Il personaggio usa la mano sinistra invece che la destra, come mano principale, per combattere/scrivere etc. deve comunque acquistare il Talento Ambidestria, per beneficiare del combattimento con due armi.

### **Massiccio: (-10 pti)**

Richiede: FOR 14+, COS 14+

Il personaggio è più grosso e forte della media. Quando deve considerare il peso trasportabile e trascinabile, considera la sua Forza maggiore di 2 ed ottiene un +3 al suo valore base di Lotta (Forza). In casi particolari il Master può concedere un successo automatico per le prove di Lotta del personaggio se egli fronteggia creature più piccole e/o con una forza molto inferiore alla propria (tenendo in considerazione il punteggio modificato da questo tratto). L'altezza media della sua razza aumenta di 15 centimetri ed il suo peso base aumenta di 15. I Minotauri aumentano soltanto il peso di 20 kg, in quanto diventano semplicemente più grossi. Questo tratto sostituisce il tratto razziale di Earth Pony e Muli relativo all'incremento del peso trasportato.

**Miope: (+10 Punti Personaggio)**

Il personaggio ha un difetto visivo che gli impedisce di mettere a fuoco le cose distanti. Egli non potrà utilizzare alcun bonus alle prove di Cercare e Osservare ed eventuali prove in suddette abilità, saranno sempre Difficili o impossibili da compiere, a seconda del caso. Egli subisce inoltre una penalità di -10% ad alcune abilità che richiedano l'aiuto della vista, come Biblioteconomia o Percepire Intenzioni. In combattimento subisce un -4 ai Tiri per Colpire, Parare e Schivare. L'utilizzo di occhiali da vista, annulla le penalità fintanto che sono indossati.

*Nota: ci si può accordare con il Master, per ottenere degli occhiali da vista gratuitamente alla creazione del personaggio, tuttavia è più plausibile solo per i personaggi di un certo ceto sociale.*

**Ritmico: (-5 Punti Personaggio)**

Il personaggio ha un ottimo senso del ritmo e guadagna un bonus di +5% per ogni prova di Intrattenere che comprenda l'utilizzo di Strumenti Musicali. Impiega inoltre meno tempo per imparare a suonarne di nuovi.

**Snodato: (-10 Punti Personaggio)**

Il corpo e l'ossatura del personaggio sono particolarmente elastici o è comunque allenato fin da piccolo a destreggiarsi in acrobazie o intricati passaggi. Guadagna un bonus di +5% riguardo alle prove di Destrezza, inoltre il bonus si applica anche alle seguenti abilità: *Intrattenere (Acrobazie)*, *Intrattenere (Danza)*, *Saltare*, *Scalare* e guadagna un +1 al suo bonus di Lotta (Destrezza) quando tenta di divincolarsi da una presa o tenta di evitare d'esser Afferrato.

**Sonno Pesante: (+5 Punti Personaggio)**

Il personaggio ha un sonno molto pesante e difficilmente è svegliato dai rumori circostanti, persino durante una rissa o un combattimento, se non viene scrollato o simile. Ovviamente forti esplosioni, un combattimento furioso o il terreno che vibra notevolmente lo sveglieranno senza problemi.

**Vegetariano: (+0 Punti Personaggio)**

Nota: Per ovvi motivi, questo tratto non può esser acquisito dai Grifoni.

Il personaggio non mangerà mai carne, che sia per scelta di stile di vita o perché il suo organismo non riesce a digerirla.

**Vocazione Arcana: (-15 Punti Personaggio)**

Il personaggio nasce con un legame più stretto con la magia. Esso guadagna un bonus permanente di +10 Punti Magia, inoltre riesce a padroneggiare più velocemente le arti Arcane, riducendo il tempo dell'apprendimento degli incantesimi di un'ora per Grado d'Incantesimo.

**Voce Soave / Voce Raggiante: (-5 Punti Personaggio)**

Il Personaggio possiede una voce dolce o calma e rassicurante. Esso guadagna un bonus di +5% alle prove di due delle seguenti abilità: Diplomazia, Convincere, Intrattenere (Canto), Intrattenere (Narrare Storie), Intrattenere (Oratoria), Intrattenere (Poesia).

## Tratti Razziali:

### **Affinità Arborea: (-10 Punti Personaggio) Raro**

*Richiede: Earth Pony o Zebra*

Il personaggio ha un particolare legame con la natura, accentuato dalla vicinanza e dalla concentrazione di vegetazione. Egli guadagna un bonus temporaneo di +4 Punti Magia se si trova all'interno di un piccolo bosco, +8 se si trova all'interno di una grande foresta e un +16 se si trova dentro una Foresta Arcana. Tuttavia le zone intensamente urbanizzate, deturpate o corrotte gli infliggono una penalità di -4 Punti Magia e si troverà spesso a disagio se rimane per troppo tempo in grandi città o dove sono stati abbattuti da poco molti alberi. Le Foreste Spettrali non garantiscono alcun bonus.

### **Affinità Lunare: (-10 Punti Personaggio) Raro**

*Richiede: Pegaso della Notte*

Durante le fasi di Luna Crescente il personaggio ottiene un bonus di +4 ai Punti Magia Totali. Durante la Luna piena il Bonus sale a +10 e considera il suo Punteggio di Mana maggiore di 2 punti. Durante la Luna Calante il bonus si riduce a +2, mentre con la Luna Nuova non ottiene alcun bonus. Il personaggio deve trovarsi all'esterno o comunque illuminato dalla Luce Lunare, per ottenere questi bonus.

### **Ali Sviluppate (-10 Punti Personaggio)**

*Richiede: Pegaso della Notte*

Le ali del personaggio si sono sviluppate in modo sano e forte, garantendogli la capacità di Volo, come per i Pegasi.

### **Atrofia Alare: (+10 Punti Personaggio)**

*Richiede: Pegaso*

Talvolta può capitare che i pegasi nascano con un difetto genetico: l'Atrofia Alare è una triste eredità che talvolta colpisce i più giovani, impedendogli di sviluppare correttamente le ali e rendendogli così impossibile volare. In termini di gioco i pegasi con questo tratto non possono sfruttare le ali per volare, né apprendere talenti speciali per il volo. Le loro ali rimarranno piccole come quelle dei giovani puledrini e altrettanto fragili. Inoltre, qualunque danno inflitto quando sono attaccati alle spalle riceverà un bonus di +1 danno e vedrà la propria minaccia di Critico aumentata del 2%, se portato con armi da mischia o da lancio. Sostituisce il Tratto Ali.

### **Aspetto Leonino: (+5 Punti Personaggio)**

*Richiede: Grifone*

Talvolta i Grifoni nascono senz'ali, ma a differenza dei pegasi, ciò sembra esser dovuto al loro retaggio ancestrale (o almeno così sostengono loro). I Grifoni con questo Tratto dunque, non posseggono ali e non possono volare. In compenso potrebbero avere una folta criniera o un pelo fulvo. Sostituisce il Tratto Ali.

### **Canterlottian Highborn: (-5 Punti Personaggio) Raro**

*Richiede: Unicorno*

Si dice che molti degli abitanti di Canterlot, discendano dai primi unicorni apparsi su Equestria, e che essi fossero maestosi ma aggraziati al tempo stesso. Un personaggio con questo tratto, è molto probabilmente nativo di Canterlot. Il suo aspetto sarà molto più armonioso ed avrà una corporatura snella e slanciata. I personaggi con questo tratto in genere sono molto alti, arrivando addirittura a 1 metro e 90, sia maschi che femmine. Il Personaggio ottiene un'ulteriore bonus di +5% a scelta tra Contrattare, Convincere o Intrattenere (Qualsiasi) ed ottiene altri 3 Punti Magia Extra.

### **Centro dell'Attenzione: (+10 Punti Personaggio)**

*Richiede: Pegaso*

È da tutti risaputa la naturale predisposizione alla spacconeria o a dar mostra di sé, tipica dei Pegasi. In alcuni individui, tuttavia, tale cosa sembra diventare quasi una necessità di vita. Il personaggio cercherà quindi di attirare l'attenzione su di sé, magari con prove di forza o acrobazie piuttosto particolari. Il suo senso di competizione è sviluppato al massimo, tanto che cercherà sempre di sfidare anche persone in cose in cui esso non sia minimamente competente. Il personaggio, subisce inoltre un -10% alle prove di Saggezza e dovrà spesso comportarsi come descritto.

### **Cocciuto: (-5 Punti Personaggio)**

*Richiede: Asino*

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Percepire Intenzioni contro Ingannare e Convincere.

### **Cuor di Leone: (-5 Punti personaggio)**

*Richiede: Grifone*

I bonus contro Paura e Terrore, derivati dal tratto Temerario, salgono a +10%.

### **Cupidigia: (+5 Punti Personaggio)**

*Richiede: Grifone*

Alcuni grifoni sviluppano un attaccamento ossessivo nei confronti dell'oro. Essi non rifiuteranno mai un lavoro ben pagato e non muoveranno nemmeno un artiglio senza una giusta ricompensa. A causa di questa loro visione delle cose, essi riducono del 5% i bonus di morale positivi e negativi, garantiti da eventi o da alleati che non influenzano direttamente loro stessi o persone estremamente care, in quanto generalmente non gli importa più di tanto e nemmeno essi vengono contati per garantirne. Ad esempio se un grifone ed un earth pony stanno combattendo da soli contro dei nemici, né il Grifone, né l'Earth Pony otterranno un bonus di morale per combattere con alleati, ed al primo non importerà più di tanto se quest'ultimo si dovesse fare male.

### **Cutie Mark: (-5 Punti Personaggio)**

*Richiede: Pegaso della Notte o Zebra*

Accordandosi con il Master, il giocatore può scegliere un Cutie Mark per il proprio personaggio, come di norma per le altre razze equestri che lo ottengono. Nota che questo talento razziale può essere acquistato in seguito, tramite lunghe giocate e interpretazione, ma il suo costo è di 10 pti (e conta ai fini del numero minimo di Talenti necessari per avanzare di grado Carriera)

### **Eredità: (-5 Punti Personaggio) Raro**

*Richiede: Mulo*

Può succedere, in alcuni casi, che alcuni muli posseggano una maggiore similitudine a uno dei due genitori. Con questo talento, il mulo può scambiare i propri bonus (e malus) alle caratteristiche, con quelli di uno dei genitori. Tuttavia alcuni Incantesimi/Talenti/etc che influenzano solo una determinata razza, potrebbero coinvolgere anche il personaggio ma in modo minore, dimezzando i valori.

### **Lammasu: (-10 Punti Personaggio) Raro**

*Richiede: Minotauro*

I Lammasu sono rari individui tra i Minotauri, che possiedono la capacità di apprendere e lanciare pochi incantesimi. Il personaggio ottiene +5 Punti Magia e può acquistare il talento Mago Combattente, scegliendo una tra le tipologie di Magia. Ottiene inoltre due gradi Extra in Concentrazione e Conoscenze (Arcane), per rappresentare il suo addestramento.

### **Mente Oltre il Corpo: (-10 Punti Personaggio)**

*Richiede: Unicorno*

Il personaggio è più portato a resistere contro le avversità, ma risulta provato nel fisico. Aumenta di 1 il suo valore di Forza di Volontà ma riduce di 1 la sua Costituzione.

### **Più Muscoli che Cervello: (-10 Punti Personaggio)**

*Richiede: Earth Pony o Minotauro*

Il personaggio ha una naturale predisposizione a sviluppare una notevole massa muscolare, tuttavia non si può dire la stessa cosa della sua capacità di apprendimento. Aumenta di 1 il suo valore di Forza ma riduce di 1 la sua Astuzia.

### **Radiosità: (+5 pti Punti Personaggio) Raro**

*Richiede: Earth Pony o Unicorno. Il colore del manto non deve esser troppo scuro.*

Il personaggio annovera tra i suoi antenati uno dei famosi Crystal Ponies, oramai scomparsi da secoli. Una delle peculiarità di quest'antica razza risiedeva nel fatto che essi tendevano a possedere un'aura arcana particolare che reagiva in base all'umore. Tuttavia ciò che oggi giorno rimane di questa caratteristica è qualcosa di effimero, quasi come un'eco lontana. Il personaggio quando è di buon umore, tende a sembrare più radioso: i colori del manto e criniera sembrano accentuarsi, fino a esser vibranti in particolari situazioni di gioia, euforia o simili emozioni intense. Curiosamente questo stato ha lo strano effetto di consumare inconsciamente i Punti Magia del Personaggio, al ritmo di 1 ogni 2 Round. L'effetto termina se il personaggio resta con un quarto dei propri punti magia o il suo umore cambia, rendendolo leggermente stordito e infliggendogli una penalità di -2% a ogni abilità. Quando è Radioso, il personaggio guadagna un +5% alle prove di Convincere, Diplomazia e Intrattenere (Canto/Danza/Oratoria/Poesia) ma risulta anche molto appariscente, rendendogli difficile nascondersi fintanto che in tale stato, a meno che non riesca celare le sue fattezze.

### **Scurovisione (+0 Punti Personaggio)**

*Richiede: Pegaso della Notte*

Il Personaggio sostituisce la Visione Crepuscolare con una Scurovisione di 15 mt. Il personaggio può vedere normalmente in ambienti con fonti di luce fioche o totalmente assente, ma resterà abbagliato da luci più forti tra cui diurne. Indossare degli Occhiali Scuri impedisce al personaggio di restare accecato dalla luce.

Un personaggio con questo tratto, non può essere anche Fotosensibile.

**Sfinge: (-10 Punti Personaggio) Raro**

*Richiede: Grifone Femmina*

Normalmente i Grifoni non si dedicano allo studio della magia, ne sembrano molto portati per essa, tuttavia in alcuni rari casi possono nascere degli individui, generalmente di sesso femminile, che possiedono una sorta di affinità con le energie arcane. I Personaggi con questo Tratto ottengono gratuitamente il Talento Stregoneria. Ottengono inoltre un Bonus Permanente di +5 Punti Magia. Curiosamente, invecchiando, gli occhi del Personaggio diverranno sempre più chiari, fino a far sparire del tutto l'iride, ma ciò non comporterà alcuno svantaggio visivo, salvo che il personaggio non ne possieda altri.

**Spericolato: (-10 Punti Personaggio)**

*Richiede: Pegaso*

Il personaggio ha un'innata propensione alla temerarietà, tuttavia tende a esser anche più incosciente e a finire spesso nei guai. Aumenta di 1 il suo valore di Forza di Volontà ma riduce di 1 la sua Saggezza.

**Twitching Tail: (-10 Punti Personaggio)**

*Richiede: Earth Pony o Mulo*

Il personaggio ha una sorta di leggero sesto senso. A volte intuisce che qualcosa sta per andar storto, o che qualcosa stia per cadergli in testa. A discrezione del Master, il personaggio può beneficiare di alcuni bonus minori in determinate azioni, come un +1 a Schivare gli attacchi a distanza o un +5% a evitare trappole, oppure intuire che sta per succedere qualcosa di brutto.



## Talenti:

I talenti sono le competenze speciali acquisite dai personaggi durante la loro vita. Essi rappresentano i risultati di ore di studi ed allenamenti o delle capacità affinate durante il tempo. Nota che non tutti sono disponibili sin dal principio. Vari Talenti rappresentano una specializzazione di alcuni o permettono l'acquisizione di altri più complessi. Se non diversamente specificato, è possibile acquistare un talento, una volta sola. Inoltre molti talenti sono spesso associati ad una specifica di carriera, ad esempio Colpo Poderoso, è mirato per carriere basate sul combattimento, mentre Cantastorie per le Carriere Sociali che Tribali (dopotutto anche le tribù posseggono coloro che narrano storie).

### Acquistare un Talento:

Per acquistare un talento è necessario pagare il relativo costo in punti ed ovviamente soddisfare i requisiti, che possono esser dal possedere determinati punteggi di caratteristica a dei Gradi in una abilità. In quest'ultimo caso il valore richiesto indica i Gradi Abilità, non il modificatore totale. Durante la Creazione di un Personaggio, i talenti che richiedono massimo 5 Gradi in un'abilità possono essere acquistati normalmente, tuttavia tali Gradi saranno assegnati obbligatoriamente per primi, durante la distribuzione dei Gradi Abilità. Se un personaggio non riesce ad assegnare i Gradi Abilità richiesti durante la Creazione del Personaggio, deve rinunciare al talento e scegliere qualcos'altro.

#### Esempio:

*il talento "Scoprire Trappole" richiede che il personaggio abbia almeno 5 Gradi in Cercare e Maneggiare Congegni. Se il personaggio soddisfa tale requisito, può acquistare il talento. Se il talento viene acquisito durante la Creazione del Personaggio, il giocatore dovrà obbligatoriamente assegnare tali Gradi alle abilità richieste, prima di altre abilità.*

Alcuni talenti possono esser acquistati da più Carriere, come ad esempio il Talento di Creazione Acrobata è sia considerato di Carriera Furtiva che Sportiva. In questo modo più carriere possono acquistare tale talento senza costi aggiuntivi, mentre altre lo acquisterebbero con il costo aumentato. Se una delle Carriere indicate nella descrizione, permette di acquistare il talento con un aggiunta extra al costo, il personaggio pagherà sempre l'aggiunta al costo minore, se disponibile. Altri invece possono esser solo acquistati dalle carriere indicate.

#### Esempio:

*Un Personaggio di Carriera Combattimento (Resistenza), vuole acquistare un talento con la descrizione "Sportivo, Selvaggio". Egli considererà il costo del Talento, maggiore di soli 5 Punti, in quanto il tipo di Carriera Sportiva è considerata Simile alla sua, mentre quella Selvaggia verrà Ignorata.*

### Potenziare un Talento:

Alcuni talenti possono essere Potenziati, ovvero, spendendo nuovamente il costo dello stesso talento dopo aver soddisfatto i requisiti, si ha accesso a dei bonus o variabili migliori dello stesso. Talvolta è indicato un costo specifico per il potenziamento. Quando si potenzia un talento lo si deve segnare di fianco allo stesso, sulla scheda, in genere aggiungendo un numero in base al Potenziamento e sommando il costo del potenziamento al Costo Totale.

#### Esempio:

*Focalizzazione nella (Spada Lunga) diventerà Focalizzazione nella (Spada Lunga) II se verrà acquistato il Potenziamento relativo.*

Potenziare un Talento conta ai fini dei talenti minimi per avanzare di carriera. Ad Esempio Focalizzazione (Spada Lunga) II conta come 2 Talenti. I talenti **Rari** possono esser acquisiti solo dopo aver ricevuto l'addestramento da particolari maestri. Non possono esser acquisiti più volte. I talenti **Runic** sono sempre considerati di carriera Differente, a meno che non vengano insegnati da terzi.

### Talenti di Gilda/Organizzazione:

Non tutte le conoscenze sono accessibili da chiunque e molto spesso, alcune Organizzazioni e Gilde mantengono i privilegi d'insegnamento di certe tecniche. I Talenti di Gilda sono accessibili normalmente da coloro che ne fan parte, come ad esempio i Maghi dell'Arcanium, possono avere accesso a Talenti ed Incantesimi Particolari. In alternativa è possibile imparare tali talenti da coloro che li conoscono, ma in genere essi richiedono un alto pagamento o qualche sorta di ricompensa. In tal caso è il Master a decidere i dettagli di come un personaggio possa apprendere tale talento.

### Antichi Tomi e Talenti:

Può capitare che un personaggio venga in possesso di un Tomo particolare, che contiene le informazioni necessarie per apprendere un certo talento (generalmente Talenti di Magia, ma non è detto). Un personaggio può apprendere un Talento, anche di Gilda, tramite lo Studio di un Tomo, purché egli soddisfi i prerequisiti necessari e passi il tempo necessario per studiare il Tomo. Una volta che il personaggio finisce di studiare, egli può pagare i Punti Personaggio necessari, come di consueto.

## Elenco dei Talenti:

### **Abile Opportunista (x): (10 pts) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Sportivo**

*Richiede: DES 13+, Competenza nell'Arma Utilizzata, Focalizzazione nell'Arma (Qualsiasi) II, Grado Competente*

Il Personaggio ottiene un +1 quando compie un Attacco di Opportunità con l'Arma in cui è Focalizzato.

*Requisiti Potenziamento: Focalizzazione nell'Arma utilizzata IV, Grado Avanzato, Solo Combattimento - Agilità*

Il Personaggio può effettuare fino a Due Attacchi di Opportunità per Round con l'Arma in cui è Focalizzato.

### **Acrobata: (5 pts) Talento di Creazione. Furtivo / Sportivo**

Il Personaggio guadagna un bonus di +5% alle Prove di Intrattenere (Acrobazie) ed alle prove di Destrezza per restare in equilibrio.

### **Acuto Osservatore: (5 pts) Talento di Creazione.**

Il Personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Osservare

### **Adepto Oscuro: (20 pts)**

*Richiede: Grado di Corruzione 10+, FdV 13+, Grado Avanzato e ovviamente l'approvazione del Master.*

Il personaggio, tramite un particolare rituale, può divenire un Adepto Oscuro ed abbracciare la sua corruzione latente.

Il Personaggio non subisce più alcun malus nell'aumentare il proprio grado di Corruzione, ne può diminuirlo al di sotto di 10.

Gli incantesimi che feriscono le Creature di Categoria o Sottotipo Ombra, gli infliggono sempre 1 Danno Radioso, a patto che l'incantatore che lancia l'incantesimo superi una prova contrapposta di Mana contro il Personaggio.

Per ovvi motivi, il personaggio non può ottenere talenti positivi e se ne possedeva, non può più utilizzarli (es: Semi dell'Armonia). Il personaggio cessa di garantire, e non può ricevere, un Bonus Morale dalla vicinanza con alleati e può solo beneficiare del talento Compagni d'Arme se anche il resto del gruppo ha questo talento.

Se possiede la capacità di Lanciare incantesimi, sostituisce il Descrittore [Onirico] con [Incubo], mentre gli Incantesimi con Descrittore [Luce] han un costo aumentato di 15 unti Magia, tranne quelli da Neofita.

### **Addestramento Arcano (x): (10 pts) Solo Arcano e Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, MAN 16+, Grado Competente, aver studiato a lungo il genere di incantesimi in cui è Addestrato.*

Quando un Incantatore acquista questo Talento, egli sceglie un Descrittore d'Incantesimo. Gli incantesimi con tale Descrittore hanno il Costo di Lancio ridotto di 2 Punti Magia (minimo 1), sommabile ad altre riduzioni di costo. Questo talento è acquistabile una volta sola.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato, MAN 18+*

Il Costo di Lancio degli incantesimi di Grado Avanzato è ridotto di 3 Punti Magia.

*Requisiti Potenziamento III: Grado Esperto, MAN 20+*

Il Costo di Lancio degli incantesimi di Grado Esperto è ridotto di 5 Punti Magia.

### **Addestramento Avanzato (Cacciatore): (15 pts) Solo Combattimento/Furtivo/Selvaggio**

*Richiede: Grado Avanzato, Focalizzazione in un'Arma (Qualsiasi), 10 Gradi in Conoscenze (Mostri e Creature)*

*Essersi allenato per un certo periodo di tempo a discrezione del Master.*

*Non è possibile acquistare più Addestramenti Avanzati.*

Quando il personaggio affronta Creature prive di Gradi Carriera di Taglia Media o Inferiore, ottiene un +1 al suo TpC e ottiene un aumento della Probabilità di Critico delle armi in cui è Focalizzato del 3%.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Esperto, 20 Gradi in Conoscenze (Mostri e Creature), 30 pts*

Il personaggio ottiene i Bonus anche quando Affronta Creature di Taglia Grande o Enorme, inoltre ottiene un +5% ai Test di Paura e Terrore causati dalle Creature che Affonta. Contro creature di Taglia Media o Inferiore la percentuale di Critico sale a +6%.

### **Addestramento Avanzato (Guerriero): (15 pts) Solo Combattimento/Selvaggio**

*Richiede: Grado Avanzato, Focalizzazione in un'Arma (Qualsiasi) III, essersi allenato per un certo periodo di tempo a discrezione del Master. Non è possibile acquistare più Addestramenti Avanzati.*

Quando il personaggio affronta avversari di Grado Carriera inferiore, ottiene un +1 al suo TpC ed ottiene un aumento della Probabilità di Critico delle armi in cui è Focalizzato del 3%. Non ha effetto su creature prive di Grado Carriera.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Esperto, Focalizzazione in un'Arma (Qualsiasi) III, Colpo Critico (Qualsiasi), 20 pts*

Quando il personaggio affronta avversari di grado Carriera inferiore ed ottiene un Pareggio su un Tiro per Colpire contro una Parata o Schiavata avversaria, conta come aver colpito, inoltre la percentuale di Critico contro avversari di due Gradi Carriera inferiore sale a +6%. Può inoltre effettuare un Contrattacco (se possiede il talento) con un risultato maggiore di 4 invece che di 5, sempre contro avversari di grado Carriera inferiore.

**Addestramento Avanzato (Lottatore): (15 pti) Solo Combattimento/Selvaggio/Sportivo**

*Richiede: Grado Avanzato, Lottatore II, essersi allenato per un certo periodo di tempo a discrezione del Master. Non è possibile acquistare più Addestramenti Avanzati.*

Quando il personaggio affronta in Corpo a Corpo avversari di Grado Inferiore o Creature di Taglia Media o Inferiore, ottiene un +1 alle prove di Lotta (Forza o Destrezza) effettuate contro di essi.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Esperto*

Il personaggio riduce di 1 il risultato da ottenere durante le Manovre di Lotta, come ad esempio durante una Spinta può spostare il suo Avversario all'indietro di 1,5 Metri ogni 4 punti di distacco invece che 5. Contro avversari di due Gradi Carriera inferiore o creature di Taglia Media o inferiore con un valore di Forza pari a 14 o meno, il bonus alla Lotta aumenta a +2.

**Addestramento Avanzato (Mago): (15 pti) Solo Combattimento/Selvaggio/Sportivo**

*Richiede: Grado Avanzato, Riserva Arcana II, Mira Arcana III o Incanto travolgente II, essersi allenato per un certo periodo di tempo a discrezione del Master. Non è possibile acquistare più Addestramenti Avanzati.*

Quando il personaggio utilizza incantesimi che richiedono un Tiro per Colpire (Magia), ottiene un +1 fintanto che gli avversari sono di Grado Carriera inferiore. In alternativa, se ha scelto Incanto Travolgente, ottiene invece un +1 alle prove di Lotta (Magia) contro avversari di Grado Carriera Inferiore e Creature di taglia Media o inferiore.

**Addestratore di Animali: (15 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

*Richiede: FdV 12+, Grado Competente, 10 Gradi in Autorità, 5 Gradi in Convincere o Intimidire, Aver ricevuto un addestramento specifico.*

Il personaggio può addestrare animali di Media o Piccola Taglia, quali Cani, Orthrus, Falchi e così via. L'addestramento richiede che il personaggio passi del tempo con l'animale da quando viene svezzato dalla madre, fino all'età adulta.

Può inoltre insegnare vari comandi in base alla specie dell'animale, come "Attacca", "Attendi" o "Riporta".

*Requisiti di Potenziamento: 30 Punti, Grado Avanzato, 20 Gradi in Autorità, 10 Gradi in Convincere o Intimidire*

Il personaggio può addestrare anche animali da soma di Taglia Grande, come ad esempio i Dahan o i Bolghon.

**Addestratore di Bestie: (25 pti) Solo Accademico / Civile / Selvaggio**

*Richiede: FdV 13+, Grado Avanzato, 20 Gradi in Autorità, 10 Gradi in Convincere o Intimidire, Addestratore di Animali*

Il Personaggio può addestrare particolari creature di Taglia Media o Inferiore, come i Falchi Arcani.

*Requisiti di Potenziamento: 40 pti, FdV 14+, Grado Esperto, 20 Gradi in intimidire, Addestratore di Animali II*

Il Personaggio può addestrare Animali e Bestie di Taglia Grande

**Affinità con la Magia: (15 pti) Arcano**

*Richiede: MAN 15+ Grado Competente, Capacità di lanciare Incantesimi, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane).*

Il costo degli incantesimi è ridotto di 1 per grado d'Incantesimo (Minimo 1), a partire da quelli di grado Competente

*Requisiti Potenziamento: 20 pti, Grado Esperto, MAN 18+, Solo Arcano.*

Il costo ora è ridotto di 2 per Grado d'Incantesimo

**Ali Robuste: (10 pti) Razziale**

*Richiede: Capacità di Volo, COS 13+*

Il personaggio ha allenato le proprie ali a sopportare il suo peso. Fintanto che trasporta un Carico Leggero e/o indossa Armature Leggere, egli aumenta di 2 i round in cui può restare Sospeso a Mezz'aria.

*Requisiti Potenziamento II: (20 pti), Grado Avanzato*

Il Bonus sale a 3.

**Ambidestria: (10 pti) Combattimento - Agilità /Selvaggio**

Il personaggio può utilizzare due armi contemporaneamente quando combatte, ottenendo un attacco extra. Utilizzare due armi con la regola Leggero, subiscono penalità minime. Consulta la sezione sul Combattimento con Due Armi.

**Ampio Fendente: (20 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio**

*Richiede: DES 12+, Focalizzazione nell'Arma (Qualsiasi) III*

Spendendo Due Azioni, il personaggio può effettuare un fendente che colpisce tutte le creature situate di fronte a lui, entro la normale portata dell'arma. Il fendente è considerato un Attacco Singolo, ed utilizza il normale Tiro per Colpire del Personaggio anche se l'arma subisce un malus di -2 ai Danni. Se un avversario riesce a parare con successo il fendente, l'attacco s'interrompe e non colpisce le creature successive. La direzione dell'attacco è a scelta del giocatore, quindi può decidere se la prima creatura che deve difendersi sia a destra o a sinistra. Consulta la sezione del Combattimento relativa ai lati di una creatura e della Direzione d'Attacco. Coloro che utilizzano questo talento impugnando un'arma ad Asta o a Due Mani, risolvono l'attacco con un Rallentamento d'Iniziativa di 1. Nota che questo talento sostituisce la regola Fuori dai Piedi, in quanto può colpire eventuali alleati.

*Requisiti Potenziamento II: 10 Pti, Solo Combattimento - Forza, Grado Avanzato*

Se un personaggio utilizza il talento Colpo Poderoso II in combinazione con questo talento, gli avversari possono bloccare il fendente solo se ne superano di 5 o più il Tiro per Colpire, con la propria parata o se utilizzano armi di una categoria di taglia superiore. In caso contrario vengono colpiti.

**Apnea: (5 pti) Sportivo**

Il Personaggio guadagna un bonus di +5% quando deve effettuare delle prove di Costituzione per trattenere il respiro.

*Requisiti potenziamento: Grado Avanzato, 30 pti. Solo Sportivo*

Il personaggio può trattenere il fiato per il doppio del suo punteggio di Costituzione

**Armigero dei Cieli: (20 pti) Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: Capacità di Volo, FOR 13+, CON 13+, Competenza nelle Armature Medie, Robusto, Volo Stabile, Grado Avanzato.*

Il Personaggio può utilizzare il Bonus di Stabilità del Talento *Volo Stabile*, anche quando utilizza Armature Medie, anche se massimale ottenibile è solo un +5%.

**Artigiano: (10 pti) Talento di Creazione. Accademico / Civile / Selvaggio**

Il Personaggio ottiene un +5% ad una singola abilità di Artigianato (x) a sua scelta.

**Artista: (10 pti) Talento di Creazione. Accademico / Civile**

Il Personaggio ottiene un +5% ad una singola abilità di Artigianato basata sull'Arte Manuale (es: Pittura, Scultura, etc)

**Atletico: (5 pti) Talento di Creazione. Sportivo**

Il Personaggio ottiene un +5% ad un'abilità a scelta tra Nuotare, Saltare o Scalare

**Attacco Ellittico: (25 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio**

*Richiede: Grado Avanzato, FOR 12+, DES 12+, Focalizzazione nell'Arma (Qualsiasi) III*

Spendendo Due Azioni il personaggio può effettuare un attacco ruotando su s'è stesso, colpendo chiunque entro la portata della sua arma (sia avversari che alleati). Il Personaggio effettua un singolo Tiro per Colpire con l'arma subendo un -2 al tiro ed ai Danni ed un -1 ai suoi Tiri per Parare e Schivare fino al suo turno successivo. Ogni creatura all'interno della portata di questo attacco deve effettuare un Tiro Parata o Schivata per evitare l'attacco in senso orario o antiorario, generalmente iniziando con la creatura posta di fronte a colui che effettua l'attacco.

Se un avversario supera di 10 il Tiro per Colpire del Personaggio tramite Parata, interrompe immediatamente l'attacco. Eventuali ostacoli all'interno del raggio d'azione vengono colpiti e se non sono distrutti, interrompono immediatamente l'attacco, mentre l'arma subisce 1d6 danni a cui si aggiunge un bonus pari alla metà della durezza del materiale colpito. Nota che questo attacco sostituisce la Regola Speciale "Fuori dai Piedi" in quanto colpisce chiunque indistintamente.

L'Attacco Ellittico è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 2.

*Requisiti Potenziamento: 10 pti, Colpo Poderoso*

Il personaggio può utilizzare il talento Colpo Poderoso (e variabili) in combinazione con questo attacco, applicando eventuali bonus e malus del caso.

**Attacco Extra: (20 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: Grado Avanzato, Focalizzazione Arma III*

Il personaggio può effettuare un attacco addizionale con la propria arma primaria, che subisce una penalità di -4 al Tiro per Colpire. Non è possibile effettuare attacchi extra con armi che posseggono la Regola Speciale "Lento". L'attacco secondario richiede sempre un'Azione.

### **Attacco Furtivo: (15 pti) Furtivo**

*Richiede: Grado Avanzato, DES 13+, Focalizzazione nell'Arma utilizzata III, 10 Gradi in Nascondersi*

Quando il personaggio attacca una creatura ignara della sua presenza tra i 3 ed i 9 metri di distanza, con un'Arma da Lancio o da Tiro, infligge 1d6 Danni aggiuntivi applicati solamente al primo Attacco effettuato. Se la creatura è conscia infligge solo 1d3 Danno Extra. Utilizzare Pugnali da Lancio, Asce da Lancio o Balestrini, permette di effettuare un Attacco Furtivo anche entro 1,5 metri di distanza. Il Danno si applica solo contro creature di al massimo una categoria di Taglia più grande.

*Requisiti Potenziamento: 10 pti, Colpire alle Spalle, Focalizzazione nell'Arma utilizzata IV, Solo Furtivo.*

Il Personaggio utilizza i danni del Talento Colpire alle Spalle se effettua Attacchi Furtivi utilizzando Armi da Lancio.

### **Balzo: (25 pti) Solo Combattimento - Agilità / Forza**

*Richiede: FOR 13+, DES 14+, Buttare a Terra, 20 Gradi in Saltare, Grado Avanzato*

Muovendosi al massimo della sua velocità per un round in linea retta, un personaggio può effettuare un balzo in avanti di d3x1,5 mt. Se con il Balzo raggiunge una zona o casella di 1,5 metri di fronte ad una creatura della stessa Taglia o inferiore, egli può effettuare immediatamente un tentativo di Buttare a Terra ed è considerato in Carica. Se la creatura bersaglio è di due Taglie più grande, il tentativo per Buttarla a Terra fallisce automaticamente a meno che non possenga particolari talenti o capacità. La vittima se supera una prova contrapposta di Iniziativa può tentare di schivare il Balzo, effettuando un Tiro per Schivare superando un Valore di Attacco pari a 10 più il Tiro per Colpire Senz'Armi di colui che effettua il Balzo.

*Esempio:*

*Una Creatura con un Tiro per Colpire (Senz'Armi) di +5 è considerata avere un Valore di Attacco pari a 15.*

Se la vittima non è consapevole dell'attacco dell'aggressore, non può tentare di Schivarlo a prescindere.

Per utilizzare questo talento il personaggio può indossare al massimo Armature Leggere.

Se il personaggio possiede il Talento Slancio, può rinunciare al movimento extra per sommarlo al totale della distanza del Balzo.

### **Bloccare la Presa: (10 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: DES 12+, Focalizzazione nell'Arma III, Mano Libera, Parata Migliorata III*

Quando il personaggio combatte mantenendo una mano libera, può bloccare il braccio di un avversario armato di Arma ad una Mano della stessa taglia, se supera di 8 o più il suo Tiro per Colpire quando effettua una Parata. L'avversario per liberarsi deve effettuare una prova contrapposta di Lotta (Forza) o (Destrezza). Fintanto che il personaggio tiene bloccato il braccio dell'avversario essi sono considerati in Lotta ed egli può colpirlo automaticamente senza generare azioni speciali, ma la stessa cosa può essere fatta dall'avversario nel proprio turno se egli possiede due armi, uno scudo o la mano libera. Entrambi non possono schivare alcun attacco da parte di terzi, a meno che colui che blocca non lasci la presa.

### **Buona Mira: (10 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: Focalizzazione in un Arma da Tiro o da Lancio III, DES 12+*

Il personaggio può Prendere di Mira anche eventuali Creature in Volo, con l'arma con cui è focalizzato.

*Requisiti Potenziamento: (25 pti) Reazione Rapida, Focalizzazione in un Arma da Tiro o da Lancio V*

Il personaggio nega il bonus a Schivare delle Creature in Volo, quando le Attacca con l'arma in cui è focalizzato.

### **Buttare a Terra: (10 pti) Combattimento - Forza / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: FOR 13+, Grado Competente*

Il personaggio ottiene un +1 alle prove di Lotta quando tenta di Buttare a Terra un avversario della stessa Taglia o inferiore in Corpo a Corpo.

*Requisiti potenziamento: (10 pti), FOR 14+, Grado Esperto, Solo Combattimento - Forza / Sportivo*

Il bonus sale a +2.

### **Cacciatore: (10 pti) Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: 5 Gradi in Conoscenze Natura, 5 Gradi in Sopravvivenza (Qualsiasi)*

Il personaggio ottiene un +1 ai Danni ed un +2% alla probabilità di Critico quando affronta creature di Categoria o Sottotipo Animale e Rettile, con qualunque tipo di Arma.

*Requisiti Potenziamento II: 8 Gradi in Conoscenze Natura, 10 Gradi in Sopravvivenza (Qualsiasi), Grado Avanzato, 20 pti.*

Contro la stessa tipologia di creature di Taglia Grande o superiore, il Bonus ai Danni aumenta a +2 mentre la probabilità di critico aumenta a +4%.

**Cacciatore di Creature: (10 pti) Accademico / Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: 5 Gradi in Conoscenze (Mostri e Creature), 5 Gradi in Sopravvivenza (Qualsiasi). Richiede un'Addestramento Specifico.*

Il personaggio ottiene un +1 ai Danni ed un +2% alla probabilità di Critico quando Affronta creature di Categoria o Sottotipo Bestia, Insetto e Melma, con qualunque tipo di Arma.

*Requisiti Potenziamento II: 10 Gradi in Conoscenze (Mostri e Creature), 5 Gradi in Sopravvivenza (Qualsiasi), Grado Avanzato, 20 pti*

Contro la stessa tipologia di creature di Taglia Grande o superiore, il Bonus ai Danni aumenta a +2 mentre la probabilità di critico aumenta a +4%.

**Cacciatore di Mostri: (15 pti) Accademico / Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: 5 Gradi in Conoscenze (Arcane), 10 Gradi in Conoscenze (Mostri e Creature)*

*Talento di Organizzazione: Cacciatori di Mostri.*

Il personaggio ottiene un +1 ai Danni ed un +2% alla probabilità di Critico quando Affronta creature di Categoria o Sottotipo Bestia Magica, Chimera e Creatura Arcana

*Requisiti Potenziamento II: 10 Gradi in Conoscenze (Arcane), 15 Gradi in Conoscenze (Mostri e Creature), 5Grado Avanzato, 25 pti*

Contro la stessa tipologia di creature di Taglia Grande o superiore, il Bonus ai Danni aumenta a +2 mentre la probabilità di critico aumenta a +4%.

**Cantastorie: (5 pti) Talento di Creazione**

*Richiede: 1 Grado nell'Abilità Scelta*

Il Personaggio ottiene un +5% alle prove di un'Abilità a scelta tra Intrattenere (Narrare Storie) o Intrattenere (Canto).

**Cappa e Spada: (10 pti) Solo Combattimento - Agilità / Furtivo**

*Richiede: Des 13+, Grado Competente, Competenza in un Arma da Corpo a Corpo*

*Nota: Il personaggio deve aver ricevuto un addestramento specifico.*

Il personaggio ha imparato la particolare tecnica di sfruttare un Mantello da Combattimento in Corpo a Corpo.

**Carica Feroce: (10 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio**

Durante il primo turno in cui effettua una Carica il personaggio ottiene un +5% alle probabilità di Critico con un'arma da Corpo a Copro impugnata, se percorre più della metà del suo valore di Movimento.

**Carica Furiosa: (10 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio**

*Richiede: FOR 13+, Grado Competente, Focalizzazione nell'Arma (Qualsiasi)*

Ogniqualevolta il personaggio effettua una Carica, ottiene un bonus di +1 ai Danni nell'Arma da Corpo a Corpo in cui è Focalizzato per quel turno se percorre più della metà del suo valore di Movimento.

*Requisiti Potenziamento: 20 Pti, Focalizzazione nell'Arma (Qualsiasi) III, Grado Avanzato*

I danni salgono a +2.

**Carica Inarrestabile: (25 pti) Solo Combattimento (Forza) / Selvaggio**

*Richiede: FOR 14+, COS 13+, Taglia media o Superiore, Grado Avanzato*

Quando il personaggio viene Intercettato durante una Carica (o una Corsa) cui abbia almeno percorso 6 metri, egli può effettuare un singolo attacco contro il proprio avversario. Se ha successo, entrambi effettuano una Prova Contrapposta di Lotta (Forza) considerata come tentativo di Spinta. Se il Personaggio ha successo, l'avversario è immediatamente spostato in una casella laterale subendo i Danni dell'Arma. Il personaggio può quindi terminare la propria carica contro l'obiettivo designato, subendo comunque un -2 al Tiro per Colpire contro di esso. Se viene intercettato da una seconda creatura è obbligato a fermarsi. Questo talento non può essere utilizzato se si indossano Armature Pesanti.

**Carriera Secondaria: (Carriera Simile 20 / In parte Simile 30 / Diversa 40 pti)**

*Richiede: Grado Competente, passare un periodo d'addestramento che può essere di poche settimane a interi mesi o anni.*

Il personaggio può scegliere un tipo di Carriera Secondaria. In questo modo, egli riduce di 5 il costo extra di punti Personaggio per acquistare talenti di quel tipo di carriera, tuttavia, in questo modo aumenta di 50 il numero di punti Carriera necessari per salire di ogni Grado successivo ed i Talenti Scontati, non vengono contati per il minimo necessario per aumentare di Grado. Lo sconto è ottenibile solo per i Talenti di grado Inferiore a quello della propria Carriera Primaria. Questo Talento è ottenibile una volta sola. I Talenti con la scritta Solo (es: Solo Combattimento) non possono essere acquistati dalla carriera secondaria. Si può essere massimo di grado Avanzato con la carriera secondaria.

### **Cavalcare (x): (15 pti) Raro, Civile / Combattimento (Qualsiasi) / Sportivo**

*Nota: Necessita approvazione del master e giustificazione tramite Background*

Questo talento permette al personaggio di cavalcare una determinata creatura (ad esempio i Dahan) senza troppi problemi. Una cavalcatura agitata richiede una prova di Saggezza di difficoltà Media per essere calmata, da parte del cavaliere, mentre una cavalcatura terrorizzata (o comunque con Morale negativo da -2 o peggio) ne richiede una Difficile. Una cavalcatura Terrorizzata che non viene calmata, tenderà automaticamente di disarcionare il proprio cavaliere e di fuggire, se questo cerca di calmarla o fallisce nella prova. In questo caso è necessaria una prova di Destrezza di difficoltà Media da parte del cavaliere, a cui si applicano eventuali penalità se egli indossa armature.

Utilizzare una sella garantisce un +5% alla prova per non essere disarcionato.

Calmare una cavalcatura agitata richiede un'azione, mentre calmarne una agitata ne richiede due.

Se una cavalcatura viene attaccata in Corpo a Corpo, diventerà Agitata, mentre se lo è già, diventerà automaticamente Terrorizzata. Combattere in Corpo a Corpo, con una cavalcatura, non è affatto facile. Si subisce un Malus di -2 se la cavalcatura è Agitata o un -4 se è Terrorizzata. Se la cavalcatura è ferma, si subisce un malus di -3 alle prove di schivare, tuttavia, in caso si sia in movimento, si ottiene invece un +3 contro gli attacchi a distanza.

Non è possibile utilizzare Armi a Due Mani quando si è a cavallo di una creatura ed è possibile attaccare solamente dai fianchi della cavalcatura.

Cercare di utilizzare un Arma da Tiro o da Lancio mentre si è su di una cavalcatura ferma, impone una penalità di -2 al tiro, mentre se essa è in movimento, di -4. Non si possono usare Balestre in movimento.

### **Cerusico: (10 pti) Talento di Creazione. Accademico / Civile**

*Richiede: 5 Gradi in Conoscenze (Anatomia)*

Il personaggio ottiene un bonus di +5% alle prove di primo Soccorso.

### **Colpire alle Spalle: (10 pti) Furtivo**

*Richiede: DES 12+, 10 Gradi in Muoversi Furtivamente*

Se il personaggio attacca da una posizione sul retro di un avversario della stessa taglia o Inferiore, ignaro della sua presenza usando un'Arma ad Una Mano, guadagna un bonus di +1d6 danni al primo Attacco effettuato. Se l'avversario è conscio, i danni scendono a 1d3.

Se attacca sui fianchi ottiene solo un +1 ai Danni a prescindere che l'avversario sia conscio o meno dell'attacco che dalle sue dimensioni, inoltre il danno si applica ad ogni attacco in Corpo a Corpo effettuato.

*Requisiti Potenziamento II: 20 Pti, 25 Gradi in Muoversi Furtivamente, DES 14+, Grado Esperto, Solo Furtivo*

Il bonus sale a +2d6 solo se l'avversario è ignaro, ma solo contro creature di Taglia Grande o inferiore.

### **Colpo a Martello: (20 pti) Combattimento - Forza / Selvaggio**

*Richiede: FOR 14+, Grado Avanzato, Colpo Poderoso, Focalizzazione in un'Arma (Qualsiasi) III*

*Talento d'Organizzazione: Cacciatori di Mostri e Juggernauts*

Quando il personaggio utilizza il Talento Colpo Poderoso, ottiene un bonus di +2 ai Danni per ogni categoria di Taglia della creatura a partire da quelle di Taglia Grande o sottrae 2 Punti Resistenza Aggiuntivi.

*Esempio: Se il Personaggio utilizza questo Talento contro una creatura di Taglia Enorme, ottiene un bonus di +4 Danni.*

### **Colpo Critico (x): (15 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: Grado Competente, Focalizzazione nell'(Arma Specifica) da Corpo a Copro*

Il personaggio ottiene un +2% alla probabilità di Danno Critico quando usa l'arma selezionata.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato, 20 pti, Focalizzazione nell'(Arma Specifica) III, Combattimento - (Agilità)*

Il Bonus Sale a +4%

### **Colpo di Scudo Migliorato: (10 pti) Combattimento (Forza / Resistenza)**

*Richiede: Competenza nello Scudo Utilizzato, Grado Avanzato*

Quando il personaggio effettua un Colpo di Scudo ottiene un Bonus di +1 al Tiro per Colpire.

### **Colpo Poderoso: (10 pti) Combattimento - Forza / Selvaggio**

*Richiede: FOR 13+, Grado Competente*

Il personaggio può imprimere una maggiore forza negli attacchi a discapito della precisione. Egli si impone un malus di -2 al Tiro per Colpire per guadagnare un bonus di +2 ai Danni con le Armi da Corpo a Corpo o da Lancio prive della Regola Speciale Piccolo e sottrae 2 Punti Resistenza Extra. L'avversario guadagna comunque un +1 per Schivare il colpo se è conscio dell'attacco. Quando si usa questo Talento, non si può utilizzare Posizione Difensiva.

Colpo Poderoso è un Attacco risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 1.

*Requisiti potenziamento II: FOR 15+, 30 pti, Grado Esperto, Solo Combattimento Forza*

Il personaggio può ora prendere fino ad una penalità di -4 per aggiungere +4 danni. La forza impressa nel colpo è tale che risulta difficile parare con un arma ad una mano o piccola imponendo una penalità di -2 a parare agli avversari.

Se usato con Armi da Lancio invece, considera inferiore di 1 la RD dell'avversario. Utilizzare questo potenziamento aumenta il Rallentamento d'Iniziativa a 2.

#### **Comandi per Animali Addestrati: (5 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

*Richiede: FdV 11+, 5 gradi in Autorità, 5 Gradi in Convincere o Intimidire. Aver ricevuto un addestramento specifico.*

Il personaggio, se possiede animali addestrati a ricevere dei comandi, può utilizzarli per comandare tali animali.

I comandi potrebbero essere "Attacca", "Segui", "Fermo" e così via. A discrezione del Master, se l'animale non si fida ancora, potrebbero essere necessarie delle prove di Autorità o di Convincere/Intimidire. Tuttavia, maggiore il tempo passato, maggiore il legame che si crea.

*Requisiti Potenziamento: FdV 14+, 20 Punti, Grado Avanzato, 15 gradi in Autorità, 10 gradi in Convincere o Intimidire*

Il personaggio può dare ordini a particolari animali di taglia grande o bestie addestrate

#### **Combattere alla Cieca: (15 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo. Raro.**

*Richiede: 10 Gradi in Ascoltare, Grado Competente*

*Nota: Deve aver ricevuto un lungo addestramento in tale tecnica.*

Quando il personaggio supera con successo una prova di Ascoltare riduce del 25% l'Occultamento degli avversari con cui è in corpo a corpo o che tenda di colpire con armi da lancio o incantesimi entro 4,5 metri, causato da scarsità o mancanza di luce, cecità o qualunque altro effetto d'Occultamento basato sulla vista. In alternativa può ignorare gli effetti dell'incantesimo Abbagliare. Gli avversari immobili non possono esser individuati a meno che non facciano qualunque tipo di rumore o emettano suoni. Questo talento può esser utilizzato in sinergia con Olfatto Acuto, per poter comunque comprendere la posizione degli avversari anche se immobili.

*Requisiti Potenziamento: 35 pti, 20 Gradi in Ascoltare, Grado Esperto*

*Nota: il personaggio deve addestrarsi per migliorare la propria tecnica base.*

Il personaggio riduce del 50% l'occultamento degli Avversari. In caso di Successo notevole, ne annulla completamente il bonus ed è conscio della loro posizione. In alternativa in caso di Successo Notevole non può esser Colto alle Spalle in Corpo a Corpo a prescindere dai risultati degli aggressori a meno che non posseggano 20 o più Gradi nelle abilità utilizzate e siano anch'essi di Grado Esperto, nel qual caso si effettueranno le normali prove.

#### **Combattere in Sella: (20 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi) - Sportivo**

*Richiede: Cavalcare, Grado Avanzato, DES 12+*

Le penalità dovute al combattimento su cavalcatura vengono dimezzate. Si ottiene inoltre un +5% alle prove per calmare la cavalcatura ed un +2 ai danni con le armi da Corpo a Corpo fintanto che si rimane in sella.

Ora è possibile utilizzare Armi a Due Mani subendo un -2 al Tiro per Colpire, ma il bonus ai danni è raddoppiato in caso di Carica.

#### **Combattimento Disarmato: (10 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: Grado Competente, Deve aver ricevuto un addestramento specifico.*

Il personaggio ha imparato a combattere efficacemente senza l'uso delle armi, sfruttando il proprio corpo ed movimenti per infliggere danni seri. In combattimento egli infligge un danno pari ad 1d3+1 più eventuali modificatori inoltre può Focalizzarsi e Specializzarsi nel Combattimento Senz'Armi. Se il personaggio possiede il talento Ambidestria può usufruire dell'attacco gratuito come se impugnasse un'arma extra a patto che abbia entrambe le mani libere.

Al fine di calcolare le penalità, il personaggio è considerato impugnare due armi Leggere con la Regola Speciale Piccolo. Il personaggio può inoltre utilizzare i seguenti talenti: Attacco Extra, Balzo, Bloccare la Presa, Colpo Critico, Colpo Poderoso, Ghermire e Mano Libera. Non può sfruttare altri talenti esclusivi delle armi, ma ottiene normalmente benefici da talenti che garantiscano bonus derivati dalla Carica, come ad esempio Carica Feroce.

#### **Combattimento Bilanciato (x): (20 pti) Solo Combattimento - Forza**

*Richiede: Grado Avanzato, Focalizzazione nell'(Arma Specifica) III, DES 13+*

Il personaggio ignora la regola Fuori dai Piedi quando utilizza una determinata arma che possiede tale regola. Nota che il personaggio quando acquista questo talento, deve specificare quale arma egli ha imparato a maneggiare. Se il personaggio utilizza talenti che sostituiscono tale regola, come ad esempio Attacco Ellittico o Ampio Fendente, questo talento non ha effetto.

#### **Competenza in un (Arma a Due Mani): (15 pti) Combattimento (Forza / Resistenza) / Selvaggio**

Quando il Personaggio acquista questo Talento, deve sempre specificare in quale arma da Corpo a Corpo a Due Mani egli sarà Competente. In questo modo, egli tirerà normalmente un d20 sia per Colpire che per Parare. Il Talento può esser acquistato più volte, specificando sempre un'arma diversa.



### **Competenza in un (Arma ad Asta): (10 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio**

Quando il Personaggio acquista questo Talento, deve sempre specificare in quale Arma da Corpo a Corpo ad Asta egli sarà Competente. In questo modo, egli tirerà normalmente un d20 sia per Colpire che per Parare. Il Talento può esser acquistato più volte, specificando sempre un'arma diversa. Nota che le Lance ed i Bastoni Rinforzati, infiggono solo 1d6+1 danni, invece che 1d10+1. Il talento per i Bastoni Rinforzati costa solo 5 ed è per tutte le carriere.

### **Competenza in un (Arma ad una Mano): (5 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio**

Quando il Personaggio acquista questo Talento, deve sempre specificare in quale Arma da Corpo a Corpo ad una Mano egli sarà Competente. In questo modo, egli tirerà normalmente un d20 sia per Colpire che per Parare. Il Talento può esser acquistato più volte, specificando sempre un'arma diversa. Consulta Pagina 225 per maggiori dettagli.

### **Competenza in un (Arma da Lancio): (10 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio**

Quando il Personaggio acquista questo Talento, deve sempre specificare in quale Arma da Lancio egli sarà Competente. In questo modo, egli tirerà normalmente un d20 per Colpire. Le Armi non sono indicate per esser utilizzate in Corpo a Corpo, anche se nulla vieta di fare ciò, subendo delle penalità.

### **Competenza negli Archi: (10 pti) Combattimento (Agilità) / Furtivo / Selvaggio**

Il personaggio può utilizzare Archi Corti.

*Requisiti Potenziamento II: Combattimento (Qualsiasi)*

Il personaggio può utilizzare Archi.

*Requisiti Potenziamento III: Solo Carriere di Combattimento*

Il personaggio può utilizzare Archi Lunghi.

### **Competenza negli Scudi: (5 pti) Solo Combattimento (Agilità / Forza / Resistenza) / Selvaggio**

Il personaggio può maneggiare Scudi Piccoli o Medi in combattimento. Coloro privi di questo talento possono utilizzare al massimo dei Brocchieri.

*Potenziamento II: 10 pti, Grado Competente*

Il personaggio può utilizzare Scudi Grandi

### **Competenza nel Balestrino: (10 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo**

Il personaggio può utilizzare i Balestrini.

*Requisiti Potenziamento II: (20 pti), FOR 12+, DES 13+, Ambidestria, Grado Avanzato.*

Il personaggio può impugnare un balestrino per mano e utilizzarli entrambi per tirare contro lo stesso bersaglio o due bersagli differenti. Si seguono le normali regole del combattimento con due armi, subendo le penalità del caso.

Ovviamente per ricaricare un balestrino serve una mano libera, quindi fatevi due conti prima.

### **Competenza nel Raschiafulmini: (10 pti) Accademico / Civile**

*Talento d'Organizzazione: Cavalcatepeste*

Con questo talento è possibile utilizzare correttamente un raschiafulmini, in modo da poter scaricare l'energia elettrica all'interno dell'accumulatore. Bisogna comunque effettuare una prova Media di Destrezza per evitare che l'elettricità si ritorca contro il possessore, infliggendogli 3d6+2 danni da Elettricità

*Requisiti potenziamento: Grado Avanzato, 20 pti*

Il personaggio guadagna un +10% alle prove di Destrezza per evitare di rimanere folgorato.

### **Competenza nella Spada Bastarda: (15 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: DES 12+, 5 Mesi d'Apprendistato, Grado Competente*

Il Personaggio sa ora utilizzare correttamente una Spada Bastarda

### **Competenza nelle Armature: (5 pti)**

Il personaggio può indossare Armature di Categoria Leggera senza penalità.

*Potenziamento II: (15 pti) Grado Competente, Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio*

Il personaggio può indossare Armature di Categoria Media.

*Potenziamento III: (20 pti) Grado Avanzato, Combattimento (Forza e Resistenza)*

Il personaggio può indossare Armature di Categoria Pesante

### **Competenza nelle Balestre: (15 pti) Combattimento (Qualsiasi)**

Il personaggio può utilizzare le Balestre.

*Requisiti Potenziamento II: (20 pti), Solo Carriere di Combattimento.*

Il personaggio può utilizzare Balestre Pesanti.

### **Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Cacciatori/Gergo dei Ladri/Militare): (5 pti)**

*Richiede: Addestramento Specifico. AST 10+, SAG10+*

Il personaggio può comunicare con altri attraverso gesti specifici, semplici nozioni, come ad esempio "Alt", "Tre Sentinelle" o "Vai a Destra". Ovviamente anche gli osservatori devono conoscere tale linguaggio o cercare di superare una prova Difficile di AST o SAG per capire vagamente a discrezione del Master.

*Nota: Alcune Organizzazioni fanno uso di un proprio tipo di comunicazione silenziosa. In quel caso, il Talento è considerato Talento d'Organizzazione, ed è necessario apprenderlo per poter capire le comunicazioni in quanto potrebbero risultare diverse da quelle comuni.*

### **Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Maghi Combattenti): (5 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Addestramento Specifico. MAN 13+, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Questo talento funziona in modo analogo alla normale Comunicazione Silenziosa, tranne per il fatto che comprende l'uso della trama arcana per generare brevi rune luminose o gesti particolari, che vengono percepiti meglio da coloro con una certa affinità con la Trama Arcana. Coloro che possiedono un punteggio di Mana inferiore a 13 non sono in grado di percepire le rune tracciate a mezz'aria se osservano la conversazione. Coloro che riescono in qualche modo a osservare bene la comunicazione silenziosa, ma non possiedono l'addestramento, possono comunque tentare di superare una prova di Conoscenze (Arcane) per comprendere il senso generale del discorso. La difficoltà è ciò che viene compreso è a discrezione del Master.

*Requisiti Potenziamento II: MAN 15+, Riserva Arcana II, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Spendendo 5 Punti Magia, il personaggio è in grado di tracciare una runa luminosa che rimane sospesa a mezz'aria, e che permane per circa 15 minuti. La Runa può anche esser sostituita con un simbolo stilizzato o una lettera d'alfabeto. Coloro che possono comprenderne il significato possono leggerla senza problemi, mentre gli altri necessiteranno di tiri appositi, a discrezione del Master. Quando il tempo scade, la runa svanisce alla vista, ma la sua traccia arcana permane per circa 1d3+1 Ore, e può esser percepita da coloro che possono individuare l'Arcano. È possibile aumentare la durata ad un'ora spendendo invece 10 punti Magia, e la traccia resterà percepibile per circa 2d6+1 ore.

### **Conciatore: (5 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

Il personaggio ottiene un bonus di +5% quando si tratta della lavorazione del Cuoio, che sia la conciatura o la creazione di vestiario/utensili.

### **Condivisione del Mana: (15 pti) Arcano**

*Richiede: MAN 11+, Capacità di Lanciare Incantesimi, Grado Avanzato ed aver ricevuto un addestramento specifico.*

Grazie a questo talento, un incantatore può sottrarre fino a 10 Punti Magia da una creatura amichevole, con il medesimo talento, guadagnando 1 Punto per ogni due sottratti in questo modo. La creatura a cui viene sottratto il mana può concedere i propri Punti Magia fino ad averne un minimo di 5, dopodiché, l'effetto s'interrompe. L'incantatore deve effettuare una prova Media di Concentrazione, per ottenere i Punti Magia ed in caso di fallimento, la creatura a cui vengono prelevati ne perderà comunque 1d6. Se il Talento viene utilizzato in combattimento, la prova diventa Difficile.

I personaggi che non lanciano incantesimi, possono comunque apprendere questo talento ed esser coloro che garantiscono il proprio mana all'incantatore. Essi possono acquistare questo Talento pagando 10 Punti Personaggio se posseggono un punteggio di Mana pari a 11 o superiore. Coloro che lo acquistano in questo modo, lo considerano della loro rispettiva carriera se ricevono comunque l'addestramento.

*Requisiti Potenziamento: (30 pti) MAN 16+, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Esperto. Solo Arcano*

Un incantatore con questo talento, può sottrarre fino a 20 Punti Magia, invece che 10, ma in caso di fallimento della prova di Concentrazione, la creatura perderà 1d6+4 Punti Magia.

### **Conoscenza del Flicorno: (30 pti) Solo Accademico / Arcano. Raro**

*Richiede: MAN 16+, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), Razza Equina.*

Permette di utilizzare correttamente un Flicorno di Cristallo.

### **Contrattacco: (20 pti) Combattimento - Agilità**

*Richiede: DES 12+, Grado Avanzato*

Ogni qualvolta il personaggio effettua con successo un tiro di Parata in Corpo a Corpo con un arma da mischia, e supera di 5 Punti il tiro per Colpire avversario, egli ottiene immediatamente un attacco addizionale sull'attaccante subendo una penalità di -2 al Tiro. Un Contrattacco non può mai generare un altro Contrattacco o Azioni Speciali. Questo Talento è utilizzabile una volta per round.

*Requisiti Potenziamento II: 25 pti, DES 14+, Grado Esperto, Solo Combattimento - Agilità*

Il contrattacco può esser effettuato quando viene effettuato con successo un tiro di Parata in Corpo a Corpo, a prescindere dal distacco del Tiro Avversario, subendo solo un -1 al Tiro per Colpire del Contrattacco.

### **Contro Carica: (20 pti) Solo Combattimento**

*Richiede: DES 12+, Grado Avanzato, Focalizzazione nell'Arma (Qualsiasi) II, Reazione Rapida*

Quando il personaggio subisce una carica da parte di una creatura, può effettuare una prova contrapposta di Iniziativa. Se ha successo può effettuare una Contro Carica. Posizione la Creatura Attaccante ed il Personaggio a contatto tra di loro ed a metà della distanza che avrebbe percorso la creatura attaccante. Entrambi si considerano aver caricato e possono usufruire di eventuali talenti relativi ad essa. Se l'attaccante viene Intercettato con successo prima di raggiungere la metà del suo raggio di carica, la Contro Carica fallisce ed il personaggio si ferma nella sua metà. Se viene intercettato dopo, il personaggio può comunque raggiungerlo ma non otterrà alcun beneficio della carica, ne potrà sfruttare eventuali talenti. La stessa cosa si applica al personaggio se viene Intercettato.

Per utilizzare questo Talento, non bisogna indossare Armature Pesanti.

### **Contro Ogni Avversità: (25 pti)**

*Richiede: Grado Esperto, FDV 14+, Determinato, Impavido*

*Talento di Organizzazione: Guardia Reale di Canterlot, Ordine del Cuore Ardente*

Una volta al giorno, il personaggio può ignorare i bonus e malus alle Prove di Morale e Morale Negativo, elencate nella tabella relativa dei modificatori, nella sezione del combattimento. Tale effetto dura un'ora.

### **Corridore Esperto: (15 pti) Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: COS 12+, Grado Avanzato*

Il personaggio ottiene un bonus di +10% quando effettua prove di costituzione per prolungare la propria corsa ed un +3 al numero di round necessari prima di effettuare i test.

Questo Talento funziona solo se si indossano Armature Leggere o vestiti.

### **Creare Archi Migliorato: (25 pti) Solo Accademico**

*Richiede: Intagliare Archi II, 20 Gradi in Artigianato (Creare Archi)*

Il personaggio può creare Archi di Buona Fattura.

### **Creare Armature (Conciatore): (10 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

*Richiede: 5 Gradi in Artigianato (Armature in Cuoio), Grado Competente*

Il Personaggio può creare Armature Leggere in Cuoio.

*Requisiti Potenziamento: 10 Gradi in Artigianato (Armature in Cuoio), Grado Avanzato*

Il Personaggio può creare Armature Medie in Cuoio (nota che la Corazza di Pelle rientra in tale categoria)

### **Creare Armature (Corazzaio): (15 pti) Accademico / Civile**

*Richiede: 5 Gradi in Artigianato (Armature in Metallo), Grado Competente*

Il Personaggio può creare Armature Leggere in Metallo.

*Requisiti Potenziamento: 10 Gradi in Artigianato (Armature in Metallo), Grado Avanzato*

Il Personaggio può creare Armature Medie in Metallo.

### **Creare Armature Migliorato: (20 pti) Solo Accademico / Civile**

*Richiede: Creare Armature, 15 Gradi in Artigianato (Armature Cuoio) e/o (Armature in Metallo), Grado Avanzato*

Il personaggio può migliorare le armature, riducendone le penalità.

*Requisiti Potenziamento II: 30 pti, 20 Gradi in Artigianato (Armature Cuoio) e/o (Armature in Metallo), Grado Esperto*

Il personaggio può creare Armature di Buona Qualità.

### **Creare Armi da Lancio: (15 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

*Richiede: 5 Gradi in Artigianato (Armi da Lancio), Grado Competente*

Il Personaggio può creare Armi da Lancio

*Requisiti Potenziamento II: 15 Gradi in Artigianato (Armi da Lancio), Grado Avanzato*

Il Personaggio può creare Armi da Lancio Bilanciate

*Requisiti potenziamento II: 30 pti, 20 Gradi in Artigianato (Armi da Lancio), Grado Esperto. Solo Accademico / Civile*

Il personaggio può forgiare Armi da Lancio di Buona Fattura

### **Creare Armi da Mischia: (15 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

*Richiede: 5 Gradi in Artigianato (Armi da Mischia), Grado Competente*

Il Personaggio può creare Armi da Corpo a Corpo ad una Mano o Ad Asta. Nota che le Armi esotiche possono essere Create solo in base alla Razza/Regione di provenienza, come ad esempio i Diamond Dogs possono Forgiare le Lame Crudeli.

*Requisiti Potenziamento II: 10 Gradi in Artigianato (Armi da Mischia), Grado Avanzato*

Il Personaggio può creare Armi a Due Mani

**Creare Armi da Mischia Migliorato: (20 pti) Accademico / Civile**

*Richiede: 15 Gradi in Artigianato (Armi da Mischia), Grado Avanzato*

Con questo talento il personaggio può forgiare Armi da Corpo a Corpo Bilanciate.

*Requisiti potenziamento II: 30 pti, 20 Gradi in Artigianato (Armi da Mischia), Grado Esperto. Solo Accademico / Civile*

Il personaggio può forgiare Armi di Buona Fattura

**Creare Balestre (20 pti) Accademico / Civile**

*Richiede: 10 Gradi in Artigianato (Creare Balestre), Grado Competente*

Il personaggio può creare Balestre e Balestrini se ne conosce i progetti.

*Requisiti potenziamento II: 15 Gradi in Artigianato (Creare Balestre), Grado Avanzato*

Il personaggio può creare Balestre Pesanti. Se di Grado Esperto, ed è in possesso dei progetti, può creare Balestre Rapide.

**Creare Balestre Migliorato: (30 pti) Solo Accademico**

*Richiede: Creare Balestre, 20 Gradi in Artigianato (Creare Balestre)*

Il personaggio può creare Balestre di Buona Fattura.

**Creare Manufatti Alchemici: (20 pti) Accademico / Arcano / Furtivo**

*Richiede: 10 Gradi in Artigianato (Alchimia), 5 Gradi in Conoscenze (Alchimia), Istruzione Base*

Il personaggio può tentare di costruire particolari manufatti di tipo alchemico se possiede le componenti necessarie e conosce la formula di creazione dello stesso. Alcuni oggetti richiedono dei requisiti specifici per poter esser creati.

**Creare Manufatti Artigianali: (20 pti) Accademico / Civile / Furtivo**

*Richiede: 10 Gradi in Artigianato (Qualsiasi), Istruzione Base*

Il personaggio può tentare di costruire particolari manufatti di tipo artigianale se possiede le componenti necessarie e conosce i progetti di costruzione dello stesso. Alcuni oggetti richiedono dei requisiti specifici per poter esser creati.

**Creare Manufatti Incantati: (25 pti) Accademico / Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, 10 Gradi in Artigianato (Qualsiasi), 10 Gradi in Conoscenze (Arcane), Istruzione Accademica*

Il personaggio può tentare di costruire particolari manufatti incantati se possiede le componenti necessarie e conosce la formula o il progetto di creazione dello stesso. Alcuni oggetti richiedono dei requisiti specifici per poter esser creati.

**Creare Oggetti Incantati: (25 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, MAN 16+, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Avanzato, Istruzione Accademica.*

Il Personaggio può creare Oggetti Incantati Inferiori.

*Requisiti Potenziamento II: 50 pti, MAN 18+, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Esperto*

Il Personaggio può creare Oggetti Incantati

**Creare Veleni: (30 pti) Solo Accademico / Selvaggio**

*Richiede: Riconoscere Piante ed Erbe, 15 Gradi in Conoscenze (Alchimia), Grado Avanzato*

Il personaggio può distillare veleni comuni e prepararne gli antidoti (se esistenti). Le prove per avvelenare le Armi diventano di Difficoltà Media.

Nota che questo talento può esser appreso tramite lo studio di tomi particolari da altre carriere.

*Requisiti Potenziamento II: 25 Pti, 25 Gradi in Conoscenze (Alchimia), Istruzione Accademica, Grado Esperto*

Il Personaggio è ora in grado di distillare veleni più potenti ed i relativi antidoti (se esistenti) anche tramite parti del corpo di creature velenose.

**Criomanzia: (25 pti) Solo Arcano**

*Richiede: MAN 18+, Addestramento Arcano (Freddo), Sinergia Elementale (Freddo), 20 Gradi in Conoscenze (Arcane) Talento di Gilda: Arcanum*

Il Personaggio ha migliorato i propri studi sull'arte della Criomanzia, ottenendo la capacità di poter modellare gli incantesimi da lui lanciati, in modo che infliggano sempre danni da Freddo. Questo talento permette dunque all'incantatore di poter pagare 5 Punti Magia Extra, per poter modificare il tipo di Danno Elementale dell'incantesimo in Danno da Freddo.

L'incantatore aggiunge sempre un bonus di +2 danni agli incantesimi che infliggono solo Danni da Freddo, mentre gli incantesimi che infliggono danno Arcano infliggono 2 danni da Freddo extra, ma la fonte primaria rimane sempre Arcana e non può essere modificata. I Danni Diretti dell'Incantesimo Gelone o simili, non vengono mai aumentati. Il Descrittore elementale dell'Incantesimo, viene modificato in [Freddo].

**Cristallo Extra: (30 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Grado Esperto, Riserva Arcana IV, 25 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Il personaggio può indossare un Cristallo Arcano Minore Extra, senza rischiare di scaricare gli altri.

**Cuoco Esperto: (35 pti) Accademico / Civile**

*Richiede: 25 Gradi in Cucinare (x) in almeno due o tre tipologie, Grado Esperto*

Il personaggio ha affinato le proprie abilità Culinarie. Le sue ricette risulteranno più gustose e saporite, inoltre impiegherà meno tempo rispetto alla norma per preparare i piatti più semplici e potrà dedicarsi a ricette complesse o inventarne di nuove a piacimento. Può addirittura tentare di rimediare ad errori o sbagli nei piatti altrui sempre a discrezione del master, aggiungendo al momento giusto ingredienti secondari (ovviamente non aspettatevi miracoli).

**Determinato: (15 pti)**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% quando deve effettuare Test di Morale Negativo

**Difendere con due Armi: (20 pti) Combattimento - Agilità / Selvaggio**

*Richiede: Ambidestria, Parata Migliorata III, Grado Avanzato*

Quando il personaggio combatte con due armi, guadagna un bonus per Parare in Corpo a Corpo di +1

*Requisiti potenziamento: Grado Esperto*

Il bonus sale a +2

**Dis-ingaggiare: (10 pti) Combattimento - Agilità**

*Richiede: DES 13+, Schivata Migliorata IV*

Fintanto che il personaggio indossa al massimo un'armatura leggera, una volta per round può dichiarare di tentare di Dis-ingaggiare un nemico, tentando di Schivare il suo primo attacco. Se ha successo, può usare un'Azione per spostarsi all'indietro restando comunque girato verso il proprio avversario. Nota che è possibile dis-ingaggiare anche se si subisce una carica, in quanto si presume che l'avversario rallenti per colpirlo. Dis-ingaggiare non provoca Attacchi di Opportunità da parte della creatura da cui ci si sottrae, a prescindere dalla sua portata.

Un personaggio può dis-ingaggiare solo nemici posti di fronte a lui. Se si utilizzano griglie di battaglia, il personaggio viene spostato semplicemente all'indietro di una singola casella (1,5 mt). Se l'avversario possedeva più attacchi, ed il personaggio riesce a dis-ingaggiare con successo, gli attacchi extra vanno perduti o devono essere rivolti contro qualcun'altro. Nota che se il Personaggio non ha Azioni Disponibili, non può utilizzare questo Talento.

*Esempio:*

*Un personaggio durante il suo turno di Corpo a Corpo decide di non spendere alcuna azione e che tenterà di dis-ingaggiare l'avversario che sta affrontando. Successivamente riesce a schivare l'attacco del suo avversario e quindi spende immediatamente un'azione per spostarsi indietro di 1,5 metri. Se avesse usato entrambe le sue due azioni, non si sarebbe potuto muovere.*

**Doppia Bacchetta: (25 pti) Solo Arcano o Selvaggio**

*Richiede: MAN 14+, Capacità di Lanciare Incantesimi, Competenza nelle Bacchette, Mira Arcana, Riserva Arcana III, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Avanzato*

Il personaggio può impugnare due bacchette contemporaneamente. Tuttavia egli otterrà solo il bonus maggiore tra le due, mentre l'altra viene utilizzata per incanalare meglio gli incantesimi. Un personaggio che impugna due bacchette con questo talento, ottiene un bonus di +5% alle prove per mantenere l'incantesimo e riduce del 5% le probabilità di ottenere un Fallimento d'Incantesimo. Se l'incantatore viene disarmato da una delle due bacchette mentre mantiene un incantesimo attivo, ha una probabilità del 30% di generare una Perdita di Controllo con un -1 sul tiro della Tabella.

**Duellante Arcano: (20 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare incantesimi, Grado Avanzato, Riserva Arcana III, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Il personaggio ottiene un +2 automatico alle prove di Lotta (Magia) durante gli Scontri Arcani.

### **Estrarre Reagenti: (20 pti) Accademico / Selvaggio**

*Richiede: AST 12+, 10 Gradi nell'abilità necessaria ad estrarre il reagente*

Il personaggio può effettuare delle prove di abilità per recuperare determinati reagenti in base alle sue conoscenze.

Conoscenze (Erboristeria): Reagenti derivati da Piante

Conoscenze (Geologia): Reagenti provenienti da Cristalli, Minerali e Rocce

Conoscenze (Mostri): Reagenti provenienti da Creature

Benché le prove siano generalmente di difficoltà Normale, reagenti più rari richiedono invece prove Difficili.

Sono inoltre necessari gli strumenti adatti per poter estrarre tali reagenti.

*Requisiti Potenziamento II: 20 Gradi nell'abilità necessaria ad estrarre il reagente*

Permette di estrarre reagenti Non Comuni.

*Requisiti Potenziamento III: 30 Gradi nell'abilità necessaria ad estrarre il reagente*

Permette di estrarre reagenti Rari.

### **Esperienza (x): (20 pti)**

*Richiede: Grado Avanzato, Raggiungimento della Mezza Età.*

Il personaggio può ottenere i benefici simili al talento Fin dalla Tenera Età, a scelta tra Magia o Combattimento, in quanto la sua esperienza di vita lo aiuta a conoscere qualche trucchetto in più, rispetto ai più giovani.

Egli ottiene i bonus fintanto che è contrapposto a personaggi o png di categoria d'età più giovane ed è considerato avere lo stesso talento in base alla sua scelta. Se affronta avversari più giovani con il talento Fin dalla Tenera Età, i bonus di entrambi non si contano, a patto che siano della stessa categoria. Se un personaggio possiede sia Fin dalla Tenera Età, che questo talento, egli mantiene il bonus (e non lo concede agli altri) a meno che non affronti avversari con entrambi i talenti e della stessa categoria d'età o più anziani. Egli ottiene inoltre un +5% alle prove di Abilità Contrapposta contro avversari di una Categoria d'età più giovane.

### **Evasivo: (20 pti) Combattimento - Agilità / Furtivo / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: DES 13+, Grado Avanzato*

Il personaggio ottiene un +10% sulle prove di Destrezza per evitare cadute, incantesimi ed oggetti cadenti fintanto che indossa al massimo un'Armatura Leggera.

### **Famiglio: (10 pti) Arcano**

*Richiede: MAN 14+, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Il personaggio può ottenere un famiglio, legandolo a sé tramite un particolare rituale. Vedi il capitolo 5 per maggiori dettagli.

### **Fin dalla Tenera Età (x): (10 pti) Talento di Creazione**

*Richiede: Giustificazione tramite Background*

Il personaggio è stato allevato da quando era molto giovane nell'arte del combattimento o quelle Arcane. Una volta acquistato questo talento, il giocatore sceglie in base al background del personaggio il tipo di addestramento tra Combattimento o Magia, che gli garantirà dei bonus in particolari situazioni.

*Combattimento:*

Ogniquale volta il personaggio affronta degli avversari in corpo a corpo privi di questo talento, di pari Grado o inferiore, ottiene sempre un +1 al tiro di dado utilizzato per Colpire e per Parare contro di essi. Alternativamente può invece scegliere di ottenere il +1 a Schivare invece che Parare, ma tale decisione deve essere presa al momento della creazione e non può esser cambiata. Questo talento può essere utilizzato solo contro creature che impugnano armi da corpo a corpo.

*Magia:*

Ogniquale volta il personaggio affronta degli avversari privi di questo talento, di pari Grado o inferiore, ottiene un +1 al Tiro di Dado per gli incantesimi che richiedono un Tiro per Colpire o di effettuare Prove di Caratteristica Contrapposte.

### **Focalizzazione dell'Abilità: (15 pti). Acquistabile una volta per Abilità**

*Richiede: Almeno 10 Gradi nell'Abilità Scelta, 2 Settimane di Allenamento (A Discrezione del Master)*

Il personaggio aumenta automaticamente di 5 i Gradi dell'Abilità selezionata, come se avesse ottenuto il numero di successi necessari ad aumentarli. Non può superare il massimale di Gradi per Carriera.

### **Focalizzazione dell'Arma (x): (5 pti)**

*Richiede: Grado Neofita, Competenza nell'arma in cui ci si vuole focalizzare. Per esser acquistato al di fuori della Creazione del Personaggio, il giocatore deve avere utilizzato l'arma in cui vuole focalizzarsi per almeno una o due sessioni di gioco, a discrezione del Master. Nota che per semplificare le scelte di un giocatore, le focalizzazioni nelle Balestre ed Archi sono generiche e funzionano per ogni tipologia (Corto, Lungo, Pesante, etc), tranne per le armi con la regola Esotico. Il personaggio deve comunque esserne competente per poter sfruttare questo talento.*

Il personaggio Guadagna un bonus di +1 al Tiro per Colpire con l'arma selezionata.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Competente, 10 pti, Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio*

Il bonus per l'arma selezionata sale a +2

*Requisiti Potenziamento III: Grado Avanzato, 15 pti, Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio*

Il bonus per l'arma selezionata sale a +3

*Requisiti Potenziamento IV: Grado Avanzato, 20 pti, Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio*

Il bonus per l'arma selezionata sale a +4

*Requisiti Potenziamento V: Grado Esperto, 25 pti, Solo Combattimento (Qualsiasi)*

Il bonus per l'arma selezionata sale a +5

*Requisiti Potenziamento VI: Grado Esperto, 30 pti, Solo Combattimento (Qualsiasi)*

Il bonus per l'arma selezionata sale a +6

### **Frapporsi: (10 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: Grado Competente, Parata Migliorata II*

Quando il personaggio Intercetta una Carica avversaria, ottiene un Bonus di +1 per pararne gli attacchi per quel round.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato, Parata Migliorata III, 20 pti*

Il Bonus sale a +2

### **Furtivo: (10 pti) Talento di Creazione. Furtivo / Selvaggio**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% a Nascondersi e Muoversi Silenziosamente

### **Gambe Salde: (10 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: FOR 13+, COS 13+, Grado Competente*

Il personaggio ottiene un +1 alle prove contrapposte di Lotta, quando subisce una Spinta e un +5% alle prove di Destrezza per non perdere l'Equilibrio.

### **Ghermire: (20 pti) Solo Combattimento - Agilità / Forza**

*Richiede: FOR 13+, DES 14+, Balzo, 20 Gradi in Saltare, Grado Avanzato*

Quando il personaggio effettua con successo un Balzo e può raggiungere la stessa casella occupata dalla vittima, colpisce automaticamente con una delle proprie Armi Naturali o Colpi Senz'Armi, oppure con un'arma con la regola Leggero. Artigli Rinforzati, Caestus e Lame Notturne utilizzati con questo talento ottengono un bonus di +2 ai Danni contro Armature Leggere e Medie.

### **Gioco di Gambe: (10 pti) Combattimento - Agilità / Sportivo**

*Richiede: DES 13+, Grado Competente*

Il personaggio guadagna un bonus di +10% alle prove di Destrezza per restare in equilibrio quando si trova o combatte su un terreno instabile se indossa al massimo Armature Leggere. Non si somma al Talento Gambe Salde o Stabile (ma ottiene gli altri benefici).

*Requisiti Potenziamento: Grado Avanzato*

Il bonus sale a +15%.

### **Grande Oratore: (10 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

Il personaggio guadagna un +5% a scelta tra due delle seguenti abilità: Autorità, Convincere, Diplomazia, Ingannare, Contrattare, Intrattenere (Oratoria).

### **Grido di Battaglia: (15 pti) Solo Combattimento / Selvaggio**

*Richiede: Razza Asino / Diamond Dog / Earth Pony / Grifone / Minotauro / Pegaso della Notte, 10 Gradi in Autorità o Intimidire, Grado Avanzato*

Una volta per combattimento, all'inizio del proprio turno, il personaggio può spendere un'azione per emettere un Grido di Battaglia e superare una prova di Forza di Volontà. Se la prova viene superata con successo egli ottiene immediatamente un Bonus Morale di +1 al proprio Tiro per Colpire fino al termine del proprio turno successivo.

Il grido non può essere emesso se il personaggio soffre di uno status che gli impedisce di concentrarsi, come ad esempio esser Spaventato/Terrorizzato, Disorientato e così via.

*Requisiti Potenziamento II: 15 Gradi in Autorità o Intimidire, Grado Esperto*

Il Bonus Morale dura fino al termine dei due turni successivi.

### **Guaritore Abile: (25 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

*Richiede: 20 Gradi in Primo Soccorso, Grado Avanzato*

Ogni prova di Primo Soccorso effettuata con successo, guarisce 1d3+3 danni, invece che solo 1d3+1

### **Impavido: (15 pti)**

*Richiede: Grado Avanzato*

Il personaggio guadagna un bonus di +5% quando deve effettuare Test di Paura e Terrore.

### **Impeto: (15 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio**

*Richiede: Grado Competente, Focalizzazione in una Qualunque Arma da Corpo a Corpo*

Quando il personaggio carica ottiene un bonus di +1 al Tiro per Colpire contro l'avversario caricato, ma riceve anche un malus di -1 a Schivare e Parare per quel Turno.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato, Focalizzazione in una Qualunque Arma da Corpo a Corpo II, 20 Pti*

Il Bonus al Tiro per Colpire Sale a +2 mentre i Malus Scendono a -2.

### **Impatto Corazzato (10 pti) Combattimento - Forza**

*Richiede: FOR 14+, Competenza nelle Armature Medie, Tutt'Uno con la Corazza, Grado Avanzato*

Il personaggio ha imparato ad utilizzare il peso e la mole della sua armatura, per sbaragliare i suoi avversari. Ottiene un +1 ai tentativi di Spinta nel primo turno di Corpo a Corpo in cui Carica, se indossa Armature Medie o un +2 se Pesanti (in cui dev'essere comunque competente).

### **Incalzare: (10 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: Focalizzazione nell'Arma III, Specializzazione nell'Arma*

Spendendo Due Azioni, il personaggio può effettuare una serie di attacchi rapidi ed incalzanti, costringendo l'avversario ad una difesa asserragliata. Il personaggio effettua un singolo Tiro per Colpire ove se supera il tiro di Parata dell'Avversario, lo costringe ad arretrare di metà del suo valore di movimento, mentre il personaggio avanza.

Se il tiro per colpire del personaggio supera di 10 quello per parare dell'avversario, esso viene costretto ad arretrare per il suo valore di movimento intero o quello del personaggio, quale dei due sia inferiore. Coloro che indossano Armature Pesanti, ottengono un +2 a Parare tale manovra.

*Requisiti Potenziamento II: 10 pti, Attacco Extra o Combattere con due Armi.*

In alternativa, i personaggi con questo talento quando usano due o più attacchi, possono far arretrare di 1,5 mt i propri avversari di grado pari o inferiore al proprio, quando essi parano con successo uno o più dei loro attacchi, mentre il personaggio può muoversi gratuitamente di 1,5 mt in avanti. Se la parata degli avversari è maggiore di 8 punti rispetto a quella per colpire del personaggio, non possono essere fatti arretrare. Coloro che indossano armature pesanti, necessitano solo un distacco di 6 o più.

### **Incantatore Corazzato: (15 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: FdV 13+, MAN 15+, 10 Gradi in Concentrazione, Competenza nelle Armature Leggere, Capacità di lanciare Incantesimi.*

*Talento di Gilda: Arcanum*

L'Incantatore riduce di 5 i Punti Magia aggiuntivi quando lancia un incantesimo se indossa un'Armatura Leggera.

*Requisiti Potenziamento II: 15 Gradi in Concentrazione, Grado Avanzato*

L'Incantatore riduce di 10 i Punti Magia aggiuntivi quando lancia un incantesimo se indossa un'Armatura Leggera.

*Requisiti Potenziamento III: For 12+, FdV 14+, Grado Avanzato, 15 Gradi in Concentrazione, Competenza nelle Armature Medie, Tutt'Uno con la Corazza*

L'Incantatore riduce di 5 i Punti Magia aggiuntivi quando lancia un incantesimo se indossa un'Armatura Media o inferiore.

*Requisiti Potenziamento IV: FdV 15+, MAN 16+, Grado Esperto*

L'Incantatore riduce di 10 i Punti Magia aggiuntivi quando lancia un incantesimo se indossa un'Armatura Media o inferiore.

*Requisiti Potenziamento V: FOR 13+, FdV 16+, MAN 18+, Competenza nelle Armature Pesanti*

L'Incantatore riduce di 10 i Punti Magia aggiuntivi quando lancia un incantesimo se indossa un'Armatura Pesante o inferiore.

### **Incantesimi Abitudinari: (15 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), MAN 14+, Grado Competente*

*Talento di Gilda: Arcanum*

Una volta acquistato questo Talento, il personaggio può scegliere fino a tre incantesimi di Grado Neofita che potrà lanciare semplicemente spendendo 1 Punto Magia. Eventuali Consumi Stabili o Continui si adeguano al nuovo costo dell'incantesimo.



### **Incantesimi Celati: (20 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), MAN 20+, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Esperto*

L'incantatore è in grado, pagando 5 Punti Magia Extra, di celare l'aura arcana dei propri incantesimi che lancia, in modo da ostacolare eventuali percezioni magiche, come l'incantesimo *Individuare l'Arcano* o capacità simili. L'incantatore può inoltre celare eventuali effetti visivi secondari, non importanti dell'incantesimo, come ad esempio le fiamme dell'Incantesimo *Lama Infuocata* o rendere le *Ali di Rugiada* quasi trasparenti. L'incantatore non può celare visibilmente alcun incantesimo che infligga danno o con il descrittore [Luce], ma può celarne l'aura magica anche se il costo in quel caso costa 10 Punti Magia Extra. Incantesimi che si basano su Illusioni o effetti visibili non possono essere celati alla vista, come ad esempio l'incantesimo *Luce Fluttuante* o *Distorsione*. Gli Incantesimi a Consumo Continuo costano 10 Punti Magia per essere celati. Una volta che l'incantesimo è celato, non può esser percepito tramite incantesimo o capacità speciale, a meno che l'incantatore non spenda tre round interi a concentrarsi e superi una prova contrapposta di Mana con quella dell'Incantatore che cela l'incanto. Un incantatore non può percepire incantesimi celati di due gradi superiori al proprio.

### **Incantesimi Duraturi: (20 pti) Solo Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), MAN 16+, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Avanzato*

Spendendo ulteriori 10 Punti Magia al momento del lancio di un incantesimo l'incantatore può aumentare l'effettiva durata di 1d3 round extra. Influenza solo incantesimi che hanno una durata in round.

### **Incantesimi Estesi: (15 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, MAN 16+, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Avanzato*

Per ogni 5 Punti Magia extra spesi al momento del lancio di un incantesimo, l'incantatore può aumentarne la gittata di 3 metri, fino ad un massimo di 12, subendo comunque un -1 al Tiro per Colpire, al Valore d'Attacco o alle Prove Contrapposte effettuate. In alternativa può estendere la propagazione o area d'influenza di 1,5 metri per ogni 5 Punti Magia extra spesi al momento del lancio, fino ad un massimo di 4,5 metri.

### **Incantesimi Tematici (x): (15 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), MAN 16+, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Quando un personaggio sceglie questo talento, deve decidere il proprio tema d'incantesimi che sia Ghiaccio, Fiamme, Pipistrelli o simile. D'ora in poi è capace di modellare l'aspetto dei propri incantesimi in modo da rispecchiare il proprio tema, ad esempio un incantatore che scelga come tema *Cristalli e Pietre Preziose* e decidesse di lanciare l'incantesimo *Fiammata*, il getto di fuoco assumerebbe l'aspetto di un Fire Ruby infuocato. Fintanto che le modifiche sono visive e non comportano cambiamenti importanti all'incantesimo in sé, il costo è sempre lo stesso. Le creature che osservano l'incantesimo con un tema che potrebbe spaventarle, devono immediatamente effettuare una prova di Paura o Terrore (a discrezione del Master) o fuggire immediatamente.

*Requisiti Potenziamento II: 10 pti, MAN 18+, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), 10 Gradi in Autorità/Intimidire/Intrattenere (qualsiasi), Grado Avanzato*

L'incantatore può decidere di rendere i propri incantesimi tematici più appariscenti o impressionanti. Pagando 5 Punti Magia extra, egli può effettuare una prova di Autorità, Intimidire o Intrattenere quando lancia l'incantesimo, con un bonus di +5% se l'incantesimo è di Grado Avanzato o di +10% se di Grado Esperto. Ovviamente il bonus si applica contro creature che possano vedere l'incantesimo dell'incantatore e comprenderne il significato.

### **Incantesimo Perforante: (10 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), MAN 16+, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

*Talento di Gilda: Arcanum*

Pagando 1 Punto Magia Extra, l'incantatore può fare in modo che i propri incantesimi che infliggono Danno Arcano, infliggano 1 Danno Diretto anche se vengono parati con successo da eventuali scudi. Questo Talento non ha effetto se gli avversari posseggono una RDM o se lo Scudo è Incantato.

*Requisiti Potenziamento II: 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Avanzato*

Gli Incantesimi potenziati con questo talento sottraggono 1 PR extra.

*Requisiti Potenziamento III: 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Esperto*

I PR extra sottratti tramite questo talento, salgono a 2.

### **Incantare in Combattimento: (10 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: 5 Gradi in Concentrazione, Capacità di Lanciare Incantesimi*

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Concentrazione durante i combattimenti, quando tenta di lanciare o mantenere attivo un incantesimo dopo aver subito danno.

### **Incantare Pozioni: (15 pti) Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, Mescere Pozioni*

Il personaggio può creare Pozioni Magiche Inferiori

*Requisiti Potenziamento II: Mescere Pozioni II. Solo Arcano*

Il personaggio può creare Pozioni Magiche

*Requisiti potenziamento III: Mescere Pozioni III. Solo Arcano*

Il personaggio può creare Pozioni Magiche Superiori

### **Incantatore Spaventoso: (20 pti) Solo Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), MAN 17+, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), 15 Gradi in Conoscenze (Occultismo), Adepto Oscuro, Incantesimi Tematici*

L'incantatore può infondere i propri Incantesimi Tematici di un'aura spaventosa. Ogni volta che egli lancia un Incantesimo Tematico di Grado Avanzato o superiore, può spendere 10 Punti Magia Extra per imporre un Test di Paura alle vittime dell'incantesimo, che scende a 5 se l'incantesimo ha il descrittore [Magia Oscura] o [Oscuro]. In alternativa, può invece imporre un Malus di -5% alle prove di morale Negativo o ai Test di Paura e Terrore.

Il tema scelto deve comunque essere relativo a qualcosa che possa veramente spaventare le creature influenzate, generalmente Ossa, Teschi, Pipistrelli o altri temi che suscitino disgusto o angoscia. Se l'incantesimo causa già Paura o Terrore, le vittime subiscono una penalità cumulativa di -5% alla prova.

### **Incantatore Tenace: (20 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: FdV 14+, Capacità di Lanciare Incantesimi, 15 Gradi in Concentrazione, Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro*

L'incantatore effettua prove di Difficoltà Media di Concentrazione, quando subisce fino a due attacchi mentre cerca di lanciare o mantenere attivo un incantesimo, mentre al terzo attacco la prova diventa difficile. Un quarto attacco causerà automaticamente un fallimento sulla prova.

### **Incantesimo Infuso: (25 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento). Raro**

*Richiede: MAN 14+, 8 Gradi in Conoscenze (Arcane), Riserva Arcana III, aver passato un periodo di tempo ad addestrarsi con uno o più incantatori a discrezione del Master.*

Il personaggio viene infuso con dell'energia arcana tramite un lungo e particolare rituale, che prevede anche l'incisione di un Tatuaggio Magico che contiene l'incantesimo effettivo. Dopo aver soddisfatto i requisiti ed affrontato il rituale, il personaggio può lanciare l'incantesimo scelto come se possedesse il talento di magia relativo. Naturalmente solo gli Unicorni ed i Sabiti possono lanciare incantesimi Arcani, mentre le altre razze possono solo ottenere incantesimi Naturali o Stregonerie. Il personaggio può solamente avere un incantesimo infuso di pari Grado o Inferiore, anche se il massimo di grado d'incantesimo che può avere è di Grado Avanzato o di grado Esperto se è un'incantesimo con uno dei seguenti descrittori: [Potenziamento] o [Scudo]. Per il resto, l'incantesimo infuso segue tutte le normali regole degli incantesimi. Non è possibile cambiare incantesimo una volta che questo è stato inciso, ma è possibile ottenerne i Potenziamenti, a patto di soddisfarne i requisiti oltre che a richiedere una modifica al tatuaggio originale. Solitamente il rituale e l'incisione del Tatuaggio richiedono molto tempo ed un costo minimo di 20 GB per Grado d'Incantesimo a partire da quello Competente, mentre non è possibile farsi infondere incantesimi da Neofita. Gli incantesimi che richiedono versioni di incantesimi di Grado inferiore, possono esser incisi, a patto che colui che incide l'incantesimo conosca l'incantesimo richiesto, come ad esempio *Giustacuore Incantato* per *Armatura Arcana*.

### **Incanto Extra: (5 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Razza Unicorno, MAN 12+, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane), Riserva Arcana, Capacità di Lanciare Incantesimi*

Il personaggio può apprendere un numero di Incantesimi da Neofita, pari al Bonus ottenuto dal suo valore di Forza di Volontà senza dover acquistare un Talento per Lanciare Incantesimi. Ad esempio un valore di 14 concede di apprendere 2 Incantesimi da neofita extra. Tali Incantesimi seguono le normali regole per il Lancio degli Incantesimi.

### **Incanto Travolgente: (10 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Capacità di lanciare Incantesimi, MAN 13+*

Il personaggio ottiene un +1 alle Prove Contrapposte di Lotta (Magia)

*Requisiti Potenziamento II: 15 pti, Grado Avanzato*

Il bonus sale a +2

*Requisiti Potenziamento III: 25 pti, Grado Esperto*

Il bonus sale a +3

### **Incrollabile: (25 pti) Combattimento - Resistenza**

*Richiede: COS 13+, FDV 13+, Grado Avanzato, Robusto*

Il personaggio può resistere alle ferite più gravi o alle situazioni più disperate. Esso guadagna un bonus di +5% ai Test di Morale, Morale Negativo, Paura, Terrore ed agli Shock Test (Sanguinamento).

*Requisiti Potenziamento: Cos 14+, FDV 14+, Grado Esperto*

I bonus salgono a +10%

### **Indagine Medica: (25 pti) Solo Accademico / Civile**

*Richiede: Istruzione Accademica, 15 Gradi in Conoscenze (Anatomia Equina) e Medicare, 10 Gradi in Osservare, Grado Avanzato*

Il personaggio può identificare malattie specifiche non comuni e casi di avvelenamento dopo un esame attento. Può inoltre determinare la causa del decesso di una vittima, esaminando i segni o altri dettagli

Sempre che non siano passati più di tre giorni.

*Requisiti di Potenziamento: 25 Gradi in Conoscenze (Anatomia Equina) e Medicare, 15 Gradi in Osservare, 30 pti Grado Esperto*

Il personaggio ora può identificare Veleni e Malattie Rare e determinare con maggiore accuratezza le proprie diagnosi entro una settimana dal decesso.

### **Infondere Pergamene Incantate: (10 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, Istruzione Accademica, MAN 14+, Riserva Arcana II, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Competente*

Il personaggio può infondere gli incantesimi di Grado Competente o Neofita che conosce su delle pergamene apposite. Consulta la sezione apposita nel Capitolo 4 per maggiori dettagli.

*Requisiti potenziamento II: 15 pti, MAN 16+, Grado Avanzato, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane), Riserva Arcana IV*

Il personaggio può infondere anche Incantesimi di Grado Avanzato.

*Requisiti potenziamento II: 15 pti, MAN 18+, Grado Esperto, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), Riserva Arcana V*

Il personaggio può infondere anche Incantesimi di Grado Esperto.

### **Infondere Rune: (30 pti) Runico. Raro**

*Richiede: Sapere Runico, Riserva Arcana V, 25 Gradi in Conoscenza (Rune), Grado Avanzato*

Il personaggio può infondere delle Rune di grado Competente in alcuni oggetti, che siano anelli, amuleti, armi o armature. Consulta la sezione apposita a pagina 215 per maggiori dettagli. Se possiede il talento per infondere Sigilli Arcani, può infondere le Rune nei Sigilli.

### **Infondere Sigilli Arcani: (10 pti) Arcano**

*Richiede: Istruzione Base, MAN 14+, Riserva Arcana II, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Competente.*

Il personaggio può infondere dei Sigilli Arcani Inferiori, a patto che ne conosca la formula.

*Requisiti Potenziamento II: MAN 16+, Riserva Arcana III, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Avanzato.*

Il personaggio può infondere dei Sigilli Arcani, a patto che ne conosca la formula.

*Requisiti Potenziamento III: Istruzione Accademica, MAN 18+, Riserva Arcana IV, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), Grado Esperto.*

Il personaggio può infondere dei Sigilli Arcani Maggiori, a patto che ne conosca la formula.

### **Intagliare Archi: (15 pti) Accademico / Civile**

*Richiede: 10 Gradi in Artigianato (Creare Archi), Grado Competente*

Il personaggio può creare Archi Corti

*Requisiti potenziamento II: 15 Gradi in Artigianato (Creare Archi), Grado Avanzato*

Il personaggio può creare Archi

*Requisiti potenziamento III: 20 Gradi in Artigianato (Creare Archi), Grado Esperto*

Il personaggio può creare Archi Lunghi

### **Intagliatore: (5 pti) Civile / Selvaggio**

Il personaggio guadagna un +5% quando deve effettuare delle lavorazioni con il legno.

### **Intensificare Incantesimo: (15 pti) Solo Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, FdV 13+, MAN 15+, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Spendendo 10 Punti Magia aggiuntivi al momento del lancio, il personaggio può Intensificare un Incantesimo di Grado Competente o superiore. Un Incantesimo intensificato viene considerato come se fosse di un Grado Maggiore rispetto a quello effettivo, come ad esempio un incantesimo di grado Competente verrebbe considerato di Grado Avanzato. Non è possibile Intensificare un Incantesimo Potenziato. Gli incantesimi di Grado Esperto non vengono considerati Epici, tuttavia l'incantatore otterrà comunque il Bonus alla controprova se l'incantesimo viene Contrastato.

### **Intrepido: (20 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio**

*Richiede: FdV 13+, Determinato, Impavido, Grado Avanzato*

Il personaggio conta come due creature quando viene caricato da avversari della stessa Taglia o Grado d'Esperienza.

*Potenziamento II: FdV 15+, Grado Esperto*

Il personaggio non effettua alcuna prova di morale Negativo se viene caricato da avversari di grado Competente o simile. Contro avversari di Grado Avanzato, considera il loro numero inferiore di 5 (quindi venire caricati da 10 Avversari di Grado Avanzato conta come se fossero solo 5)

### **Ispirare Coraggio: (25 pti) Accademico / Combattimento (Qualsiasi) / Civile**

*Richiede: Grado Avanzato, 20 Gradi a scelta tra Convincere, Intrattenere (Oratoria), Intimidire*

Il personaggio può cercare di ispirare i propri alleati, con un discorso particolare o con minacce più o meno celate. Egli deve effettuare prima una Prova Media di Intrattenere (Oratoria) e successivamente una prova Media di Convincere o Intimidire. In caso di successo, gli alleati che possono udirlo entro 9 metri, guadagnano un bonus di +10% alle prime due prove di Morale che devono effettuare entro un'ora dal discorso. In caso il lasso di tempo venga superato, il bonus viene perduto.

*Requisiti Potenzimento: 40 Pti*

Con una prova riuscita, gli alleati in grado di udirlo possono aumentare immediatamente di un grado il proprio morale.

### **Istruzione (Analfabeta / Elementare / Base / Accademica): (0 / 5 / 10 / 15 pti) Accademico / Civile**

*Analfabeta:* Il personaggio non sa ne contare ne leggere e scrivere. Ottiene comunque 2 Gradi in Conoscenze (Comuni) quando scelto alla creazione e può solo parlare un Dialecto del Regno d'origine.

*Elementare:* Il personaggio sa fare dei calcoli semplici, leggere lentamente e scrivere con calligrafia incerta. Guadagna inoltre 5 Gradi in Conoscenze (Comuni) se scelto alla creazione. Può conoscere la lingua del proprio Regno d'origine e può imparare alcune frasi e parole di una lingua comune extra.

*Base:* Il personaggio può effettuare calcoli più complessi, magari aiutandosi con le dita o scrivendo da qualche parte. Riesce a leggere ed a scrivere senza problemi. Guadagna inoltre 5 Gradi in Conoscenze (Comuni) se scelto alla creazione. più 5 Punti Abilità aggiuntivi se scelto alla creazione (Altrimenti il personaggio guadagna solo 5 Punti Abilità).

Può apprendere una Lingua Comune Extra, se possiede un punteggio di Astuzia abbastanza alto. Non può esser acquistato alla creazione dalla carriera Selvaggia.

*Accademica:* Il personaggio conosce le formule matematiche per i calcoli avanzati. Legge più rapidamente della norma e conosce termini più forbiti che usa al momento adatto.

Permette di utilizzare ed aumentare i gradi nell'abilità Medica, Conoscenze (Medicina), sempre tramite studio. Il personaggio guadagna inoltre 5 Gradi in Conoscenze (Comuni) più 10 Punti Abilità aggiuntivi se scelto alla creazione (Altrimenti il personaggio guadagna solo 10 Punti Abilità).

Può apprendere fino a due lingue Extra Comuni o una Comune ed una Esotica (giustificando tramite background).

Considerabile come Talento di Creazione, è comunque acquistabile o migliorabile in seguito, pagando i relativi costi, a patto di trovare un insegnante adatto. Si deve decidere comunque quale delle tre scegliere, pagando solo il relativo costo. Non può esser acquistato dalla carriera Selvaggia.

Nota che alla Creazione del Personaggio, il costo del Grado Analfabeta, Elementare e Base è uguale per ogni Carriera. Il grado Accademico invece è considerato delle carriere indicate nel titolo.

### **Lancio Brutale: (20 pti) Solo Combattimento (Agilità/Forza/Resistenza)/ Selvaggio**

*Richiede: Grado Esperto, Balzo, Colpo Poderoso, Lancio Potente*

Quando il personaggio effettua con successo un Balzo, può rinunciare ad arrivare in contatto con il proprio bersaglio e scagliare la propria Arma da Lancio, se ne impugna una, atterrando a circa 1,5 metri dal bersaglio. Il personaggio effettua un normale Tiro per Colpire, ottenendo un bonus di +2 ai Danni ma subendo una penalità di -2 al Tiro per Colpire. In alternativa può sfruttare il talento Colpo Poderoso, sostituendo eventualmente il bonus ai danni ed il malus, scegliendo il Bonus Maggiore e Malus Peggior. Le uniche Azioni Speciali concesse sono un aumento del proprio Grado di Morale o ottenere un Critico Automatico. In caso di Critico (Non Automatico) si può infliggere solo Sanguinamento. Le creature Enormi o maggiori, se ferme, vengono colpite automaticamente.

### **Lancio Potente: (20 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: For 14+, Grado Avanzato, Competenza nell'Arma da Lancio Utilizzata, Focalizzazione nell'Arma Utilizzata II.*

Il personaggio guadagna un bonus per scagliare oggetti più lontano. A seconda della taglia e del peso esso aggiunge un numero di metri variabile, rispetto alla norma di +1,5 per gli oggetti pesanti, +1d3x1,5 metri per gli oggetti medi e +1d6x1,5 metri per quelli piccoli. Se questo talento viene utilizzato per scagliare Giavellotti, essi ottengono +3 mt di Gittata Base. Le Armi da Lancio subiscono un -2 al Tiro Per Colpire, in quanto la potenza del colpo riduce la precisione, ma aumentano di 2 i danni inflitti entro la Gittata Base dell'arma (modificata da questo talento), senza alcun incremento. Questo Talento può essere combinato con il Talento Colpo Poderoso, tuttavia i bonus ai Danni ed il Malus al Tiro Per Colpire non si sommano, e si deve decidere quale utilizzare.

*Esempio:*

*Un personaggio con questo talento che Colpo Poderoso, può decidere di sfruttare questo talento per aumentare la gittata del suo giavellotto, ma utilizzerà il malus al TpC ed il bonus ai Danni del secondo.*

### **Lancio Preciso: (10 pti)**

Il personaggio guadagna un bonus di +1 quando utilizza Armi da Lancio con la regola Piccolo o scaglia oggetti di relative dimensioni, come ad esempio i Manufatti Alchemici o Artigianali, entro 9 metri o entro la loro gittata massima se inferiore.

*Requisiti Potenziamento: DES 12+, Grado Avanzato*

Il bonus sale a +2

### **Legame Etereo: (15 pti) Accademico / Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Grado Avanzato, Riserva Arcana III*

*Nota: Un personaggio con questo Talento, non può acquistare Legame Naturale*

Quando il Personaggio viene curato tramite pozione, recupera 1d3+5 Punti Magia.

Questo effetto secondario avviene con un Rallentamento all'Iniziativa di 4.

### **Legame Naturale: (15 pti)**

*Richiede: Grado Avanzato, Riserva Arcana*

*Nota: Un personaggio con questo Talento, non può acquistare Legame Etereo*

Quando il Personaggio recupera dei Punti Ferita tramite Pozioni o trattamenti con Balsami Curativi (non quelli inferiori), può spendere 5 Punti Magia per ottenere un +1 al tiro di dado per determinare la quantità totale recuperata.

Un personaggio può spendere al massimo 15 Punti Magia in questo modo.

### **Lingua Extra: (10 pti) Accademico**

*Richiede: AST 12+, un lungo periodo di studio o apprendimento*

Il Personaggio impara una nuova lingua dopo un lungo periodo di studio o apprendimento. In base all'educazione può imparare un dialetto o una lingua di una regione specifica. Le carriere Accademiche ed Arcane e coloro che dispongono di un'Istruzione Accademica, possono apprendere una Lingua Esotica a discrezione del Master.

### **Lottatore: (15 pti) Combattimento (Agilità/Forza/Resistenza) / Selvaggio / Sportivo**

Il Personaggio aumenta permanentemente il suo valore base di Lotta (Forza) o (Destrezza) di 1.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato*

Il Personaggio aumenta permanentemente il suo valore base di Lotta (Forza) o (Destrezza) di 1.

*Requisiti Potenziamento III: Grado Esperto*

Il Personaggio aumenta permanentemente il suo valore base di Lotta (Forza) o (Destrezza) di 1.

### **Maestria in Combattimento: (25 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: Grado Esperto, Attacco Extra, Focalizzazione nell'Arma utilizzata IV*

Il Personaggio può invertire l'ordine dei suoi due attacchi, imponendo la penalità di -4 al primo invece che al secondo, in quanto si focalizza maggiormente sul mandare a segno l'attacco secondario. Se si utilizza un Arma con la Regola Speciale Maneggevole, l'attacco secondario ottiene un +1 al Tiro per Colpire se il primo attacco è stato Parato o Schivato con successo dall'avversario. Se il personaggio subisce attacchi da un avversario che utilizza questo talento, può decidere di invertire l'ordine di parata, subendo un -2 a Parare il primo Attacco, invece che il secondo, tranne nel caso utilizzi uno scudo in quanto entrambi i tentativi di parata non subiscono alcun malus. Il Bonus al Tiro per colpire dalla regola maneggevole viene inoltre ignorato.

### **Maestria Arcana: (15 pti) Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, MAN 16+, 10 Gradi in Concentrazione, Mira Arcana II, Grado Avanzato*  
L'incantatore ottiene un bonus di +1 al Valore d'Attacco dei suoi Incantesimi.

*Requisiti Potenziamento: MAN 18+, 15 Gradi in Concentrazione, Grado Esperto*

Il Bonus sale a +2 fintanto che l'incantatore indossa al massimo Armature Leggere.

### **Magia Arcana: (10 pti) Arcano. Talento di Creazione**

*Richiede: MAN 13+, FDV 13+, Razza Unicornio, 5 Gradi in Concentrazione e Conoscenze (Arcane)*

*Nota: non può acquistare il Talento Stregoneria, Magia Naturale e Taumaturgia, inoltre il personaggio deve aver passato un lungo periodo di Apprendistato fin da giovane, dove ha imparato a padroneggiare e lanciare gli Incantesimi Arcani.*

Il personaggio ha ricevuto l'addestramento necessario per sfruttare senza problemi le energie arcane e può lanciare gli incantesimi che conosce ed impararne di nuovi. Se questo talento viene acquistato da una carriera diversa da quella Arcana, potrà imparare solamente incantesimi di Grado Competente o Neofita.

Esso inizia con quattro incantesimi di Grado Neofita e tre di Grado Competente, scelti dal Giocatore.

### **Magia Naturale: (10 pti) Arcano / Selvaggio. Talento di Creazione**

*Richiede: MAN 13+, FDV 13+, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane) e (Natura)*

*Nota: non può acquistare il Talento Magia Arcana, Stregoneria e Taumaturgia*

Il personaggio ha ricevuto l'addestramento necessario per sfruttare senza problemi la Magia Naturale e può lanciare gli incantesimi che conosce ed impararne di nuovi. Se questo talento viene acquistato da una carriera diversa da quella Arcana o Selvaggia, potrà imparare solamente incantesimi di Grado Competente o Neofita.

Esso inizia con quattro incantesimi di Grado Neofita e tre di Grado Competente, scelti dal Giocatore.

*Nota: Il personaggio deve aver passato un lungo periodo di Apprendistato fin da giovane, dove ha imparato a padroneggiare e lanciare gli Incantesimi di Magia Naturale.*

### **Mago Combattente: (10 pti) Solo Combattimento (Incantamento).**

*Richiede: FdV 13+, MAN 14+, 5 Gradi in Concentrazione, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane).*

*Richiede un addestramento specifico per almeno una decina di anni.*

Il personaggio è stato addestrato a diventare quello che la gente comune chiama Mago Combattente.

Può apprendere Tre incantesimi di Grado Neofita e uno di Grado Competente del tipo di Magia normalmente accessibile dalla sua Razza come descritto a Pagina 251. Nota che il nome del Talento non indica necessariamente la carriera o tipologia del personaggio.

### **Magus (x): (15 pti) Solo Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: MAN 14+, FdV 14+, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane), Capacità di Lanciare Incantesimi, Determinato, Incantesimi Tematici (Ordine o Caos)*

*Speciale: Il personaggio deve aver studiato a lungo il tipo di magia che intende usufruire.*

*Il talento Mago Combattente conta come Magia Arcana o Stregoneria.*

Il personaggio deve scegliere al momento dell'acquisto di questo talento a quale tipo di magia dedicarsi:

#### **Caos:**

La magia del Caos può essere appresa solo da coloro che possono attingere alla Magia Naturale o alla Stregoneria.

Essi Aggiungono il descrittore [Caos] ai loro incantesimi o sostituiscono il descrittore [Arcano] e/o [Natura] di quelli che già conoscono. Non possono lanciare incantesimi con descrittore [Runico].

#### **Ordine:**

La magia dell'Ordine può essere appresa solo da coloro che possono attingere alla Magia Arcana o a quella Naturale.

Essi Aggiungono il descrittore [Ordine] ai loro incantesimi o sostituiscono il descrittore [Arcano] e/o [Natura] di quelli che già conoscono. Non possono lanciare incantesimi con descrittore [Onirico].

### **Mano Libera: (10 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: DES 13+, Competenza nell'Arma, Focalizzazione nell'Arma*

Fintanto che il personaggio combatte con una singola arma ad una mano, mantenendo l'altra mano libera, egli può tentare di utilizzarla in combattimento per iniziare una prova di Lotta o per Colpire con un Attacco Senz'Armi il proprio avversario.

Questo talento influenza solo avversari che combattono con armi e sono della stessa taglia del personaggio.

### **Mano Rapida: (10 pti) Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, DES 12+, Grado Avanzato*

Il Personaggio ottiene un +2 al suo Tiro per Colpire quando utilizza Incantesimi che richiedono di toccare l'avversario o di colpirlo con un attacco senz'armi.

**Medico Abile: (40 pti) Solo Accademico**

*Richiede: 25 Gradi in Medicare, Guaritore Abile, Grado Esperto*

Ogni Prova riuscita di Medicare, guarisce 1d3+4 danni. Inoltre un personaggio curato in questo modo, guarisce le proprie ferite in modo naturale ogni due giorni invece che tre. Per utilizzare questo talento è sempre necessario l'utilizzo di balsami/unguenti o erbe curative, in caso contrario non sarà possibile aumentare la guarigione dei pazienti.

**Mescere Pozioni: (15 pti) Accademico / Arcano / Selvaggio**

*Richiede: Riconoscere Piante ed Erbe, 10 Gradi in Artigianato (Alchimia) e Conoscenze (Alchimia), Istruzione Base, Grado Competente*

Il personaggio può creare semplici Infusi o Pozioni Minori

*Requisiti Potenziamento II: 30 pti, 15 Gradi in Artigianato (Alchimia) e Conoscenze (Alchimia), Istruzione Accademica, Grado Avanzato. Solo Accademico / Arcano*

Il personaggio può creare Infusi e Pozioni.

*Requisiti potenziamento III: 45 pti, 25 Gradi in Artigianato (Alchimia) e Conoscenze (Alchimia), Grado Esperto. Solo Accademico / Arcano*

Il personaggio può Creare Infusi e Pozioni Superiori.

**Mira Arcana: (5 pti) Arcano**

*Richiede: Grado Competente, Capacità di Lancio di Incantesimi*

Il personaggio Guadagna un bonus di +1 al Tiro Per Colpire con gli incantesimi che richiedono un Tiro per Colpire (A Contatto o a Distanza) contro uno o più avversari.

*Requisiti Potenziamento II: 10 Pti*

Il bonus sale a +2

*Requisiti Potenziamento III: Grado Avanzato, 15 Pti*

Il bonus sale a +3

*Requisiti Potenziamento IV: Grado Avanzato, 20 Pti, Solo Arcano*

Il bonus sale a +4

*Requisiti Potenziamento V: Grado Esperto, 25 Pti, Solo Arcano*

Il bonus sale a +5

*Requisiti Potenziamento VI: Grado Esperto, 30 Pti, Solo Arcano*

Il bonus sale a +6

**Mira Precisa: (15 pti) Combattimento - Agilità / Furtivo**

*Richiede: Competenza in un Arma da Tiro, Focalizzazione in un Arma da Tiro IV*

Il personaggio quando Prende la Mira utilizzando l'arma da tiro in cui è focalizzato, considera un eventuale Copertura posseduta dalla creatura cui sta prendendo la mira, inferiore del 10%.

**Movimento Evasivo: (15 pti) Solo Combattimento - Agilità / Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: DES 14+, Grado Avanzato, 10 Gradi in Osservare, Schivata Migliorata III*

Il Personaggio ottiene un +1 a Schivare il primo Attacco di Opportunità subito quando si muove attraverso le aree di minaccia dei suoi avversari a patto che sia conscio della loro presenza. Contro creature di Taglia Grande o Superiore il bonus sale a +2. Per utilizzare questo talento, il personaggio può indossare al massimo Armature Leggere.

**Nemico Prescelto (x): (25 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio. Raro.**

*Richiede: Grado Avanzato, 10 Gradi in Cercare e Osservare, 10 Gradi in Percepire Intenzioni, Seguire Tracce, Volontà di Ferro*

Il personaggio ha raggiunto una particolare conoscenza riguardo una determinata razza ed è esperto nel contrastarla.

Il talento fornisce una serie di bonus contro una razza specifica o gruppo di creature (es: Diamond Dogs o Timberwolves).

Egli Guadagna un Bonus di +1 al Tiro per Colpire, Parare, Schivare ed ai danni contro la razza o creatura scelta. Inoltre ottiene un bonus di +5% ad ogni abilità utilizzata contro il suo Nemico Prescelto.

Questo talento può essere acquistato più volte, cambiando di volta in volta la tipologia di nemico, ma il costo aumenta di 10 punti per ogni acquisto successivo.

**Nuotatore Esperto: (15 pti) Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: 15 Gradi in Nuotare, Grado Avanzato*

Il personaggio supera automaticamente le prove di Nuotare Medie in acque tranquille o mosse se indossa al massimo Armature Leggere. (Non si applica se deve trattenere il fiato). Egli inoltre si sposta di 1d3 metri aggiuntivi per round, quando nuota.

**Occhio Fine: (5 pti) Furtivo / Selvaggio**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Cercare quando effettua un Movimento Furtivo o Guardingo.

**Parata Migliorata: (5 pti)**

*Richiede: DES 12+, Grado Competente. Deve inoltre essere competente nell'arma (ed eventuale scudo) che utilizza per Parare*

Il Personaggio guadagna un +1 ai tiri per Parare.

*Requisiti Potenziamento II: 10 pti*

Il bonus sale a +2

*Requisiti Potenziamento III: Grado Avanzato, 15 pti, Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio*

Il bonus sale a +3

*Requisiti Potenziamento IV: Grado Avanzato, 20 pti, Solo Combattimento (Qualsiasi)*

Il bonus sale a +4

*Requisiti Potenziamento V: Grado Esperto, 25 pti, Solo Combattimento - Agilità / Incantamento*

Il bonus sale a +5 solo se si utilizza al massimo un Brocchiere.

*Requisiti Potenziamento VI: Grado Esperto, 30 pti, Solo Combattimento - Agilità*

Il bonus sale a +6 solo se si utilizza al massimo un Brocchiere.

**Passo Leggero: (15 pti) Furtivo**

*Richiede: 5 Gradi in Muoversi Furtivamente, Grado Avanzato*

Il personaggio riduce del 5% le penalità a Muoversi Furtivamente quando cammina normalmente.

**Pasticcere: (5 pti) Talento di Creazione. Civile**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Cucinare (x) riguardanti i Dolci. Salendo di grado ridurrà i tempi di preparazione a discrezione del Master.

**Pestone: (15 pti) Talento Razziale. Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: Razza Earth Pony / Minotauro / Mulo, FOR 14+*

Un personaggio con questo talento ha la possibilità, una volta per round, di effettuare un attacco extra come Azione Gratuita utilizzando il suo Tiro per Colpire Base, contro un avversario atterrato purché entrambi siano fermi. L'avversario può tentare di Schivare o di Parare se possiede uno Scudo. L'attacco rientra nella tipologia di Combattimento Disarmato ed Infligge 1d3+1 Danni Letali. Combattimento Disarmato e Rissaiolo aumentano di 1 i danni inflitti (cumulabile tra i due). Contro oggetti in legno il personaggio sottrae 2 Punti Resistenza invece che solo 1 ed è considerato infliggere 2d3+2 danni (a cui può sommare il suo Bonus di Forza) quando tenta di superarne la Durezza.

**Pelle Dura: (10 pti) Combattimento (Forza / Resistenza), Selvaggio**

*Richiede: CON 13+, Grado Competente, Robusto, Non può esser acquistato da Pegasi ed Unicorni.*

Il personaggio ottiene una Riduzione del Danno Naturale pari a 1.

*Requisiti Potenziamento II: CON 15+, Robusto II, 20 Pti, Solo Combattimento*

La RDN Bonus sale a +2.

**Pezzo Grosso: (20 pti) Combattimento (Forza/Resistenza) / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: COS 14+, Grado Avanzato*

Durante risse o combattimenti simili, il personaggio è considerato avere una RDN pari al suo bonus garantito dal suo valore di Costituzione contro attacchi portati da pugni/calci/testate e mosse di lotta. Tale bonus sostituisce eventuali RDN che il personaggio possiede, a meno che una delle due non sia superiore, ma non ha effetto se si indossano armature.

**Piromanzia: (25 pti) Solo Arcano**

*Richiede: MAN 18+, Addestramento Arcano (Fuoco), Sinergia Elementale (Fuoco), 20 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

*Talento di Gilda: Arcanum*

Il Personaggio ha migliorato i propri studi sull'arte della Piromanzia, ottenendo la capacità di poter modellare gli incantesimi da lui lanciati, in modo che infliggano sempre danni da Fuoco. Questo talento permette dunque all'incantatore di poter pagare 5 Punti Magia Extra, per poter modificare il tipo di Danno Elementale dell'incantesimo in Danno da Fuoco. L'incantatore aggiunge sempre un bonus di +2 danni agli incantesimi che infliggono Danni da Fuoco, mentre gli incantesimi che infliggono solo Danno Arcano infliggono 2 danni da Fuoco extra, ma la fonte primaria rimane sempre Arcana e non può essere modificata. I Danni Diretti inflitti dall'incantesimo Scottatura o simili, non vengono aumentati. Il Descrittore elementale dell'Incantesimo, viene modificato in [Fuoco].



**Poco Impressionabile: (20 pti) Talento Razziale**

*Richiede: Razza Asino, Grado Avanzato*

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Morale e Paura ed un bonus di +10% contro prove di intimidire.

**Possanza: (20 pti) Solo Combattimento (Forza) / Selvaggio**

*Richiede: FOR 16+, Razza Diamond Dog / Earth Pony / Minotauro / Mulo / Sabita, Grado Esperto*

Il Personaggio riduce di 1 il Rallentamento all'Iniziativa imposta dai talenti Attacco Ellittico e Colpo Poderoso.

Dimezza inoltre il Rallentamento all'Iniziativa dovuta alla Regola Speciale Lento.

**Posizione Difensiva: (15 pti) Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: Grado Avanzato*

Quando un personaggio utilizza questo talento, egli rinuncia ai propri attacchi per una maggiore difesa, ottenendo un +2 al proprio Tiro Parata fintanto che utilizza al massimo un brocchiere contro attacchi in Corpo a Corpo portati da Armi. Se il personaggio possiede il talento Contrattacco, può contrattaccare fino a due volte per round. Questo talento non può essere utilizzato con il talento Colpo Poderoso.

*Requisiti Potenziamento II: 20 pti, Grado Esperto, Solo Combattimento - Agilità*

Il personaggio può effettuare un numero di contrattacchi pari al suo bonus di Destrezza per round. I contrattacchi possono usufruire del talento Contrattaccare ed il suo relativo potenziamento.

**Propulsione Arcana (15 pti) Solo Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: MAN 15+, 10 Gradi in Concentrazione, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane), 5 Gradi in Saltare, Grado Competente.*

Il personaggio può utilizzare l'incantesimo Spinta Arcana su sé stesso per spostarsi sul terreno di 1d3+1 per 1,5 metri in linea retta, come se fosse stato influenzato dallo stesso. Il personaggio deve esser comunque in grado di lanciare l'incantesimo e spendere i Punti Magia del caso. Tale movimento provoca normalmente Attacchi di Opportunità e può esser intercettato regolarmente. Siccome il movimento avviene a circa un paio di centimetri dal terreno, non fa scattare eventuali trappole a pressione e può far normalmente superare delle buche o dei fossati a patto che il personaggio raggiunga una superficie al termine del movimento, ed in caso contrario, cadrà semplicemente. Utilizzare questo talento richiede un'Azione. Se il Talento viene utilizzato dopo che il personaggio ha attaccato, lo spostamento avverrà solo alla fine del Round in quanto quest'ultimo deve concentrarsi per potersi spostare.

*Potenziamento I: Grado Avanzato, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane), 10 pti*

Quando il Personaggio utilizza questo Talento può scegliere di spostarsi in linea retta sul terreno di una qualsiasi distanza tra i 3 ed i 9 metri.

**Protezione Mobile: (15 pti) Solo Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Quando il personaggio lancia incantesimi con il descrittore [Scudo] e/o [Barriera], può spendere 5 Punti Magia Extra e superare una prova di Concentrazione. In caso di successo egli può muoversi a metà della sua velocità e spostare al tempo stesso l'incantesimo, mantenendolo attivo, a patto che abbia almeno una mano libera con cui creare il legame.

Fintanto che il legame viene mantenuto l'incantatore non può attaccare, schivare o lanciare altri incantesimi, ma gli è concesso tentare di parare eventuali attacchi se impugna un'arma consona. La prova di concentrazione deve esser effettuata ad ogni round ed in caso di fallimento, il legame termina e l'incantesimo non può esser più mosso. Se la prova viene fallita con un risultato di 95+ l'incantatore deve superare una prova Difficile di Concentrazione o subire una Perdita di Controllo.

Se l'incantesimo mosso tramite questo talento entra in uno spazio occupato da una creatura, è necessaria una prova di Lotta contrapposta. L'incantatore utilizzerà il suo valore di (Magia) mentre la creatura (Forza) ed in caso di successo da parte della creatura, la barriera verrà bloccata mentre in caso contrario, si considererà la creatura come se fosse stata Spinta. Nel caso l'incantesimo non blocchi fisicamente le creature, esse passano semplicemente attraverso di esso senza problemi, tranne in alcuni casi specifici a discrezione del Master.

*Requisiti Potenziamento: 10 pti*

Il personaggio ottiene un +5% alle prove di Concentrazione per mantenere il legame ed evitare la Perdita di Controllo.

**Punto Debole: (15 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo**

*Richiede: Grado Avanzato, AST 13 +, 10 Gradi in Osservare, Focalizzazione nell'Arma IV*

Il Personaggio ignora sempre la RD fornita dalle Armature Minimali indossate dai suoi avversari anche entro 6 metri e considera inferiore di 1 la RD fornita da Armature Miste.

*Requisiti Potenziamento II: 20 pti, Colpire alle Spalle, AST 13+, 20 Gradi in Osservare, Grado Esperto, Solo Furtivo*

Spendendo Due Azioni per Osservare un avversario, il personaggio ne ignora la RD derivata dalla sua Armatura Primaria se riesce a Colpirlo alle Spalle con successo nel Round Successivo.

### **Reagenti Arcani: (15 pti) Arcano**

*Richiede: 10 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Al momento del lancio di un incantesimo, il personaggio può utilizzare un Reagente Arcano per ottenere degli effetti aggiuntivi. Per utilizzare reagenti provenienti da creature, è necessario possedere almeno 10 Gradi in Conoscenze (Mostri)

### **Reazione Rapida: (5 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio / Sportivo**

Il Personaggio aumenta permanentemente di 1 il suo Valore di Iniziativa.

*Requisiti Potenziamento II: 5 pti, Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio / Sportivo*

Il Personaggio aumenta permanentemente di 1 il suo Valore di Iniziativa.

### **Resistenza Fisica: (20 pti) Solo Combattimento (Forza / Resistenza) / Selvaggio / Sportivo**

Il personaggio guadagna un bonus di +10% quando deve effettuare Prove di Costituzione per resistere a degli sforzi fisici prolungati.

### **Resistere al Sovraccarico: (25 pti) Eroico. Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, Riserva Magica IV, Conoscenze (Arcane) +25%, Grado Avanzato*

*Talento di Gilda: Arcanum*

All'inizio di uno Scontro di Magia, il personaggio può spendere fino a 5 Punti Magia aggiuntivi. Per ogni punto speso in questo modo, guadagna una riduzione dei danni debilitanti dovuti al Sovraccarico di 1.

### **Resistere allo Shock: (15 pti)**

*Richiede: COS 13+, FdV 13+, Robusto, Grado Avanzato*

Il personaggio aumenta permanentemente il suo valore base per Resistere ad uno Shock Test del 5%.

*Requisiti Potenziamento II: Robusto II, Grado Esperto, Combattimento - Resistenza*

Il personaggio aumenta permanentemente il suo valore base per Resistere ad uno Shock Test di un ulteriore 5%.

### **Resistere alle Intemperie: (20 pti)**

*Richiede: COS 13+, FdV 13+, Razza Grifone o Pegaso, Capacità di Volo.*

*Talento di Organizzazione: Cavalcatepiste e Messaggeri.*

I Cavalcatepiste ed i Messaggeri si allenano duramente per poter affrontare piogge torrenziali o tempeste furiose. Il Personaggio guadagna un bonus del 10% per le prove di Costituzione contro il Freddo quando vola, inoltre se egli indossa abiti invernali o mantelli, può beneficiare soltanto di un +5% alle prove contro il Freddo. Bisogna comunque ricordare che i Cavalcatepiste e Messaggeri limitano molto l'equipaggiamento, per evitare che esso si appesantisca a causa della pioggia.

### **Reziario: (10 pti) Combattimento - Agilità / Sportivo**

*Richiede: Des 13+, Grado Competente*

*Nota: Il personaggio deve aver ricevuto un addestramento specifico.*

Il personaggio ha imparato la particolare tecnica di sfruttare una Rete da Combattimento in Corpo a Corpo.

### **Ricarica Esperta: (20 pti) Combattimento (Agilità) / Furtivo**

*Richiede: DES 14+, Competenza nelle Balestre, Focalizzazione nella Balestra II*

Il personaggio riduce ad una sola azione la ricarica delle Balestre, tuttavia egli non può compiere azioni d'attacco.

Nel caso esso decida di muoversi per il suo valore di movimento completo, subirà una penalità di -2 al Tiro per Colpire se decide di utilizzare la Balestra nel round successivo. Se invece si muove della metà del suo valore di movimento, la penalità non si applica.

### **Riconoscere Piante ed Erbe: (5 pti) Accademico / Civile / Selvaggio**

*Richiede: 5 Gradi in Conoscenze (Erboristeria), Grado Competente*

Il personaggio è in grado di riconoscere senza difficoltà Erbe e Piante Comuni.

*Requisiti Potenziamento II: 10 pti, 10 Gradi in Conoscenze (Erboristeria), Grado Avanzato*

Il personaggio può riconoscere ora Erbe e Piante Non Comuni.

*Requisiti Potenziamento III: 20 pti, 20 Gradi in Conoscenze (Erboristeria), Grado Esperto, Solo Accademico*

Il personaggio può riconoscere ora erbe e piante Rare o Esotiche.

### **Rissaiolo: (15 pti) Sportivo / Combattimento - Resistenza / Selvaggio**

*Richiede: FOR 12+, COS 13+*

Il personaggio è abituato a menar le mani durante combattimenti a mani nude o banali scazzottate tra ubriachi. Egli considera i suoi Punti Ferita maggiori di 5 quando calcola quanti danni non letali può sopportare durante una Rissa o simili Combattimenti dove non è previsto l'uso di armi, ed ottiene un bonus di +5% agli Shock Test (Rissa) per non svenire.

**Riserva Arcana: (5 pti)**

*Richiede: MAN 10+*

I Punti Magia Totali del Personaggio aumentano permanentemente di 5.

*Requisiti potenziamento II: 10 pti*

I Punti Magia Totali del Personaggio aumentano permanentemente di 5.

*Requisiti potenziamento III: 10 pti, Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), Grado Avanzato, Arcano / Combattimento (I)*

I Punti Magia Totali del Personaggio aumentano permanentemente di 5.

*Requisiti potenziamento IV: 15 pti, Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), Grado Avanzato, Solo Arcano / Combattimento (Incantamento)*

I Punti Magia Totali del Personaggio aumentano permanentemente di 5.

*Requisiti potenziamento V: 20 pti, Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), Grado Esperto, Solo Arcano*

I Punti Magia Totali del Personaggio aumentano permanentemente di 5.

*Requisiti potenziamento VI: 20 pti, Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), Grado Esperto, Solo Arcano*

I Punti Magia Totali del Personaggio aumentano permanentemente di 10.

**Risonanza: (10 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: MAN 14+, Riserva Arcana II*

Il Personaggio è in grado di far entrare in risonanza i Cristalli Arcani che possiede. Concentrandosi per un round intero, il personaggio può recuperare 1d3+1 Punti Magia Extra, quando utilizza un Cristallo Arcano per recuperare Punti Magia. Questo talento può essere utilizzato una volta ogni ora, ma il Cristallo utilizzato deve essere pieno.

*Requisiti Potenziamento: 20 pti, MAN 18+, Riserva Arcana IV*

Il Personaggio recupera 1d6+1 Punti Magia Extra

**Ritualista: (15 pti) Accademico / Arcano / Selvaggio**

*Richiede: MAN 13+, 10 Gradi in Concentrazione, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane) e/o (Occultismo), Condivisione del Mana, Riserva Arcana. Questo talento deve essere appreso da qualcuno che già possiede tale talento e sia di Grado Avanzato o Superiore.*

Il personaggio se prende parte ad un Rituale, può concedere i propri Punti Magia, fino ad un massimo di 15, che andranno a sommarsi a quelli dell'Incantatore che officia il rituale, in modo che vengano considerati come se venissero utilizzati dallo stesso per lanciare un Incantesimo con descrittore [Rituale]. Il personaggio non può concedere più Punti Magia di quelli che possiede e deve sempre rimanere con 1, anche se in quel caso diventerà Stanco.

*Requisiti Potenziamento II: Capacità di Lanciare Incantesimi, MAN 16+, 15 Gradi in Concentrazione, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane) e/o (Occultismo), Riserva Arcana III*

Il personaggio può concedere un qualunque numero di Punti Magia egli possieda, fino a restare con un minimo di 1, durante un Rituale a cui prende parte. Al termine del rituale il personaggio diverrà Affaticato o Esausto a discrezione del Master fino a che non passerà almeno 8 ore di assoluto riposo.

**Robusto: (5 pti)**

*Richiede: COS 12+*

Il personaggio guadagna +2 Punti Ferita totali

*Requisiti Potenziamento II: COS 14+, 10 pti, Solo Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio*

Il personaggio guadagna +2 Punti Ferita totali

*Requisiti Potenziamento III: COS 16+, 20 pti, Grado Esperto, Solo Combattimento - Resistenza*

Il Personaggio guadagna +2 Punti Ferita totali.

**Sapere Runico: (10 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: Grado Competente. Riserva Arcana, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane) e (Rune), FdV 13+, MAN 15+*

*Speciale: Il Personaggio deve essere di Mezz'età*

Il personaggio ha studiato l'arte di leggere le Rune e di creare degli effetti specifici con esse. Egli può apprendere nuove Rune nel tempo, ma per poterle utilizzare necessita dei requisiti necessari. Se acquistato alla creazione, il personaggio può conoscere gratuitamente fino a due Rune Minori. In caso il personaggio possieda un altro talento per lanciare incantesimi alla creazione, come ad esempio Magia Arcana, può sostituire fino a due incantesimi di grado Competente, con due Rune Minori.

**Sarto: (10 pti) Accademico / Civile**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% per le prove di Artigianato riguardo al creare o rammendare vestiti

**Scassinatore: (10 pti) Accademico / Furtivo**

*Richiede: 5 Gradi in Scassinare*

Il personaggio riceve un bonus di +5% alle prove di Scassinare.

**Schiena Robusta: (20 pti) Solo Combattimento - Forza / Resistenza**

*Richiede: FOR 14+, COS 14+, Competenza nelle Armature Pesanti, Razza: Earth Pony, Minotauro, Mulo*

Il personaggio riduce di 1,5 mt la penalità al movimento quando indossa Armature Pesanti

**Schivare Trappole: (15 pti) Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: DES 13+, Reazione Rapida*

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Destrezza ed Iniziativa imposte dalle Trappole quando scattano, fintanto che indossa Armature Leggere.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato, Solo Furtivo, 20 pti*

Il personaggio ottiene un +1 ai tiri per Schivare per superare i Valori d'Attacco delle Trappole quando scattano e riduce di 1 i Danni subiti dalle trappole (Minimo 1) tranne i Danni Diretti, da Esalazione o da effetti secondari, come ad esempio lo stritolamento o il contatto con la Lava.

*Requisiti Potenziamento III : Grado Esperto, Solo Furtivo, 35 pti*

Il Bonus alle prove di Destrezza ed Iniziativasale a +10% ed i Danni Ridotti scendono a 2 (Minimo 1).

**Schivata Elusiva: (25 pti) Solo Combattimento - Agilità / Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: DES 16+, Movimento Evasivo, Schivata Migliorata IV*

Il personaggio può subire fino a due attacchi da parte di creature di Taglia Grande o Superiore, senza subire alcun malus a schivare. Dal terzo attacco in poi si conta la normale penalità dovuta al subire troppi attacchi.

**Schivata Migliorata: (5 pti)**

*Richiede: DES 12+, Grado Competente*

Il Personaggio guadagna un +1 ai tiri per Schivare.

*Requisiti Potenziamento II: 10 pti*

Il bonus sale a +2

*Requisiti Potenziamento III: Grado Avanzato, 15 pti, Combattimento / Furtivo / Selvaggio / Sportivo*

Il bonus sale a +3

*Requisiti Potenziamento IV: Grado Avanzato, 20 pti, Combattimento - Agilità / Furtivo / Selvaggio /Sportivo*

Il bonus sale a +4

*Requisiti Potenziamento V: Grado Esperto, 25 pti, Solo Combattimento - Agilità / Furtivo / Selvaggio / Sportivo*

Il bonus sale a +5

*Requisiti Potenziamento VI: Grado Esperto, 30 pti, Solo Furtivo*

Il bonus sale a +6

**Scoprire Trappole: (10 pti) Accademico / Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: Grado Competente, 5 Gradi in Cercare e Maneggiare Congegni*

Il personaggio è in grado di trovare trappole Semplici e Rudimentali con un tiro di Cercare e di disattivarle con uno di Maneggiare Congegni.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato, 10 Gradi in Cercare, 10 Gradi in Maneggiare Congegni, 5 Gradi in Conoscenze (Dungeon) o Conoscenze (Meccanismi), Solo Accademico / Furtivo*

Il personaggio è in grado di trovare trappole Impegnative.

*Requisiti Potenziamento III: Grado Esperto, 15 Gradi in Cercare, 15 Gradi in Maneggiare Congegni, 15 Gradi in Conoscenze (Dungeon) o Conoscenze (Meccanismi), Solo Accademico / Furtivo*

Il personaggio è in grado di trovare trappole Mortali.

**Seguire Tracce: (10 pti) Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: Grado Competente, 5 Gradi in Cercare, Osservare e Sopravvivenza (Qualsiasi)*

Con questo talento il personaggio è in grado di individuare delle tracce più o meno visibili del passaggio di determinate creature o persone, muovendosi della metà del suo valore di movimento ma può effettuare solo prove a difficoltà Media.

*Requisiti potenziamento: 20 pti, Grado Avanzato, 15 Gradi in Osservare e Sopravvivenza, 15 Gradi in Cercare*

Il personaggio può ora effettuare prove Difficili per seguire tracce o scovare sentieri nascosti, inoltre può muoversi per  $\frac{3}{4}$  del suo valore di movimento quando segue delle tracce, invece che per la metà.

**Senso del Pericolo: (25 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio**

*Richiede: DES 13+, SAG 11+, 10 Gradi in Ascoltare, Grado Avanzato, Parata Migliorata III*

Durante il combattimento corpo a corpo, se il personaggio supera con successo una prova Media di Ascoltare, quando viene attaccato dal retro, può utilizzare il suo Tiro di Parata invece che di Schivata. In caso vi sia più di un combattimento nei paraggi, tuttavia, la prova diventa Difficile. Questo talento può esser utilizzato una volta per round.

### **Sinergia Elementale (x): (10 pti) Solo Arcano.**

*Richiede: FDV 13+, MAN 14+, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane), Riserva Arcana II, Capacità di Lanciare Incantesimi.*

Al momento dell'acquisto del talento, il personaggio sceglie un tipo di Elemento in cui specializzarsi, tra Acido, Elettrico, Fuoco e Freddo. Ogniqualvolta l'incantatore lancia un incantesimo che infligge i danni dell'elemento scelto, può spendere 2 Punti Magia Extra, per ottenere un +2 ad un tiro di un singolo dado di danno, dell'elemento scelto.

Tuttavia in questo modo, gli incantesimi dell'elemento opposto, subiranno un -2 al risultato del dado di danno.

Il Fuoco è opposto al Freddo e l'Acido all'Elettrico.

*Esempio:*

*L'incantatore usa un incantesimo che infligge 1d6+3 danni e decide di usare questo talento.*

*Egli tira il d6 ed ottiene un misero 2. Tuttavia grazie a questo talento, egli considera come se avesse ottenuto un 4 con il d6, infliggendo ben 7 danni da fuoco.*

Se vengono invece inflitti più dadi di danno (ad esempio 2d6), il bonus va sempre conferito al primo che deve essere specificato al Master prima di tirare.

### **Sintonia con la Trama: (20 pti) Arcano**

*Richiede: FdV 14+, MAN 18+, Capacità di Lanciare Incantesimi, Grado Avanzato*

Fintanto che l'incantatore non indossa alcuna armatura o solamente un Corpetto in Cuoio, egli ottiene un +10 Punti Magia Massimali. Questi punti extra vengono perduti nel momento in cui l'incantatore subisce una delle seguenti alterazioni di Stato: Affaticamento, Esaurimento o Disorientamento. Se riesce a riprendersi, riotterrà tale bonus entro 1d3 ore. Egli ottiene sempre 2 Punti Magia Extra quando recupera punti magia tramite un Cristallo Arcano Inferiore o migliore, a patto che quest'ultimo sia pieno.

### **Slancio: (15 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Furtivo / Selvaggio / Sportivo**

*Richiede: DES 12+, Grado Competente*

Quando il Personaggio si muove o effettua una carica, considera il suo valore di movimento maggiore di 1,5 metri.

Questo Talento non può esser sfruttato se si indossano Armature Medie o Pesanti.

### **Sopraffare (x): (30 pti) Solo Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio**

*Richiede: FOR 14+, Grado Esperto, Focalizzazione nell'Arma IV, Specializzazione Nell'Arma, Colpo Critico*

*(i Talenti devono essere basati sulla stessa arma indicata tra parentesi nel nome del talento)*

Quando il personaggio ottiene un Critico con l'Arma da Corpo a Corpo indicata, ignora la RD fornita da Armature Leggere o considera Inferiore di 1 punto (cumulabile con eventuali regole dell'arma) quella fornita da Armature Medie.

### **Sovraccarico Travolgente: (25 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare incantesimi, Riserva Arcana IV, Grado Esperto*

Quando il personaggio riesce a colpire un avversario durante uno Scontro di Magia, con un sovraccarico, può immediatamente effettuare una prova gratuita di Spinta ove egli utilizza il proprio Valore di Mana, invece che quello di Lotta (Magia) contro quello dell'avversario. In caso l'incantatore fallisca, l'avversario non viene spostato.

### **Specializzazione negli Incantesimi: (15 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), MAN 14+, Grado Avanzato, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Al Momento del lancio di un incantesimo che infligge danni, l'incantatore può spendere 5 Punti Magia per infliggere 2 danni extra della stessa fonte dell'incantesimo. Se L'incantesimo infligge danni da fonti diverse, il +2 viene aggiunto al danno maggiore tra i due.

*Esempio:*

*Un incantesimo infligge 1d6 danni da Fuoco e 1d6 Arcani. Il giocatore tira i dadi ed ottiene un 5 per i danni da fuoco ed un 3 per quelli arcani. In questo caso il +2 verrà sommato ai danni da fuoco.*

*Non ha effetto sugli incantesimi influenzati dal talento Sinergia Elementale.*

### **Specializzazione nell'(Arma): (15 pti)**

*Richiede: Grado Avanzato, Applicabile solo per Armi da Corpo a Corpo e da Lancio.*

Il personaggio guadagna un bonus di +1 ai danni inflitti con l'arma indicata.

*Requisiti Potenziamento: (25 pti) Grado Esperto, Combattimento (Forza)*

Il bonus sale a +2, mentre per le carriere di Combattimento (Forza) sale a +3.

**Specializzazione nelle Armature: (20 pti) Solo Combattimento Forza / Incantamento / Resistenza**

*Richiede: Grado Avanzato, FOR 14+, COS 13+, Competenza nelle Armature Medie*

Il Personaggio riduce del 2% le penalità alle Abilità imposte dall'indossare le Armature Medie.

Inoltre le Armature Medie Rinforzate non sono più considerate Pesanti per l'utilizzo di eventuali Talenti.

*Requisiti Potenziamento: 15 pti, Competenza nelle Armature Pesanti*

Il Personaggio riduce del 3% le penalità alle Abilità imposte dall'indossare le Armature Pesanti.

**Stabile: (10 pti) Combattimento (Qualsiasi) / Selvaggio / Sportivo**

*Requisiti: For 13+, COS 13+*

Il personaggio ottiene un +1 alle prove contrapposte di Lotta quando deve resistere ad un tentativo di Buttare a Terra.

Ottiene un +5% alle prove di Destrezza per non perdere l'equilibrio.

**Stermina Giganti: ( 30 pti) Solo Combattimento (Forza)**

*Richiede: FOR 16+, Colpo a Martello, Colpo Poderoso, Grado Esperto*

*Talento di Organizzazione: Cacciatori di Mostri*

Quando il personaggio utilizza un'Arma a Due Mani contro creature di Taglia Grande o superiore, raddoppia il suo bonus di Forza applicato ai danni dell'Arma.

**Stomaco Robusto: (15 pti)**

*Richiede: COS 13+, Grado Competente*

Il personaggio guadagna un bonus di +10% contro l'ingestione di Veleni e tende a mangiare di più rispetto ad altri.

*Requisiti Potenziamento: 15 pti, Robusto, Grado Avanzato*

Il Personaggio riduce di 1 il Valore di Tossicità delle Pozioni ed Infusi ingeriti.

**Stregoneria: (10 pti) Arcano / Civile / Selvaggio. Talento di Creazione**

*Richiede: MAN 13+, FDV 13+, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane) e (Occultismo)*

*Nota: non può acquistare il Talento Magia Arcana, Magia Naturale e Taumaturgia*

Il personaggio ha ricevuto l'addestramento necessario per sfruttare senza problemi gli Incanti di Stregoneria e può lanciare gli incantesimi che conosce ed impararne di nuovi. Se questo talento viene acquistato da una carriera diversa da quella Arcana, potrà imparare solamente incantesimi di Grado Competente o Neofita.

Esso inizia con quattro incantesimi di Grado Neofita e tre di Grado Competente, scelti dal Giocatore.

*Nota: Il personaggio deve aver passato un lungo periodo di Apprendistato fin da giovane, dove ha imparato a padroneggiare e lanciare gli Incantesimi di Stregoneria.*

**Studente Attento: (10 pti) Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi, Grado Competente, 10 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Astuzia effettuate per imparare un nuovo incantesimo o per comprendere ciò che studia da eventuali tomi e simile.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Il bonus sale a +10%.

**Taumaturgia: (15 pti) Solo Accademico / Arcano / Selvaggio. Talento di Creazione. Raro**

*Richiede: Razza Earth Pony, Unicorno o Zebra, Riserva Arcana, Cutie Mark dedicato alla Taumaturgia, MAN 14+.*

*Nota: non può acquistare il Talento Magia Arcana, Magia Naturale e Stregoneria*

La Taumaturgia è la rara capacità di lenire i malanni del corpo tramite un particolare legame arcano con la capacità rigenerativa naturale degli esseri viventi. Coloro che nascono con questa capacità, spesso scoprono di poter lenire le ferite proprie o altrui durante eventi particolari e l'evento è spesso sancito dalla comparsa di un Cutie Mark relativo alle cure.

Consulta la sezione apposita per la Taumaturgia a Pagina 254.

*Requisiti Potenziamento: 25 pti, Grado Avanzato, Riserva Arcana III*

Riduce i Punti Magia spesi per Curare i Punti Ferita di 3

*Requisiti Potenziamento: 45 pti, Grado Esperto, Riserva Arcana V*

Riduce i Punti Magia spesi per Curare i Punti Ferita di 5 invece che 3.

**Tirare in Sella: (25 pti) Solo Combattimento - Agilità / Sportivo**

*Richiede: Cavalcare, DES 13+, Grado Avanzato.*

Le penalità dovute all'utilizzare Armi da Tiro o da Lancio, quando si è in sella ad una cavalcatura, vengono dimezzate.

**Tirare nella Mischia: (15 pti) Combattimento - Agilità / Furtivo**

*Richiede: DES 13+, Competenza nell'arma da Tiro/Lancio Utilizzata, Focalizzazione nell'Arma Utilizzata II*

Il Personaggio riduce di 1 la penalità al TpC quando cerca di colpire qualcuno ingaggiato in corpo a corpo, se resta tra i 6 e 12 metri di distanza.

*Requisiti Potenziamento II: (25 pti), Des 15+, Grado Esperto*

La probabilità di colpire eventuali alleati cala del 20%

**Tiro Rapido: (20 pti) Solo Combattimento - Agilità / Furtivo**

*Richiede: Grado Avanzato, DES 14+, Competenza negli Archi, Focalizzazione nell'Arco III*

Il personaggio può tentare di scagliare due frecce spendendo due azioni. Le frecce subiscono un malus di -2 al Tiro per Colpire ed ai Danni inflitti. Le frecce possono essere scagliate a due bersagli diversi di fronte al personaggio a patto che possa vederli.

**Topo di Biblioteca: (15 pti) Accademico**

Il personaggio riduce di un quarto il tempo necessario per studiare un libro, tuttavia egli subirà una penalità di -5% alle prove di Costituzione ed agli Shock Test.

*Requisiti Potenziamento II: Istruzione Accademica, Grado Avanzato*

Il personaggio riduce di un quarto il tempo di studio necessario per i Tomi o libri complessi.

**Tuffo in Combattimento: (20 pti) Combattimento - Agilità / Sportivo / Furtivo**

*Richiede: DES 14+, 15 Gradi in Intrattenere (Acrobazie) o Saltare, Grado Avanzato*

Il personaggio, spendendo Due Azioni, può tentare di passare attraverso l'area di minaccia di una creatura, evitando eventuali attacchi di Opportunità, se supera una prova Difficile di Intrattenere (Acrobazie) o Saltare. Il personaggio può effettuare questa manovra solo se si muove velocemente e solo in linea retta.

La prova non deve essere effettuata al termine del movimento ma durante esso ed il personaggio non deve indossare Scudi, Armature Medie o Pesanti. Se fallisce subisce un -4 al Tiro per Schivare.

*Requisiti Potenziamento: (20 pti)*

Superando una Prova Contrapposta di Destrezza, il personaggio può sorpassare una creatura che tenta di intercettarlo, come se avesse campo libero. Ulteriori Tentativi di Intercettazione non potranno essere evitati con questo talento, per il resto del round.

**Tuttofare: (15 pti) Talento di Creazione. Civile / Accademico**

*Richiede: AST 13+*

Il personaggio ottiene immediatamente 5 Gradi in tre Abilità dove non ha alcun Grado, a patto che possa ottenerne.

**Tutt'uno con la Corazza: (15 pti) Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: FOR 12+, COS 12+, Competenza nelle Armature Medie*

Il personaggio riduce di 1 le penalità al Tiro per Colpire e Parare quando indossa un Armatura Media.

*Requisiti Potenziamento II: 15 pti, Competenza nelle Armature Pesanti, Solo Combattimento (Qualsiasi)*

Il personaggio riduce di 1 le penalità al Tiro per Colpire e Parare quando indossa un Armatura Pesante.

*Requisiti Potenziamento III: 20 pti, Solo Combattimento (Qualsiasi)*

Il personaggio riduce di 2 le penalità al Tiro per Colpire e Parare quando indossa un Armatura Pesante.

**Udito Fine: (5 pti) Talento di Creazione**

Il personaggio guadagna un Bonus di +5% alle prove di Ascoltare

**Utilizzare Bacchette Magiche: (5 pti) Arcano**

*Richiede: MAN 12+, 5 Gradi in Conoscenze (Arcane), Capacità di Lanciare Incantesimi*

Il personaggio può utilizzare senza problemi le Bacchette Magiche.

**Utilizzare Pergamene: (5 pti) Arcano / Combattimento (Incantamento)**

*Richiede: FDV 12+, Man 12+, Grado Competente, Istruzione Base (Vedi Sotto)*

Il Personaggio può utilizzare delle Pergamene Incantate anche se non dispone della Capacità di Lanciare Incantesimi, pagando 5 Punti Magia Extra rispetto al costo base al momento del lancio, tranne per le pergamene con incantesimi da Neofita che non han alcun costo di lancio aggiuntivo. Consulta il Capitolo 6 per Maggiori dettagli.

In quanto il personaggio deve poter leggere correttamente la pergamena senza sbagliarsi, il requisito di Istruzione base serve ad indicare tale specifica.

**Velocità di Volo: (20 pti) Talento di Razza**

*Richiede: Volo Stabile, Volo Migliorato*

Il personaggio aumenta permanentemente la sua velocità di Volo di 1,5 metri moltiplicati casualmente per 1d3.

**Volo Migliorato: (15 pti) Talento di Razza**

*Richiede: Capacità di Volare, DES 13+, Grado Avanzato, Volo Stabile*

Il personaggio si è allenato al volo, rispetto agli altri della sua razza. Se sfrutta un colpo d'ala per saltare il bonus sale a +10% e guadagna 1d6 metri invece che 1d3. Il salto Diagonale e Verticale aumenta a 1d3. Per mantenersi stabile durante una planata, deve effettuare prove di Destrezza moltiplicata per 5 invece che per 4

**Volo Stabile: (15 pti) Talento di Razza**

*Richiede: Capacità di Volare, DES 12+, COS 11+*

Il personaggio ha imparato a volare correttamente e può volare senza effettuare prove di Stabilità per un numero di ore, invece che minuti, pari a metà della sua Costituzione arrotondata per difetto, e ottiene un +5% alle Prove di Stabilità fintanto che indossa al massimo Armature Leggere, in cui deve essere Competente.

*Requisiti Potenziamento II: Grado Avanzato, COS 12+*

Il Personaggio può volare per un numero di ore pari al suo valore intero di Costituzione. Il Bonus alle prove di Stabilità sale a +10% fintanto che indossa al massimo Armature Leggere in cui deve essere Competente.

**Volontà di Ferro: (20 pti)**

*Richiede: Grado Avanzato*

Il personaggio guadagna un bonus di +2 quando effettua Prove di Forza di Volontà Contrapposta contro Incantesimi, Effetti o Capacità Speciali, ed un +5% alle prove di Forza di Volontà.

**Volontà Focalizzata: (20 pti) Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi*

Il Personaggio ottiene un bonus di +2 alle Prove Contrapposte di Forza di Volontà effettuate quando lancia incantesimi.



## Talenti di Gruppo

Questi talenti sono spesso utilizzati solo tra membri dello stesso gruppo di giocatori o png (come ad esempio un gruppo di mercenari) oppure hanno effetto solo se essi sono presenti.

### Comando: (15 pti)

*Può esser acquistato solo per colui che verrà indicato come "Capo" o figura simile all'interno del gruppo. Ovviamente la maggioranza dei giocatori deve essere d'accordo. Per i Png tale problema in genere non si pone, per ovvi motivi.*

*Richiede: FDV 13+, 15 Gradi in Autorità, 10 Gradi in almeno una tra Convincere, Diplomazia o Intimidire, Compagni d'Arme.*

Il Personaggio viene considerato a capo del gruppo, o comunque è una figura autoritaria che spesso prende le decisioni più importanti. I membri del gruppo entro 3 metri ottengono un bonus di +5% alle Prove di Morale, tuttavia in caso di morte, soffriranno di un -10% aggiuntivo, in quanto il decesso di un comandante è sempre un brutto colpo.

Il personaggio può inoltre avere dei Png al suo servizio, tuttavia essi dovranno sempre essere di un Grado di Carriera inferiore al suo. Il numero di Seguaci è sempre relativo al suo Grado di Carriera e potrà averne uno di Grado inferiore, due di due gradi inferiori e così via. I Seguaci possono salire di Grado solo quando anche il comandante lo fa. Avere un grado di carriera Élite è sempre considerato un grado più alto di quello normale.

*Esempio:*

*Un personaggio di Grado Avanzato, con il Talento Comando, può avere come seguace un Png di Grado Competente e due di grado neofita. Se tale personaggio ha preso una Carriera Élite, allora potrà avere un Png di grado Avanzato, due di Grado Competente, etc etc.*

Nota che benché un personaggio potrebbe essere a comando di gruppi di persone più vaste, solo i Seguaci sono delle persone su cui egli fa affidamento, inoltre i seguaci possono essere addestrati per compiti specifici, dando un maggiore controllo al giocatore più che al master (anche se quest'ultimo ha sempre l'ultima parola).

*Requisiti potenziamento II: 60 Punti, 25 gradi in Autorità, 15 Gradi in almeno una delle altre abilità scelte sopra, Grado Esperto.*

Il Comandante può avere un seguace Extra per grado carriera inferiore al suo.

### Combattere in Formazione: (10 pti) Solo Combattimento

*Richiede: 5 Gradi in Conoscenze (Militari). Il Personaggio deve aver passato un periodo di addestramento militare.*

Quando il personaggio fa parte di una formazione da combattimento e/o è parte di un'unità/reggimento, può muoversi ed attaccare nello stesso turno dei suoi alleati in possesso di tale talento. In termini di gioco, se il personaggio è affiancato a degli alleati con questo talento o è considerato parte di un'unità che utilizza questo talento, essi sono considerati avere un'unica iniziativa ed agiscono contemporaneamente. Solitamente colui che effettua il lancio d'iniziativa è il capo dell'unità o colui che possiede il talento Comando. Se il personaggio decide di agire per conto suo, dovrà tirare separatamente la sua iniziativa e non verrà più considerato far parte dell'unità/formazione.

### Compagni d'Arme: (5 pti)

*Richiede: Il Gruppo deve aver viaggiato e combattuto assieme per un certo periodo di tempo, a discrezione del Master.*

Quando i membri di un Gruppo che possiedono questo Talento, fanno parte dello stesso combattimento, ottengono un +10% alle Prove di Morale ottenute quando si combatte con Alleati e/o Persone di Fiducia, invece che solamente un +5%.

Si ottiene inoltre un +5% alle Prove di Paura quando i membri del gruppo rientrano nella Linea di Visuale, ma devono essere entro 9 metri di distanza. Coloro che impugnano uno stendardo, forniscono tale bonus entro 12 metri.

### Fratello di Scudo: (20 pti) Combattimento

*Richiede: Competenza negli Scudi (Medi), Grado Avanzato*

Il personaggio, se si trova affiancato ad almeno un altro con il medesimo Talento ed entrambi impugnano uno Scudo, essi guadagnano un bonus di circostanza di +1 ai Tiri Parata in Corpo a Corpo ed aumentano reciprocamente il Bonus Copertura fornito dagli Scudi Medi e Grandi del 5%.

### Grido di Battaglia Potenziato: (20 pti) Combattimento / Selvaggio

*Richiede: Razza Diamond Dog / Earth Pony/ Grifone / Minotauro, 15 Gradi in Autorità, Comando, Grido di Battaglia, Grado Avanzato*

Il personaggio può garantire i bonus del talento Grido di Battaglia ai Membri del Gruppo entro 9 metri.

*Variante: 20 Gradi in Intimidire*

Il Personaggio può emettere un Grido che influenza gli avversari entro 9 metri. Essi devono superare una Prova di Forza di Volontà o subire un -1 al Tiro per Colpire. È un effetto d'Influenza Mentale.

*Requisiti Potenziamento: 10 pti*

I membri del Gruppo o eventuali PNG alleati con un grado di morale Scosso, che sentono il grido di Battaglia, possono immediatamente effettuare una Prova di Morale per tentare di riprendersi.

### **Incantesimo Condiviso: (15 pti) Arcano**

*Richiede: MAN 11+, Riserva Arcana. È inoltre richiesto un addestramento specifico.*

Ogni volta che il personaggio lancia degli incantesimi, dove può spendere dei punti magia extra per far ottenere un determinato effetto sugli alleati (es: Armatura Arcana), può far invece spendere tale costo extra ai membri del suo gruppo che possiedono questo stesso talento. Nota che il costo dev'essere lo stesso per ogni personaggio influenzato. Se colui che riceve l'effetto, non ha sufficienti Punti Magia, non riceverà il beneficio dell'incantesimo. Un Personaggio che utilizza i propri Punti Magia in questo modo, non può mai scendere sotto un minimo di 5 Punti Magia rimanenti.

I Personaggi di Carriera Arcana di Grado Avanzato o superiore, che possiedono questo talento, possono insegnarlo ad altri personaggi, anche di Carriere differenti sempre di Grado Avanzato. I personaggi che cercano di impararlo devono superare una prova difficile di astuzia, dopo una settimana di allenamento. In caso di fallimento, occorre attendere un'altra settimana. In caso di successo, il Talento può essere fruttato normalmente. Se viene insegnato in questo modo, il costo del talento è di 15 Punti a prescindere dal tipo di Carriera,

### **Muro di Scudi: (15 pti) Solo Combattimento**

*Richiede: Grado Avanzato, Fratello di Scudo*

Fintanto che il personaggio è affiancato da altre due creature con il talento Fratello di Scudo (a destra ed a sinistra) ottiene un bonus di +1 alle prove di Lotta (Forza) contro i tentativi di Spinta subiti quando viene caricato.

Il Bonus alla Copertura garantito dal talento Fratello di Scudo aumenta a +10%.

### **Once more unto the Breach: (10 pti)**

*Richiede: FDV 13+, Compagni d'Arme, Spirito di Squadra*

Se il personaggio si ritrova con un quarto dei propri punti ferita oppure disabilitato/incapacitato in qualche modo, ma è comunque nei paraggi dei suoi Compagni d'Arme in combattimento, egli può effettuare una prova difficile di Forza di Volontà per recuperare 1d3+1 punti ferita o comunque destarsi dal suo stato di debilitazione fino al termine del combattimento, dopo la quale deve superare uno Shock Test o diventare Esausto. Se lo supera diventerà solamente Stanco.

Il recupero dei punti Ferita avviene con un Rallentamento all'Iniziativa di 2.

### **Oscuro Signore: (20 pti)**

*Richiede: Grado Avanzato, Adepto Oscuro, Comando, Punteggio di Corruzione pari o superiore a 16*

Il personaggio emana un'aura intrinseca di Oscurità che attira le creature di Categoria e Sottotipo Oscuro.

Egli può avere come servitori degli Sgherri Malvagi o simili creature, seguendo sempre le regole del Talento Comando.

*Requisiti Potenziamento: Grado Esperto, Punteggio di Corruzione pari o superiore a 18*

Il numero di Sgherri Malvagi ai suoi ordini raddoppiano, tuttavia dovrà dimostrare di essere l'unico a comandare, sfidando e sconfiggendo eventuali altri personaggi con tale talento o simili creature intrise di malvagità. Garantisce sempre un bonus alle prove di Morale, Paura e Terrore di +10% ai propri Sgherri Malvagi entro 12 metri.

### **Sinergia in Combattimento: (10 pti) Combattimento**

*Richiede: DES 13+, Grado Avanzato, Focalizzazione Arma III*

Quando due personaggi con questo talento attaccano la stessa creatura, ottengono un bonus di Morale di +1 al Tiro per Colpire durante il successivo round in cui lo attaccano entrambi. Può essere usato su una singola creatura per round.

### **Spirito di Squadra: (10 pti)**

*Richiede: Compagni d'Arme*

Fintanto che il Personaggio si trova nei pressi dei propri Compagni d'Arme ed è cosciente della loro presenza, ottiene un +5% alle prove di Forza di Volontà.

## Talenti Epici

I talenti Epici garantiscono capacità fuori dal comune e sono accessibili a pochi eletti, capaci di imprese eroiche senza precedenti. Sono acquistabili solo da coloro che hanno sbloccato il Grado Epico.

### **Carica Inarrestabile Epica: (40 pti) Solo Combattimento (Forza)**

*Richiede: FOR 16+, Carica Feroce, Carica Inarrestabile*

Non c'è limite al numero di volte che il personaggio può utilizzare il Talento Carica Inarrestabile in caso venga intercettato da più avversari durante il tragitto, subendo comunque un -1 cumulativo alle prove di Lotta per ogni avversario che abbia già superato. Può utilizzare il Talento anche se indossa Armature Pesanti che devono essere obbligatoriamente di Buona Fattura e solo se possiede il Talento di Competenza analogo.

### **Duro a Morire: (35 pti) Solo Combattimento - Resistenza**

*Richiede: Asino, Earth Pony, Mulo, Diamond Dog, Minotauro, Grifone, Grado Epico, COS 16+, Robusto III*

Il personaggio possiede un'ottima resistenza fisica. Egli considera la sua Costituzione maggiore di 4 punti, per quanto riguarda la soglia massima di Punti Ferita Negativi prima di morire ed aumenta permanentemente del 3% il suo valore massimale per gli Shock Test. Guadagna inoltre un bonus di +15% agli Shock Test (Sanguinamento).

### **Focalizzazione nell'(Arma) Epica: (35 pti)**

*Richiede: Focalizzazione nell'Arma III*

Il personaggio aumenta di 1 il proprio Tiro per Colpire nell'arma in cui è Focalizzato.

### **Forgiatore: (55 pti) Solo Accademico / Arcano**

*Richiede: Creare Armi (x) Migliorato, Creare Armature (x) Migliorato, 25 Gradi in Artigianato (Creare Armi in Metallo) e Artigianato (Creare Armature in Metallo), Infondere Rune o Infondere l'Arcano, Grado Epico*

*Talento di Gilda: Arcanium e Gilda degli Artigiani*

Il personaggio padroneggia l'arte della forgiatura in ogni suo aspetto. Esso è ora in grado di lavorare i metalli rari e speciali, oltre che nel creare armi ed armature magiche tramite l'infusione delle Rune o della Magia in modo permanente.

### **Guarigione Fenomenale: (35 pti)**

Ogniquale volta il personaggio riceve delle cure, aumenta di 2 i punti ferita recuperati. Se riposa almeno per 8 ore in un posto comodo, guarisce sempre 1 punto ferita.

### **Incantesimo Epico: (50 pti) Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare incantesimi, FDV 14+, MAN 22+*

Il personaggio può iniziare ad apprendere un singolo Incantesimo Epico. Ogni volta che vuole apprenderne uno nuovo, deve acquistare prima questo talento.

### **Incantesimo Prescelto: (35 pti) Arcano**

*Richiede: FDV 14+, MAN 20+, Riserva Arcana II, un lungo periodo d'addestramento.*

Il personaggio ha imparato ad utilizzare un singolo incantesimo anche se non possiede la capacità di lanciare incantesimi. L'incantesimo deve essere massimo di Grado Avanzato, mentre la razza influisce sul tipo di Incantesimo che può apprendere. Unicorni e Sabiti possono scegliere un qualunque incantesimo, mentre le altre razze non possono scegliere scegliere incantesimi Arcani (né quelli dell'Arcanium). Per il resto, il personaggio segue le normali regole relative agli incantesimi, anche se riduce del 15% la probabilità di Fallire l'Incantesimo se indossa Armature in cui è Competente.

### **Maestro del Terrore: (35 pti)**

*Richiede: Grado di Corruzione 16+, Adepto Oscuro*

L'aura di Angoscia emanata dal personaggio aumenta a 9 metri. 1d3+1 volte al giorno può generare un effetto di Terrore che influenza qualunque creatura vivente non Corrotta, entro 15 metri, a prescindere che possa vederlo o meno. Coloro che sono sotto l'influenza di incantesimi che contrastano gli effetti di Terrore (es: Scaldacuore) sono immuni a meno che il personaggio non superi una prova di Mana contrapposta a quella dell'incantatore che ha generato l'incantesimo. Le creature con un valore di Astuzia e Saggezza pari o inferiore a 8 falliscono automaticamente e tenteranno subito una fuga.

### **Mano del Destino: (40 pti)**

Una volta al giorno, il personaggio può ottenere automaticamente un 20 su un tiro di d20, a patto che sia relativo ad una situazione cruciale, a discrezione del Master.

### **Mano del Fato: (40 pti)**

Una volta al giorno, il personaggio può ottenere automaticamente un 05 su un tiro di d100, a patto che sia relativo ad una situazione cruciale, a discrezione del Master.

**Nemesi: (35 pti) Solo Combattimento / Furtivo**

*Richiede: Nemico Prescelto, FDV 16+, 25 Gradi in Cercare e Osservare, 20 Gradi in Percepire Intenzioni*

Il bonus al TpC, Parata, Schivata e Danni sale a +3 Guadagna un bonus alle prove di Morale, Morale Negativo, Paura e Terrore contro la propria nemesi di +10%

**Parata Epica: (35 pti)**

*Richiede: DES 14+, Parata Migliorata III*

Il personaggio aumenta di 1 il bonus a Parare garantito dal Talento Parata Migliorata.

**Rinvio del Giudizio: (40 pti) Accademico**

*Richiede: 30 Gradi in Medicare e Primo Soccorso*

Il personaggio, se effettua con successo due prove difficili di Primo Soccorso e Medicare (prima l'una poi l'altra). Può riportare in vita un personaggio morto per sanguinamento o ferite mortali entro due Round di combattimento. Sono concessi solo due tentativi.

**Riserva Arcana Epica: (35 pti) Solo Arcano**

*Richiede: Capacità di Lanciare Incantesimi (Qualsiasi), MAN 25+*

I Punti Magia Totali del Personaggio aumentano permanentemente di 10.

**Robustezza Epica: (35 pti) Combattimento - Resistenza**

*Richiede: COS 18+, Robusto III*

I Punti Ferita del Personaggio aumentano permanentemente di 4.

**Schivata Epica: (35 pti)**

*Richiede: DES 14+, Schivata Migliorata III*

Il personaggio aumenta di 1 il bonus a Schivare garantito dal Talento Schivata Migliorata. Il bonus può eccedere il massimale a Schivare imposto dalle Armature Medie o Pesanti.

**Semi dell'Armonia: (45 pti) Talento di Gruppo**

*Richiede: Personaggi dalla morale positiva o Armonizzati. Il talento non funziona con personaggi dalla palese indole malvagia.*

Una volta al giorno, i membri di un Gruppo che posseggono questo talento, possono spendere 15 Punti Magia in contemporanea. Per 1d3+1 Round, essi ottengono immediatamente un bonus morale tale da portarli ad Esaltato!, rimuovendo qualunque malus precedente. Fintanto che sono Esaltati sono immuni a qualunque effetto ed incantesimo di Paura, Terrore o che possa influire il loro Morale. Al termine di questo effetto, essi tornano con un grado di Morale Normale.

**Skyborn: (35 pti) Combattimento (Qualsiasi)**

*Richiede: Capacità di Volo, FDV 16+, MAN 20+, Armigero dei Cieli, Competenza nell'Armatura Utilizzata, Riserva Arcana II, Volo Stabile.*

Fintanto che il personaggio indossa un'armatura in cui è competente, fatta in Argento Lunare, può spendere 10 Punti Magia (15 se l'Armatura è Pesante) per poter Volare nonostante la tipologia dell'armatura, anche se la sua velocità di volo vien ridotta di 3 metri se Media o di 6 se Pesante. Egli inoltre è considerato indossare un'Armatura leggera, per quanto riguarda le Prove di Stabilità. Questo effetto dura 12 Ore ed è considerato un effetto a Consumo Stabile.

### **Spazzata Poderosa: (35 pti) Combattimento – Forza / Selvaggio**

*Richiede: FOR 16+, Colpo Poderoso, Focalizzazione nell'(Arma Utilizzata) V, Razza: Asino, Earth Pony, Diamond Dog Mastino, Minotauro, Mulo, Sabita.*

Spendendo Due Azioni, il personaggio può effettuare una Spazzata Poderosa. Egli effettua un singolo attacco con la propria arma che non deve possedere la regola Piccolo e/o Leggera. Questo attacco particolare può essere parato solo da armi della stessa taglia e/o da scudi medi o più grandi. Se si tenta di parare con scudi più piccoli, essi perdono immediatamente il doppio dei Punti Resistenza Totali che verrebbero normalmente sottratti da un colpo con tale arma, mentre le armi ad Asta e a Due Mani ne sottraggono il triplo.

Alternativamente, la vittima può tentare di Schivare l'attacco, se supera una prova contrapposta di iniziativa, non modificata dalle regole delle armi (es: Lento e Veloce). In caso di successo, può tirare per Schivare come di consueto.

Infine, l'attacco può essere effettuato in combinazione al talento Colpo Poderoso, con i relativi Bonus e Malus del caso.

Questo attacco è risolto con un Rallentamento all'Iniziativa di 2 o 4 se usato con Armi a due Mani

*Requisiti Potenziamento II : 15 pti, FOR 18+*

L'attacco può essere parato solo da scudi Grandi, oltre che da armi della stessa taglia, tuttavia la vittima subisce comunque d3 danni contundenti non letali, a cui si somma il Bonus di Forza del possessore di questo talento, se riesce a parare con successo. Gli scudi vengono automaticamente danneggiati. Il Rallentamento all'Iniziativa viene dimezzato.

### **Specializzazione nell'(Arma) Epica: (35 pti)**

*Richiede: Focalizzazione nell'Arma Epica*

Il personaggio aumenta di 1 i danni inflitti dall'Arma in cui è specializzato



*Overhaul, Uccisore di Ursae*

## Abilità:

Le abilità rappresentano la capacità effettiva di un personaggio, di fare qualcosa. In genere le abilità vengono utilizzate per compiere determinate azioni, come scalare un albero, trovare un oggetto particolare in una stanza disordinata o capire se qualcuno ti sta mentendo o meno. Le abilità, come nella vita reale, migliorano con il tempo e vengono spesso influenzate da determinati fattori o talenti.

A parte le cose più semplici e banali, in genere sta al Master determinare la difficoltà di una determinata azione. Le due basi di difficoltà sono: Normale (50%) o Difficile (20%).

*Esempio:*

*un personaggio vuole arrampicarsi su un albero per osservare meglio i dintorni. Il Master decide che la difficoltà non è troppo impegnativa quindi gli comunica che per il suo personaggio dovrà effettuare una prova di Scalare di Difficoltà Media. Il personaggio possiede un modificatore di +8% per l'abilità Scalare, che verrà aggiunto al risultato massimo da raggiungere ( $50+8 = 58$ ). Michele tira i dadi ed ottiene un 36, più che sufficiente per arrampicarsi. Tuttavia se lo stesso personaggio dovesse scalare lo stesso albero, ma cercasse di fare in fretta poiché inseguito da un branco di Timber Wolves famelici, la prova diventerebbe Difficile, ed il personaggio in quel caso dovrebbe ottenere un risultato pari o inferiore a 28 ( $20+8 = 28$ ).*

## Gradi di Successo e Fallimento

Può capitare a volte che alcune situazioni possano generare risultati migliori o peggiori di quelli previsti.

A volte sbagliare di poco, non indica necessariamente un fallimento, viceversa, sbagliare di molto su determinati tiri difficili, potrebbe causare risultati anche peggiori.

*Esempio:*

*Un gruppo di giocatori deve saltare attraverso un baratro. Il master determina una difficoltà media (50%) tutti i giocatori tirano e riescono nell'impresa, tranne uno che ottiene un 53. In questo caso invece che cadere di sotto il giocatore potrebbe non riuscire a saltare del tutto, ma comunque raggiungere il bordo del baratro ed aggrapparsi, rischiando comunque di cadere. I suoi compagni possono soccorrerlo e tirarlo su, prima che perda la presa.*

*Esempio 2:*

*Un giocatore decide di ricreare la famigerata Marzipan Mascarpone Meringue Madness. Essendo una ricetta molto complessa, il master gli comunica che la prova è Difficile. Il giocatore comunque non demorde, fiducioso nel suo +25% in Cucinare (Dolci) e tira ottenendo un 85! In questo caso non solo sbaglia ingredienti o proporzioni, ma rende tutto il lavoro inutilizzabile ed è costretto a ricominciare da capo, sprecando buona parte degli ingredienti se non tutti.*

## Successo Notevole:

Può capitare che durante le prove di abilità, il personaggio riesca a portare a termine l'azione in modo migliore del solito. A discrezione del Master, quando un personaggio ottiene un risultato pari o inferiore a 15 su una prova di Abilità a Difficoltà Media, ottiene un Successo Notevole. In quel caso l'azione riesce particolarmente bene ed il master potrebbe aggiungere dei dettagli extra o piccoli bonus. Per le prove Difficili, il risultato deve esser pari a 5 o meno.

*Esempio:*

*Morning Haze, un Pegaso Cacciatore di Tesori, sta camminando in un vicolo secondario di una remota cittadina. Ad un tratto scorge alcuni loschi figure ridere sguaiatamente sull'ingresso di una vecchia taverna malfamata. Il giocatore comunica al Master che, pur restando in disparte, osservare meglio tali figure. Il Master dunque gli fa effettuare una normale prova di Osservare, ed il giocatore ottiene un 14. Dato che ha ottenuto un Successo Notevole, il Master descrive bene i figure che sostano di fronte alla taverna ed inoltre, rivela che uno di loro, ha un particolare tatuaggio sul collo, anche se cerca di nascondere con una vecchia sciarpa sgualcita.*

## Prove di Abilità Contrapposta:

Questo tipo di Prove prevedono la contrapposizione di due abilità, spesso usate tra personaggi o png/mostri.

Tali prove sono considerate prove di Difficoltà Media, a meno che eventuali fattori esterni possano rendere più difficile o facile tale contrapposizione. La prova si risolve come una normale prova, sommando il modificatore d'abilità usata, al valore della difficoltà, tuttavia, si deve sottrarre il modificatore dell'abilità opposta utilizzata dall'avversario o colui contro quale si usa tale abilità. Il master può applicare altri modificatori a sua discrezione, come ad esempio dimezzare il valore se una delle due parti non sta prestando attenzione.

*Esempio:*

*Drizzle Spring, una Pegaso Cacciatrice di Tesori, sa che il Grifone Mercenario con cui viaggia ha con sé una piccola fiaschetta che è solito bere da solo. Decide dunque di tentare di sfilargliela di dosso mentre è distratto, per fargli uno scherzo. Drizzle ha un modificatore di +6% alle prove di Destrezza di Mano, quindi ha un 56% di probabilità di riuscire nel suo intento. Pyotr, il grifone, ha invece un +9% ad Osservare, riducendo così al 47% la probabilità che la giovane riesca nel suo scherzo. Il Master comunque dimezza tale bonus a +4% (arrotondato per difetto), in quanto il mercenario non presta attenzione a ciò che succede. Drizzle dunque tira ed ottiene un 51, riuscendo per un pelo a non farsi scoprire mentre sottrae la fiaschetta al compagno di ventura.*

### Ottenere Gradi Abilità durante la Creazione:

Ogni personaggio, per determinare i Gradi di Abilità da assegnare, deve moltiplicare il proprio valore di Astuzia in base alla propria Carriera, come mostrato di seguito.

x3	x4
Combattimento - Agilità	Accademica
Combattimento - Forza	Arcana
Combattimento - Incantamento	Civile
Combattimento - Resistenza	Furtiva
Sportiva	Selvaggia

Il totale può essere suddiviso a piacimento tra un numero qualunque di Abilità, tenendo a mente che il massimale di Gradi assegnabili alla creazione è 5. Ad esempio, un personaggio che ha 30 Punti decide di suddividerli nel seguente modo: 5 Gradi in Ascoltare, 5 Gradi in Osservare, 5 Gradi in Diplomazia, 5 Gradi in Cercare, 5 Gradi in Concentrazione e 5 Gradi in Conoscenze (Storia).

Alcuni Talenti e Carriere concedono ulteriori Gradi Extra, che vengono aggiunti al totale solo dopo che è stato moltiplicato il valore d'Astuzia.

### Gradi Obbligatori:

Alcune Carriere e Talenti richiedono un determinato numero di gradi in abilità da assegnare obbligatoriamente, come ad esempio la Carriera Selvaggia richiede obbligatoriamente di assegnare almeno 5 Gradi Abilità in Conoscenze (Natura) o Sopravvivenza (Qualsiasi). Se si sono acquistati dei talenti che richiedono un determinato numero di Gradi Abilità, impongono che i primi gradi vengano assegnati a tali abilità.

### Bonus o Malus derivati dalle Caratteristiche:

Quasi tutte le abilità, hanno indicate fra parentesi la caratteristica su cui si basano. Ciò serve per indicare il tipo di abilità (influenzabile da talenti, incantesimi etc) e per poter sommare il bonus o malus garantito dalla caratteristica. Le abilità senza tale specifica, contano come avere un +0.

### Abilità con (x):

Questo tipo di abilità può essere ottenuto più volte, purché la nuova abilità sia diversa, sostituendo la (x) con uno degli esempi dell'abilità. Ad esempio, è possibile ottenere o assegnare Gradi in Conoscenze (Arcane) e Conoscenze (Storia), ed entrambe verranno considerate come abilità differenti.

### Aumentare i gradi delle abilità ed il loro massimale:

Per aumentare i propri Gradi Abilità, un Personaggio deve innanzitutto superare una o più prove Medie o Difficili durante una sessione di gioco, ottenendo sul dado il valore uguale od inferiore alla Difficoltà. Ad Esempio, se un Personaggio effettua una prova Media di Saltare, egli deve ottenere un risultato di 50 o meno sul d100 per segnare un successo sulla Scheda del Personaggio. Se il personaggio in questione avesse un +10% in Saltare (quindi dovrebbe ottenere un 60 o meno sul dato) ed ottenesse un risultato tra 51 e 60, supererebbe la prova di Saltare, ma non imparerebbe nulla di nuovo da quell'esperienza. Se invece dovesse ottenere un Successo Notevole, guadagnerebbe invece ben 2 successi da segnare sulla scheda, invece che solo uno. Ad ogni modo, una volta che l'abilità raggiunge i 30 Gradi, verranno segnati solo i Successi ottenuti da Prove di Difficoltà Difficile e non è più possibile ottenere due successi invece di uno.

Ogni volta che il personaggio ottiene almeno cinque successi in un'abilità, questi vengono cancellati dalla scheda ed essa aumenta di un grado. Ovviamente non è possibile aumentare determinate abilità se non si possiede l'istruzione necessaria (ad esempio Archivistica che richiede un Istruzione Accademica). Consulta la Tabella sottostante per vedere il massimale di Gradi Abilità, ottenibile per Grado di Carriera.

Grado Carriera	Gradi Massimi nelle Abilità
Neofita / Creazione del Personaggio	5
Competente	10
Avanzato	20
Esperto	30
Epico	35

### **Alti valori di Abilità:**

Quando l'abilità di un personaggio raggiunge i 20 gradi, il Master può decidere che per determinate prove (Facili o Medie) egli non debba effettuare alcuna prova. In questo caso, il Master considera che il personaggio abbia superato la prova normalmente, tuttavia egli non otterrà eventuali successi. Non si possono concedere successi automatici durante le Prove di Abilità Contrapposta, a meno che il divario non sia notevole o una delle due abilità abbia un valore negativo.

#### *Esempio:*

*Ravi, una Zebra Cacciatore, ha più di 20 Gradi nell'abilità di Osservare, oltre che a dei bonus secondari notevoli.*

*Mentre esplora una zona rocciosa, viene intravisto da alcuni Banditi che si nascondono per tendergli un'imboscata. Siccome i Banditi hanno un ben misero bonus a Nascondersi e Ravi è un Cacciatore ben allenato, il Master gli comunica di aver intravisto dei movimenti più avanti, senza fargli tirare alcuna prova.*

*Tuttavia se il Giocatore decidesse di osservare meglio per capire il punto esatto o in quanti siano, egli dovrà tirare normalmente.*

### **Bonus Massimo ai Modificatori d'Abilità:**

Un abilità non può ricevere un bonus maggiore di +10% ad un Modificatore di Abilità, derivato da Magie, Talenti ed Oggetti.

- I bonus derivati in tale modo possono sommarsi tra loro, ma il totale massimo sarà sempre +10%.
- I Bonus Razziali, come ad esempio il bonus ad Artigianato (x) degli Earth Ponies, non vengono contati nel limite.
- I Malus possono arrivare fino ad un -50%.

#### *Esempio:*

*La Cacciatrice di Tesori Drizzle Spring decide di utilizzare degli Arnesi da Scasso Professionali, per avere la meglio su una serratura ostinata. Gli Arnesi forniscono di base un +10% alle prove per Scassinare ed un +5% per Disattivare congegni meccanici. Siccome la pegaso possiede anche il talento Scassinatrice (+5% alle prove di Scassinare) ella otterrà solo un ulteriore +5% per Scassinare la serratura, in quanto il Talento le concede sempre tale bonus.*

*Essa dunque passa da un modificatore di +11% ad un +16% (11% di Base + 5% dagli Attrezzi)*

### **Ottenere Gradi Extra per personaggi con Esperienza Aggiuntiva:**

Può capitare che un personaggio venga creato per una campagna già in corso o per sostituirne uno precedentemente deceduto. In tal caso, dopo la creazione del nuovo personaggio come di consueto, il Master in genere assegna un determinato numero di Punti Personaggio in modo che possa acquistare eventuali talenti e spesso per adeguarsi al resto del gruppo o comunque aver una certa esperienza. Similmente il personaggio ottiene dei Gradi Abilità extra da assegnare a piacimento sempre tenendo conto delle restrizioni di Grado di Carriera.

Un Personaggio ottiene 5 Gradi Abilità Extra ogni 50 Punti Personaggio Extra che ha ricevuto dopo la creazione del personaggio, oppure 8 se è di Carriera Accademica, Arcana o Furtiva. Nota che questa regola si effettua solamente per creare un personaggio di maggior esperienza, una volta completato egli segnerà normalmente i successi durante le avventure, come tutti.

Nota che un personaggio che spende i punti ricevuti per aumentare di carriera, dovrà obbligatoriamente assegnare eventuali Gradi alle Abilità richieste dalla carriera, come ad esempio per la Carriera Accademica o quella Furtiva.

Una volta assegnati i Gradi obbligatori, il giocatore può assegnare i restanti a piacere, sempre nei limiti del suo grato Carriera effettivo.



## Calcolare il Bonus Totale dell'Abilità:

Utilizzando sempre Drizzle Spring, l'esempio sottostante mostra come calcolare il Bonus Totale da utilizzare per le abilità, in questo caso Scassinare.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Talenti	Bonus	Malus	Modificatore	Prova
Scassinare	6	+1	+5%			+12%	62%

Come possiamo vedere, per prima cosa vengono sempre posti i Gradi Abilità ed il bonus derivato dalla caratteristica su cui si basa l'abilità, in questo caso Astuzia. Essa ottiene anche un +5% dal talento Scassinatrice e sommando tutti questi valori, si ottiene un totale di +12% che verrà utilizzato ogni volta che essa dovrà effettuare delle prove di Scassinare.

Nota che i malus sempre attivi vanno inseriti nell'apposito riquadro, come ad esempio il malus dato dalle armature per Nascondersi. I Malus temporanei vengono sommati prima del tiro relativo all'abilità.

### Esempio:

Drizzle non ha alcun malus a Scassinare, quindi necessita di ottenere un risultato pari a 62 sul d100 o inferiore.

Nel caso capitasse una situazione che le impone, ad esempio un -5% alla prova, la percentuale scenderà da 62% a 57%.

## Abilità Universali:

Le Abilità Universali sono le abilità che possono esser utilizzate da chiunque anche senza alcun Grado in esse, in quanto non serve un vero addestramento per poterle utilizzare.

Le abilità universali sono: Ascoltare, Cercare, Convincere, Ingannare, Intimidire, Muoversi Furtivamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni, Saltare e Scalare.

Le altre abilità in genere richiedono che il personaggio possieda almeno 1 grado in esse per poterle utilizzare correttamente, anche se il Master potrebbe concedere talvolta qualche eccezione.

I bonus concessi da Talenti o dalla Razza, permettono di utilizzare un'abilità anche senza gradi, se non diversamente specificato.

## Fallimenti Continui e Ritentare:

Non sempre è concesso ritentare una prova di abilità fallita, o perlomeno, non immediatamente. Solitamente spetta al Master comunicare quanti tentativi o tempo trascorso siano necessari tra una prova e l'altra, ma in alcuni casi, un fallimento in genere non concede un secondo tentativo, come ad esempio, fallire una prova di Saltare e cadere in un fosso o effettuare una prova di Primo Soccorso e fallire.

In altri casi un'abilità potrebbe richieder del tempo, come ad esempio una singola prova di Scassinare potrebbe richiedere 30 minuti, mentre per personaggi più esperti solo 10.

Un Successo notevole potrebbe talvolta garantire un bonus ad una prova collegata, mentre un fallimento eccessivo potrebbe imporre una penalità. Ad esempio ottenere un Successo Notevole per individuare trappole in un corridoio, senza trovarne alcuna, potrebbe comunque garantire un +5% per individuare o disattivare la trappola presente sulla porta dall'altra parte.

In caso non si riesca a decidere, si può semplicemente concedere 3 tentativi: fallendo tutti i tentativi concessi, semplicemente si ottiene il risultato opposto e non è più possibile effettuare alcuna prova, ad esempio fallire per tre volte di seguito il tentativo di Scassinare una porta bloccherà permanentemente il lucchetto e la porta non potrà più esser scassinata ne aperta con una chiave.

## Elenco delle Abilità:

### Arte (x):

*Richiede: Istruzione Base*

L'abilità Arte indica la conoscenza del personaggio riguardo una specifica Arte, che sia dipingere, disegnare a carboncino, scolpire statue di marmo, intagliare volti di legno, creare poesie e così via. Per ogni tipo di arte, lo si deve specificare tra parentesi.

*Esempi: Pittura su Tela, Poesia Scritta, Scultura in Marmo*

### Artigianato (x):

L'artigianato indica la capacità di lavorazione di materiali grezzi, per crear qualcosa di più o meno utile. Intagliare archi, lavorare il ferro o costruire mobili, sono alcuni degli esempi dell'utilizzo di quest'abilità.

Per lavorare è sempre necessario una postazione di lavoro o perlomeno l'attrezzatura opportuna, altrimenti si rischia di lavorare male o di produrre oggetti di pessima qualità. Questa è un'abilità acquistabile più volte, a seconda del tipo di Artigianato che si pratica.

*Esempi: Alchimia, Creare Armature di Cuoio, Creare Mobili in Legno, Creare Trappole, Forgiare Armi in Ferro*

### Ascoltare: (Saggezza)

*Si Contrappone a: Muoversi Furtivamente*

Da come suggerisce il nome, l'abilità di ascoltare, garantisce al giocatore di udire ciò che succede nei dintorni, che si tratti di un ladro che tenta di sgattaiolare indisturbato, sia che tenti di origliare attraverso una porta.

### Autorità:

*Si Contrappone a: Autorità, Percepire Intenzioni*

Quest'abilità viene usata in genere per imporsi sugli altri in base al proprio rango sociale/militare. Ad esempio farsi largo tra una folla o riscuotere favori senza nulla in cambio. Tuttavia per funzionare correttamente, colui (o coloro) che ascoltano devono riconoscere la carica/grado sociale dell'interlocutore, altrimenti potrebbero tranquillamente ignorarlo.

### Biblioteconomia: (Saggezza)

*Richiede: Istruzione Base*

Con quest'abilità, il personaggio possiede una buona conoscenza dell'uso di biblioteche, librerie ed archivi. Grazie all'uso di quest'abilità, il personaggio potrà trovare più facilmente eventuali libri necessari ai suoi studi o su cui cercare informazioni. L'abilità permette anche di organizzare meglio degli archivi e di destreggiarsi con scartoffie burocratiche, mantenendole aggiornate ed in ordine. Possedere almeno 10 Gradi in quest'Abilità permette, a discrezione del Master, di ricordare vaghi riferimenti o nozioni limitate riguardo argomenti relativi alle abilità di Conoscenze, in quanto il personaggio potrebbe ricordare di aver letto qualche titolo relativo o poche pagine di un tomo o un documento.

### Cercare: (Astuzia)

Da come suggerisce il nome, l'abilità di cercare, garantisce al giocatore la possibilità di trovare o rinvenire oggetti specifici o scovarne di nascosti, ad esempio ritrovare un tomo specifico tra alcune pile di libri, o individuare un pulsante nascosto per aprire un passaggio segreto. Se usato per individuare creature o personaggi nascosti, il valore è dimezzato.

### Concentrazione: (Forza di Volontà)

La concentrazione determina la capacità di mantenersi focalizzati su ciò che si sta facendo. Abilità fondamentale per coloro che possono sfruttare la magia in quanto quest'abilità può evitare che essi perdano la possibilità di lanciare un incantesimo se subiscono danni o di mantenerne uno attivo. Rimanere concentrati in genere richiede molta attenzione ed in genere un personaggio può solo camminare ed esprimersi con parole semplici (es: sì, no)

### Conoscenze (x):

*Richiede: Istruzione Base*

Quest'abilità permette di conoscere svariati dettagli su ciò che viene scelto, ad esempio, la conoscenza su Storia, può permettere ad un personaggio di ricordare determinati avvenimenti o personaggi del passato, mentre le Conoscenze Arcane permettono di ricordare determinati dettagli riguardo gli incantesimi oppure comprendere meglio alcune situazioni relative alla Magia. Quest'abilità può esser acquisita più volte, specificando sempre il nuovo tipo di conoscenza. L'abilità inoltre ha svariati usi, a discrezione del Master, talvolta in sostituzione di certe abilità in modo approssimativo, ma nulla di troppo complicato.

*Esempi di Conoscenze:*

*Alchimia, Architettura, Anatomia, Arcane, Archeologia, Astrologia, Carpenteria, Comuni, Erboristeria, Gemme e Pietre Preziose, Geografia, Geologia, Ingegneria, Occultismo, Matematica, Marittime, Meccanismi, Medicina, Metallurgia, Militari, Miti e Leggende, Mostri e Creature, Nobiltà, Religioni, Storia, Tattica e Strategia, Zoologia*

### **Contrattare: (Astuzia o Saggezza)**

*Richiede: Istruzione Base*

*Si Contrappone a: Contrattare*

L'abilità di contrattare è utilizzata spesso dai mercanti o coloro che tentano di modificare i prezzi a loro vantaggio, durante degli scambi commerciali o il baratto. Ad esempio un personaggio potrebbe chiedere uno sconto su alcune cose, promettendo in cambio un aiuto minore al mercante, e così via. Una prova effettuata con successo, riduce di 1d3 il costo in Bits aggiuntivi quanto si acquista un oggetto (minimo 1). Un successo notevole lo riduce di 1d6 (minimo 1).

### **Convincere: (Astuzia)**

*Si Contrappone a: Percepire Intenzioni*

L'abilità per imporre il proprio punto di vista sugli altri, in modo palese o meno. Con quest'abilità, si può far fare ad altri cose che invece dovrebbe fare il personaggio, oppure assicurare la guardia che siete solo "uno di passaggio".

Inoltre può essere utilizzata per convincere qualcuno a rivelare determinate informazioni.



### **Cucinare (x):**

L'arte culinaria viene determinata da questa abilità, che come altre, richiede una specificazione, in quanto non è detto che coloro che san cucinare zuppe o piatti semplici, riescano a cucinare dolci complessi.

*Esempi: Dolci, Pesce, Piatti Semplici, Selvaggina*

### **Destrezza di Mano: (Destrezza)**

*Si Contrappone a: Osservare*

Quest'abilità permette di compiere alcune piccole prodezze con le mani, come ad esempio farsi scivolare una carta dalla manica, afferrare un soldo al volo o alleggerire il borsello altrui, senza venir scoperti.

Nota che in alcuni casi bisogna effettuare prove contrapposte di Destrezza di Mano ed Osservare, per evitare che la vittima si accorga di quel che sta realmente succedendo.

### **Diplomazia: (Saggezza)**

*Si Contrappone a: Diplomazia, Percepire Intenzioni*

Con quest'abilità si può tentar di placare gli animi adirati o far da intermediario tra due parti in conflitto.

### **Ingannare: (Astuzia)**

*Si Contrappone a: Percepire Intenzioni*

Come dice il nome, l'abilità dell'inganno viene utilizzata quando si cerca di raggirare qualcuno, facendogli credere di essere persone fidate o meno, distrarre, o far apparire le proprie menzogne veritiere.

Viene inoltre utilizzato per mandare messaggi non necessariamente vocali ad altri, senza farsi scoprire.

Ovviamente a seconda della bugia, il personaggio subirà dei malus più o meno gravi a seconda della credibilità della menzogna stessa. A volte può esser richiesta una contro prova da parte della vittima.

### **Intimidire: (Forza di Volontà)**

*Si Contrappone a: Intimidire, Percepire Intenzioni*

L'intimidazione è un atto che prevede minacce più o meno verbali ai danni della vittima. Con quest'abilità potete metter in fuga un paio di banditi che vogliono rapinarvi o far vuotare il sacco a coloro che si ostinano a non parlare. Per un uso corretto è anche necessario che le minacce siano credibili o che la vittima possa sinceramente esser spaventata dal personaggio, altrimenti otterrà solo delle risate di scherno o peggio, una reazione negativa, anche violenta.

### **Intrattenere (x):**

*Richiede: Istruzione Base*

Con Intrattenere s'intende l'abilità di imbastire un certo tipo di spettacoli o recite. A seconda del tipo di intrattenimento saranno necessari determinati strumenti o costumi, o esser effettivamente in grado di eseguire l'abilità. Ad esempio, per effettuare prove di Intrattenere (Violoncello) bisognerà procurarsi lo strumento oppure, in caso di mal di gola, sarà oltremodo difficile, se non impossibile, effettuare prove di Intrattenere (Canto).

*Esempio: Acrobazie, Canto, Danza, Dimostrazione d'Arme, Lira, Oratoria, Poesia, Racconti, Satira, Violoncello*

### **Maneggiare Congegni: (Astuzia)**

*Richiede: Istruzione Base*

Questa particolare abilità, permette al personaggio di poter maneggiare particolari meccanismi, come ad esempio Trappole Meccaniche, Orologi o simile. L'abilità permette in caso di individuare eventuali parti mancanti o danneggiate, e di sostituirle con pezzi nuovi, sempre che il personaggio abbia ciò che gli serve. Se non diversamente specificato, fallire per tre volte il tentativo di disattivare una trappola, la farà scattare immediatamente.

### **Medicare: (Saggezza)**

*Richiede: Istruzione Accademica, Conoscenze (Anatomia) 5 Gradi*

L'Arte Medica permette di guarire, con il tempo, ferite gravi o letali. Abilità maneggiata dai pochi fortunati, Medicare permette di effettuare cose impossibili da ottenere con Primo Soccorso (vedi più avanti). Le ferite più gravi possono esser curate solo con questa abilità, inoltre il personaggio può applicare più efficacemente i vari rimedi o trattare con maggior successo le ferite. Una Prova di Medicare guarisce 1d3+2 Punti Ferita e può esser effettuata solo una volta su un personaggio alla fine di un combattimento, a patto che quest'ultimo abbia riportato ferite gravi, stia sanguinando o sia ridotto a meno di un quarto dei suoi punti ferita. Medicare spesso richiede l'uso di un ago e filo sterili, di bende e balsami curativi a discrezione del master.

### **Muoversi Furtivamente: (Destrezza)**

*Si Contrappone a: Ascoltare*

Quest'abilità permette al personaggio di sgattaiolare indisturbato, senza farsi udire. In genere viene sfruttata camminando piano, facendo estrema attenzione a dove si mettono i piedi o ammortizzare i rumori derivati da un terreno particolare (es: foglie secche, sassi)

Indossare vesti o armature rumorose comporterà penalità a seconda di quanto effettivo chiasso possano produrre, senza le dovute precauzioni.

### **Nascondersi: (Destrezza o Astuzia)**

*Si Contrappone a: Cercare, Osservare*

Sparire dalla vista di persone o creature ostili può sempre tornar comodo. L'abilità di Nascondersi indica la capacità di sfruttare ripari od ostacoli per non farsi vedere da occhi indiscreti o di camuffarsi con l'ambiente locale. Una scarsa visibilità o luminosità possono aiutare enormemente, a discapito di una forte luce.

### **Nuotare: (Costituzione)**

Da come suggerisce il nome, quest'abilità indica la capacità del personaggio di nuotare in situazioni avverse.

A seconda delle vesti, armature e del peso trasportato, il personaggio potrà avere delle serie difficoltà a restare a galla o a nuotare abbastanza in fretta.

In caso di uno o più fallimenti, il personaggio potrebbe esser trascinato via dalla corrente, o peggio, annegare

### **Osservare: (Saggezza)**

*Si Contrappone a: Destrezza di Mano, Nascondersi*

L'abilità è necessaria quando si tenta di scorgere qualcosa affidandosi solamente sulla vista o di notare piccoli dettagli che ad altri sono sfuggiti. Serve inoltre ad accorgersi se si vien borseggiati o se la pozione che stavate preparando, sta improvvisamente diventando di un rosso acceso mentre doveva diventar blu chiaro.

### **Percepire Intenzioni: (Saggezza)**

*Si Contrappone a: Autorità, Convincere, Diplomazia, Ingannare, Intimidire*

Quest'abilità permette di determinare le intenzioni reali di qualcuno. In genere viene utilizzata contro prove di raggirio o d'intimidazione, ma serve inoltre a comprendere messaggi nascosti, intuire che qualcuno non è padrone delle proprie facoltà mentali o che la persona che si ha di fronte non è la stessa che ricordavi da giovane.

### **Primo Soccorso: (Saggezza)**

*Richiede: Istruzione Base, 2 Gradi in Conoscenze (Anatomia)*

Primo soccorso permette di intervenire subito in caso di ferite più o meno gravi, di sistemare velocemente delle spalle lussate o di far espellere acqua dai polmoni di qualcuno, in caso di annegamento.

Bisogna comunque ricordarsi che la sua efficacia è limitata a ferite lievi o medie, mentre per casi gravi è necessario l'utilizzo di Medicare. Una prova di Primo Soccorso guarisce 1d3+1 Punti Ferita, ma può essere effettuata solo una volta su un personaggio alla fine di un combattimento se questi ha subito almeno un punto di danno. Se la prova fallisce, il personaggio non recupera alcun punto ferita. L'utilizzo di una prova di primo Soccorso per curare qualcuno che ha subito danni necessita sempre di una Benda per Ferite.

I rudimenti di quest'abilità possono essere appresi da chiunque fino ad un massimo di 5 Gradi, a prescindere dai requisiti richiesti, che sono necessari per aumentarne i gradi oltre tale valore.

**Riparare (x): (Astuzia)**

Oggetti armi ed armature, possono rovinarsi o rompersi. Con quest'abilità è possibile riparare del tutto (o quasi) all'incirca qualunque oggetto di fattura artigianale, sempre che se ne conosca la creazione o perlomeno si riesca a comprenderla.

*Esempio: Armature in Metallo, Armature in Pelle, Armi ad una Mano, Scudi, Strumenti in Legno*

**Saltare: (Forza)**

Bene o male tutti sono capaci di saltare, tuttavia quest'abilità indica che il personaggio è più capace di altri o si è allenato a compiere particolari salti in lungo o in alto, magari per competizioni sportive.

Indossare Armature pesanti o trasportare pesi eccessivi, porterà notevoli penalità se non addirittura rendere impossibile l'utilizzo ottimale dell'abilità. Se non si effettua una rincorsa prima di saltare, si subisce una penalità a discrezione del Master.

**Scalare: (Destrezza)**

L'abilità Scalare permette di arrampicarsi su alberi, muri o quant'altro, ad un quarto del suo valore di Velocità.

Fallire la prova di 5 o meno, indica che non si riesce ad avanzare ulteriormente, mentre un fallimento di 6 o più, indica che il personaggio scivola verso il basso o cade direttamente.

**Scassinare: (Astuzia)**

L'arte dello Scasso non è mai vista di buon occhio dalle autorità. Con questa abilità il personaggio può riuscire a forzare o aprire serrature chiuse, senza possedere la chiave adatta. Il tempo necessario per scassinare è a discrezione del Master, ma solitamente tale prova richiede almeno Due Azioni per una serratura Semplice. Fallire per tre volte di fila il tentativo di scassinare qualcosa, solitamente blocca permanentemente la serratura e non potrà esser scassinata né aperta con la chiave apposita. Alcune serrature potrebbero concedere più tentativi mentre altre potrebbero bloccarsi prima.

**Sopravvivenza (x): (Saggezza)**

Quest'abilità è fondamentale per sopravvivere in un determinato ambiente. Permette di procacciarsi cibo, orientarsi o di riconoscere se una pianta o fungo sono commestibili o meno, anche se non nel dettaglio (in quanto serve una prova di Erboristeria). Viene inoltre utilizzato per imbastire un campo dove riposarsi o trovare rifugio rapidamente.

Bisogna comunque notare che per trovare sentieri nascosti o tracce del passaggio di creature, un personaggio senza l'addestramento necessario può effettuare solo prove di difficoltà Facile, mentre prove Medie o Difficili richiedono il talento apposito. Un personaggio che tenti di effettuare prove in Sopravvivenza, in ambienti simili a quello scelto, dimezza il proprio bonus totale.

*Esempi di Zone:*

*Brughiera, Colline, Costa, Deserto, Dungeon, Foresta, Giungla, Isole, Montagna, Palude, Pianura, Sottosuolo, Tundra*

È possibile ottenere gradi in Sopravvivenza per le Anomalie Arcane, tuttavia tale abilità si applica solamente nelle anomalie dove si è appresa, in quanto ogni anomalia è spesso diversa dall'altra. Se si utilizza per altre Anomalie Arcane, il bonus totale è dimezzato.

*Esempio:*

*Un personaggio con un bonus di +12% ottenuto in un Anomalia Arcana Gravitazionale, otterrà solamente un +6% nelle altre Anomalie.*

## Avanzamento del Personaggio:

### Acquistare i Talenti e Spendere Punti personaggio:

Quando un personaggio viene generato, inizia con 0 Punti Personaggio Spesi e 0 Punti Personaggio Liberi.

Ogni volta che il personaggio guadagna dei Punti Personaggio, questi vengono segnati sulla scheda nell'apposito riquadro dei Punti Personaggio Liberi. Ogni qualvolta un giocatore decide di spendere i propri Punti Personaggio Liberi, esso sottrae l'ammontare di punti spesi e lo aggiunge nella casella dei Punti Spesi. In questo modo, la riserva di Punti Liberi viene svuotata o diminuita ad ogni acquisto, mentre l'ammontare di Punti Spesi, aumenta e basta. In questo modo si può avere un'idea della vera esperienza del personaggio nel corso del tempo.

Acquistare un talento è molto semplice: innanzitutto bisogna soddisfare eventuali requisiti e successivamente, possedere il numero richiesto di Punti personaggio liberi. Una volta scelto, il Talento viene segnato nell'apposita sezione della scheda ed i Punti Liberi spesi in questo modo diventano Punti Spesi. Potenziare un talento equivale a pagarne lo stesso costo base, a meno che non diversamente specificato. In questo modo egli fornirà lo stesso bonus o effetti migliori, in base alla descrizione.

### Punti Carriera:

Una volta soddisfatti i requisiti per avanzare di Carriera, ogni personaggio deve spendere un determinato numero di Punti Personaggio Liberi pari al numero di Punti Carriera necessari. Ogni volta che i Punti Carriera vengono spesi, essi non si azzerano, ma vengono aggiornati con il necessario ammontare per il grado successivo. I Punti Liberi utilizzati in questo modo, vanno sempre accumulati su quelli Spesi.

#### *Esempio:*

*Un Competente Furtivo, dopo aver soddisfatto i requisiti richiesti dovrà spendere un totale di 40 Punti Personaggio Liberi, per poter avanzare di Grado Carriera.*

I Punti Carriera vengono acquistati in modo simile a come si acquistano i Talenti: il giocatore sceglie l'ammontare tra quelli che possiede, e decide di utilizzarli per acquistare Punti Carriera.

L'acquisto semplicemente consiste nella sottrazione dello stesso valore di Punti Liberi Spesi ai Punti Carriera, che verranno comunque segnati tra i Punti Personaggio Spesi.

#### *Esempio:*

*Il personaggio dell'esempio precedente, necessita di 40 Punti Carriera per avanzare di grado. Egli al momento ha solo 20 Punti Personaggio Liberi. Il giocatore decide comunque di spendere i suoi 20 Punti Liberi (segnandoli in quelli spesi) per lo stesso ammontare di Punti Carriera. Facendo ciò, i Punti Carriera necessari per salire di grado scenderanno da 40 a 20 ( $40 - 20 = 20$ ). Durante le successive sessioni, dove otterrà altri Punti Personaggio Liberi, egli deciderà se spenderli in talenti o Punti Carriera fino ad azzerarli ed a salire di grado.*

Una volta che i Gradi Carriera vengono azzerati, ed il personaggio sale di Grado, i Punti Carriera ritorneranno ad il valore necessario per salire del grado successivo.

#### *Esempio:*

*Una volta che il personaggio è diventato di Grado Avanzato, dovrà segnare il totale di Punti Carriera necessari da spendere, per diventare Esperto, in questo caso 90. Ancora una volta tali punti potranno esser successivamente acquistati utilizzando Punti Personaggio Liberi.*

## Carriere Élite

Le Carriere Élite, da come suggerisce il nome, rappresentano una sorta di specializzazione da parte dei personaggi. A differenza delle normali carriere, in cui i personaggi possono avanzare, la Carriera Élite garantisce accesso a determinati talenti e può essere acquistata una volta sola. Per il resto il personaggio prosegue normalmente con la sua Carriera Base, anche se può chiamarla in modo diverso, se lo desidera, ma sostanzialmente la carriera Élite è semplicemente un modo per ottenere benefici e talenti unici e non influisce minimamente sull'avanzamento di carriera normale, tranne per il fatto che i Talent ottenuti tramite Carriera Élite contano nel numero minimo come requisito per avanzare di grado.

### Scegliere la Carriera e Acquistarla:

Le Carriere Élite vengono acquistate in modo analogo ai talenti: sono necessari dei prerequisiti da soddisfare, ed un numero di Punti Personaggio Liberi da spendere, che verranno segnati tra quelli spesi come di consueto.

Alcune carriere richiedono un addestramento particolare, prima di essere ottenute, come ad esempio il Maestro d'Arme o il Wonderbolt, tuttavia il Master può decidere di concedere l'acquisto della carriera e di ottenerne i bonus, ma di bloccare l'accesso ai talenti fino a quando il requisito d'addestramento non sarà raggiunto.



## **Berserker: (20 pti)**

*I Berserker sono coloro che durante le battaglie, riescono a cadere in uno stato mentale di rabbia estrema, con risultati devastanti. Tipici dei Regni Nordici e dello Yakyakistan, i Berserker sono avversari terribili da affrontare, in quanto la loro furia riesce a farli combattere con una forza spaventosa ma ciò li rende anche incapaci di distinguere i nemici dagli amici.*

**Richiede:** Giustificazione in Gioco o da Background, FOR 14+, COS 15+, FDV 13+, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo Critico, Colpo Poderoso, Determinato, Focalizzazione nell'Arma (Primaria) IV, Impeto, Incrollabile, Intrepido, Lottatore, Parata Migliorata III, Pelle Dura II, Robusto II, Schivata Migliorata III, Volontà di Ferro, 20 Gradi in Intimidire, Razza Diamond Dog (Mastino o Segugio) / Earth Pony / Grifone (Leonino) / Mulo / Yak

**Benefici:** +3 Punti Ferita, +1 all'Iniziativa

## **Talenti Disponibili:**

### **Colpo Poderoso Migliorato (30 Pti)**

Il Personaggio può subire una penalità di -4 al tiro per colpire, per ottenere un +4 ai danni. Questo talento sostituisce Colpo Poderoso e può esser utilizzato normalmente in combinazione con i talenti che interagiscono con Colpo Poderoso.

### **Ira: (35 pti)**

Per 1d3+1 volte al giorno, il personaggio può cadere in uno stato di Rabbia estrema. Questo stato dura un numero di round pari a 6 più il bonus di Forza di Volontà del personaggio. Durante questo periodo, egli ottiene un bonus ai Danni, Punti Ferita e Prove di Lotta (Forza) pari a 1 più il suo Bonus di Forza di Volontà, un bonus di +15% per i Test di Paura e Terrore ed un bonus di +5% agli Shock Test. Subisce un malus di -2 ai Tiri per Parare e -3 per Schivare e fallisce automaticamente le prove di abilità che richiedano concentrazione o un certo periodo di tempo. Fintanto che l'Ira permane, egli supera automaticamente qualunque Test di Morale, a prescindere dai malus, ed il suo Grado di Morale rimane sempre Fiducioso, anche se non ottiene alcun bonus da esso. L'Ira inoltre costringe il personaggio ad attaccare qualunque creatura che ritenga (o sia palesemente) ostile, entro la sua linea di vista o di cui è conscio. Per evitare di attaccare eventuali alleati deve superare una prova Difficile di Forza di Volontà a cui ottiene un +5% per ogni 6 metri di distanza fino ad un massimo di +10%. Quando l'effetto sta per terminare, il personaggio può decidere di spendere 10 Punti Magia per prolungarne l'effetto dell'Ira per 1d3 round extra, ma subisce anche 1d3+2 Danni Diretti che non possono esser evitati o ridotti in alcun modo.

L'Ira sostituisce gli effetti della Capacità di Rabbia e gli effetti di una Pozione del Berserkergang ma la durata dell'Ira viene raddoppiata da essa. Al termine dell'Ira il personaggio ottiene comunque gli effetti di tale pozione.

### **Pelle Dura Superiore: (15 pti)**

Il Bonus Garantito dal Talento Pelle Dura, aumenta di 1.





## **Difensore: (20 pti)**

*Guardia Reale, Guardiano degli Innocenti, Guardiano del Tempio, Paladino. Questi sono alcuni nomi che condividono il concetto della Carriera Élite del Difensore. Coloro che scelgono questo percorso, in genere sono votati ad un ideale o ad una causa superiore, in cui credono fermamente. Queste figure elitarie vengono generalmente messe a protezione di importanti figure o regnanti, altri invece si dedicano alla protezione di grandi templi o particolari luoghi sacri.*

*Anche il semplice concetto di mettersi a protezione dei più deboli, spesso è contemplato, tra i più virtuosi, tuttavia esistono anche coloro che si dedicano a cause immorali o meschine.*

**Richiede:** *Giustificazione in Gioco o da Background, FDV 13+, Grado Avanzato, Compagni d'Arme, Determinato, Focalizzazione in un'Arma (Qualsiasi) III, Fratello di Scudo, Impavido, Parata o Schivata Migliorata IV, Resistere allo Shock, Robusto, Volontà di Ferro*

**Benefici:** +1 al Tiro Parata, +2 Punti Ferita, +1 all'Iniziativa

## **Talenti Disponibili:**

### **Fedeltà: (20 pti)**

Il personaggio ottiene un'ulteriore +2 alle prove contrapposte di Forza di Volontà ed un +10% alle prove di Morale Negativo. Il bonus sale a +4 quando protegge qualcun altro o un luogo particolare, a discrezione del Master.

### **Strategia Difensiva: (10 pti)**

Il Bonus che il personaggio fornisce dal talento Fratello di Scudo aumenta di 1.

### **Votato alla Causa: (25 pti)**

Non subisce più malus da livelli negativi di morale, anche se li mantiene, fintanto che si trova entro 9 metri dal bersaglio designato come Obbiettivo da Proteggere. Tale Obbiettivo può esser una persona, un oggetto o un luogo.

Il personaggio supera automaticamente ogni Test di Panico e Paura che deve effettuare, ma deve effettuare normalmente i Test di Terrore.



### **Guardastrada Anziano: (20 pti)**

*Benché le aspettative di vita di un Guardastrada siano sempre messe a dura prova ogni giorno che passa, coloro che riescono a sopravvivere a lungo, diventano dei veterani pieni di risorse ed avversari molto ostinati. Essi imparano a reagire prontamente in ogni situazione ed a combattere con una tenacia incrollabile anche nelle peggiori situazioni.*

**Richiede:** Il Personaggio deve essere un Guardastrada come Carriera, COS 13+, FdV 12+, 15 Gradi in Osservare, 15 Gradi in Sopravvivenza (Qualsiasi), 10 Gradi in Ascoltare, 10 Gradi in Muoversi Furtivamente, 10 Gradi in Nascondersi, Determinato, Esperienza (Qualsiasi), Focalizzazione nell'Arma (qualsiasi) III, Intrepido, Parata Migliorata III o Schivata Migliorata III, Robusto. Deve inoltre aver passato almeno 10 anni di servizio come Guardastrada

**Benefici:** +2 Punti Ferita, +5 Gradi Abilità. Considera sempre i suoi Punti Ferita Negativi maggiori di 1 punto.

### **Talenti Disponibili:**

#### **Giocare Sporco: (20 pti)**

Ogni volta che il Guardastrada attacca il Fianco o il Retro di una creatura in Corpo a Corpo, ottiene un +1 ai Danni ed aumenta del 2% la sua probabilità di Critico.

#### **Non c'è mai fine al Peggio: (15 pti)**

Il bonus ai test di Morale Negativo, derivato dal talento *Determinato* sale a +10%

#### **Sempre Pronto: (20 pti)**

*Richiede: Reazione Rapida*

Il personaggio guadagna un bonus di +1 alle prove di Iniziativa ad a Schivare quando subisce Agguati o Imboscate ed alle prove di Iniziativa Contrapposta. L'effetto non si applica se il Guardastrada Anziano è Disorientato, Paralizzato, Stordito, o comunque impossibilitato a muoversi.

#### **Resilienza: (30 pti)**

Il personaggio ignora ogni malus alle prove di abilità quando ha uno o più livelli di Morale Negativo ed ottiene un bonus di +5% generico agli Shock Test.



## Juggernaut (20 pti)

*I Juggernauts sono un gruppo di Minotauri specializzati nel caricare in formazione compatta il nemico, travolgendolo letteralmente con la loro stazza e forza d'impeto. Rinomati per coraggio ma anche temerarietà, essi aborriscono l'uso delle armi quali spade, asce o simili, utilizzando al massimo dei particolari guanti d'arme rinforzati con cui colpiscono i loro nemici*

**Richiede:** Razza Minotauro, FOR 17+, COS 15+, FDV 13+, Buttare a Terra, Carica Feroce, Carica Inarrestabile, Combattimento Disarmato, Competenza nel Caestus, Corridore Esperto, Focalizzazione nel Caestus III, Gambe Salde, Pelle Dura, Pestone, Resistenza Fisica, Resistere allo Shock, Robusto, Schivata Migliorata II, Slancio, Parata Migliorata II. Deve esser valutato da un Juggernaut Capomandria.

**Benefici:** +4 Punti Ferita, Duro a Morire (Anche se non è Epico)

## Talenti Disponibili:

### Carica Travolgente: (30 pti)

*Richiede: Taglia Media o superiore, Grado Avanzato*

Se durante una Carica il personaggio riesce ad effettuare con successo un tentativo di Spinta, la vittima viene scansata di lato (scelto casualmente) e subisce 1d3+3 Danni Contundenti. Se il personaggio supera la prova di 10 o più, l'avversario cade a terra ed è considerato come se fosse stato colpito da un Pestone (quindi si controlla sia la probabilità di Critico che i Danni inflitti). Se il personaggio stava correndo egli può continuare a travolgere ulteriori avversari lungo il suo cammino, subendo comunque un -2 al tiro per ogni creatura travolta con successo. Ogni 3 creature che effettuano questa manovra affiancate, esse ottengono un +1 ai propri tiri. Per ogni creatura dietro quella frontale, che effettuano questa carica, essa garantisce un'ulteriore +1 fino ad un massimo di +4. Se il tentativo fallisce, il personaggio subisce 1d3+1 Danni Contundenti non letali o 2d3+1 se ci sono altre creature dietro di lui.

### Inarrestabile: (35 pti)

Se durante il turno in cui carica, il personaggio riesce a Spingere o a Buttare a Terra con successo una creatura, anche il round successivo viene considerato come se avesse appena caricato, con tutti i bonus e malus del caso.

Nota che questo talento può solamente far considerare in Carica il personaggio per due round consecutivi. Ulteriori successi nello Spingere o Buttare a Terra gli avversari, non estenderanno l'uso di questo talento.

### Juggernaut: (25 pti)

Durante il primo turno in cui carica, il personaggio viene considerato di Taglia Grande se effettua prove di Lotta, ottenendo quindi un +4 alle prove contrapposte di Lotta (Forza)



## Maestro d'Arme: (20 Pti)

*I Maestri d'Arme sono coloro che si cimentano nel perfezionamento del Combattimento Corpo a Corpo. Essi passano molti anni a perfezionare il loro stile con una singola arma, ma si concedono anche di aumentare le loro conoscenze riguardo altre armi, per una maggiore versatilità a seconda delle situazioni. Che siano duellanti indomiti o guerrieri che vendono i loro servigi al miglior offerente, i Maestri d'Arme sono figure spesso ricercate tra i Nobili come guardie del corpo o illustri insegnanti per i loro eredi. Altri invece viaggiano per i regni, apprendendo e migliorando sempre più il proprio stile.*

**Richiede:** *Carriera di Combattimento (Qualsiasi) di Grado Avanzato, DES 14+, AST 12+, Focalizzazione nell'Arma (Primaria) IV, Specializzazione nell'Arma (Primaria), Colpo Critico (Arma Primaria), Focalizzazione nell'Arma (Qualsiasi) III, Focalizzazione nell'Arma (Qualsiasi) II, Reazione Rapida, Parata Migliorata IV e Schivata Migliorata II (o vice versa), Combattimento Bilanciato o Sinergia in Combattimento. Deve esser addestrato da un Maestro d'Arme.*

**Nota:** *Le focalizzazioni devono essere prese su Armi da Corpo a Corpo.*

**Benefici:** +1 al Tiro per Colpire quando usa Armi da Corpo a Corpo, +2 punti Ferita, +1 all'iniziativa

## Talenti Disponibili:

### Acciaio Guizzante: (35 pti)

Due volte per combattimento, quando un avversario che impugna un'arma da corpo a corpo riesce a Parare o a Schivare con successo un attacco del Maestro d'Arme, egli può tirare immediatamente un d6 ed aggiungere il risultato al suo Tiro per Colpire. Se il nuovo valore supera il tiro per Parare/Schivare dell'Avversario, esso viene colpito normalmente anche se non si può ottenere alcun Colpo Critico. Il d6 viene tirato per un singolo attacco.

### Colpo da Maestro: (35 pti)

Una volta per Combattimento, se il Maestro d'Arme ottiene un Tiro per Colpire che supera di 10 il tiro avversario per Parare o Schivare mentre utilizza l'arma su cui è Focalizzato, egli può scegliere come Opzione di Attacco speciale di infliggere un colpo che considera la RD o RDN della creatura colpita, inferiore di 4 punti. Non ha effetto su creature con una Durezza al Posto della Riduzione del Danno.

### Mastro d'Arme: (20 pti)

Ogni arma utilizzata dal Maestro d'Armi in cui possiede una Focalizzazione di almeno III, ottiene la Regola Speciale Maneggevole, tranne quando utilizza armi con la Regola Speciale Lento.

In caso l'arma si già Maneggevole, essa ottiene un'ulteriore +1 quando effettua dei Contrattacchi.



## Mago Specialista: (25 pti)

Con mago specialista, s'intende un incantatore che ha dedicato i suoi studi focalizzandosi in un particolare tipo di magia. Essi talvolta si chiamano con nomi particolari, come ad esempio Abiuratori o Piromanti, per indicare in cosa essi siano specializzati. Altri invece non badano a certe cose e si considerano semplicemente dei Maghi molto bravi.

**Richiede:** Capacità di Lanciare Incantesimi di Grado Avanzato, MAN 17+, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), Addestramento Arcano, Affinità con la Magia, Incantare in Combattimento, Incantesimi Abitudinari, Incantesimi Tematici, Intensificare Incantesimo, Riserva Arcana IV, Volontà di Ferro. Deve aver speso almeno 350 Punti Personaggio.

**Benefici:** +1 Punto Ferita, +10 Punti Magia, +1 all'iniziativa

## Talenti Disponibili:

### Abiuratore: (20 pti) Unico

**Richiede:** MAN 18+, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), Deve conoscere almeno 3 incantesimi con Descrittore [Abiurazione] e/o [Barriera], [Muro] o [Scudo]

Quando l'incantatore lancia Incantesimi con descrittore [Barriera], [Muro] o [Scudo], essi ottengono bonus di 5 Punti Resistenza o Danni che possono assorbire. Spendendo invece 5 Punti Magia durante il lancio dell'incantesimo, il bonus sale a +10. Il personaggio inoltre ottiene sempre un +2 alle prove per tentare di Contrastare gli incantesimi avversari. Gli Incantesimi che infliggono Danno hanno un costo aumentato di 10 Punti Magia e non possono avere il costo ridotto da eventuali talenti.

### Elementalista (x): (20 pti) Unico

**Richiede:** MAN 18+, Sinergia Elementale.

Quando il personaggio lancia incantesimi influenzati dal talento Sinergia Elementale, può spendere 1 Punto Magia per ogni dado di Danno a cui applicare il modificatore di +2 al risultato, invece che solo al primo.

Gli incantesimi dell'elemento scelto infliggono sempre 1 Danno Extra dello stesso elemento, mentre gli altri elementi infliggono Danno Minimo. Ottiene un +2 alle prove contrapposte per Contrastare incantesimi dello stesso elemento e dell'elemento opposto a quello scelto. L'incantatore non può lanciare incantesimi con il descrittore diverso da quello scelto.

### Evocatore/Rianimatore: (20 pti) Unico

**Richiede:** MAN 18+, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), 15 Gradi in Conoscenze (Mostri e Creature), Deve conoscere almeno 3 incantesimi con Descrittore [Evocazione] e/o [Rianimazione]

Le Creature Evocate dall'incantatore ottengono automaticamente un +1 al loro Tiro per Colpire ed all'Iniziativa.

L'incantatore può spendere 10 Punti Magia per garantire uno dei seguenti bonus: +2 FOR, +2 COS, Resistenza alla Magia (5/+10%), +5 PF/PR. L'incantatore può concederne massimo due, anche se non dello stesso tipo.

Spendendo 5 Punti Magia extra al momento del lancio, l'incantatore può evocare (o rianimare) 1d3+1 creature da Incantesimi di Grado Competente anche se non può potenziarle ulteriormente (ottengono comunque il +1 al TpC ed all'Iniziativa).

Queste creature sono sotto il controllo dell'incantatore senza restrizione alcuna.

L'incantatore deve rinunciare agli incantesimi con descrittore [Suggestione] e [Mentale].

### Incantatore: (20 pti) Unico

**Richiede:** MAN 18+, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane), 10 Gradi in Conoscenze (Anatomia)

Quando lancia un incantesimo con il descrittore [Potenziamento], l'incantatore può aggiungere metà dei bonus di un altro incantesimo con descrittore [Potenziamento] che conosce, se paga metà del costo dello stesso.

In alternativa, spendendo 10 Punti Magia Extra può aumentare gli incantesimi con descrittore [Potenziamento] aggiungendo un ulteriore +1 ad un bonus concesso o un +5% a seconda dei casi. Ad esempio un incantesimo che concede un +1 al Tiro per Colpire concederà invece un +2, mentre un incantesimo che concede un +5% alle prove di Saltare concederà invece un +10%. Gli Incantesimi che infliggono Danno hanno un costo aumentato di 10 Punti Magia e non possono avere il costo ridotto da eventuali talenti.

### Trucchi del Mestiere (Mana): (20 pti) Comune

Una volta per Combattimento, il personaggio può immediatamente recuperare 1d10+1 Punti Magia, più 2 Punti Magia per tipologia del Cristallo Arcano di maggior purezza che egli possiede, subendo 1d6 danni diretti debilitanti nel far ciò.

*Esempio:*

Un Cristallo Arcano inferiore Fornirà solo 2 Punti Magia aggiuntivi, mentre uno Puro ben 10.

### Trucchi del Mestiere (Prova Contrapposta): (20 pti)

Il personaggio può aggiungere +1d6 alle Prove Contrapposte di Caratteristica o Lotta (Magia) per 1d3+1 volte al giorno.

## **Veterano: (20 pti)**

Con "Veterano" si intende coloro che han intrapreso da molti anni la loro carriera, o che comunque han imparato alcuni trucchetti extra che gli permettono di cavarsela in ogni situazione. Qualunque Carriera può ottenere questo tipo di Carriera Élite se lo desidera.

**Richiede:** Grado Avanzato, avere almeno 360 Punti Personaggio Spesi

### **Può scegliere fino a due dei seguenti benefici:**

+2 Punti Ferita, +5 Punti Magia, +1 al Tiro per Colpire, +1 al Tiro Parata, +1 a Schivare, +10 Gradi Abilità, +1 all'Iniziativa, +5% alle Prove di Morale, +5% ai Test di Paura e Terrore

### **Può scegliere fino a Tre dei seguenti Talenti:**

#### **Trucchi del Mestiere (Abilità): (25 pti)**

**Richiede:** 15 Gradi in almeno 3 Abilità

Una volta ogni 1d3 ore, il personaggio quando effettua una Prova di Abilità può decidere di sottrarre un valore di 1d10 al risultato del dado. In questo modo egli può evitare un fallimento, tuttavia non può comunque ottenere Successi Notevoli o comunque ottenere Successi al fine di aumentare i Gradi nell'abilità specifica. Se il nuovo risultato non risulta abbastanza basso per un successo, il tempo d'attesa per riutilizzare questo talento aumenta di 1 ora.

*Esempio:*

L'Earth Pony Slate Quarry effettua una prova di Saltare a Difficoltà Media, ma a causa dell'armatura ingombrante deve ottenere un risultato di 38 o meno sul d100. Egli ottiene un 42, fallendo il tiro, tuttavia egli decide di utilizzare questo talento e di sottrarre il risultato di un d10 al suo tiro. Egli tira il dado ottenendo un 8 che, sottratto al risultato di 42, risulta come se avesse ottenuto un 34. In questo modo egli si considera aver superato con successo la prova.

#### **Trucchi del Mestiere (Attacco): (25 pti)**

Una volta per combattimento, quando un avversario armato riesce a Parare o a Schivare con successo un attacco del personaggio, egli può tirare immediatamente un d6 ed aggiungere il risultato al suo Tiro per Colpire. Se il nuovo valore supera il tiro per Parare/Schivare dell'Avversario, esso viene colpito normalmente anche se non si può ottenere alcun Colpo Critico.

#### **Trucchi del Mestiere (Mana): (25 pti)**

Una volta per Combattimento, il personaggio può immediatamente recuperare 1d10+1 Punti Magia, più 2 Punti Magia per tipologia del Cristallo Arcano di maggior purezza che egli possiede, subendo 1d6 danni diretti debilitanti nel far ciò.

#### **Trucchi del Mestiere (Parata): (25 pti)**

Una volta per Combattimento, il personaggio può sommare il risultato di un d6 al proprio Tiro per Parare in risposta ad un singolo Tiro per Colpire, eseguito con successo da un avversario. Tale risultato tuttavia non può generare Azioni Speciali o esser utilizzato per talenti di risposta, come ad esempio Contrattacco.

#### **Trucchi del Mestiere (Prova Contrapposta): (25 pti)**

Il personaggio può aggiungere +1d6 alle Prove Contrapposte di Caratteristica per 1d3+1 volte al giorno.

#### **Trucchi del Mestiere (Schivata): (25 pti)**

Una volta per Combattimento, il personaggio può sommare il risultato di un d6 al proprio Tiro per Schivare in risposta ad un singolo Tiro per Colpire, eseguito con successo da un avversario. Tale risultato tuttavia non può generare Azioni Speciali o esser utilizzato per talenti di risposta, come ad esempio Contrattacco.

#### **Trucchi del Mestiere (Test di Morale): (20 pti)**

Una volta per combattimento, il personaggio può sottrarre 1d10 al risultato delle Prove di Morale che deve effettuare. Il nuovo valore è considerato il risultato del tiro e può garantire un successo.

*Esempio:*

Il personaggio deve effettuare una Prova ed ottenere un 61 su un d100. Egli tuttavia ottiene un 65, ma decide di tirare un d10 e sottrarre il risultato dal totale del tiro. Egli dunque tira ed ottiene un 7 a cui verrà sottratto dal 65 ottenendo così un totale di 58, più che sufficiente per superare la prova.

#### **Trucchi del Mestiere (Test di Paura/Terrore): (20 pti)**

Una volta ogni 1d3 ore, il personaggio può sottrarre 1d10 al risultato dei Test di Paura e Terrore che deve effettuare. Il nuovo valore è considerato il risultato del tiro e può garantire un successo. La funzione è simile al talento per il Morale.

## **Wonderbolt: (20 pti)**

*I Wonderbolt sono un Corpo Elitario delle varie Cloudsdale, che fungono spesso da messaggeri specializzati oppure come pronto intervento in determinate situazioni di soccorso o pericolo. Il processo per scegliere nuovi candidati è molto duro e sfiancante, e soltanto i Pegasi più determinati possono sperare di superarlo.*

**Richiede:** Razza Pegaso, Carriera (Sportiva o Furtiva) di Grado Avanzato, DES 15+, COS 12+, FdV 14+, 20 Gradi in Osservare, 10 Gradi in Ascoltare, 10 Gradi in Concentrazione, 10 Gradi in Sopravvivenza (x), Determinato, Evasivo, Reazione Rapida, Riserva Arcana, Schivata Migliorata III, Stabile, Volo Stabile. Il Candidato deve inoltre essere valutato a lungo da degli Istruttori durante un periodo di allenamento che può durare anche un anno intero. Se essi lo valuteranno idoneo, avrà accesso ad un addestramento migliore e dovrà indossare sempre la propria uniforme quando di servizio.

**Benefici:** +1 Punto Ferita, +2 Punti Magia, +1 a Schivare. Ottiene inoltre una Divisa da Wonderbolt (Cadetto).

**Nota:** I Wonderbolt sono molto restrittivi sull'equipaggiamento e durante il servizio, ai membri è consentito indossare soltanto la Divisa (pag. 155) e trasportare carichi leggeri. È possibile comunque indossare una sciarpa di lana, uno scialle o un mantello fornito dai superiori.

## **Talenti Disponibili:**

### **Buccaneer Blaze: (25 pti)**

*Richiede: Riserva Arcana II, Velocità di Volo.*

Il Buccaneer Blaze prevede che il personaggio voli alla massima velocità per due round interi verso il basso, per accumulare velocità ed attrito. Al terzo round il Wonderbolt spendendo 10 Punti Magia e superando una prova di Destrezza, cambia improvvisamente direzione verso l'alto, generando così una sorta di scoppio abbagliante.

Tutte le creature che si trovano ad almeno 9 metri dal punto di origine vengono abbagliate temporaneamente per 1d3+1 round, mentre coloro che si trovano tra i 9 ed i 12 metri hanno una possibilità del 50% di non subire alcun effetto. Il Wonderbolt può spendere il doppio dei Punti Magia per aumentarne di 6 metri il raggio d'azione.

### **Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Wonderbolts): (5 pti)**

*Richiede: Istruzione Elementare*

Il personaggio può comunicare ad una distanza di circa dodici o quindici metri con altri Wonderbolts dotati di questo talento, senza dover utilizzare la voce. In caso di situazioni di scarsa visibilità, sono necessarie delle prove Medie (o Difficili) di Osservare oppure sarà necessaria una maggiore vicinanza verso chi comunica.

### **Recupero Rapido: (10 pti)**

*Richiede: Volo Stabile*

La prima volta che il personaggio fallisce il tiro di Destrezza per mantenersi stabile, al successivo tentativo ottiene un +20% alla prova per ri stabilizzarsi.

### **Resistere alle Intemperie Migliorato: (25 pti)**

*Richiede: COS 13+*

I Wonderbolts si allenano duramente, in modo da poter operare anche con la pioggia o la neve. Il Personaggio guadagna un bonus del 10% per le prove di Costituzione per resistere al Freddo. Il personaggio, se indossa abiti invernali o mantelli, può beneficiare soltanto di un +5% da questo talento. Egli inoltre ottiene un +5% alle prove di Stabilità.

*Requisiti potenziamento: Grado Avanzato.*

Il Bonus contro il freddo sale a +15%. Il Bonus alle Prove di Stabilità sale a +10%. Ottiene un +5% agli Shock Test (Gelo).

*Nota: Questo Talento sostituisce il talento Resistere alle Intemperie.*

### **Scia Tracciante: (10 pti)**

*Richiede: Riserva Arcana*

Il Personaggio, spendendo 10 Punti Magia, può rendere più consistente la propria scia per un round intero. La scia sarà visibile per circa un'ora, dopodiché si dissolverà nell'aria. Il colore in genere è basato su quello della criniera, ma è personalizzabile tramite semplici incanti.



## CAPITOLO 2 — EQUIPAGGIAMENTO E MERCANZIA





## Denaro e Ricchezze:

Durante le loro avventure, i personaggi possono accumulare ricchezze, trovare oggetti utili, migliorare quelli che possiedono e vender ciò che non usano. La valuta nei Regni Equestri sono i Bits, che si suddividono in monete d'oro, i Golden Bits (GB) e in monete di rame, chiamati Copper Bits (CB).

Un Copper Bits ha un valore notevolmente inferiore rispetto ad un Golden Bits, pari ad un ventesimo. Ovvero venti Copper Bits varranno un singolo Golden Bits.

L'equipaggiamento riportato in questa sezione, presenta il prezzo tipico tra i vari mercanti dei regni, tuttavia il prezzo potrebbe esser maggiore o minore a seconda dei casi, come la reperibilità dei materiali, l'effettivo utilizzo o tasse imposte dai regnanti.

Sta sempre al Master definire il prezzo di determinate merci e la loro reperibilità: ad esempio, durante le carestie, il cibo potrebbe arrivare a costare persino il triplo del suo prezzo base, mentre le armi aumentano di valore nei periodi di conflitto e viceversa.

## Scambi, baratti e gemme:

Nelle zone meno civilizzate o più povere, non sempre il denaro è la primaria fonte utilizzata nelle transizioni. Talvolta il semplice baratto potrebbe esser sfruttato per una maggiore convenienza, ma ciò spesso accade nelle zone di frontiera o nei villaggi più isolati. Le gemme sono spesso accettate al posto dei contanti, ma spesso esse non posseggono un elevato valore oppure certi mercanti preferiscono maneggiare solo monete d'oro e di rame.

## [Opzionale] Aumento del Costo Base:

Come spiegato precedentemente, i costi dei vari oggetti potrebbe aumentare in base a dove essi vengono acquisiti. Per rappresentare ciò, la seguente tabella mostra l'aumentare del prezzo di determinati oggetti in base alla zona d'acquisto. Nota il costo indica dei Bits generici e non specifici, in quanto si basano sul prezzo originale. Ad esempio un oggetto che costa 20 CB avrà un costo aumentato di 1d3 CB, mentre se costa 20 GB avrà un costo aumentato di 1d3 GB. Come sempre, non è detto che in ogni luogo abbiano ogni oggetto necessario o indicato, quindi sarebbe comodo creare una lista degli oggetti presenti nei vari negozi che i personaggi potrebbero frequentare, come ad esempio è difficile che in un villaggio sperduto siano reperibili delle armature pesanti. Alternativamente alcuni oggetti potrebbero costare di più in base alla loro disponibilità, come ad esempio il prezzo dei generi alimentari potrebbe aumentare notevolmente all'interno di una città se questa è sotto assedio.

	<b>Paesino</b>	<b>Villaggio</b>	<b>Città Piccola</b>	<b>Città Grande</b>	<b>Metropoli</b>
<b>Armi</b>	Non Reperibile	+1d3 Bits	+1d3 Bits	+1d6 Bits	+1d10 Bits
<b>Armature e Scudi</b>	Non Reperibile	+1d3 Bits	+1d6 Bits	+1d6 Bits	+1d10 Bits
<b>Generi Alimentari</b>	+1 Bit	+1 Bit	+1d3 Bits	+1d3 Bits	+1d3 Bits
<b>Equipaggiamento Arcano</b>	Non Reperibile	Non Reperibile	+1d6 Bits	+1d10 Bits	+1d10 Bits
<b>Equipaggiamento Vario</b>	+2 Bits	+2 Bits	+1d3 Bits	+1d6 Bits	+1d6 Bits
<b>Oggetti Alchemici</b>	Non Reperibile	+1d3 Bits	+1d6 Bits	+1d10 Bits	+1d10 Bits

## Armi da Corpo a Corpo

	Costo	Critico	Peso	Tipologia	Categoria	Regole Speciali
<b>Accetta Rinforzata</b>	6 GB	20%	1,5 kg	Tagliente	Una Mano	Ascia, Leggera
<b>Alabarda</b>	18 GB	24%	5 kg	T/P	Ad Asta	Fracassare, Portata
<b>Ascia a Due Mani</b>	26 GB	20%	3 kg	Tagliente	Due Mani	Ascia, FdP, Lento, Pesante, Spacca Scudi
<b>Ascia da Battaglia</b>	12 GB	21%	2,5 kg	Tagliente	Una Mano	Ascia, Spacca Scudi
<b>Bastone Rinforzato</b>	1 GB	21%	1,6 kg	Contundente	Ad Asta	Infligge solo 1d6+1 Danni
<b>Baionetta</b>	Variabile	23%	0,5 kg	Tagliente	Piccola	Piccolo, Infligge 1d3+2 danni
<b>Berdica</b>	15 GB	22%	3,5 kg	Tagliente	Ad Asta	Ascia, Portata, Spacca Scudi
<b>Falcione</b>	9 GB	22%	3 kg	Tagliente	Una Mano	
<b>Falcione Ad Asta</b>	13 GB	23%	4 kg	Tagliente	Ad Asta	Portata
<b>Flagello</b>	10 GB	23%	4,5 kg	Contundente	Due Mani	Fracassare, Lento
<b>Frusta</b>	6 GB	24%	1 kg	Tagliente	Una Mano	Infligge 1d3+1 Danni, Piccola, Sbilanciare, Veloce
<b>Gladio</b>	5 GB	22%	1,1 kg	Tagliente	Una Mano	Leggera
<b>Lancia</b>	22 CB	21%	2 kg	Perforante	Ad Asta	Contro Carica, Portata, <i>Infligge solo 1d6+1 Danni</i>
<b>Lancia Pesante</b>	20 GB	24%	5 kg	Perforante	Ad Asta	Anti Fanteria
<b>Macete</b>	6 GB	24%	1 kg	Tagliente	Una Mano	Leggero, Piccolo
<b>Martello a Due Mani</b>	35 GB	20%	4 kg	Contundente	Due Mani	FdP, Fracassare, Lento, Pesante
<b>Martello da Guerra</b>	15 GB	21%	3 kg	Contundente	Una Mano	Fracassare
<b>Mazza</b>	10 GB	23%	2 kg	Contundente	Una Mano	
<b>Mazzafrusto</b>	16 GB	22%	2,1 kg	Contundente	Una Mano	Fracassare, Oltre lo Scudo
<b>Mazzapicchio</b>	18 GB	21%	3 kg	Perforante	Ad Asta	Contro Carica, Portata
<b>Mazza Pesante</b>	14 GB	21%	4 kg	Contundente	Una Mano	Fracassare
<b>Mezza Lancia</b>	4 GB	23%	1,5 kg	Perforante	Una Mano	
<b>Picca</b>	16 GB	22%	2,5 kg	Perforante	Ad Asta	Contro Carica, Portata Estesa, Ingombrante
<b>Picco d'Arme</b>	14 GB	22%	2 kg	C/P		Perforare, Spacca Scudi
<b>Pugnale</b>	10 CB	23%	0,5 kg	T/P	Piccola	Leggero, Piccolo, Veloce
<b>Randello</b>	12 CB	22%	1,5 kg	Contundente	Una Mano	Stordente
<b>Roncone</b>	9 GB	24%	3,5 kg	Tagliente	Ad Asta	Portata, Roncone
<b>Sciabola</b>	11 GB	23%	2,1 kg	Tagliente	Una Mano	
<b>Stiletto</b>	12 CB	24%	0,5 kg	Perforante	Piccola	Leggero, Piccolo, Veloce
<b>Stocco</b>	13 GB	24%	1 kg	Perforante	Una Mano	Leggero, Maneggevole, Veloce
<b>Spada Bastarda</b>	26 GB	22%	2,5 kg	Tagliente	Variabile	*Maneggevole, Una Mano e Mezzo
<b>Spada Corta</b>	8 GB	21%	1 kg	Tagliente	Una Mano	Leggera, Maneggevole
<b>Spada Lunga</b>	12 GB	22%	2 kg	Tagliente	Una Mano	Maneggevole
<b>Spada a due Mani</b>	34 GB	22%	3 kg	Tagliente	Due Mani	Fuori dai Piedi, Lento, Pesante

Le Armi con due tipi di Danno, come ad esempio C/P, possono esser usate per infliggere uno dei due segnati, a scelta, in quanto l'arma può essere girata in un certo modo. Ad esempio il Picco d'Arme può essere usato per infliggere danni Contundenti o Perforanti se girato in modo da colpire con la parte appuntita. Le armi ad asta vengono impugnate con due mani, tranne le lance da cavaliere, che vengono impugnate con una mano solo a cavallo di eventuali cavalcature. Le armi ad asta non ottengono un bonus ai danni per esser impugnate con entrambe le mani.

### Danni delle armi per Categoria:

Piccola	Una Mano	Ad Asta	Due Mani
1d3+1	1d6+1	1d10+1	2d6+1

## Armi da Corpo a Corpo Esotiche

	Costo	Critico	Peso	Tipologia	Categoria	Regole Speciali
<b>Artiglio Rinforzato</b>	30 GB	23%	1 kg	Tagliente	Una Mano	Coppia, Esotico, Ricoprire
<b>Caestus</b>	22 GB	23%	1 kg	Contundente	Una Mano	Coppia, Esotico, Leggero, Ricoprire
<b>Khopesh</b>	45 GB	23%	1,7 kg	Tagliente	Una Mano	Esotico, Rapido
<b>Lama Crudele</b>	35 GB	24%	7 kg	Tagliente	Una Mano	Esotico, Richiede FOR 15
<b>Lama Crudele a Due Mani</b>	50 GB	22%	12 kg	Tagliente	Due Mani	Esotico, Fuori dai Piedi, Lento, Pesante, Richiede FOR 17
<b>Lama Notturna</b>	32 GB	23%	1,1 kg	T/P	Una Mano	Coppia, Esotico, Leggero, Rapido
<b>Scimitarra</b>	30 GB	24%	1,1 kg	Tagliente	Una Mano	Esotico, Leggero

Gli Artigli Rinforzati sono arme tipiche dei Grifoni, in quanto utilizzate per fruttare al meglio i loro artigli naturali. Il Caestus fu inventato dai Minotauri in tempi antichi, ed è tutt'oggi utilizzato dai loro atleti, gladiatori ed è l'arma Principale degli Juggernauts. Il Khopesh è una particolare lama ricurva usata dai Sabiti e dalle Zebre che vivono sotto il dominio Sabita mentre le Lame Notturme vennero inventate dai Pegasi della Notte. Le Lame Crudeli sono tipicamente forgiate dai Diamond Dog, e sono famose per il loro peso eccessivo ed il fatto che sembrano grosse mannaie. Tipica delle Saddle Arabia, la Scimitarra è una particolare lama ricurva con un solo filo.

## Regole Speciali delle Armi da Corpo a Corpo:

### Anti Fanteria:

L'arma infligge +1d6 Danni Extra durante una carica, se utilizzata stando in arcione su una creatura.

### Ascia:

Le armi con questa regola sottraggono 2 Punti Resistenza Extra contro Oggetti e Creature in legno.

### Contro Carica:

L'arma infligge +1d6 Danni Extra agli Attacchi di Opportunità effettuati contro creature in Carica, quando ci si trova di fronte ad esse. Il danno sale a +1d10 contro cavalcature o creature di Taglia Grande.

### Coppia:

Le armi con questa regola, sono solitamente vendute in coppia. Se si desidera comprarne solo una, il prezzo è ovviamente dimezzato.

### Esotico:

Quest'arma non è reperibile normalmente e può essere utilizzata solo acquistando un talento apposito, tranne che dagli appartenenti a determinate razze.

### Fracassare:

Le armi con questa regola considerano inferiore di 1 la RD fornita dalle Armature Pesanti. Sottraggono inoltre 2 Punti Resistenza extra quando colpiscono degli oggetti, tranne contro quelli che devono esser tagliati (esempio corde, cuoio, pelle indurita, etc) ed ottiene un +1 ai Danni inflitti per superarne la Durezza.

### Fuori dai Piedi (FdP):

Coloro che usano quest'arma talvolta rischiano di colpire accidentalmente coloro che li circondano. Nel caso un avversario riesca a schivare con successo un attacco portato con quest'arma, coloro che si trovano ai lati del portatore devono effettuare un Tiro di Schivare o esser colpiti. Determina casualmente chi rischia di essere colpito con un d100, ad esempio coloro che si trovano a destra verranno colpiti con un risultato di 50 o meno, mentre coloro a sinistra con 51 o più.

### Ingombrante:

Le armi con questa regola speciale non possono essere usate in corpo a corpo contro avversari nelle caselle adiacenti al possessore (ovvero entro 1,5 metri). Egli può colpire solo frontalmente o nelle due caselle adiacenti a quella frontale e se desidera attaccare avversari che sono ai suoi fianchi, dovrà utilizzare un'azione di movimento per rivolgersi verso di loro, senza causare attacchi d'opportunità.

### Leggera:

Quando l'arma è usata per combattere con due armi, riduce la propria penalità in base alla tabella apposita. Le armi inoltre riducono di 1 i danni base inflitti dall'arma. (es: l'arma infligge solo 1d6 danni invece che 1d6+1). Le Armi da Tiro o da Lancio con questa regola, infliggono danno solo entro un incremento di gittata.

### Lento:

Gli attacchi con quest'arma sono risolti con un Rallentamento d'Iniziativa di 4. In caso di un Pareggio d'Iniziativa, l'attacco viene risolto per ultimo.

### Maneggevole:

Un'arma con questa regola garantisce un +1 ai tiri per Parare ed un +1 al Tiro per Colpire quando si effettuano Contrattacchi contro qualunque arma da mischia che non sia a Due Mani (le Spade Bastarde contano come ad una mano).

### Oltre lo Scudo:

Le armi dotate di questa regola speciale riducono di 2 (minimo 1) il Bonus Parata fornito dagli Scudi.

### Perforare:

L'arma considera le RD fornite da Armature Pesanti inferiore di 1.

### Pesante:

Tutte le Armi dotate di questa regola richiedono un punteggio di Forza pari a 14 per essere maneggiate correttamente, in caso contrario si subirà un -4 al tiro per colpire, parare ed ai danni.

**Piccola:**

Le armi con questa regola non possono parare attacchi di Armi ad Asta o a Due Mani. Se s'impugnano due Armi Piccole è possibile parare tali attacchi, subendo comunque un -2 alla parata e subendo 2 Danni Diretti non letali per ogni parata effettuata con successo. Impugnare un'arma piccola assieme ad un'arma ad una mano priva della regola o uno scudo medio permette di parare normalmente.

**Portata:**

Le armi con questa regola aumentano di 1,5 metri la Portata Base della creatura che le impugna.  
(Le creature di taglia Media hanno una Portata Base di 1,5 metri)

**Portata Estesa:**

Funziona come la regola Portata, tranne che ne aumenta la Portata Base di 3 metri.

**Rapido:**

Durante un Pareggio d'Iniziativa, utilizzare un'arma con questa regola permette di attaccare per primi tranne contro armi con la stessa regola o Veloci. Gli Attacchi effettuati con un'arma con questa regola, inoltre, permettono di colpire anche se il difensore ottiene un risultato uguale al Tiro per Colpire dell'attaccante quando tenta di Schivare.

**Ricoprire:**

Quest'arma è disegnata appositamente per ricoprire la mano del possessore. Coloro che utilizzano questi guanti, sono considerati avere le mani libere, anche se i danni inflitti dai loro Attacchi Senz'Armi sono considerati Danni Letali ed infliggono 1d3+3 Danni Base invece che 1d3+1, a cui vengono normalmente sommati eventuali Bonus di Forza, Materiali e così via. È possibile usufruire della focalizzazione in queste armi nei talenti e mosse di lotta che richiedono un Tiro per Colpire Senz'Armi, come ad esempio il Talento Balzo o le prove di Lotta per Trattenere un Avversario, anche se il giocatore deve dichiarare sempre che intende utilizzare tali talenti o mosse. È possibile impugnare un arco o reggere una balestra se la mano è ricoperta da un artiglio ma non è possibile incoccare delle frecce.

**Roncone:**

Un Roncone Infligge solo 1d6+1 danni, tuttavia l'arma viene anche utilizzata al posto del Tiro per Colpire Senz'Armi necessario per Buttare a Terra eventuali creature in sella a cavalcature ed ottengono un +4 alla Prova Contrapposta.

**Sbilanciare:**

L'arma può essere utilizzata per effettuare delle prove di Lotta per Sbilanciare un singolo avversario della stessa taglia o inferiore entro 3 metri.

**Stordente:**

La percentuale di Critico di quest'arma è considerato maggiore di +10% contro creature della stessa taglia o inferiore, tuttavia in caso di Critico, l'arma Stordirà automaticamente il proprio avversario, invece che infliggere i danni extra. È possibile rinunciare a questa regola se si desidera semplicemente percuotere i propri avversari, senza ottenere un bonus al critico. Non ha effetto su coloro che indossano elmi o creature di taglia superiore.

**Spacca Scudi:**

Le armi con questa regola sottraggono 2 Punti Resistenza Extra agli Scudi e ad altri oggetti in Legno. Anche se non riescono a superare la durezza di uno Scudo, ne sottraggono comunque 1 Punto Resistenza.

**Veloce:**

Durante un Pareggio d'Iniziativa, utilizzare un'arma con questa regola permette di attaccare per primi tranne contro armi con la stessa regola. Gli Attacchi effettuati con un'arma con questa regola, inoltre, permettono di colpire anche se il difensore ottiene un risultato uguale al Tiro per Colpire dell'attaccante quando tenta di Parare tranne nel caso il difensore possieda uno scudo Medio o più grande.

**Una Mano e Mezzo:**

Le armi con questa regola possono essere utilizzate sia come Armi ad una Mano che infligge 1d6+1 danni, o a Due Mani che infligge 1d10+1 danni. Se usata a Due Mani riduce l'iniziativa di un punto ma viene comunque considerata ad una mano. Richiede un valore di Forza pari a 12 o più per essere maneggiata correttamente. Se utilizzata con un qualsiasi scudo (tranne un Brocchiere), il possessore subisce una penalità di -1 al Tiro per Colpire.  
Nota che la Spada Bastarda ottiene la regola Maneggevole solo quando viene utilizzata a Due Mani.

## Armi da Tiro

	Costo	Danno	Critico	Peso	Gittata	Tipologia	Regole Speciali
Arco Corto	8 GB	1d6+4	23%	1 kg	15 m	Perforante	Tendere l'Arco
Arco	20 GB	1d10+3	24%	1,5 kg	20 m	Perforante	Perforare, Tendere l'Arco
Arco Lungo	30 GB	1d10+5	24%	2,1 kg	30 m	Perforante	Tendere l'Arco, Trapassare
Balestra	20 GB	1d6+4	23%	2 kg	20 m	Perforante	Perforare
Balestra Pesante	40 GB	1d10+6	24%	3,8 kg	25 m	Perforante	Ricarica Lenta, Trapassare
Fionda	3 CB	1d3+1	24%	-	6 m	Contundente	Piccolo
Frombola	12 CB	1d6+2	25%	-	12 m	Contundente	Fracassare, Piccolo
Arco Composito	+10 GB	+2	+3%	+1 kg	+3 m	Perforante	Composito

## Armi da Tiro Esotiche

Queste particolari armi sono spesso costruite dagli artigiani od inventori rinomati e difficilmente sono reperibili al di fuori delle gilde presenti nelle grandi città.

	Costo	Danno	Critico	Peso	Gittata	Tipologia	Regole Speciali
Balestrino	35 GB	1d3+3	24%	1,1 kg	6 m	Perforante	Leggero, Piccolo, Perforare, Rapido
Balestra Rapida	70 GB	1d6+6	20%	4 kg	28 m	Perforante	Raro, Ricarica Rapida, Trapassare

## Armi da Lancio

	Costo	Danno	Critico	Peso	Gittata	Tipologia	Regole Speciali
Ascia da Lancio	3 GB	1d3+3	25%	1,1 kg	4,5 m	Tagliente	Pesante, Scagliare, Spacca Scudi
Giavellotto	5 GB	1d6+2	24%	1 kg	9 m	Perforante	Perforare, Scagliare
Pugnale da Lancio	13 CB	1d3+2	25%	0,3 kg	4,5 m	Perforante	Piccolo, Scagliare

## Munizioni

	Peso	Costo	Faretra
10 Dardi	0,5 kg	5 GB	8 CB
10 Dardi in Acciaio	0,6 kg	7 GB	8 CB
20 Dardi	1 kg	8 GB	12 CB
10 Frecce	0,1 kg	2 GB	10 CB
10 Frecce con Punta in Acciaio	0,2 kg	4 GB	10 CB
20 Frecce	0,2 kg	4 GB	15 CB
5 Proiettili in Piombo	0,5 kg	4 GB	-
10 Proiettili in Piombo	1 kg	8 GB	-

Quando si desidera recuperare una freccia scagliata, c'è una possibilità del 45% che sia inutilizzabile o che sia andata perduta. I Dardi di Balestra hanno una probabilità del 35% di essere inutilizzabili, mentre i proiettili per le frombole sono inutilizzabili con una probabilità del 35%.

Dardi e Frecce con punta in Acciaio aumentano di +1 i Danni inflitti e dell'1% la probabilità di Critico, oltre a ridurre del 5% la probabilità che siano inutilizzabili.

## **Regole Speciali delle Armi da Tiro e da Lancio:**

Tutte le Armi da Tiro ignorano le regole speciali delle armature entro metà della loro gittata base.

Esempio: Un'armatura ad Anelli non offre alcun bonus alla RD contro un Arco (che infligge danni perforanti), se chi indossa l'armatura si trova entro 10 metri dal tiratore.

### **Balestrino:**

Versione ridotta della normale Balestra, tale oggetto può essere impugnato con una mano sola, permettendo ai più arditi di utilizzarne due contemporaneamente. In tale caso, tuttavia, il personaggio quando decide di effettuare dei Tiri per Colpire è considerato Combattere con Due Armi, subendo le penalità del caso o ottenendo benefici da eventuali talenti. Ricaricare il Balestrino richiede una sola azione ed avere almeno una mano libera.

### **Balestra Rapida:**

L'invenzione della Balestra Rapida risale a circa duecento anni fa, durante la Guerra delle Sorelle da un rinomato inventore di Canterlot. Tuttavia a quei tempi il progetto sembrò troppo strano e complicato da venir considerato di qualche utilizzo, e scartato. Solo ultimamente il progetto è stato ritrovato e realizzato, dando prova della sua vera utilità.

La Balestra Rapida combina una maggiore precisione con la possibilità di ricaricare velocemente il colpo.

La balestra è sempre considerata di Buona Fattura e ricaricarla richiede una sola azione. Non si può agganciare una baionetta, in quanto interferirebbe con il meccanismo di ricarica, rendendolo più difficile.

### **Composito:**

Gli Archi con questa regola aumentano di 1 il valore di Forza minimo richiesto dalla regola Tendere l'Arco.

Le frecce sottraggono 1 Punto Resistenza Extra agli oggetti o creature in Legno.

### **Perforare:**

L'arma considera le RD avversarie inferiori di 1, quando colpisce entro il doppio della sua gittata.

Le frecce e quadrelli sottraggono 1 Punto Resistenza Extra agli oggetti o creature in Metallo.

### **Pesante:**

L'Ascia da Lancio ha un certo peso e non sempre è facile scagliarla con la giusta forza. Per questo motivo, richiede un punteggio di Forza pari a 12 per essere utilizzata correttamente.

### **Raro:**

Tale oggetto è difficile da reperire, se non da artigiani specializzati.

### **Ricarica Lenta:**

Il particolare meccanismo di ricarica delle balestre richiede due azioni per ricaricarle.

### **Ricarica Rapida:**

Ricaricare quest'arma richiede una sola azione, invece che due.

### **Scagliare:**

Le armi con questa regola possono aggiungere il bonus di Forza del possessore ai danni e possono essere lanciate solo entro il doppio della loro gittata, nel qual caso ottengono solo un +1 ai Danni dovuti alla Forza e subiscono un -1 al Tiro per Colpire.

### **Sfera Lacerante:**

Questa sfera venne creata anticamente dai Diamond Dogs, spesso utilizzata in luoghi ristretti per massimizzarne la potenzialità. Queste sfere quando colpiscono una superficie dura, esplodono, frantumandosi e scagliando in ogni direzione dei minuscoli frammenti di metallo affilati. Coloro che si trovano adiacenti al punto d'impatto entro 1,5 metri, subiscono 1 Danno Diretto Tagliente se indossano Vestiti, Armature Leggere, Minimali o hanno una Riduzione del Danno naturale pari o inferiore a 3, inoltre essi sanguineranno per 1d3+1 round. In caso di critico i round salgono a 2d3+1 ed il danno viene raddoppiato. Coloro che indossano Armature Pesanti o Medie in metallo non subiscono alcun effetto tranne in caso di Critico, anche se subiscono solo 1 Danno Tagliente e sanguineranno per 1d3 round.

### **Tendere l'Arco:**

Gli Archi in genere richiedono un valore minimo di Forza per esser utilizzati correttamente, pari a 12 più 1 per ogni categoria di Arco, sopra l'Arco Corto (es: l'Arco Lungo richiede For 14)

### **Trapassare:**

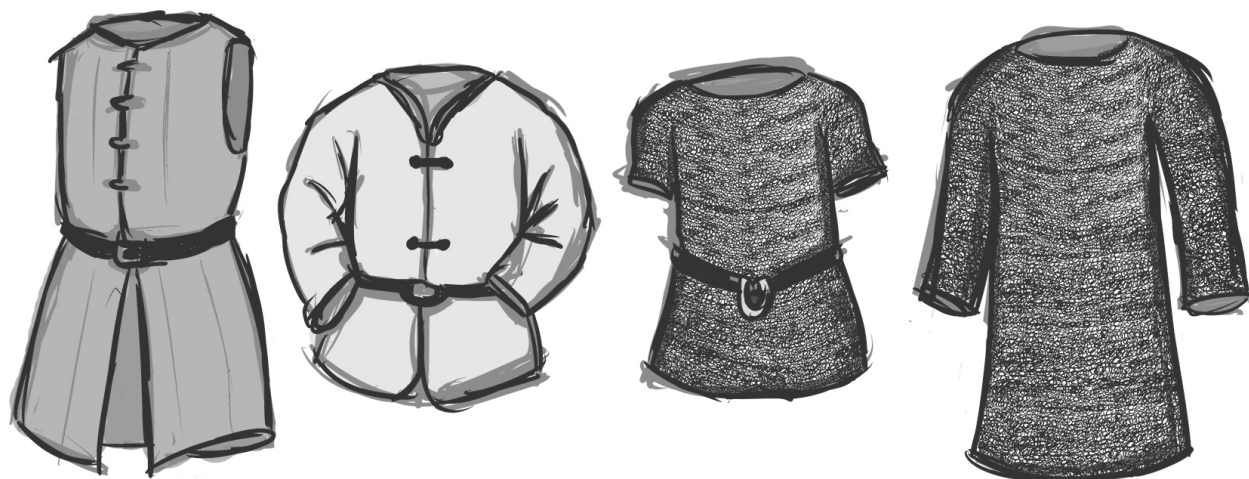
La Riduzione del Danno garantita dalle Armature viene ignorata entro la gittata base. Entro il doppio della gittata essa viene considerata dimezzata ed al triplo è normalmente concessa.

## Armature

	Costo	Peso	Genere	Malus	Massimale Schivata	Regole Speciali
<b>Armatura Imbottita</b>	14 CB	5 kg	Leggera	-8%	Nessuno	Imbottita
<b>Gambesone</b>	20 CB	6 kg	Leggera	-7%	Nessuno	Imbottita
<b>Armatura di Cuoio</b>	25 CB	7 kg	Leggera	-5%	Nessuno	
<b>Giacco di Maglia</b>	15 GB	10 kg	Leggera	-10%	Nessuno	Ad Anelli
<b>Corazza di Pelle</b>	20 GB	10 kg	Media	-9%	+6	Imbottita
<b>Usbergo</b>	37 GB	17 kg	Media	-17%	+6	Ad Anelli
<b>Corazza di Scaglie</b>	30 GB	13 kg	Media	-11%	+6	A Scaglie
<b>Corazza a Strisce</b>	55 GB	21 kg	Pesante	-18%	+4	Rinforzata
<b>Corazza di Bande</b>	75 GB	16 kg	Pesante	-16%	+4	
<b>Corazza di Piastre</b>	100 GB	18 kg	Pesante	-17%	+4	Rinforzata
<b>Corazza del Sole Bianco</b>	160 GB	16 kg	Pesante	-16%	+5	Rinforzata, Scanalatura
<b>Corazza della Rocca del Lamento</b>	160 GB	17 kg	Pesante	-18%	+5	Rinforzata, Scanalatura
<b>Corpetto di Cuoio</b>	30 CB	0,5 kg	Veste	-1%	Nessuno	Corpetto
<b>Pettorale in Metallo</b>	5 GB	2,1 kg	Leggera	-4%	Nessuno	Pettorale
<b>Armatura Mista</b>	Variabile	Variabile	Variabile	Variabile	Variabile	Armatura Mista

## Scudi

	Costo	Bonus Parata	Peso	Regole Speciali
<b>Brocchiere</b>	2 GB	+1	1,5 kg	-
<b>Pavese</b>	30 GB	-	5 kg	Pavese
<b>Scudo Piccolo</b>	8 GB	+2	2,2 kg	Copertura
<b>Scudo Medio</b>	12 GB	+3	3,6 kg	Copertura
<b>Scudo Grande</b>	20 GB	+4	5 kg	Copertura
<b>Scudo in Ferro</b>	+5 GB	-	+2 kg	-
<b>Scudo in Legnoferro</b>	+15 GB	-	+1,5 kg	-
<b>Scudo in Acciaio</b>	+7 GB	-	+1 kg	-



*Gambesone, Armatura imbottita, Giacco di Maglia, Usbergo*



## Regole Generali delle Armature:

### Categoria d'Armatura e valore di RD:

Le Armature Leggere offrono sempre una Riduzione del Danno pari a 2. Le Armature Medie pari a 3 mentre quelle pesanti 4.

### Competenza nelle Armature:

Indossare un'armatura in cui non si è competenti, infligge una penalità di -2 al Tiro per Colpire e Parare, mentre infligge un -2 a Schivare, per Categoria dell'Armatura (esempio: -6 a Schivare con Armature Pesanti).

### Ingombro:

Le Armature Medie riducono di 1,5 metri il movimento del personaggio ed impongono un -1 ai Tiri per Colpire ed a Parare, mentre quelle Pesanti, riducono di 3 metri il movimento ed impongono una penalità di -2 ai Tiri per Colpire e Parare.

Indossare alcune armature limita il massimale del tiro per Schivare che un personaggio può avere, come elencato nella tabella.

### Penalità alle Abilità:

Le armature tendono a limitare i movimenti di coloro che le indossano ed impongono una penalità alle prove di Destrezza di Mano, Intrattenere (Abilità di Destrezza), Muoversi Furtivamente, Nascondersi, Nuotare, Saltare e Scalare. Tale Malus viene anche applicato alle Prove di Destrezza che un personaggio deve effettuare. Quando s'indossano due armature, si utilizza sempre e solo la penalità peggiore tra le due. Ad esempio, indossando un'Armatura di Cuoio (-5%) ed una Cotta di Maglia (-12%) imporrà sempre e solo una penalità di -12%. Se la penalità peggiore dovesse venir ridotta rispetto l'altra si userà sempre e comunque quella peggiore. Ad esempio se nel caso che la penalità della Cotta di Maglia diventi -4%, si utilizzerà il -5% di quella di Cuoio. Il Malus a Nuotare viene raddoppiato quando si usano armature di metallo.

### Indossare due Armature:

Le Armature Leggere possono essere indossate assieme ad altre armature, tuttavia esse offriranno solamente un +1 alla RD dell'altra armatura. Il Corpetto di Cuoio può essere solo indossato sopra dei vestiti, mentre il Pettorale di Metallo può essere indossato anche sopra Armature Leggere o Medie, ma non possono essere usati entrambi.

### Scudi:

Gli scudi forniscono un bonus a Parare solo contro attacchi portati da armi da Corpo a Corpo e permettono di parare normalmente attacchi a distanza, contro la quale forniscono un certo valore di copertura in base alla loro dimensione.

Gli scudi piccoli forniscono una Copertura del 25%, quelli Medi del 50% mentre quelli Grandi del 75%.

### Armature Naturali ed Armature Artificiali:

Nel caso una creatura che abbia un valore di Riduzione del Danno derivato da Armatura Naturale, e decidesse di utilizzare un'armatura come quelle elencate qui sopra, si applica la stessa regola delle armature sovrapposte: tra le due si utilizza il valore di RD più alto, mentre la secondaria fornisce solo un +1 al totale.

### Esempio:

*una creatura con RD naturale di 2 che indossi un'armatura Media (RD 3) avrà solamente una RD totale di 4 (3+1=4) in quanto la RD inferiore viene considerata solo come possedere un valore di 1.*

## Regole Speciali delle Armature e Scudi:

### Ad Anelli:

Le armi o armi naturali con la regola speciale Piccolo che infliggono danno Perforante o Tagliente, possono solo infliggere Danno Minimo contro coloro che indossano armature con questa regola. Ad esempio un pugnale invece che infliggere 1d3+1 danni, ne infliggerà solo 2, tranne in caso di Critico. Nota che questo si applica prima che il danno venga ulteriormente ridotto dalla RD dell'armatura. Contro altri tipi di Armi Perforanti o Taglienti, invece, la RD fornita dall'armatura è considerata maggiore di 1 punto. Nota che in genere dev'essere specificato verso quale tipologia di danno l'armatura concede un +1 alla RD non ad entrambi.

### Armatura Mista:

Le armature miste sono il risultato di un tentativo di personalizzare un'armatura più secondo i gusti personali o determinati utilizzi. Queste armature in genere vengono assemblate con pezzi prelevati da altre armature, talvolta per mancanza di pezzi di ricambio o per necessità. Un'armatura mista in genere presenta un'armatura base, ad esempio un Giaco di Maglia a cui vengono applicate delle maniche imbottite di un Gambesone ed i cosciali di una Corazza di Pelle. Per semplicità in genere il tipo d'armatura base determina la categoria d'armatura, la RD fornita, il massimale alla schivata e così via. Le armature miste possono possedere una regola speciale derivata dal tipo d'armatura originaria, che può esser comunque modificato in base ai pezzi rimossi o aggiunti. Essendo comunque un'amalgama di vari pezzi, esse non ottengono alcun beneficio dall'essere di buona fattura, ma possono esser normalmente rinforzate.

Non è possibile indossare un'altra armatura quando si utilizza un'armatura mista, ma quest'ultima può esser smontata e implementata in essa, garantendone il +1 alla RD, anche se alla fine il personaggio avrà solamente un'armatura Primaria. Consulta la sezione per la creazione degli oggetti per maggiori dettagli.

### Copertura:

Lo Scudo oltre a proteggere dai colpi in arrivo, garantisce una certa protezione contro le frecce ed i quadrelli. Il personaggio ottiene una Copertura del 25% con uno Scudo Piccolo, 50% con uno Medio e 75% con uno Grande, contro attacchi da parte di Armi da Lancio e da Tiro, rivolte nella direzione in cui impugna lo scudo.

### Corpetto:

I corpetti, da come suggerisce il nome, sono semplici protezioni generalmente in pelle, cuoio o altri semplici materiali la cui protezione fornita è minima, comparata alle altre armature. Un Corpetto concede solo un +1 alla RD di colui che lo indossa e può esser indossato sopra dei normali vestiti ma se indossato assieme ad altre armature non minimali, la sua RD non viene sommata. La RD fornita dal corpetto si può comunque sommare ad eventuali RDN possedute dal personaggio. Viene considerata come un'Armatura Leggera per quanto riguarda i talenti, capacità o effetti che ignorano le RD fornite da armature leggere.

### Imbottita/Scaglie:

Le armi o armi naturali con la regola speciale Piccolo che infliggono danno Contundente, possono solo infliggere Danno Minimo contro coloro che indossano armature con questa regola, tranne in caso di Critico.

Nota che questo si applica prima che il danno venga ulteriormente ridotto dalla RD dell'armatura.

Contro altri tipi di Armi Contendenti, invece, la RD fornita dall'armatura è considerata maggiore di 1 punto.

### Pavese:

Tipico del Regno del Sud, questo particolare scudo viene utilizzato per fornire una copertura contro i tiratori avversari.

Il Pavese è una sorta di grosso scudo, generalmente dalla forma rettangolare con una parte centrale rinforzata (e dove è solita esservi una punta), che viene posizionato di fronte ad un tiratore e che viene utilizzato come copertura mentre quest'ultimo ricarica l'arma, solitamente una balestra. Fintanto che un personaggio si trova dietro un Pavese, beneficia di una Copertura del 50% contro gli attacchi che arrivano dalla direzione opposta, mentre quando è rannicchiato la percentuale sale a 75%. Questo valore è utilizzato solo contro gli attacchi a distanza, che siano provenienti da armi da tiro, da lancio o magie relative. Ovviamente sarà il pavese a venir considerato colpito, invece che il personaggio, con le conseguenze del caso. In Corpo a corpo, la copertura scende a 25%, ma solo contro avversari opposti allo scudo.

Un pavese normale è fatto in legno. Può essere rinforzato. Un pavese in metallo costa (e pesa) il doppio.

**Pettorale:**

I pettorali sono simili di concezione ai corpetti tranne per il fatto che sono fatti in metallo. I pettorali di metallo seguono le stesse regole dei corpetti, anche se sono Armature Leggere e non vesti.

**Rinforzata:**

Le armi o armi naturali con la regola speciale Piccolo infliggono Danno Minimo contro coloro che indossano armature con questa regola, tranne in caso di Critico.

Nota che questo si applica prima che il danno venga ulteriormente ridotto dalla RD dell'armatura.

Al momento della creazione dell'armatura è possibile scegliere contro quale tipo di danno essa otterrà un +1 alla RD, tra Tagliente o Contundente.

**Scanalatura:**

Questa particolare tecnica di forgiatura è utilizzata solamente dai migliori corazzieri del regno del Sud e dell'Est. La forma e la costruzione dell'armatura permette di deflettere con maggior efficacia i colpi in arrivo.

I colpi inferti da armi ad una mano contro un'armatura con tale regola, considerano inferiore del 5% il loro valore di Critico. Le armature dotate di Scanalatura sono considerate automaticamente Rinforzate e non possono esser rinforzate ulteriormente.



## Guanti d'Arme

I guanti d'Arme sono creati con lo scopo specifico di proteggere le mani di coloro che li indossano. In genere un guanto d'arme può esser considerato parte di un'armatura, in quel caso, bisogna esser competenti nella medesima.

I Guanti d'Arme in Metallo garantiscono una probabilità del 50% di impedire che il possessore venga disarmato, subendo tuttavia un malus di -10% alle prove di Artigianato (Arte), Destrezza di Mano, Maneggiare Congegni e Scassinare, o simili abilità che richiedano l'uso delle dita.

I Guanti d'Arme rinforzati invece rendono impossibile il disarmo dell'arma, ma impediscono anche di muovere le dita della mano correttamente, quindi il possessore non potrà effettuare prove di Maneggiare Congegni, Scassinare o qualunque altra prova che richieda l'uso delle dita. Il prezzo indicato è del singolo Guanto.

Il possessore del Guanto in metallo, può aprire comunque la mano e lasciar cadere l'arma, come azione gratuita, mentre con dei Guanti Rinforzati l'azione provoca attacchi di opportunità. Guanti d'Arme di Buona Fattura in genere sono creati utilizzando le misure specifiche della mano dell'utilizzatore, rendendoli più pratici nell'uso.

<b>Guanto d'Arme in Cuoio</b>	5 GB	0,2 kg	Armatura Leggera
<b>Guanto d'Arme in Metallo</b>	10 GB	0,5 kg	Armatura Media
<b>Guanto d'Arme Rinforzato</b>	15 GB	0,8 kg	Armatura Pesante

## Elmi

Gli elmi hanno il preciso scopo di coprire e proteggere la testa di coloro che li indossano. Nonostante gli elmi più grossi possano risultare pesanti e limitino la visuale dell'indossatore, tali scomodità sono un prezzo accettabile se l'elmo può salvare da un colpo alla testa che risulterebbe invece fatale.

Quando un elmo viene indossato, ogni danno che il possessore riceverebbe alla testa, viene ridotto dalla RD fornita dall'elmo, inoltre potrebbe evitare che debbano venir effettuati degli Shock Test per restare storditi o ridurne altri particolarmente dannosi in colpi più leggeri. Consulta la sezione dei colpi alla testa per maggiori dettagli.

Gli elmi possono essere rinforzati per aumentarne la RD, mentre il peso aumenta solo di 0,1 kg.

	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>RD</b>	<b>Tipologia</b>	<b>Penalità</b>
<b>Leggero</b>	8 CB	0,5 kg	2	Armatura Leggera	-5% Osservare e Cercare*
<b>Misto</b>	6 GB	1 kg	3	Armatura Media	-5% Ascoltare, Osservare e Cercare*
<b>In Metallo</b>	9 GB	1,5 kg	4	Armatura Pesante	-10% Ascoltare, -15% Osservare e Cercare*

*\* la penalità ad ascoltare si applica se l'elmo copre le orecchie, mentre ad Osservare e Cercare si applica se l'elmo è chiuso*

## Modifiche per Elmi

	Costo	Peso	RD
<b>Celata</b>	+ $\frac{1}{4}$ del Costo Base	Invariato	-
<b>Decorazioni</b>	2 - 25 GB	Variabile	-
<b>Rinforzo</b>	+ $\frac{1}{2}$ del Costo Base	+0,2 kg	+1
<b>Volto Scoperto</b>	- $\frac{1}{4}$ del Costo Base	-0,2 kg	-1

### **Celata:**

La Celata permette di poter sollevare la parte frontale dell'elmo, mantenendo il resto sul capo. Tale miglioria risulta comoda per guardarsi attorno, ma rende vulnerabile il viso. Quando la Celata è alzata, le penalità a Cercare e Osservare vengono ridotte del 5%, tuttavia l'elmo è considerato essere a Viso Scoperto, riducendo momentaneamente la RD fornita di 1.

### **Decorazioni:**

Le decorazioni particolari o vistose vengono utilizzate fin dai tempi antichi per indicare uno status importante nella gerarchia militare o semplicemente per intimorire il nemico. Esse possono offrire un bonus variabile da +2% a +10% alle prove di Autorità o Intimidire. La decorazione deve comunque esser comprensibile all'osservatore, altrimenti si rischia di sembrar d'indossare un elmo bislacco.

### **Rinforzo:**

Un elmo può essere rinforzato per aumentare la protezione fornita dallo stesso.

### **Volto Scoperto:**

Tale modifica permette di evitare le penalità a Cercare e Osservare, tuttavia si rende il viso vulnerabile a colpi, riducendo quindi la RD fornita di 1.

## Armature Cerimoniali, Gladiatorie e Minimali

Alcune Armature vengono create più che altro per determinati eventi o festività, oppure sono create in modo da fornire una minima parvenza di protezione, in vantaggio di una maggiore Agilità o per il semplice gusto personale del possessore. Queste Armature hanno una Riduzione del Danno inferiore rispetto le loro controparti normali, e non dovrebbero esser prese in seria considerazione dai personaggi più portati al combattimento.



Generalmente tali armature vengono basate sulle loro controparti integre, come ad esempio un'Armatura Minimale in Cuoio o un'Armatura Minimale di Piastre, quindi il loro peso e le penalità che esse impongono saranno sicuramente inferiori. A causa di ciò, non è possibile ridurre ulteriormente il peso, né le penalità alle abilità e prove di destrezza, ma possono esser fatte di materiali particolari.

Le armature che non coprono almeno il 50% di ogni locazione (testa esclusa), vengono considerate minimali. Anche le armature che non forniscono un'adeguata protezione per il torso, vengono considerate minimali.

	Costo	Peso	RD	Malus	Massimale Schivata	Regole Speciali
Leggera	-¾	-¾	0	-4%	Nessuno	Minimale
Media	-½	-½	1	-5%	+10	Minimale
Pesante	-¼	-½	2	-7%	+6	Minimale

### Regole Speciali:

#### Minimale:

Questo tipo di armatura non offre una seria protezione in combattimento. Benché potrebbe bloccare fortuitamente alcuni colpi in arrivo, i combattenti più esperti potrebbero tranquillamente colpire le parti scoperte senza troppe difficoltà, rendendo del tutto inutili tali armature. Le Armature Minimali non offrono alcuna RD in caso di Colpo Critico.



## Armi Improvviste

	Costo	Danno	Critico	Peso	Tipologia	Genere	Regole Speciali
<b>Accetta</b>	10 CB	1d3+2	18%	1 kg	Tagliente	Una Mano	+1 Danni agli oggetti in Legno
<b>Bastone Lungo</b>	10 CB	1d6	18%	0,6 kg	Contundente	Ad Asta	Fragile
<b>Boccale</b>	5 CB	1d3	15%	-	Contundente	Piccolo	Fragile, Improprio, Leggero, Piccolo
<b>Coltello</b>	4 CB	1d3	15%	-	Tagliente	Piccolo	Leggero, Piccolo, Veloce
<b>Falce</b>	14 CB	1d10	22%	4 kg	Tagliente	Ad Asta	Improprio, Lento
<b>Falcetto</b>	5 CB	1d3	15%	0,8 kg	Tagliente	Piccolo	Leggero, Fragile, Piccolo
<b>Forcone</b>	7 CB	1d6+1	18%	2 kg	Perforante	Ad Asta	Improprio
<b>Grosso Ramo</b>	-	1d6+1	20%	Variabile	Contundente	Variabile	Improprio
<b>Padella di Ghisa</b>	12 CB	1d6	24%	2 kg	Contundente	Una Mano	Improprio
<b>Raschiafulmini</b>	-	1d6+1	20%	2 kg	Perforante	Ad Asta	Folgorare, Improprio
<b>Sasso</b>	-	Variabile	17%	Variabile	Contundente	Variabile	Improprio
<b>Sedia</b>	-	1d3+3	15%	2 kg	Contundente	Due Mani	Fragile, Impropria
<b>Torcia</b>	2 CB	1d3	16%	0,5 kg	Contundente	Una Mano	Fragile, Impropria
<b>Vanga/Badile</b>	5 CB	1d3	15%	1 kg	Contundente	Ad Asta	Impropria
<b>Zappa</b>	4 CB	1d6	15%	1,5 kg	Perforante	Ad Asta	Impropria

*Nota: Una Torcia Accesa Infligge 1d3+1 Danni da Fuoco Extra*

### Regole Speciali:

#### Folgorare:

Un Raschiafulmini elettrificato infligge 1d6+3 danni da elettricità contro qualunque cosa che tocca, a prescindere che il tocco venga parato o meno. Contro oggetti in metallo o avversari che indossano armature in metallo, il danno aumenta a 1d10+4 e ne ignora la RD fornita. Quando è elettrificato, la probabilità di critico aumenta a 45%, e se viene ottenuto, la vittima viene stordita per 1 round. Se la vittima non supera una prova difficile di Costituzione, i round aumentano a 1d6+3 e se ottiene un risultato di 80 o più, essa sviene. Una volta che la scarica è stata rilasciata, il Raschiafulmini infligge danno normale e non causa più folgorazioni. Un Raschiafulmini elettrificato deve essere maneggiato con guanti appositi, altrimenti la scarica elettrica colpirà automaticamente coloro che tentano di impugnarla.

#### Fragile:

c'è una probabilità del 40% che l'oggetto si rompa dopo ogni utilizzo. I tentativi di Spezzare aumentano di 2 i Punti Resistenza che sottraggono contro armi Fragili.

#### Improprio:

Utilizzare Armi con questa regola, impone sempre una penalità di -1 al Tiro per Colpire e non ci si può specializzare in esse.

#### Sbilanciato:

Un'arma con questa regola soffre di una penalità di -1 al Tiro Per Colpire e non può ottenere la regola Maneggevole.

## Equipaggiamento Arcano:

	Costo	Peso	Proprietà
<b>Bacchetta Arcana</b>	Variabile	Variabile	Canalizza e facilita l'uso di certi incantesimi
<b>Bastone del Mago</b>	Variabile	Variabile	Contiene un Cristallo Arcano sulla sommità
<b>Cristallo Arcano Minore (Scarico)</b>	10 GB	0,2 kg	Contiene fino a 5 Punti Magia
<b>Cristallo Arcano Inferiore (Scarico)</b>	20 GB	0,4 kg	Contiene fino a 10 Punti Magia
<b>Cristallo Arcano (Scarico)</b>	50 GB	0,8 kg	Contiene fino a 15 Punti Magia
<b>Cristallo Arcano Superiore (Scarico)</b>	150 GB	2,9 kg	Contiene fino a 25 Punti Magia
<b>Cristallo Arcano Puro (Scarico)</b>	300 GB	4,7 kg	Contiene fino a 40 Punti Magia
<b>Focus</b>	20+ GB	Variabile	Riduce il rischio di Fallimento d'Incantesimo
<b>Pergamena Arcana (Vuota)</b>	3 GB	0,1 kg	Utilizzata per creare Pergamene Incantate
<b>Polvere dei Sogni</b>	??	0,1 kg	Una misteriosa polvere verdastra
<b>Tomo di Nozioni Arcane (x)</b>	15 GB	0,7 kg	Contiene il necessario per gli studi di un Mago
<b>Tomo Personale</b>	10 GB	0,7 kg	Contiene appunti e incantesimi trascritti

### Bacchetta Magica:

Consulta la sezione relativa alla magia per ulteriori informazioni. Le bacchette entrano in conflitto con i Bastoni Magici e solo uno dei due può venir utilizzato.

### Bastone del Mago:

Il costo in genere comprende il costo del tipo di Cristallo Arcano presente sulla sommità più il costo del Bastone Lungo e del materiale con cui esso è fatto. Il peso è calcolato allo stesso modo. Viene considerato un Bastone Lungo per quanto riguarda il combattimento. Rinforzare un Bastone da Mago richiede un costo aggiuntivo di 5 GB, e ne aumenta il peso di 0,5 kg.

#### Esempio:

*Un Bastone del Mago Rinforzato fatto con un Cristallo Minore, costerà 15,5 GB e peserà 1,3 kg, garantendo 5 Punti Magia extra.*

I Bastoni del Mago garantiscono una speciale risonanza ai Cristalli Arcani incastonati in essi, garantendo di accumulare fino a 5 Punti Magia Extra in quelli Arcani ed Inferiori, mentre garantiscono ben 10 Punti Magia Extra a quelli Superiori e Puri.

I Punti Magia totali sono aggiunti al totale dell'Incantatore e a differenza di un normale cristallo arcano, quello presente su un Bastone del Mago non possono essere utilizzati per ricaricare i propri. Non può esser utilizzato assieme ad una Bacchetta.

### Cristallo Arcano:

I Cristalli Arcani sono presenti in tutto il mondo, nel sottosuolo o nelle montagne ed i primi a scoprirne i benefici furono i Crystal Ponies secoli orsono. I Cristalli Arcani a differenza di quelli normali, possono fungere da riserva di Punti Magia, contenendone un determinato numero in base alla purezza. Un Incantatore può sfruttare un Cristallo Arcano per recuperare un numero di Punti Magia pari a quelli contenuti all'interno del Cristallo spendendo un'azione, prosciugandoli dallo stesso. I Cristalli Arcani si ricaricano di 1 Punto Magia ogni Ora e Mezza passata. A meno che il Cristallo non si trovi sulla sua persona, ad esempio in tasca, appeso alla cintura o altrove, il Personaggio deve effettuare una Prova di Concentrazione per attivare quelli più distanti entro 3 metri o Difficile entro 6 metri. Ogni personaggio può trasportare un massimo di tre Cristalli Arcani. I Cristalli Puri contano come due Cristalli. In caso il limite venga superato, ogni eventuale Cristallo aggiuntivo esaurirà automaticamente la propria riserva di Punti Magia in modo innocuo, partendo sempre dal cristallo di Grado Maggiore. A seconda della purezza di un cristallo, le sue dimensioni saranno maggiori, passando da un piccolo Cristallo Minore di circa 5 centimetri di grandezza ai quasi quaranta di uno Puro.

### Focus:

I Focus aiutano nel ridurre le probabilità di Perdita di Controllo. Consulta la sezione sulla Magia per ulteriori dettagli. Non contano al fine di determinare quanti oggetti incantati può indossare il personaggio.

### Polvere dei Sogni: (Oggetto Incantato Raro)

Questa curiosa Polvere Verdastra si ottiene tramite alcuni rituali segreti. In genere viene utilizzata nelle Tribù per raccontare delle storie, generando immagini illusorie, tuttavia la sua creazione è sconosciuta ai più e non è reperibile.

### Tomo di Nozioni Arcane (x):

Questo Tomo in genere contiene le nozioni di studio per un Mago Apprendista, Studente e Avanzate.

Il possesso e lo studio del tomo permette l'apprendimento di Talenti e Incantesimi Arcani comuni, mentre quelli specifici richiedono di esser trovati o acquistati separatamente. Il costo base è di 15 Golden Bits, per Grado Carriera, a partire da Apprendista. I Maghi Esperti necessitano di ottenere tomi particolari, accedere agli appunti di altri incantatori o effettuare delle ricerche con i propri mezzi, per ottenere talenti e incantesimi nuovi. Esistono comunque tomi simili per la Stregoneria che la Magia Naturale, anche se spesso quest'ultima è tramandata da Maestro ad Allievo.



## Bacchette Arcane

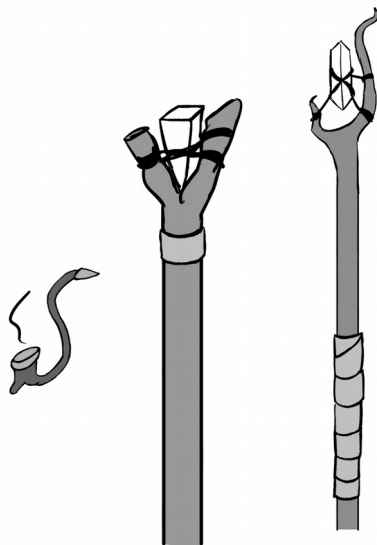
	Effetto	Costo	Peso
<b>Bacchetta del Duellante</b>	+2 alle prove di uno Scontro Arcano	60 GB	0,3 kg
<b>Bacchetta dell'Apprendista</b>	Nessuno	10 GB	0,1 kg
<b>Bacchetta Difensiva</b>	+1 ai tentativi per Contrastare un Incantesimo Avversario	30 GB	0,3 kg
<b>Bacchetta Canalizzatrice</b>	+5% alle prove di Concentrazione per mantenere il controllo sull'incantesimo	18 GB	0,2 kg
<b>Bacchetta Risonante</b>	Riduce di 1 il costo degli Incantesimi lanciati con essa Conta come due Cristalli Arcani.	150 GB	0,3 kg
<b>Bacchetta Precisa</b>	+2 al TpC degli Incantesimi a Distanza	80 GB	0,2 kg
<b>Bacchetta Semplice</b>	+1 al TpC degli Incantesimi a Distanza	25 GB	0,1 kg

## Sigilli Arcani

	Effetto	Costo	Peso
<b>Agilità</b>	+1 a Schivare per 1 round	4 GB	0,1 kg
<b>Attacco</b>	+1 al Tiro per Colpire per 1 round	4 GB	0,1 kg
<b>Coraggio</b>	+5% ai Test di Paura e Terrore per 1 round	4 GB	0,1 kg
<b>Danno</b>	+1 ai Danni per 1 round	8 GB	0,2 kg
<b>Difesa</b>	+1 a Parare per 1 round	4 GB	0,1 kg
<b>Ferocia</b>	+5% al Critico in Corpo a Corpo per 1 round	6 GB	0,2 kg
<b>Intuito</b>	+5% alle prove di una Singola Abilità per 1d3+1 round	2 GB	0,1 kg
<b>Misericordia</b>	+1 al Tiro di Dado per le cure ricevute per 1 round	2 GB	0,2 kg
<b>Purezza</b>	Resistenza alla Magia (5/+10%) per 1 round	20 GB	0,2 kg
<b>Resistenza</b>	+1 alla RDN per un round	6 GB	0,2 kg
<b>Runa</b>	Variabile in base alla Runa infusa	Variabile	0,2 kg
<b>Salvezza</b>	Quando il possessore scende sotto la metà dei suoi PF, viene immediatamente curato di 2 PF. Le versioni Maggiori curano 4 PF	15 GB	0,2 kg
<b>Tempra</b>	+5% alle prove di Costituzione e Shock Test per 1d3 round	6 GB	0,1 kg
<b>Tenacia</b>	+5% alle Prove di Morale per 1 round	2 GB	0,1 kg

Nota:

I Sigilli Inferiori costano la metà, mentre quelli Maggiori costano il doppio



## Manufatti Alchemici, Artigianali ed Incantati

	Peso	Costo	Richiede
<b>Arcobomba</b>	2 kg	60 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Bolas</b>	0,5 kg	5 GB	Creare Manufatti Artigianali
<b>Bomba Incendiaria</b>	0,3 kg	8 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Cronosfera</b>	0,4 kg	300 GB	Creare Manufatti Incantati
<b>Cronosfera Inferiore</b>	0,2 kg	20 GB	Creare Manufatti Incantati
<b>Fiala Corrosiva</b>	0,3 kg	8 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Fiala Soporifera</b>	0,1 kg	10 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Fumogeno</b>	0,1 kg	2 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Granata Solare</b>	1 kg	400 GB	Creare Manufatti Incantati
<b>Liquido Oleoso</b>	0,7 kg	10 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Mantello da Combattimento</b>	0,7 kg	10 GB	Creare Manufatti Artigianali
<b>Mutageno</b>	0,4 kg	Variabile	Creare Manufatti Alchemici
<b>Polvere Rivelatrice</b>	0,2 kg	8 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Ragnatela Alchemica</b>	0,6 kg	10 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Rete da Caccia</b>	5 kg	9 GB	Creare Manufatti Artigianali
<b>Rete da Combattimento</b>	2 kg	6 GB	Creare Manufatti Artigianali
<b>Sfera Accecante</b>	0,3 kg	2 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Sfera Lacerante</b>	0,4 kg	15 GB	Creare Manufatti Artigianali
<b>Sfera Maleodorante</b>	0,3 kg	25 CB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Sfera Pirotecnica</b>	0,4 kg	6 GB	Creare Manufatti Alchemici
<b>Tagliola da Caccia</b>	1 kg	6 GB	Creare Manufatti Artigianali
<b>Triboli</b>	0,4 kg	5 GB	Creare Manufatti Artigianali
<b>Unguento Rivelatore</b>	0,2 kg	50 GB	Creare Manufatti Incantati

### Arcobomba:

Nonostante il nome possa trarre in inganno, questo particolare composto non è assolutamente pensato per arrecar danno, anche se lo scoppio del contenitore può comunque ferire gli utilizzatori meno attenti. In genere un'Arcobomba Contiene una variabile di dosi di colori in polvere o di Arcobaleni Liquidi, tenuti separati tra di loro da delle sostanze neutrali che li rendono inermi. Quando viene collocata una miccia, e successivamente accesa, gli utilizzatori hanno un certo periodo di tempo per allontanarsi (in base alla lunghezza di quest'ultima). Una volta che la miccia raggiunge l'interno del contenitore, questo inizia ad eruttare una fontana multicolore, dall'altezza ed intensità variabile, per poi scoppiare dopo d3+2 round in un'ondata multicolore per almeno 2d6+3 mt di raggio. Generalmente le Arcobombe vengono utilizzate in certe occasioni che siano feste, matrimoni o quant'altro, anche se talvolta sono considerate di pessimo gusto o troppo infantili. Tuttavia i motivi multicolore che si formano quando il contenuto si deposita sul terreno, sono spesso motivo di meraviglia

### Bolas:

Questo particolare oggetto tipico dei Pegasi della Notte, è formato da alcune cordicelle o lacci in cuoio ove alle loro estremità sono fissate delle sfere dal diametro di circa 10 cm, solitamente in metallo, mentre nelle versioni di buona fattura è presente una maniglia per una migliore impugnatura. Questo particolare strumento viene solitamente utilizzato per catturare o intralciare animali di piccole o medie dimensioni, anche se talvolta viene utilizzato contro altre creature senzienti. Le bolas han una gittata effettiva di circa 9 metri, anche se le versioni di buona fattura arrivano anche a 12. Normalmente vengono scagliate in modo da colpire la zampe degli animali, in modo da farli inciampare. Se colpiscono con successo le Bolas si aggrovigliano immediatamente attorno alle zampe della vittima, imponendole una prova di Destrezza per non perdere l'equilibrio imponendo una penalità di -5% alla prova. Se scagliate contro una creatura in movimento, la prova imposta diventa Difficile, mentre se essa effettua una corsa o movimento doppio, la creatura fallirà automaticamente la prova cadendo a terra. Le bolas infliggono 1d6 danni non letali, tuttavia è possibile scagliarle con forza, in modo da infliggere 1d6+1 danni letali a cui si applica normalmente il bonus di forza del lanciatore, più i danni dovuti al materiale. Le bolas scagliate in questo modo han una probabilità di Critico del 25%, ed in caso esso avvenga è possibile addirittura ferire gli arti avviluppati se non addirittura spezzarne uno. Le bolas non han alcun effetto su creature di Taglia Grande o Superiore, a meno che non vengano appositamente create per tale scopo, anche se richiederanno una notevole forza per esser scagliate. Si può Sorvegliare un'Area utilizzando le bolas, in modo da poterle scagliare durante il movimento degli avversari o attendere il movimento avversario per poterle utilizzare, ritardando la propria azione.

### **Bomba Incendiaria:**

Le Bombe Incendiarie vennero create molti secoli fa dagli alchimisti Sabiti, ed utilizzate in battaglia per generare scompiglio tra le truppe avversarie. Tuttavia, l'eccessivo costo di produzione e la relativa vulnerabilità degli alchimisti lanciatori, resero poco pratico l'utilizzo di tali sostanze durante eventuali campagne militari, ma si rilevarono utili durante gli assedi. Una tipica Bomba Incendiaria infligge sempre 1 Danno Contundente se colpisce qualcosa, per poi esplodere ed infliggere 2d3+2 danni da Fuoco contro il bersaglio. C'è una possibilità del 25% che la bomba scoppi a mezz'aria, prima che possa recar danno a qualcuno. Una volta accesa, la bomba dev'essere scagliata entro d3 round altrimenti scoppierà in mano al lanciatore. La versione più potente, richiede il Talento Mescere Pozioni II, ed essa peserà (e costerà) il doppio, ma al momento dello scoppio infliggerà 2d6+2 danni da Fuoco in un raggio di 1,5 mt con la probabilità di incendiare eventuali materiali suscettibili del 35%. Quando lanciata, ha la possibilità del 30% di scoppiare a mezz'aria, tuttavia se vi sono creature entro 1,5 mt dallo scoppio esse verranno colpite se non superano una prova di Destrezza Media, subendo solo 2d6 danni da Fuoco.

### **Cronosfera:**

Erroneamente considerata dai più come una particolare invenzione dei Crystal Ponies, le vere origini della Cronosfera sono in realtà legate all'isola di Minos, facilmente intuibile dal nome stesso per coloro che conoscono il Nisian. Una cronosfera è una geniale fusione di meccanica scientifica applicata alla manipolazione della trama arcana. Esteriormente essa appare come una sfera fatta in rame ed ottone, dalle dimensioni di una grossa mela, che presenta particolari incisioni sulla superficie che s'illuminano quando attiva. La sfera presenta in realtà due metà parallele unite tra loro, che, mediante la giusta pressione di alcuni punti, possono esser fatte ruotare in senso opposto, così da attivare il meccanismo interno atto a far deflagrare la sfera che emetterà un particolare ticchettio. Tale meccanismo può esser regolato in modo da scattare in un periodo tra i quattro ed i trenta secondi dall'attivazione. Delle sottili tacche lungo i bordi indicano il tempo impiegato dal meccanismo per far scattare la sfera ove su un lato sono indicati i secondi, mentre dall'altro vi è una piccolo segno che indica quando il meccanismo scatterà. Quando la sfera è attivata, la parte dei secondi ruota lentamente fino a far combaciare il segno d'attivazione con il tempo scaduto. Nota che una volta attiva, la sfera può esser disattivata solamente con una prova Difficile di Maneggiare Congegni, a patto di sapere com'è fatta una cronosfera, altrimenti è solo possibile bloccarla in modo che non si attivi ma in caso di fallimento critico, la sfera scatterà prima del tempo. Quando la sfera scatta, essa genera un'esplosione arcana che infligge 1d3 Danni Diretti Sonici non letali entro 1,5 metri oltre a generare una sorta di semisfera di energie arcane dal raggio di 6 metri. Coloro che si trovano all'interno dell'area subiranno gli effetti di un rallentamento temporale: Qualunque azione che essi intendano compiere ne richiederà ben 5 per esser portata a termine, mentre eventuali azioni più lunghe richiederanno un tempo cinque volte più lungo. La sfera d'energia arcana è semi trasparente, quindi non ostruisce in alcun modo la visuale ne concede copertura, tuttavia fintanto che essa è attiva, qualunque cosa entri in contatto con essa verrà rallentata di conseguenza. Scagliare oggetti, proiettili o incantesimi all'interno della cronosfera attiva li rallenterà di conseguenza, anche se color all'interno di essa otterranno una Resistenza alla Magia pari a 5, fintanto che l'effetto attivo. Le creature all'interno della cronosfera non si accorgono di esser rallentate a meno che non osservano ciò che accade all'esterno, ove vedranno tutto muoversi rapidamente ed in modo sfocato, impedendo di identificare eventuali alleati o avversari o di prendere la mira. L'effetto temporale dura per 30 secondi, dopo la quale, l'effetto termina e coloro all'interno tornano a muoversi normalmente seppur dovranno effettuare uno Shock Test (Magia) o restare Storditi per 1d3 round. In caso di successo saranno solamente Disorientati per un Round. Le versioni inferiori di tali prodigi sono un blando tentativo di ricreare tali effetti con scarsi risultati, seppur comunque utili. Una Cronosfera inferiore, al momento della deflagrazione, crea invece una semisfera dal raggio di 3 metri ove le creature all'interno subiscono gli effetti dell'incantesimo Lentezza, mentre proiettili, oggetti scagliati ed incantesimi subiscono solamente un -2 ai Danni che essi infliggono, fino ad un minimo di 1. Le cronosfere inferiori inoltre rallentano la caduta degli oggetti e coloro che vi finiscono dentro riducendo di 2 i metri di caduta.

### **Fiala Corrosiva:**

Un'altra invenzione Sabita, queste fiale in genere vengono utilizzate per corrodere particolari materiali resistenti, tra cui le armature altrui. Quando la fiala colpisce una superficie infligge 1 Danno Contundente, infrangendosi. Il contenuto infligge 1d3+1 danni da Acido alle Creature o infligge 1d3+1 danni ai Punti Resistenza dell'oggetto/indumento con cui viene a contatto. C'è una possibilità del 25% che riduca permanentemente di 1 la Durezza dell'oggetto. Gli oggetti la cui Durezza scende a 0, si rompono e divengono inutilizzabili, mentre quelli cui è già 0 si rompono automaticamente.

### **Fiala Soporifera:**

Questa particolare fiala presenta all'interno un gas o un liquido che evapora appena entra in contatto con l'aria. Le Creature Colpite o che comunque respirano tali esalazioni, devono immediatamente effettuare una prova di Costituzione con la Potenza della Pozione. Se falliscono, cadono addormentati per 1d3+5 Minuti. La Potenza e la durata possono variare in base alla bravura dell'alchimista. Una fiala normale è considerata avere una Potenza pari a 15. Coloro che ne respirano i vapori aumentano di 2 il loro grado di Tossicità.

### **Fumogeno:**

Un fumogeno in genere viene utilizzato per creare un veloce occultamento o per rendere difficile l'individuazione in una determinata area. Quando la fiala che lo contiene viene lanciata, si infrangerà sulla prima superficie su cui impatta, infliggendo 1 danno Contundente. Il fumo che ne fuoriesce copre una zona con un raggio di circa 1,5 mt nel primo round, per poi estendersi per altri 1,5 mt nel round successivi. Restare all'interno dell'area d'impatto garantisce una copertura del 50%, che si riduce a 25% nei successivi 1,5 mt.

### **Granata Solare:**

Considerate quasi come delle sacre reliquie della Guerra delle Sorelle, le Granate Solari sono potenti oggetti alchemici creati per abbattere, in linea teorica, un Nightmare Knight in un colpo solo o perlomeno ferirlo gravemente. Tali manufatti sono spesso finemente lavorati con minuziose decorazioni in oro e rame e presentano sulla sommità un sole stilizzato. L'utilizzo di tale prodigio è abbastanza semplice per chi conosce il metodo per farle funzionare.

Come prima cosa bisogna rimuovere la linguetta a forma di sole che mantiene stabile il composto alchemico all'interno. Successivamente è necessario contare fino a tre, non quattro e men che meno due, se non per arrivare al tre. Il cinque poi è assolutamente fuori questione, e se si arriva a tanto è evidente che si ha sbagliato qualcosa.

Successivamente la granata viene dunque scagliata in direzione di qualunque avversario si abbia intenzione di colpire dato che entro pochi secondi dalla rimozione della linguetta, la granata emetterà un suono particolare per poi deflagrare con un'esplosione tremenda. L'esplosione centrale entro 1,5 metri infligge 3d6+3 Danni Radiosi e 3d6+3 da Fuoco, mentre qualunque cosa oltre 1,5 metri ed entro 6 subisce solo i Danni da Fuoco. Lo scoppio è talmente forte che qualunque creatura di taglia Media è considerata come se subisse un tentativo di Buttare a Terra con un valore di Lotta (Forza) di +22 da parte di una Creatura di Taglia Grande. Le creature di taglia Piccola o inferiore vengono Buttate a Terra automaticamente. Le creature entro 9 metri dall'esplosione devono effettuare uno Shock Test (Magia) o restare Disorientate per 1d3 Round, Stordite per 1 Round ed Assordate per 1d3 round. Ogni alterazione di stato deve essere tirata separatamente. Conigli e Jackalope di qualunque tipo raddoppiano i dadi di Danno Radioso che subiscono, anche se il motivo è ignoto.

### **Liquido Oleoso:**

Questo particolare liquido dalla consistenza vischiosa e dal colore simile al marrone scuro, viene talvolta adoperato per alimentare torce, lampade o fuochi. Il liquido tende a bruciare per un certo periodo di tempo, tuttavia la creazione e la produzione non sono affatto semplici. Oltre all'utilizzo civile, talvolta tale liquido viene adoperato come arma improvvisata. Se una fiala contenente tale liquido viene scagliata contro una creatura, essa s'infrangerà infliggendo 1 Danno Contundente e cospargendo su di essa il suo contenuto. Se una creatura a cui è stato versato addosso tale liquido dovesse prender fuoco, la durata sarebbe aumentata di 1d6+1 round. Similmente, il liquido aumenta la durata dell'incantesimo Scottatura di ulteriori 1d3+1 round. Un utilizzo secondario del liquido consiste nel diluirlo leggermente, aumentandone comunque la reattività. Spesso tale variante (che costa il doppio) viene utilizzata dagli Spitfire che ne bevono una dose, tenendola in bocca, per poi sputarla contro i loro avversari facendola incendiare tramite una fiamma accesa tenuta vicino al viso, in modo che le fiamme lambiscano gli avversari. Tale attacco infligge 1d6+3 danni da Fuoco, con una probabilità del 50% di far prender fuoco le creature colpite. Le creature così incendiate subiscono 2 Danni Diretti da Fuoco per 1d3+2 Round. La fiammata ha Valore d'Attacco pari a 15 ed una fiasca in genere contiene abbastanza liquido per 4 fiammate.

### **Mantello da Combattimento:**

Questi particolari mantelli, tipici del Regno del Sud e dell'Ovest, sono studiati per esser utilizzati in combattimento tramite tecniche specifiche, spesso sfruttate da Duellanti e Maestri d'Arme.

Una volta per round, quando il personaggio impugna il mantello in modo corretto può tentare di impigliare l'arma di un proprio avversario di fronte a sé, spendendo un'Azione. Il possessore utilizza il proprio TpC Base contro quello dell'avversario ed in caso di successo, l'avversario subirà un -2 al suo Tiro per Colpire nel round successivo. Alternativamente è possibile gettare il mantello in faccia all'avversario, subendo un -2 al TpC, che può esser solamente schivato a meno che l'avversario non impugni uno Scudo Medio o Superiore. In caso di successo, il volto dell'avversario viene in parte avvinghiato ed i suoi avversari otterranno un Occultamento del 50% contro i suoi attacchi, che sale a 75% se egli indossa un elmo chiuso, mentre una vittima subirà un -4 a Parare ed a Schivare. Una prova di Lotta contrapposta, permette di liberarsi dal mantello. Colui che impugna il mantello, può sfruttare il Talento Colpire alle Spalle contro una vittima a cui ha avvinghiato la testa con il mantello, anche se si trova di fronte ad essa.

Se il possessore del mantello effettua una schivata o si allontana, il mantello viene ritratto automaticamente. Può comunque decidere di ritirare il mantello spendendo un'azione. I Mantelli di Buona Fattura garantiscono un +2 al TpC Base del possessore, quando utilizzati per avvinghiare gli avversari.

**Mutageno:**

I mutageni sono particolarità alchemiche piuttosto instabili e pericolose. Un mutageno spesso è ottenuto tramite particolari procedimenti ed è mirato a garantire una sorta di effetto sulla creature che lo assume. Ad esempio, potrebbe essere un Mutageno mirato ad incrementare la massa muscolare. In questo caso, la creatura otterrebbe un bonus di +2 alla Forza. Qui di seguito vengono elencati alcuni esempi di effetti ottenibili:

- Bonus alla Forza
- Bonus alla Destrezza
- Bonus alla Costituzione
- Scurovisione/Visione Crepuscolare
- Capacità di respirare sott'acqua per un certo periodo
- Indurimento della pelle per ottenere una Riduzione del Danno Naturale (Cumulabile con eventuali Talenti)

Tuttavia i mutageni sono assai pericolosi ed instabili. Spesso quando vengono assunti, è necessario superare una Prova di Costituzione a discrezione del Master, per evitare che l'organismo rigetti la sostanza o peggio, che essa vada fuori controllo e tramuti orribilmente colui che assume tale sostanza. Spesso i mutageni hanno una durata di circa 1d3+2 ore, ma alcune versioni possono anche perdurare giorni interi. Assumere Mutageni ha spesso l'effetto collaterale di intaccare la mente del soggetto, che in genere considera la sua Astuzia e/o Saggezza inferiore di 2 o più punti.

**Polvere Rivelatrice:**

Questa particolare polvere azzurra, ottenuta dai Cristalli Arcani ridotti in polvere tramite un processo alchemico specifico, quando viene cosparsa su di una superficie, creature od oggetto che possiede una particolare aura arcana, inizia a mutare di colore, diventando blu o viola scuro, in base all'intensità dell'aura arcana. Ciò permette di capire se un oggetto è stato incantato o se sono presenti particolari incantesimi su un soggetto ignaro. Un Sacchetto contiene un ammontare di polvere per almeno 5 utilizzi, anche se cospargere la polvere su superfici più grandi può richiedere più manciate. Se gettata contro una creatura invisibile, ne delinea i contorni e ne intacca l'incanto. Una successiva manciata rende la creatura nuovamente visibile per 1d3+1 round.

**Ragnatela Alchemica:**

Questa bizzarra ma particolare sostanza alchemica a prima vista sembra una sorta di gelatina vischiosa, tuttavia per coloro che possiedono una certa familiarità con la trama arcana, i suoi utilizzi sono spesso sorprendenti.

Quando il contenuto viene versato, assume una consistenza solida in pochi secondi, mantenendo comunque una certa elasticità e vischiosità, simile a quella delle ragnatele da cui il nome. La sostanza può esser utilizzata per tessere un "filo" lungo circa un metro, per dose, ed un'ampolla solitamente ha un contenuto pari a dieci dosi. Gli unicorni possono mantenere sospeso un filo singolo alla volta finché esso non si solidifica, per poi dedicarsi ad un altro. In questo modo essi possono creare delle vere e proprie ragnatele che possono occupare una porta o luoghi angusti. La ragnatela è un discreto collante, anche se colpi molto forti possono far staccare le superfici incollate tra loro. Le creature che finiscono invischiati in una Ragnatela Alchemica possono tentare di liberarsi con una prova di Lotta Contrapposta, basandosi o su Forza o Destrezza. Ogni fallimento impone comunque un malus di -1 al tiro successivo, in quanto non fanno altro che invischiarsi di più, fino ad un massimo di -5. Le creature invischiati solitamente non possono ne muoversi ne compiere altre azioni che richiedano l'uso di braccia e gambe, a discrezione del master, in quanto alcune potrebbero riuscire a liberare un braccio ma restare comunque invischiati nella ragnatela. La Ragnatela Alchemica è considerata avere un valore di Lotta (Magia) pari a +8, anche se esistono versioni che arrivano persino a +10. In alternativa la Ragnatela può esser dissolta con un incantesimo di Dissolvi Magie ed è considerata aver un costo in Punti Magia pari a 10.

### **Rete da Caccia:**

Da come suggerisce il nome, questa rete è utilizzata per catturare delle creature senza necessariamente ucciderle, anche se talvolta viene utilizzata per intrappolare creature pericolose. Una rete da caccia può essere scagliata entro circa tre metri, in modo da tentare di avvolgere il bersaglio. In alternativa può esser fatta cadere da una posizione sopraelevata, anche se non deve percorrere più di 9 metri dal bersaglio altrimenti si subirà un -1 al tiro per colpire per ogni 3 metri extra percorsi. Quando si scaglia una rete si utilizza il proprio TpC Base per colpire l'avversario, anche se è considerata un'Arma da Lancio al fine di venir influenzata da alcuni Talenti relativi. La vittima può solo tentare di schivare la rete a patto che sia cosciente dell'attacco, ed in caso di fallimento resterà intrappolata. Una vittima intrappolata in una rete subirà una penalità di -2 ai propri tiri per colpire e parare, mentre subirà un -3 a schivare. Una creatura intrappolata può solo muoversi a metà del suo valore di movimento, a meno che la rete non abbia dei pesi o sia agganciata a qualcosa che impedisca alla vittima di spostarsi. Per liberarsi da una rete è necessario spendere due azioni e superare con successo una prova di Lotta contrapposta, a cui la creatura può scegliere se basarsi su Forza o Destrezza. La rete ha un valore di Lotta pari a +12. È possibile spendere il doppio delle azioni nel tentativo di liberarsi, per ottenere un +2 al tiro. Una creatura che si sta divincolando da una rete non può Schivare né Parare alcun attacco in arrivo senza interrompere la propria azione. Nel caso decida di difendersi, dovrà ricominciare da capo il tentativo per liberarsi. Nota che le statistiche descritte indicano una Rete per creature di Taglia Media o inferiore. Reti più grandi hanno un costo e peso moltiplicati per la categoria della rete (considerando la Taglia Media come x1), ma ottengono un +4 alla prova di lotta, per categoria della rete. Reti da caccia per creature di Taglia Piccola o minore costano e pesano la metà.

Nota che una creatura può utilizzare reti fino ad una categoria di taglia maggiore alla propria, subendo un -1 al TpC se utilizza reti di taglia maggiore. Reti da caccia di Buona Fattura impongono una penalità di -4 al Tiro per Colpire e Parare della creatura avvinghiata, mentre la penalità a schivare peggiora a -6. Il loro valore di Lotta aumenta di 2. Nota che una creatura intrappolata da una rete, somma il peso della stessa al suo peso trasportato.

### **Rete da Combattimento:**

A differenza della Rete da Caccia, la Rete da combattimento è utilizzata solitamente nei combattimenti gladiatori. Essa viene solitamente utilizzata per intralciare un avversario o per tentare di avvinghiarne le armi. La rete da combattimento è considerata un'arma da lancio in cui ci si può focalizzare, anche se il massimale di bonus al tiro per colpire ottenibile è solamente +2. La rete da combattimento viene dunque lanciata contro un avversario entro 3 metri, effettuando un normale Tiro per Colpire ma dichiarando al Master cosa intenda avvinghiare. L'avversario può scegliere se tentare di Schivare la rete o Pararla, ma in quest'ultimo caso l'arma usata per parare ne resterà impigliata. Se il tiro per colpire ha successo, il personaggio riesce ad avvinghiare ciò che aveva dichiarato prima di effettuare il tiro.

#### *Esempio:*

*Un personaggio Reziario dichiara di voler avvinghiare l'arma del Secutor che sta fronteggiando ed effettua un Tiro per Colpire con la rete. In caso di successo, l'arma del Secutor verrà considerata avvinghiata dalla rete da combattimento.*

Avvinghiare un'arma con successo impone una prova di Lotta (Destrezza) contrapposta, e per ogni round in cui il possessore della rete supera la prova, impedisce all'avversario di utilizzare tale arma. In caso vinca l'avversario, esso riesce a liberare la propria arma.

Avvinghiare la testa dell'avversario ne intralcia la vista, garantendo un occultamento del 50% contro i suoi attacchi, che aumenta a 75% se egli indossa un elmo chiuso. Tale manovra è comunque più difficile, e si subisce un -2 al Tiro per Colpire quando si tenta di fare ciò. Una prova contrapposta di Lotta (Destrezza) concede alla vittima di liberarsi in caso di successo, ma essa spenderà Due Azioni nel fare ciò.

Avvinghiare le gambe dell'avversario può imporre una prova contrapposta di Lotta (Forza), per tentare di sbilanciarlo. Se la vittima fallisce la prova diviene Sbilanciata, mentre se viene fallita di 10 o più, essa cade a terra.

Alternativamente è possibile tentare di avvinghiare il proprio avversario semplicemente tirandogli contro la rete, ed in caso di successo, egli subirà un malus di -1 al proprio Tiro per Colpire, Parare, Schivare e considererà il suo valore di iniziativa inferiore di 2. Una prova contrapposta di Lotta (Qualsiasi) permette di liberarsi.

Una volta che la rete è stata lanciata, deve esser recuperata e ripiegata per poterla utilizzare nuovamente. Se viene semplicemente recuperata, può esser solo scagliata per avvinghiare l'avversario senza prender di mira punti specifici.

Ripiegare una rete richiede Due Azioni. Le Reti da Combattimento di Buona Fattura concedono un +1 alle prove di Lotta. Alcune Reti, infine, sono dotate di una corda, solitamente agganciata all'avambraccio del possessore, in modo da facilitarne il recupero senza muoversi, spendendo Due Azioni. Coloro che possiedono il Talento Ambidestria possono impugnare una rete in una mano e sfruttare un'arma da corpo a corpo ad una mano allo stesso tempo, senza subire penalità.

### **Sfera Accecante:**

Quando questa particolare sfera viene lanciata, all'impatto genera un lampo improvviso, oltre ad infliggere 1 danno contundente alla superficie che colpisce. Le creature rivolte verso il punto d'impatto ed entro 1,5 metri, restano abbagliate per 1d3 round e subiscono un -1 al Tiro per Colpire. Le Creature con la Categoria Ombra subiscono inoltre 1d6 danni Radiosi, mentre quelle con il Sottotipo Ombra, solo 1d3.

**Sfera d'Acido:**

Questa sfera contiene una sostanza acida che infligge danni nel tempo. Quando Colpisce, infligge un Danno contundente più 1d3 danni da Acido. Inoltre Infligge 1 Danno Diretto da Acido per ulteriori d3+1 round.

**Sfera Maleodorante:**

Le sfere maleodoranti spesso vengono utilizzate per disorientare eventuali aggressori o spaventare particolari creature. Quando questa sfera colpisce una superficie, infligge 1 danno contundente, per poi sprigionare una nube maleodorante che appesta un punto di 1,5 metri. per poi estendersi di altri 1,5 metri nei successivi d3+2 round.

Coloro che respirano tali esalazioni devono superare una prova Difficile di Costituzione o divenire Nauseati per 1d6 round, oltre ad aumentare il loro grado di Tossicità di 1d3. Se lo superano riducono a 1 i round in cui restano nauseati ed il grado di Tossicità. Coprirsi bocca e narici concede un +10%. Le creature con la capacità Olfatto Acuto o gli animali sono piuttosto suscettibili e dovranno effettuare una Prova di morale Negativo con una penalità di -15%. Se lo falliscono dovranno allontanarsi il più velocemente possibile dalla fonte dell'odore. La nube permane per 1d6 minuti, ma dopo metà del tempo, l'odore si affievolisce e non impone più alcuna penalità.

**Unguento Rilevatore:**

Creato fin dai tempi, al giorno d'oggi la ricetta è pressoché sconosciuta ai più. Questo unguento dal colore salmastro, quando viene applicato su una creatura sotto l'effetto di un incantesimo o capacità di trasmutazione ed illusione, inizia ad emettere un'aura colorata in base al tipo d'incanto attivo, ovvero Viola per l'Illusione e Arancio per la Trasmutazione.

Curiosamente, se viene applicato ad una creatura non influenzata da tali effetti, ma che possiede un alto punteggio di Mana o che è collegata in qualche modo ad una fonte magica potente, l'aura emessa dall'unguento sarà di un Azzurro Chiaro. Usato originariamente dalle Zebre, questa ricetta è anche utilizzata dai Pegasi della Notte, anche se non sembra esserci un chiaro motivo dietro ciò.

## Pozioni ed Infusi

	Peso	Costo	Richiede
<b>Cacciasangue</b>	0,2 kg	25 GB	Mescere Pozioni III
<b>Catalizzatore</b>	0,1 kg	15 CB	Mescere Pozioni
<b>Fresco Alito</b>	0,1 kg	10 CB	Mescere Pozioni
<b>Infuso del Colpo Agile</b>	0,2 kg	4 GB	Incantare Pozioni
<b>Infuso Distorcente</b>	0,2 kg	30 GB	Incantare Pozioni III
<b>Infuso per Mal d'Ossa</b>	0,1 kg	15 CB	Mescere Pozioni
<b>Infuso per Mal di Schiena</b>	0,1 kg	14 CB	Mescere Pozioni
<b>Infuso Rissoso</b>	0,2 kg	5 GB	Incantare Pozioni II
<b>Intensificatore di Talento</b>	0,8 kg	Variabile	Mescere Pozioni III
<b>Lozione per Criniere</b>	0,1 kg	12 CB	Mescere Pozioni
<b>Pozione d'Invisibilità</b>	0,2 kg	25 GB	Incantare Pozioni II
<b>Pozione del Berserkergang</b>	0,3 kg	Variabile	Mescere Pozioni II
<b>Pozione del Coraggio Indomito</b>	0,2 kg	10 GB	Incantare Pozioni II
<b>Pozione della Risonanza Magica</b>	0,3 kg	30 GB	Mescere Pozioni III
<b>Pozione di Resistenza (x)</b>	0,2 kg	Variabile	Incantare Pozioni I o II
<b>Pozione Mnemonica</b>	0,3 kg	60 GB	Incantare Pozioni III
<b>Pozione Notturna</b>	0,3 kg	20 GB	Mescere Pozioni II
<b>Rendienti</b>	0,1 kg	4 GB	Incantare Pozioni II
<b>Santo Cielo</b>	0,1 kg	10 GB	Incantare Pozioni II
<b>Vino Veritas</b>	0,5 kg	70 GB	Incantare Pozioni III

### Cacciasangue:

Permette di vedere il sistema sanguineo, ma rende difficile vedere chiaramente colori e quant'altro.

La creatura ottiene un bonus di +5% alla probabilità di Critico con le armi Taglienti e Perforanti se si trova entro 3 metri dalla creatura vivente. Il bonus sale a +10% se si supera una prova difficile di Conoscenze, basata sull'anatomia della creatura, ad esempio Conoscenze (Anatomia Equina).

Subisce tuttavia un malus di -2 all'Iniziativa e un -10% alle abilità relative alla vista. Non ha effetto su Creature prive di un sistema circolatorio sanguineo.

### Catalizzatore:

Il catalizzatore è un elemento che accelera una reazione chimica. In genere viene adoperato per ottenere determinati risultati in base al catalizzatore.

### Fresco Alito:

Quando viene bevuto un sorso di quest'infuso, l'alito dell'utilizzatore diviene più fresco e gradevole per 1d6+5 minuti. Generalmente viene utilizzata la Menta o piante simili. Una fiala contiene 4 dosi, ed ha un grado di Tossicità pari a 1.

### Infuso del Colpo Agile

Questo particolare infuso, quando ingerito, rende più rapidi i movimenti di chi lo beve, garantendogli un bonus di +2 al Tiro per Colpire in Corpo a Corpo, tuttavia indebolisce lievemente la forza impressa nei colpi, imponendo una penalità di -2 ai danni inflitti. Ha un Grado di Tossicità pari a 6 e dura per 1d6+2 round. Se si ingerisce un infuso rissoso gli effetti si annullano, ma il personaggio diventa Avvelenato e Nauseato per 1d3 minuti, al termine del quale resterà solo Avvelenato.



**Infuso Distorcente:**

Questo bizzarro miscuglio dal sapore aspro, se ingerito, genera un bizzarro effetto illusorio. Rispetto ad eventuali osservatori, coloro che hanno assunto tale pozione sembrano venir percorsi da tremiti e talvolta sembrano sdoppiarsi o generare una sorta di scatto surreale, come se la creatura fosse composta da più versioni di sé sovrapposte e che non sempre seguono gli stessi movimenti. Tali tremiti sono imprevedibili e non vengono controllati da chi assume la pozione, che tuttavia, non risente di alcunché (tranne per lo strano sapore in bocca). Una pozione Distorcente rende difficile prevedere le mosse in combattimento a distanza e ravvicinato, in base all'intensità della pozione. Di Base, una Pozione distorcente garantisce un Occultamento del 35% in Corpo a Copro e del 25% contro Attacchi a Distanza, per 1d3+5 Minuti. Pozioni più potenti possono aumentare la percentuale e la durata di tale effetto. Ha un Grado di tossicità pari a 8.

**Infuso per il mal di ossa:**

Quest'infuso, quando ingerito, attenua i dolori alla schiena o gli acciacchi dovuti all'età per 1d3+1 ore. Un infuso in genere contiene 3 dosi ed ha un grado di tossicità pari a 2.

**Infuso Rissoso:**

Questo particolare infuso, quando ingerito, rende più potenti i colpi di chi lo beve, garantendogli un bonus di +2 ai danni in Corpo a Corpo, tuttavia rende i movimenti più difficili, imponendo una penalità di -2 al Tiro per Colpire. Ha un Grado di Tossicità pari a 6 e dura per 1d6+2 round. Se si ingerisce un infuso del colpo agile gli effetti si annullano, ma il personaggio diventa Avvelenato e Nauseato per 1d3 minuti, al termine del quale resterà solo Avvelenato.

**Intensificatore di Talento:**

Questa prodigiosa pozione, quando ingerita del tutto, permette all'utilizzatore di ottenere dei Risultati Eccellenti con le abilità legate al proprio Cutie Mark con un risultato del 50% o meno, sulle prove facili e medie, e del 20% su quelle difficili. Tale pozione è stata pensata per le razze che possono ottenere un Cutie Mark e quindi non ha effetto sulle razze non equine. I Blank Flanks, gli Asini, Minotauri, Muli, Pegasi della Notte e Zebre senza un Cutie Mark ottengono un +5% a 3 abilità scelte casualmente dal Master. Nota che questa pozione influisce correttamente sugli adulti, mentre sui puledrini potrebbe non funzionare o avere effetti collaterali piuttosto spiacevoli. Ha un Grado di Tossicità pari a 5.

**Lozione per Criniere:**

Una semplice lozione per rendere più morbide la criniera dell'usufruttore, oltre che a rinforzarne ed idratarne la cute. Contiene abbastanza dosi per 5 utilizzi ed ha un Grado di Tossicità pari a 2.

**Pozione d'Invisibilità:**

Una volta ingerita, questa pozione rende invisibile il possessore per 1d6+1 Minuti. Tuttavia è il master a tirare in segreto ed annotare la durata della pozione. Quando l'effetto termina, il personaggio riappare entro 1d3 round dal termine dell'effetto. Se il personaggio attacca o lancia un incantesimo mentre si trova sotto l'effetto della pozione riappare per 1d3+1 round, per poi scomparire nuovamente. Una creatura invisibile ha un Occultamento del 75% contro armi da lancio o da tiro, sempre che gli aggressori capiscano dove esso si trovi. In corpo a corpo tale valore scende a 50%, sempre che venga individuato. L'invisibilità cela soltanto alla vista normale o alla visione crepuscolare. Gli altri metodi di visione o percezione non vengono influenzati. Individuare una creatura invisibile che si muove, richiede una prova Difficile di Osservare, se essa si muove entro 9 metri. Ha un Grado di Tossicità pari a 9.

**Pozione del Berserkergang**

Quando un Personaggio beve questa pozione, cade in uno stato di furia incontrollabile. Per 1d3+5 Minuti, egli non subisce la penalità per i Punti Ferita Bassi e supera automaticamente le prove per non svenire. Egli rimane cosciente anche se i suoi punti ferita diventano negativi ed ottiene gli stessi effetti del Talento Duro a Morire oltre a poter correre per 6 round aggiuntivi. Egli subisce comunque un Danno Diretto per ogni turno che rimane con 0 o meno Punti Ferita. Se l'Ira ha termine mentre ha dei Punti Ferita Negativi, sviene immediatamente ed i bonus garantiti vanno persi. Può comunque morire per Danno Massiccio o per altre cause (affogamento, etc). La pozione ha come effetto collaterale di rendergli difficile comprendere la differenza tra avversari ed alleati, tranne per altre creature che hanno assunto lo stesso tipo di pozione. L'effetto obbliga il personaggio ad attaccare ogni creatura ostile (o presunta tale) entro la sua linea di vista o di cui è conscio della presenza (che dovrà comunque cercare). In assenza di nemici, il personaggio dovrà attaccare qualunque altra creatura in vista, anche alleati, a meno che non superi una Prova Difficile di Forza di Volontà. Ottiene un +10% alla prova se tali creature sono reputate insignificanti (ad esempio piccoli animali). Ha un Grado di Tossicità pari a 14.

**Pozione del Coraggio Indomito:**

Questa pozione incantata, infonde un senso di sicurezza e fiducia a coloro che la bevono. Essa garantisce un bonus di +10% ai Test di Paura e Terrore per 10 minuti. Ha un Grado di Tossicità pari a 5.

**Pozione della Risonanza Magica:**

Bevendo questa pozione si rigenerano i Punti Magia ad un ritmo rapido, ovvero 3 Punti ogni ora ( o 1 ogni 20 Minuti, per esser precisi). La pozione dev'essere bevuta quasi tutta per aver effetto e la sua durata è di 1d3+2 Ore. Esistono versioni più potenti, dal costo maggiore. Come effetto particolare, il manto, criniera ed occhi di coloro che la assumono sembrano avere un colore assai più acceso del normale. Ha un grado di Tossicità pari a 2.

**Pozione di Resistenza (x):**

Queste particolari Pozioni vengono create per garantire una certa resistenza contro effetti di Caldo/Freddo Estremi o contro danni elementali. Ad esempio, una Pozione di Resistenza al Calore, potrebbe garantire un bonus di +10% alle prove di Costituzione per resistere agli effetti del caldo, per 1d3+1 Ore, oppure, una Pozione della Resistenza al Freddo, potrebbe garantire una RD di 5 contro eventuali danni da Freddo per 1 ora. Il Costo è variabile in base all'effetto desiderato, ma in genere il minimo è sempre 10 GB. Queste pozioni han un Grado di Tossicità pari a 6.

**Pozione Mnemonica:**

Questa rara pozione è creata per facilitare la memoria a ricordare determinati dettagli. Spesso utilizzata da persone di una certa età o da coloro che han subito dei forti traumi ma che devono ricordare eventi passati. Si dice che versioni più potenti, invece, permettono di osservare alcuni eventi accaduti nel passato, ma forse sono solo leggende.

Questa pozione ha un grado di Tossicità pari a 5 e la sua efficacia è sempre a discrezione del Master.

**Pozione Notturna:**

Questa particolare pozione dal retrogusto amaro, concede ad un personaggio la capacità di vedere al buio entro 9 metri. Generalmente la pozione altera i colori in un unico blu/viola, mentre gli oggetti che dovrebbero riflettere o emettono anche una tenue luce, saranno bianchi. L'effetto della pozione dura circa 1d3+1 Minuti, tuttavia il master dovrà tirare in segreto il dado senza comunicare il risultato. Mentre l'effetto è attivo, il personaggio subisce comunque un malus alle prove di Cercare ed Osservare oltre o 6 metri di distanza, ed avrà difficoltà nel leggere eventuali scritte.

Osservare una luce normale o diurna abbaglierà il personaggio e l'effetto perdurerà per 1d3 round. La luce fioca non infastidisce la vista, né la luce lunare. Ha un Grado di Tossicità pari a 7.

**Rendidenti:**

Questo infuso particolare influisce sulla dentatura di coloro che la ingeriscono, rafforzandola o riparando eventuali danni, anche se non ha alcun effetto sulla carie o altri problemi relativi ai denti. Su una creatura adulta l'effetto impiega circa 1d3 giorni a funzionare, mentre sui puledrini, l'effetto di riparazione è pressoché immediato, ma solo sui denti da latte. Ha un Grado di Tossicità pari a 2.

**Santo Cielo:**

Questa formidabile pozione, una volta assunta, genera una scarica di energia improvvisa che pervade il corpo di colui che la ingerisce. Per le successive 1d3+2 ore colui che beve una dose intera otterrà un bonus generico di +5% per le abilità fisiche ed un +10% alle prove per sopportare sforzi fisici. Tuttavia alla fine dell'effetto, egli diventerà Stanco.

Ha un grado di tossicità pari a 7.

**Vino Veritas:**

Nonostante il nome possa trarre in inganno, questo liquore cremisi dal gusto deciso ma raffinato possiede delle particolari proprietà arcane. Coloro che ne bevono un bicchiere intero inizieranno a sentirsi a proprio agio con le persone che li circondano per dieci minuti. Se verrà esposta loro una domanda avranno l'impulso di rispondere il più sinceramente possibile, come se stessero parlando con amici di vecchia conoscenza, anche se è concesso un tiro di Difficoltà Difficile su Volontà per resistere a tale impulso. Tale effetto è considerabile sia un veleno che un effetto di influenza mentale, ergo si possono applicare eventuali resistenze o immunità, se presenti. Tale liquore è comunque assai raro e difficile da preparare, in quanto richiede un Fiore della Sincerità, come ingrediente su cui basare questa bevanda. Un bicchiere pieno in genere ha un valore di Tossicità pari a 1 o 2. Bere due o più bicchiere estende il tempo in cui la bevanda ha effetto a 15 minuti, ma non oltre. Effettuare delle azioni palesemente ostili verso colui che ha ingerito tale bevanda gli concede immediatamente un tiro per resistere agli effetti con un +10% alla prova.

Coloro che falliscono il tiro non si rendono mai conto di tale effetto, a meno che non possano percepirlo con l'aiuto di terzi o tramite magia, e crederanno sempre di esser spontanei nel rispondere.

Veleni

Nella Tabella sottostante vengono elencati alcuni esempi di Veleni o Prodotti Tossici, spesso utilizzati da persone prive di morale o da malviventi. Ogni veleno ha una Tipologia che rappresenta il modo in cui agisce e dev'essere applicato per fare effetto, come ad esempio un Veleno da Ingestione deve essere assunto dalla vittima, tramite cibo o bevande, mentre un veleno da Esalazione deve esser respirato. Per applicare un Veleno da Ferimento su un'arma bisogna superare una prova Difficile di Astuzia per evitare di Avvelenarsi o di sprecare il veleno. Coloro che han 15 o più Gradi in Artigianato (Alchimia) ottengono un bonus del 10%. I Veleni da contato funzionano solo su parti del corpo esposte.

Le dosi di veleno possono essere applicate solo su armi con la regola speciale Piccolo che su Frecce, Quadrelli o Pugnali da Lancio. Ciò nonostante le munizioni o armi da tiro devono esser tirate entro il loro valore di gittata altrimenti il veleno potrebbe perder efficacia o evaporare.

	Peso	Costo	Tipologia	Richiede
Estratto di Murder Joke	0,5 kg	30 GB	Ingestione	Creare Veleni III
Flagello	0,3 kg	70 GB	Contatto	Creare Veleni II
Sfera Stordente	0,3 kg	40 GB	Esalazione	Creare Veleni II
Sfera Stordente Inferiore	0,2 kg	15 GB	Esalazione	Creare Veleni
Sfera Velenosa	0,3 kg	15 GB	Contatto	Creare Veleni II
Veleno d'Amore	0,6 kg	Variabile	Ingestione	Creare Veleni III
Veleno di Ragno	0,1 kg	25 GB	Ferimento	Creare Veleni

Estratto di Murder Joke:

Questo particolare veleno sintetizzato dalla Murder Joke è estremamente letale. Se ingerito, esso è considerato avere un grado di tossicità di 1d6+4, che aumenta di 2d6 per i prossimi 1d3+1 round. Superare una prova Difficile di Costituzione riduce della metà il grado di tossicità, ma deve essere effettuato ogni round. Se il grado di tossicità supera la soglia di sopportazione della creatura, essa muore in 1d6+1 Minuti se non curata prontamente, anche se è molto difficile.

Flagello:

Considerata assolutamente immorale e spesso illegale, previo autorizzazioni molto restrittive, questo tipo di sostanza è estremamente letale. Generalmente un Flagello viene creato in modo da provocare più danni possibili, se non addirittura uccidere, un determinato tipo di creature. Se il contatto viene effettuato tramite una ferita, esso infligge 1d6+4 danni da Veleno, ed aumenta il grado di tossicità di 1d6+4. Se viene ingerito, Infligge 2d6+4 danni ed aumenta il grado di tossicità di 1d10+5.

Sfera Stordente:

Quando questa sfera colpisce una superficie solida, essa si rompe, infliggendo 1 Danno Contundente e sprigionando una nube violacea in un raggio di 1,5 metri dal punto d'impatto. Le Creature all'interno della Nube devono superare una Prova di Difficoltà Difficile di Costituzione o diventare Stordite per 1d3+2 Round. Le creature vicine, invece, devono superarne una Media, ed in caso restano Stordite solo per 1 Round. La versione inferiore invece che Stordire, Disorienta coloro che falliscono le prove di Costituzione.

Sfera Velenosa:

Se colpisce, infligge 1d3+1 danni da acido a cui si sommano 1d3+1 danni da veleno solo se il danno d'acido supera la RD avversaria, ignorando le RD Naturali pari a 2 o inferiori. Versioni più letali hanno un costo maggiore.

Nota che le Creature Immuni o Resistenti all'Acido, ignorano anche i danni da Veleno provocati dalla sfera, a meno che non venga ingerita. Coloro che subiscono dei danni da questa sfera, aumentano il loro Grado di Tossicità di 1d3+2.

**Veleno d'Amore:**

Questo particolare infuso, per avere effetto, deve essere ingerito da due creature adulte del sesso opposto poste l'una di fronte all'altra. Una volta ingerito, esse devono superare una prova difficile di Forza di Volontà, con un Malus di -10% se provano dell'interesse o attrazione in chi han di fronte. In caso di Fallimento, essi non desidereranno altro che stare con la persona che era di fronte a loro e proveranno un forte impulso perpetuo simile all'infatuazione, anche se si limiteranno a fissarsi negli occhi, parlare o nel cercare di elargire doni a coloro che "amano". Potrebbe funzionare anche tra specie diverse ma non è dato sapere se funge su creature dello stesso sesso (anche se è poco probabile). Non ha effetto su eventuali creature troppo giovani e per loro ha un gusto orribile. Questo Veleno ha un grado di Tossicità pari a 7 ma l'effetto, se non viene neutralizzato entro poche ore dall'assunzione, risulterà permanente ed i due non avranno altro interesse se non quello di stare vicini o di fronte, spesso dimenticandosi persino di mangiare o bere.

**Veleno di Ragno:**

Questo veleno è ottenuto trattando le ghiandole velenose dei Ragni Giganti e se applicato correttamente su un'arma con Lama, la prima volta che l'arma infligge danno, la vittima deve superare una prova Media di Costituzione o subire un -1 al suo TpC per 1d6+5 Round, mentre il suo Grado di Tossicità aumenta di 1d6+1. Se la prova viene superata, la vittima aumenta il suo Grado di Tossicità di solamente 1d3. Versioni più potenti costano il triplo ed impongono una prova Difficile, che dura per 2d6+5 Round ed aumenta la Tossicità di 1d6+4.

## Equipaggiamento Vario

	Costo	Peso	Proprietà
<b>Acciarino e Pietra Focaia</b>	2 CB	-	<i>Con questi due strumenti è più facile accendere il fuoco</i>
<b>Arnesi da Erborista</b>	5 GB	0,4 kg	<i>Necessari a recuperare piante e reagenti</i>
<b>Arnesi da Scasso</b>	45 CB	0,5 kg	<i>Permette di scassinare serrature</i> <i>Dimezza la probabilità che un grimaldello utilizzato si rompa dopo l'uso.</i>
<b>Arnesi da Scasso Professionali</b>	15 GB	1 kg	<i>Garantiscono un bonus di +10% alle prove per Scassinare e +5% per Maneggiare Congegni</i> <i>Questi Arnesi sostituiscono l'uso di Grimaldelli.</i>
<b>Arnesi per Riparazioni</b>	5 - 25 GB	1 - 4 kg	<i>Vari strumenti per effettuare riparazioni.</i> <i>Specificare che genere di riparazioni sono consentite.</i>
<b>Arnesi per Riparazioni Professionali</b>	9 - 55 GB	1,5 - 5 kg	<i>Offrono un bonus fino a +10% per effettuare determinate riparazioni</i>
<b>Badile</b>	8 CB	2 kg	
<b>Badile Portatile</b>	4 CB	1 kg	<i>Di piccole dimensioni (la metà) e facilmente trasportabile</i>
<b>Bandoliera</b>	8 CB	-	<i>Facile accesso a cinque oggetti piccoli</i>
<b>Barile</b>	15 CB	Variabile	<i>4 kg vuoto 104 kg da pieno</i>
<b>Barile di Olio per Lanterna</b>	75 CB	22 kg	<i>Il prezzo è per un barile da 20 Litri</i>
<b>Boccale di Legno</b>	2 CB	0,2 kg	
<b>Boccale di Ceramica</b>	4 CB	0,4 kg	
<b>Boccale in Osso</b>	10 CB	0,3 kg	
<b>Borraccia</b>	6 CB	0,5 kg	<i>Contiene fino a 1,5 lt di liquidi</i>
<b>Borsa a Tracolla</b>	5 CB	-	<i>Contiene fino a quattro tomi oppure oggetti di piccole dimensioni</i>
<b>Borsa da Cintura</b>	3 CB	-	
<b>Brocca di Ceramica</b>	11 CB	2 kg	
<b>Calamaio (0,20 lt)</b>	1 GB	0,1 kg	<i>Può contenere dell'inchiostro utilizzato per scrivere</i>
<b>Canna da Pesca e Amo</b>	2 CB	0,2 kg	
<b>Candela</b>	2 CB	-	<i>Dura 1 Ora. Illumina un area di 1,5 mt intorno ad essa</i>
<b>Cappa</b>	8 CB	0,5 kg	<i>+2% alle Prove contro Freddo</i>
<b>Cappuccio Semplice</b>	4 CB	0,1 kg	<i>+2% alle Prove contro Freddo</i>
<b>Cappuccio Invernale</b>	12 CB	0,3 kg	<i>+4% alle Prove contro Freddo</i>
<b>Cesta in Vimini da schiena</b>	14 CB	0,9 kg	<i>Tipico oggetto contadino per trasportare oggetti piccoli o cibarie</i>
<b>Ciotola</b>	1 CB	-	
<b>Coltello da Cucina</b>	4 CB	0,1 kg	
<b>Coltello da Intaglio</b>	5 CB	0,1 kg	
<b>Coperta</b>	4 CB	1,5 kg	<i>Fornisce un minimo di riparo dal freddo, durante la notte</i>
<b>Coperta Invernale</b>	6 CB	3 kg	<i>Fornisce maggior riparo dal freddo, durante la notte</i>
<b>Corda</b>	3 CB x mt	Variabile	<i>4 kg ogni 15 mt di corda</i>
<b>Corno</b>	10 CB	0,4 kg	<i>Emette un suono sordo</i>
<b>Corno da Caccia</b>	15 CB	0,4 kg	<i>Emette un suono acuto</i>
<b>Corno da Guerra</b>	10 GB	0,8 kg	<i>Emette un forte suono.</i> <i>+10% Bonus Morale degli alleati entro 15 mt per 1d3+1 round</i>
<b>Cote</b>	1 CB	-	<i>Serve per affilare le armi</i>
<b>Cucchiaino in Legno</b>	1 CB	-	
<b>Damigiana (25 lt)</b>	12 CB	Variabile	<i>2kg vuota 27 kg piena</i>
<b>Dadi da Gioco (Legno)</b>	5 CB	-	
<b>Dadi da Gioco (Avorio)</b>	12 CB	-	
<b>Faretra</b>	8 CB	-	<i>Contenitore per Frecce o Quadrelli</i>
<b>Fodero Per Armi</b>	Variabile	0,1 kg	<i>Costa 4 CB per Taglia d'Arma (tranne Armi ad asta)</i>
<b>Foglio di Carta</b>	13 CB	-	
<b>Foglio di Cartapecora</b>	6 CB	-	
<b>Forcone</b>	5 CB	2 kg	
<b>Giaciglio</b>	4 CB	2 kg	<i>Materasso e coperta sottili.</i> <i>Possono esser facilmente arrotolati.</i>
<b>Grimaldello</b>	15 CB	0,1 kg	<i>Permette di scassinare serrature. 40% che si rompa</i>
<b>Guanti in Pelle</b>	15 CB	-	
<b>Guanti Spessi</b>	20 CB	-	<i>Proteggono le mani durante alcune interazioni specifiche</i>
<b>Lanterna</b>	8 CB	0,9 kg	<i>Illumina un area di 9 mt di fronte a sé</i>

<b>Lapis</b>	3 CB	0,1 kg x10	<i>Matita Medievale</i>
<b>Legaccio di Cuoio</b>	1 CB	0,1 kg x5	<i>Permette di legare oggetti di piccole dimensioni</i>
<b>Legna da Ardere</b>	5 CB	10 kg	<i>Dura un giorno</i>
<b>Libro Generico</b>	6 CB	0,2 kg	<i>Un libro di racconti o di vaghe nozioni non molto utili</i>
<b>Libro di Racconti Scabrosi</b>	7 CB	0,2 kg	<i>Un libro di racconti d'amore o altri argomenti piccanti</i>
<b>Libro/Testo Sacro</b>	Min. 10 CB	0,4 kg	<i>Un piccolo Libro o Tomo relativo a qualche credo religioso</i>
<b>Mangime per Bolghon</b>	10 CB	5 kg	<i>Un Bolghon mangia circa 3 sacchi a settimana</i>
<b>Mangime per Dahan</b>	18 CB	5 kg	<i>Un Dahan mangia circa 2 sacchi a settimana</i>
<b>Mantello</b>	11 CB	0,3 kg	<i>Bonus di +3% alle prove di COS su (Freddo)</i>
<b>Mantello Invernale</b>	19 CB	0,7 kg	<i>Bonus di +5% agli Shock Test (Gelo)</i>
<b>Mestolo</b>	1 CB	-	
<b>Occhiali da Vista</b>	10 GB	-	<i>Permette di sopperire ad eventuali difetti di vista</i>
<b>Occhiali Artici</b>	20 GB	-	<i>Riduce la penalità ad Osservare durante bufere di neve</i>
<b>Occhiali Desertici</b>	14 GB	-	<i>Proteggono dal riverbero del sole. -5% Cercare ed Osservare</i>
<b>Occhialoni</b>	25 CB	0,1 kg	<i>Permette una visuale normale durante il volo</i>
<b>Olio per Lanterna (1 lt)</b>	4 CB	1 kg	
<b>Otre (vuoto)</b>	4 CB	0,3 kg	<i>Contiene fino a 2 lt di liquidi. Pesa 2 kg se pieno</i>
<b>Padella in Ghisa</b>	12 CB	2 kg	
<b>Paiole in Ghisa</b>	10 CB	2,5 kg	
<b>Pennino</b>	4 CB	-	
<b>Pennino d'Oca</b>	2 CB	-	
<b>Pestello e Mortaio</b>	3 GB	0,2 kg	
<b>Pettine</b>	2 - 15 CB	0,1 kg	<i>Il Materiale determina il costo</i>
<b>Piccone da Minatore</b>	8 CB	2,5 kg	
<b>Pipa in Legno</b>	8 CB	-	<i>Ricordati che fumare nuoce alla salute</i>
<b>Porta Cutie Mark</b>	1 CB	-	<i>Una copia in cuoio o stoffa del proprio Cutie Mark</i>
<b>Porta Pergamene</b>	5 CB	0,3 kg	<i>Può contenere fino a 10 pergamene arrotolate</i>
<b>Portafortuna</b>	5 CB	-	<i>Un blando ninnolo. Non è detto che funzioni realmente.</i>
<b>Rampino</b>	1 GB	2 kg	<i>Legato ad una corda fornisce un +10% alle prove di Scalare</i>
<b>Sacco</b>	2 CB	-	
<b>Sapone</b>	6 CB	-	
<b>Sciarpa di Lana</b>	5 CB	-	<i>Utile contro il freddo ed in caso di nonne apprensive</i>
<b>Secchio</b>	3 - 8 CB	1 kg	
<b>Sella per Dahan</b>	20 GB	2 kg	<i>Utilizzata per cavalcare i Dahan addestrati</i>
<b>Simbolo Sacro</b>	10 CB	0,1 kg	<i>+1% ai Test contro Paura e Terrore (solo per veri credenti)</i>
<b>Spazzola per Animali</b>	6 CB	0,1 kg	
<b>Specchietto di Metallo</b>	8 CB	0,2 kg	
<b>Spiedo in Metallo</b>	9 CB	0,4 kg	
<b>Stuoio</b>	11 CB	2 kg	<i>Permette di evitare buona parte dell'umidità del terreno</i>
<b>Tenda</b>	20 CB	7 kg	<i>Ripara dalle intemperie</i>
<b>Tinozza in Ghisa</b>	4 GB	16 kg	<i>Ricordati almeno di lavarti, soprattutto se devi incontrare dei nobili</i>
<b>Tinozza in Legno</b>	1 GB	10 kg	
<b>Torcia</b>	3 CB	0,5 kg	<i>Illumina un area di 4,5 mt intorno a sé</i>
<b>Vanga/Zappa</b>	5 CB	2 kg	
<b>Ventaglio</b>	15 CB	-	
<b>Zaino (Vuoto)</b>	5 CB	0,1 kg	<i>Può contenere svariati oggetti</i>

## Equipaggiamento per Guaritori e Cerusici

	Costo	Peso	Richiede
Ago e Filo Sterili	7 CB	-	-
Anti Dolorifico Naturale	1 GB	-	Mescere Pozioni II
Antidoto (vario)	Variabile	0,1 kg	Creare Veleni II
Balsamo Curativo Inferiore	15 CB	0,1 kg	Mescere Pozioni
Balsamo Curativo	5 GB	0,3 kg	Mescere Pozioni
Benda per Ferite	2 CB	0,1 kg ogni 5	-
Borsa del Guaritore	5 GB	0,7 kg (se vuota)	-
Panacea	1000 GB	0,4 kg	Mescere Pozioni III
Pozione di Cura Inferiore	15 GB	0,3 kg	Mescere Pozioni II
Pozione di Cura	35 GB	0,5 kg	Mescere Pozioni III

### Ago e Filo:

In alcune occasioni, le ferite risultano troppo profonde per essere trattate con semplici bende, ed è necessario richiuderle con ago e filo, in caso non si disponga di pozioni di cura. Ovviamente bisogna cercare sempre di tenere ago e filo sterili, per evitare infezioni. L'Ago e Filo permettono di richiudere le Ferite Profonde, con una prova di Primo Soccorso o Medicare a difficoltà Media. Alternativamente è possibile effettuare una prova di Artigianato (Sartoria) con un malus di -10%.

### Anti Dolorifico Naturale:

Da come suggerisce il nome, gli Anti Dolorifici vengono generalmente utilizzati per attenuare o temporaneamente sopprimere il dolore causato da ferite o contusioni. Garantisce un +10% alle prove effettuate quando si tenta di compiere azioni con un quarto di Punti Ferita rimanenti, oppure quando si tenta di resistere alla Ferite per non svenire, per un'ora. Tuttavia, come effetto collaterale, tende a causare una sorta di sonnolenza a chi lo assume. Dopo circa mezz'ora dall'utilizzo, il personaggio subisce un -5% alle prove di abilità per un'ora. Ha un Grado di Tossicità pari a 2.

### Antidoto:

Gli antidoti in genere devono esser specifici contro determinati veleni, se di natura animale. Il costo è indicativo per un veleno comune. Più il veleno è raro o difficile da creare più alto sarà il prezzo dell'antidoto. Sempre che esista. Ha un Grado di Tossicità pari a 2, ma se si assume quello sbagliato, sale a 10.

### Balsamo Curativo:

I balsami curativi vengono utilizzati durante il trattamento delle ferite e forniscono un bonus alle prove di Primo Soccorso o Medicare. Un Balsamo Curativo Inferiore garantisce un Bonus di +5% e solitamente il contenitore contiene quattro dosi, mentre un Balsamo Curativo garantisce un +8% e permette di curare un Punto Ferita Aggiuntivo, ma le dosi utilizzabili sono solamente due. Il balsamo non può essere utilizzato per curare fratture o slogature.

### Benda per Ferite:

Le Bende per Ferite sono necessarie per effettuare le prove di Primo Soccorso e Medicare. In caso non si disponga delle bende, è possibile improvvisare subendo una penalità di -8% alla prova.

### Borsa del Guaritore:

Le borse del guaritore sono create appositamente per contenere gli strumenti indispensabili ad ogni aspirante guaritore che si rispetti, mantenendoli asciutti e sterili. Una Borsa del Guaritore in Genere quando viene acquistata contiene (e può contenere) i seguenti oggetti: Ago e Filo, una dose di Anti Dolorifico Naturale, due Balsami Curativi Inferiori ed Otto Bende per Ferite. La Borsa inoltre è impermeabile ed in genere viene tenuta legata alla vita.

### Panacea: (Rara)

Questa pozione molto rara, può curare ogni sorta di malanno che affligge colui che l'assume. Se bevuta del tutto, essa rimuove ogni malus fisico, veleno e malattia. Guarisce inoltre un punto ferita e può curare fratture ed emorragie interne entro 1d6+1 round.

### Pozione di Cura:

Le Pozioni di Cura vengono ottenute tramite particolare processi alchemici, in genere trattando specifiche piante o erbe. Se ingerita completamente, una pozione di cura, guarisce automaticamente un numero di Punti Ferita in base alla potenza. Una Pozione di Cura Inferiore cura 1d6+1 Punti Ferita, mentre una normale ne cura 1d6+4 e permette di richiudere ogni ferita, anche profonda. Le pozioni di cura non aggiustano fratture ne curano emorragie interne. Le Pozioni di Cura han un Grado di Tossicità pari a 7, mentre quelle Inferiori di 5.



## Libri e Tomi da Studio

	Tempo di Studio	Peso	Prezzo	Rarità
<b>Almanacco Astronomico</b>	2 Settimane	2 kg	7 GB	Comune
<b>Breve Guida del Perfetto Gentilpony</b>	5 Ore	0,3 kg	15 GB	Comune
<b>I Principi della Magia</b>	3 Settimane	1,3 kg	30 GB	Non Comune
<b>Libro d'Anatomia Equina Semplificata</b>	1 Settimana	1,6 kg	20 GB	Non Comune
<b>Libro delle Facili Ricette Gustose</b>	6 Ore	0,4 kg	17 CB	Comune
<b>Libro delle Conoscenze Specifiche</b>	1 Settimana	0,3 kg	20 GB	Variabile
<b>Manuale Alchemico per Apprendisti</b>	1 Settimana	0,4 kg	15 GB	Non Comune
<b>Manuale dell'Aspirante Erborista</b>	25 Ore	0,5 kg	15 GB	Comune
<b>Trattati sulle Creature</b>	Variabile	1 kg	Variabile	Variabile

### **Almanacco Astronomico:**

Conosciuto anche come l'Astronomico Almanacco su Astri ed Affini, fornisce un bonus di +5% all'abilità Conoscenze (Astronomia).

### **Breve Guida del Perfetto Gentilpony:**

Una volta compreso il libro, esso garantisce un bonus di +3% alle prove di Convincere e Diplomazia se usate in un ambiente aristocratico. Aumenta inoltre di un grado l'abilità Diplomazia.

### **I Principi della Magia:**

Questo tomo è una lettura classica per coloro che si avvicinano per la prima volta ai misteri della magia e desiderano apprendere di più sull'argomento. Questo testo viene generalmente usato come testo di formazione di giovani Maghi Apprendisti ed una volta studiato, garantisce 1 Grado in Conoscenze (Arcane) o può concedere un bonus di +5% alla stessa abilità se consultato. Coloro che possiedono 5 o più gradi in Conoscenze (Arcane) non traggono alcun beneficio da tale libro, in quanto tratta argomenti già studiati. Può essere utilizzato da coloro che desiderano apprendere l'uso della Magia Arcana.

### **Libro d'Anatomia Equina Semplificata:**

Una volta compreso il libro, esso può essere consultato per almeno 1d3+1 minuti prima di effettuare una prova di Medicare su pazienti equini, garantendo un bonus di +5%. Inoltre esso garantisce un bonus di +2% alle prove di Conoscenze (Anatomia) se consultato per 2d3+1 minuti. Se si posseggono 10 o più gradi in Medicare, non è possibile sfruttare il libro per il bonus relativo alla suddetta abilità. Se si posseggono 10 o più gradi in Conoscenze (Anatomia) non è possibile sfruttare il libro per il bonus relativo alla suddetta abilità.

### **Libro delle Facili Ricette Gustose:**

Questo libro può essere consultato da chiunque abbia almeno 5 gradi in Cucinare (qualsiasi), per provare a preparare una delle varie ricette tipiche contenuto in esso. Coloro che hanno meno di 5 gradi potranno provare ad utilizzare questo libro per cucinare una delle proprie ricette, ricevendo un +2% temporaneo, anche se i risultati potrebbero essere inferiori rispetto alla ricetta. Il Libro contiene sempre almeno una dozzina di ricette. In caso il libricino venga studiato ed appreso, fa subito aumentare di 1 Grado l'abilità Cucinare (soltanto una, in caso se ne posseggano varie). Una volta fatto ciò, esso non garantisce più alcun bonus, ma può sempre essere sempre consultato per scegliere una ricetta. Siccome esistono varie versioni di questo libro, a seconda della zona di provenienza, una volta studiato uno esso si applica per ogni versione rinvenuta dal personaggio, tuttavia può aumentare di un grado le altre abilità in Cucinare, sempre che si riferiscano a piatti diversi. Se si posseggono 10 o più gradi in Cucinare, il bonus non si applica e l'abilità non può essere aumentata.

### **Libro delle Conoscenze:**

Questo tipo di libri in genere tratta di uno specifico tipo di conoscenza, che si tratti di Matematica, Storia, Erboristeria o Magia. Gli argomenti trattati all'interno del libro aiutano un'eventuale studioso ad aumentare la propria conoscenza dell'argomento trattato. La versione più comune di tali libri in genere fornisce, una volta finito di studiare, un numero di successi nell'abilità indicata tali da poter raggiungere i 5 Gradi in essa. Se il personaggio possiede già 5 o più gradi nell'abilità trattata dal libro, non imparerà nulla di nuovo. Esistono versioni di tali libri che garantiscono invece 5 gradi nell'abilità specifica quando vengono studiati, anche se essi richiedono mesi di studio ed il massimale di Gradi raggiungibili tramite tali libri è 20.



**Manuale Alchemico per Apprendisti:**

Questo piccolo manuale in genere è la prima lettura che qualunque Alchimista deve leggere agli inizi della sua carriera. Una volta studiato, esso garantisce due gradi nell'abilità di Conoscenze (Alchimia) e può essere consultato per un +5%, durante la creazione di misture o pozioni semplici. Coloro che possiedono 5 o più gradi nell'abilità, non ottengono benefici ne possono apprendere da esso.

**Manuale dell'Aspirante Erborista:**

Questo manuale presenta le illustrazioni e descrizioni di erbe comuni e dove trovarle. Una volta appreso esso fornisce due gradi nell'abilità Conoscenze (Erboristeria) più un +5% nella stessa quando consultato. Il bonus può anche essere utilizzato per cercare le erbe comuni descritte nel libro. Coloro che possiedono 10 o più gradi nell'abilità, non ottengono benefici ne possono apprendere da esso.

## Manuali d'Esperienza

	Tempo di Studio	Peso	Costo	Grado	Rarità
<b>Almanacco dell'Aspirante Avventuriero</b>	10 Ore	0,6 kg	15 GB	Competente	Non Comune
<b>Manuale dell'Avventuriero</b>	35 Ore	1,8 kg	45 GB	Avanzato	Non Comune
<b>Tomo d'Avventura</b>	1 Settimana	3 kg	100 CB	Esperto	Raro
<b>Almanacco</b>	16 Ore	0,4 kg	10 GB	Competente	Comune
<b>Manuale</b>	50 Ore	1,5 kg	30 GB	Avanzato	Non Comune
<b>Tomo</b>	18 Giorni	2,6 kg	75 GB	Esperto	Raro

I Manuali d'Esperienza sono dei volumi che raccolgono nozioni ed insegnamenti generici, che potrebbero aiutare ad apprendere qualche truccetto extra. I Tomi in genere si basano su carriere diverse, spesso specificate nella descrizione, come ad esempio un Manuale per Arcanisti, o un Tomo del Combattente. I Manuali per Avventurieri, invece, possono essere studiati da chiunque, in quanto contengono nozioni generiche o espedienti utili a chiunque si dedichi all'avventura. Questi libri una volta studiati concedono un determinato numero di Punti Personaggio a coloro che finiscono di studiarli anche se è possibile studiare un solo Manuale per grado di Carriera. I Manuali devono essere studiati da personaggi dello stesso grado di carriera, in quanto Manuali troppo semplici non insegnerebbero nulla di nuovo, mentre quelli più complessi potrebbero risultare difficili da capire. Un Almanacco concede 10 Punti Personaggio, un Manuale 20 mentre un Tomo 30.

### *Esempio:*

*Durante un'avventura, Star Glare entra in possesso di un Manuale dell'Avventuriero. Siccome tale manuale è per ogni carriera, ella può studiarlo ed ottenere i Punti Personaggio una volta terminato di leggere. Se invece avesse rinvenuto un Almanacco del Furfante (ovvero di carriera Furtiva) non avrebbe potuto apprendere alcunché, in quanto la sua carriera è diversa (ovvero Arcana)*

Un master potrebbe concedere l'accesso ad alcuni talenti particolari, una volta letto uno di tali manuali, oppure garantire l'accesso ad alcune carriere al posto di concedere i Punti Personaggio, a sua discrezione, ed adattandolo alla carriera dei personaggi, a patto che questi soddisfino i requisiti. Conta comunque nel massimo di manuali per grado Carriera da cui si può trarre beneficio.

### *Esempio:*

*Il Tomo del Maestro d'Armi, una volta studiato, concede l'accesso alla carriera relativa ai personaggi che soddisfano i requisiti richiesti, ottenendo la carriera senza pagare i Punti Personaggio in quanto garantiti dal Tomo Stesso.*

Carriere che richiedono un addestramento specifico, come i Wonderbolts o i Difensori, non possono venir ottenute tramite tomi particolari, per ovvi motivi.

## Attestati d'Appartenenza, di Possedimento ed Idoneità

Questi documenti solitamente sono utilizzati al fine di constatare il possesso di determinati beni materiali o dell'effettiva appartenenza ad un'Organizzazione o Gilda. Questi documenti in genere sono firmati e presentano dei sigilli per autenticarne il valore e sono spesso utilizzati come garanzie durante eventuali controlli o per chiarire dei fraintendimenti. Gli attestati in genere indicano l'appartenenza ad una particolare gilda o associazione oltre che ad indicarne il grado di competenza. Gli incantatori che decidano di esercitare attivamente la loro professione devono sempre portare con sé tali documenti e sono obbligati a mostrarli alle autorità, se richiesto. In caso di mancanza di tali documenti potranno essere arrestati immediatamente per accertamenti, rischiando l'accusa di pratica illecita di magia.

Ogni qual volta un membro dell'Arcanium dimostra di aver completato il suo ciclo di studi, può effettuare un'esame mirato a valutare i suoi studi, ed in caso abbia esito positivo, potrà iniziare studi più impegnativi.

In termini di gioco ciò si effettua quando un personaggio ottiene un avanzamento di Grado di Carriera.

Il Diploma d'Arcanista si ottiene una volta completati gli studi presso l'Arcanium (solitamente a Grado Esperto) anche se sono ben pochi i maghi che la ottengono.

Le altre carriere in genere necessitano di molti meno documenti, anche se per i Guardastrada essi sono obbligatori, in quanto essi vengono registrati su dei registri posti nelle maggiori città del regno d'appartenenza.

	Costo
<b>Attestato d'Appartenenza ai Guardastrada</b>	1 GB
<b>Attestato d'Appartenenza ai Magus dell'Ordine</b>	5 GB
<b>Attestato d'Appartenenza all'Accademia dei Maghi Combattenti</b>	8 GB
<b>Attestato d'Appartenenza all'Arcanium</b>	1 GB
<b>Attestato d'Appartenenza alla Gilda degli Alchimisti</b>	10 GB
<b>Attestato d'Appartenenza alla Gilda degli Inventori</b>	12 GB
<b>Attestato di Competenza Arcana (Neofita/Studente/Incantatore/Arcanista/Maestro)</b>	5 GB per livello di Competenza
<b>Attestato di Studio presso l'Arcanium (Neofita/Studente/Incantatore)</b>	5/10/15 GB
<b>Bando d'Arruolamento Forzato come Guardastrada</b>	-
<b>Credenziali</b>	Variabile
<b>Diploma d'Arcanista</b>	20 GB
<b>Documentazioni Nobiliari</b>	Variabile
<b>Documento di Proprietà di un Carro Corazzato</b>	15 GB
<b>Documento di Proprietà Terriera</b>	Variabile
<b>Laurea da Studioso o Erudito</b>	10 GB
<b>Laurea di Studio da Mastro</b>	15 GB
<b>Licenza Commerciale</b>	Minimo 2 GB
<b>Licenza da Messaggero</b>	8 CB
<b>Licenza da Wonderbolt</b>	5 GB
<b>Licenza di Volo per Messaggeri</b>	15 CB
<b>Licenza di Volo per Wonderbolts</b>	10 GB

## Stendardi e Stendardi da Guerra:

Gli stendardi sono spesso utilizzati per mostrare i simboli o le araldiche di città, di casate o di nobili più o meno famosi. Essi sono spesso di varie dimensioni e sono più o meno appariscenti, tuttavia altri vengono appositamente usati in guerra, per indicare le varie truppe, ma vengono anche utilizzati dalle tipiche bande di mercenari o gruppi di fanatici religiosi. Uno stendardo è spesso motivo di orgoglio per coloro che fanno parte del gruppo o causa che lo stendardo rappresenta e solitamente i guerrieri combattono con più motivazione se nei paraggi di uno stendardo che rappresenti un qualcosa in cui credono. Gli stendardi inoltre vengono utilizzati per richiamare le truppe in fuga o per ridare speranza in un combattimento incerto o volto al peggio. Un bravo stendardiere od un leader particolarmente carismatico possono richiamare a raccolta più facilmente i loro alleati scossi od in fuga, se utilizzano uno stendardo.

Gli stendardi e stendardi da guerra sono lunghe staffe di varie altezze, di solito tra i due ed i tre metri ed in genere, l'asta è fatta in legno o talvolta in ferro o metalli simili. Lo stendardo effettivo è solitamente fatto con stoffe robuste o simile, a seconda dei costruttori. Gli stendardi vengono generalmente tenuti con una mano o due, a seconda del peso o se ci si muove o ci si ferma. Sventolare uno stendardo richiede sempre due mani, mentre durante il combattimento, è possibile tenere lo stendardo appoggiato al terreno e sorreggerlo con una mano sola, mentre l'altra è libera di impugnare armi, lanciare incantesimi e così via.

### Effetti degli stendardi:

In termini di gioco, uno stendardo fornisce un bonus alle Prove di Morale ed ai Test di Paura e Terrore, entro un raggio di 7,5 metri da colui che lo impugna. Coloro che si trovano oltre ma che possono comunque vederlo, ottengono solo un bonus minimo alle Prove di Morale. Uno Stendardo da Guerra, invece, ha un raggio di 10,5 metri, essendo molto più vistoso ed importante.

### Sventolare uno Stendardo:

Talvolta capita che, durante un combattimento difficile o una battaglia piuttosto ardua, i combattenti vengano sopraffatti dallo stress e dalla paura e fuggano dal combattimento. In genere coloro che impugnano uno Stendardo, possono cercare di rincuorare i propri alleati in fuga o di convincerli a resistere ancora un poco sventolando il proprio stendardo (in quanto, spesso la perdita di uno stendardo o la caduta dello stesso, è motivo di profonda vergogna e disonore). Quali siano i motivi, lo stendardiere sventolando lo stendardo (azione che richiede un round intero) può far effettuare una nuova Prova di Morale a coloro che hanno almeno un livello di Morale Negativo. Il test di Morale viene normalmente influenzato da vari fattori, come di consueto, ed il bonus dello stendardo si applica normalmente. Se la prova viene superata, il livello di morale migliora di un punto. Uno stendardo Normale che viene sventolato, ha un'area d'effetto di 9 metri, mentre uno da Guerra di ben 12.

### Stendardi Intimidatori:

Talvolta alcuni stendardi sono costruiti utilizzando materiali impressionanti o macabri, come ad esempio pelli di animali, ossa e zanne di bestie feroci, oppure illustrazioni di scheletri e mostri feroci. Talvolta invece, alcuni stendardi mostrano le insegne o i vessilli di gruppi o singoli individui rinomati per la loro forza e/o ferocia. Questo tipo di Stendardi viene utilizzato più che altro per terrorizzare o demoralizzare i propri avversari, più che ispirare i propri alleati, anche se alcuni individui piuttosto crudeli o belligeranti sembrano comunque combattere con maggior ferocia sotto tali insegne. Questo tipo di Stendardo, non fornisce alcun bonus di morale agli alleati (a meno che non diversamente specificato) ma può imporre una penalità alle Prove di Morale o ai Test di Paura e Terrore provocati dall'unità che detiene lo stendardo. Per il resto segue le normali regole degli stendardi e ne condivide la portata per eventuali effetti sull'unità, agli alleati ed ai nemici.

Esempio: Uno Stendardo Intimidatorio impone una penalità del -5% alle Prove di Morale effettuate dalle unità avversarie entro la sua normale portata, o la portata aumentata in caso venga sventolato.

### Catturare e Perdere uno Stendardo:

Può capitare che durante uno scontro, lo stendardiere venga ferito o rimanga ucciso. Lo stendardo può venir anche lasciato cadere a causa del panico ed in genere un tale atto provoca sempre gravi ripercussioni sulle truppe alleate.

A meno che lo stendardo non venga subito rialzato o recuperato entro un round, l'unità che lo deteneva deve immediatamente passare una Prova di Morale con una Penalità di -10% o subire un Livello Negativo di Morale. Ciò può causare anche un'improvvisa ritirata o il panico all'interno dell'unità. D'altro canto, riuscire a catturare o sottrarre lo stendardo avversario ha dei risvolti positivi per l'unità o coloro che riescono nell'impresa. Riuscire a catturare e mantenere per più di due round uno stendardo avversario, garantisce una Prova di morale gratuita, ed in caso di successo, si otterrà immediatamente un Livello Positivo di Morale. Ciò può anche causare un risultato di "Esaltato", con le relative conseguenze.

### Stendardi da Schiena

Gli stendardi da schiena sono solitamente agganciati alla schiena del possessore, tramite un imbracatura di cuoio o qualcosa di simile, ma permettono al possessore di poter avere le mani libere. Gli stendardi da schiena non possono essere sventolati e contano come Stendardi Semplici, che possono essere normali o intimidatori e contano come oggetto da schiena. Gli stendardi da schiena hanno un raggio ridotto a 4,5 metri.

Stendardi:

Tipo di Stendardo	Peso	Costo	Effetti
Bandiera	0,5 kg	Minimo 3 GB	Una semplice decorazione
Semplice	1,1 kg	12 GB	Garantisce un Bonus alle Prove di Morale di +5%
Vistoso	2,2 kg	30 GB	Garantisce un Bonus alle Prove di Morale di +10%
da Guerra	2,4 kg	22 GB	Come uno Stendardo Semplice, ma dal raggio aumentato
da Guerra Vistoso	4,5 kg	50 GB	Come uno Stendardo Vistoso, ma dal raggio aumentato
Da Schiena	1,8 kg	12 GB	Conta come uno Stendardo Semplice, ma ha un raggio di 4,5 metri
Macabro/Intimidatorio	Variabile	Variabile	Vedi la sezione apposita

Trofei:

I Trofei sono spesso utilizzati per mostrare le proprie capacità o conquiste. Ad esempio mostrare il corno/zanna/artiglio di una particolare bestia feroce, la pelliccia di qualche animale raro o anche un oggetto appartenuto ad un potente avversario sconfitto. I Trofei sono di varie forme e dimensioni, ma per una maggiore praticità i personaggi possono fare sfoggio di un singolo Trofeo, anche se ne posseggono vari. I Trofei non fanno ottenere bonus diretti, tuttavia molti png potrebbero reagire in modo diverso a seconda della cultura. I Pegasi della Notte sono molto interessati ai trofei che provengono da creature pericolose, sempre che venga dimostrato che il possessore li abbia meritati, mentre gli Asini potrebbero considerare l'intera faccenda solo una grossa stupidaggine.

I Trofei possono essere affissi ad uno stendardo, aumentandone il prestigio o l'effetto intimidatorio. Ogni due Trofei affissi, lo stendardo garantisce un +1% alle Prove di Morale Negativo, fino ad un massimo di +5%.



## Oggetti Incantati:

	Costo	Peso	Proprietà
<b>Amuleto Arcano Minore</b>	45 GB	0,1 kg	+5 Punti Magia
<b>Amuleto Arcano</b>	60 GB	0,2 kg	+10 Punti Magia
<b>Arma Elementale Inferiore</b>	Variabile	Variabile	Vedi Descrizione
<b>Ascia da Guerra Incantata</b>	65 GB	2,4 kg	+1 TpC. Riduce sempre la RD di 1
<b>Cintura della Robustezza Inferiore</b>	50 GB	0,4 kg	+1 Punti ferita
<b>Cintura della Robustezza</b>	70 GB	0,5 kg	+2 PF, +3% alle prove di Costituzione
<b>Giacco di Maglia Incantato</b>	75 GB	9,5 kg	La RD è aumentata di 1, le penalità son ridotte del 5%
<b>Gran Corno</b>	35 GB	1,5 kg	
<b>Manto del Cacciatore</b>	30 GB	0,4 kg	+5% a Nascondersi (Conta come un normale Mantello)
<b>Occhialoni Notturni</b>	150 GB	0,1 kg	Vedi descrizione
<b>Guanti dello Spadaccino Competente</b>	45 GB	0,2 kg	+1 al TpC in Corpo a Corpo
<b>Schinieri dell'Agilità Inferiori</b>	65 GB	0,4 kg	+1 a Schivare
<b>Spada Lunga Incantata</b>	70 GB	1,8 kg	+1 TpC. Considera la RD avversaria inferiore di 1
<b>Stivali del Passo Ardente</b>	55 GB	0,8 kg	Vedi Descrizione
<b>Talismano Radioso</b>	40 GB	0,2 kg	+5% ai Test contro Paura e Terrore
<b>Tiara della Focalizzazione Minore</b>	25 GB	0,1 kg	Garantisce fino ad un +5% ad una Abilità

### **Arma Elementale Inferiore:**

Queste particolari armi sono infuse con una minima dose di magia basata su un particolare danno elementale.

Esse contano come delle normali Armi Incantate, anche se quando infliggono i danni, uno di essi è sempre considerato dell'Elemento indicato. Quando l'arma deve sottrarre Punti Resistenza ne sottrae 1 extra sempre dell'elemento indicato, se ad una Mano, o 2 se ad Asta o a 2 Mani. Il costo è uguale a quello di una qualunque arma incantata +15 GB.

*Esempio:*

*Una Spada Ardente infligge 8 danni, di cui 1 conta come danno da fuoco (quindi saranno 7 Danni Taglienti e 1 da Fuoco)*

### **Esempi di Armi Elementali:**

- *Arma Ardente:* Fuoco
- *Arma Caustica:* Acido
- *Arma Folgorante:* Elettricità
- *Arma Gelida:* Freddo

### **Gran Corno:**

Questo particolare oggetto è ricavato dal corno di una creatura di Taglia Grande ed è inciso con delle rune che simboleggiano forza e coraggio. I personaggi con un punteggio di Mana pari o superiore a 12, possono soffiare nel corno e spendere 15 Punti Magia per ottenere gli effetti del talento Grido di Battaglia su s'è stessi ed eventuali alleati entro 6 metri. Spendendo il doppio è possibile estendere la portata a 12 metri. Una volta usato, il corno impiega un'ora per ricaricarsi, diventando un semplice Corno da Guerra. È possibile suonare il corno senza attivarne gli effetti.

### **Occhialoni Notturmi: (Oggetto Incantato Raro)**

Questi occhialoni dalle lenti verdi, possono esser indossati da chiunque, tuttavia solo spendendo un determinato numero di Punti Magia essi garantiscono la possibilità di vedere perfettamente al buio o penombra. In caso contrario, la visibilità è ridotta a nemmeno un metro di distanza, facendo rischiare al personaggio di sbattere contro le cose. Ogni 5 Punti Magia spesi, permette di vedere per 5 mt nel buio, sempre entro i limiti di visuale possibili. Conta come un Consumo Stabile.

Imparare ad utilizzarli, tuttavia richiede almeno una settimana di pratica ed una Prova Difficile di Mana. In caso di fallimento dovranno passare altri 3 giorni per poter fare un'altra prova. Coloro che possono Lanciare Incantesimi e gli Unicorni, ottengono un bonus (cumulativo) di +10%.

### **Schinieri dell'Agilità Inferiori:**

Questi particolari schinieri in metallo sono spesso utilizzati tra i combattenti pegasi, in quanto essi sembrano agevolare la rapidità di schivata di colui che le indossa. I Bonus vengono garantiti fintanto che il personaggio non è in volo.

### **Stivali del Passo Ardente:**

Questa particolare coppia di calzature copre totalmente la parte inferiore delle gambe di chi le indossa, anche se i legacci che le chiudono sono direttamente sopra al ginocchio. Una volta indossati, gli Stivali riducono di 1,5 il movimento del possessore, in quanto sono leggermente ingombranti, tuttavia permettono di muoversi liberamente su terreni ardenti, come ad esempio le sabbie del deserto sotto un sole cocente, sulla lava solidificata da poco o attraversare una Flaming Bog. Il possessore ottiene inoltre una RD di 1 contro il primo danno da fuoco che subisce sulla parte coperta dagli stivali, per round. È possibile correre solamente al doppio della propria velocità di movimento, fintanto che si indossano questi stivali.

### **Talismano Radioso:**

Questi talismani sono generalmente fatti in oro o eventuali metalli lucenti. Spesso essi raffigurano un sole stilizzato o il simbolo di Celestia. Un personaggio che impugna il talismano in una mano, riceve un bonus di +5% per i Test contro Paura e Terrore.

### **Tiara della Focalizzazione:**

Questi particolari oggetti, garantiscono un bonus permanente a determinate abilità, fintanto che vengono indossate ed il personaggio è cosciente. Le Tiare Minori non concedono bonus alle abilità durante il combattimento, in quanto lo stress causato interferisce con lo scarso potere dell'oggetto. Le tiare di qualità superiore non subiscono alcuna limitazione.

## Vestiti

	Valore	Peso	Note
<b>Abiti Semplici</b>	6 CB	0,6 kg	
<b>Abito da Artigiano</b>	7 - 25 CB	1,2 kg	
<b>Abito da Cortigiano</b>	3 - 25 GB	1,4 kg	+3% alle prove di Diplomazia e Intrattenere
<b>Abito Desertico</b>	13 CB	1,1 kg	+3% alle prove per resistere al Caldo
<b>Abito da Erudito</b>	15 CB	1,1 kg	
<b>Abito da Esploratore</b>	3 GB	2 kg	Bonus di +5% alle prove per resistere al Freddo e Sopravvivenza
<b>Abito da Mastro Esploratore</b>	6 GB	2,5 kg	Come gli abiti da esploratore ed ottengono la Regola Speciale Imbottito
<b>Abito da Esploratore (Deserto)</b>	3 GB	1,5 kg	Bonus di +5% alle prove per resistere al Caldo e Sopravvivenza
<b>Abito da Giullare</b>	Variabile	0,8 kg	+4% alle prove d'Intrattenere, -8% alle prove di Convincere
<b>Abito da Grand Galloping Gala</b>	20 - 360 GB	1,6 kg	Bonus variabile da +1% a +10% ad Autorità o Convincere
<b>Abito da Nobile</b>	20 - 210 GB	1,4 - 5 kg	Bonus variabile da +1% a +10% ad Autorità e Contrattare
<b>Abito da Viaggiatore</b>	1 GB	1,5 kg	Bonus di +3% alle prove per resistere al Freddo
<b>Abito Invernale</b>	2 GB	3 kg	Bonus di +10% alle prove per resistere al Freddo
<b>Abito Nuziale</b>	2 - 220 GB	1,2 - 5 kg	Anelli Nuziali non inclusi
<b>Divisa da Duellante</b>	4 - 60 GB	1,1 - 3 kg	+3% ad Autorità ed Intimidire
<b>Divisa da Wonderbolt</b>	-	0,4 kg	Accessibile solo per i Wonderbolts. Occhiali compresi
<b>Veste alla Moda</b>	15+ GB	Variabile	Peso e Prezzo variabile a seconda del vestito
<b>Veste da Accolito</b>	8 - 19 CB	1,3 kg	
<b>Veste Artica</b>	3 GB	5 kg	Bonus di +15% alle prove per resistere al Freddo Conta come un Corpetto ed ha la Regola Speciale Imbottita
<b>Veste da Cerusico</b>	30 CB	0,7 kg	Comprende un Grembiule
<b>Veste dell'Arcanium</b>	2 - 40 GB	1 kg	Accessibile solo per i membri dell'Arcanium
<b>Veste da Guardastrada</b>	4 GB	1,9 kg	Solo Guardastrada. Mantello e Guanti Robusti compresi
<b>Veste da Mercante</b>	2 - 55 GB	1,2 - 4 kg	
<b>Veste Militare (Variabile)</b>	2 - 50 GB	1,3 - 6 kg	Bonus variabile da +1% a +5% ad Autorità
<b>Veste Sacerdotale</b>	3 - 120 GB	0,9 - 5 kg	Bonus variabile da +1% a +5% ad Autorità o Convincere

### Costo Variabile:

Alcuni abiti o vesti hanno un costo variabile, come ad esempio l'Abito da Nobile o da Grand Galloping Gala. Ciò è voluto per indicare la qualità effettiva del prodotto ed il prezzo tipico a cui è venduto il prodotto. Maggiore è il costo, maggiormente appariscente o complesso risulterà l'abito finito. Spetta comunque al Master determinare eventuali bonus variabili alle prove di abilità conferite dal vestito o eventuali prezzi maggiori rispetto alla media.

### Compreso nel prezzo:

In alcuni casi, il prezzo complessivo di determinati abiti o vestiti comprende delle piccole aggiunte. Generalmente essi vengono forniti con cinture e pantaloni o gonne di vario tipo, altre volte con mantelli più o meno vistosi.

### Non Reperibile Ovunque:

Abiti e/o vestiti di fazioni o associazioni, sono disponibili solo da mercanti particolari, generalmente affiliati alle suddette. Ad esempio, le Vesti dell'Arcanium o dei Wonderbolts, vengono ottenute solo una volta divenuti membri effettivi.



## Decorazioni e Ninnoli

	Costo
Anello	2 - 215 GB
Anello Nuziale	8 - 235 GB
Bracciale	4 - 35 GB
Cavigliera	3 - 34 GB
Collana	2 - 325 GB
Girocollo	1 - 35 GB
Orecchini	2 - 75 GB
Tatuaggio	Variabile

### Impressionante:

Talvolta alcune decorazioni possono esser talmente appariscenti da garantire un bonus a determinate abilità, come ad esempio Convincere, Intrattenere o Autorità, da un semplice +1% ad un +5%

## Gemme e Pietre Preziose

Nota: I prezzi delle gemme sono spesso approssimativi, in quanto si basano sulla purezza, la rarità e dall'abilità di mercanteggiare del personaggio

	Valore	Rarità	Tipologia
Ambra	10 GB	Non Comune	Pietra
Ametista	10 CB	Comune	Pietra
Baby Blue Sapphire	5 CB	Comune	Gemma
Diamante	400 GB	Raro	Gemma
Diaspro	15 CB	Comune	Pietra
Fire Ruby	350 GB	Raro	Gemma
Giada	45 GB	Raro	Pietra
Granato	25 GB	Non Comune	Pietra
Lapislazzuli	50 GB	Raro	Gemma
Occhio di Tigre	15 CB	Comune	Pietra
Onice	10 GB	Non Comune	Pietra
Opale Verde	60 GB	Raro	Pietra
Perla di Fiume	5 CB	Comune	Pietra
Perla	40 GB	Non Comune	Pietra
Perla Nera	120 GB	Raro	Pietra
Quarzo	5 CB	Comune	Gemma
Rubino	250 GB	Raro	Gemma
Smeraldo	200 GB	Raro	Gemma
Zaffiro	150 GB	Raro	Gemma

### Rarità e Differenze Culturali:

Le Perle sono considerate comuni nelle zone marittime o tropicali, ed il loro prezzo cala a 5 CB, mentre i Lapislazzuli nel Profondo Sud sono assai comuni, quindi il loro costo è pari a 10 CB.

Per i Diamond Dogs, in genere le gemme non comuni e rare assumono un valore maggiorato, a causa della loro tipica indole alla loro raccolta. Essi inoltre han più probabilità di trovare esemplari più insoliti delle stesse.

Non sono minimamente interessati alle pietre non cristalline (tipo le Perle o l'Occhio di Tigre).

Le zebre danno poco peso al valore monetario delle gemme e pietre preziose, tuttavia coloro che vivono in zone civilizzate o a contatto con altre razze che ne fan commercio, potrebbero comunque venderle per ottenere beni di prima necessità. I

Grifoni non sono minimamente interessati a gemme e pietre preziose, a meno che il loro valore non sia molto alto (circa 100 GB). Tuttavia non rinunceranno mai nel vendere pietre trovate o rubate.

### Pietre e Gemme

Nota che il termine Pietra e Gemma è puramente indicativo. In realtà è specificato solo come terminologia per i Diamond Dogs, in quanto essi considerano le Gemme di maggior valore ed ignorano completamente qualsiasi valore possano avere quelle che considerano Pietre.

## Strumenti Musicali

	Costo
Arpa	15 GB
Bodhran	18 CB
Cetra	3 GB
Chitarra	25 CB
Clavicembalo	50 GB
Cornamusa	23 CB
Dulcimer	23 CB
Flicorno	11 GB
Flauto	8 CB
Lira	13 CB
Liuto	20 CB
Mandolino	13 CB
Organo	200 GB
Piffero	6 CB
Scacciapensieri	5 CB
Tamburo	25 CB
Tamburello	8 CB
Violino	5 GB
Violoncello	20 GB
Zampogna	20 CB

### Utilizzare gli strumenti musicali:

Per utilizzare correttamente uno strumento musicale è necessario possedere gradi nell'abilità Intrattenere dell'oggetto specifico. In caso contrario, si può soltanto improvvisare, ottenendo risultati a malapena decenti, se non peggio.



## Generi Alimentari

	Costo
Asparagi ( 0,25 kg )	1 CB
Carote (0,5 kg)	6 CB
Carne (1kg)	11 CB
Carne Pregiata (1kg)	2 GB
Cereali (1 kg)	2 (CB)
Cipolle (3)	1 CB
Cupcake	2 CB
Farina (1kg)	2 CB
Forma di Formaggio ( $\frac{1}{4}$ )	8 CB
Forma di Formaggio ( $\frac{1}{2}$ )	16 CB
Forma di Formaggio	30 CB
Idromele (1 lt)	12 CB
Legumi (1kg)	2 CB
Marmellata di Zap Apples	10 GB
Mele (0,5 kg)	4 CB
Muffin (con frutti)	2 CB
Muffin al Cioccolato	6 CB
Pane (1 kg)	2 CB
Focaccia	2 CB
Pesce (1 etto)	13 CB
Pomodori ( 3 )	1 CB
Razione da Viaggio (1 Giorno) 0,5 kg	8 CB
Rocciartufo	Variabile
Sacchetto con insetti Fritti (0,25 kg)	6 CB
Salumi (1 etto)	6 CB
Salumi Pregiati (1 Pezzo)	14 CB
Sidro di Mele (1 lt)	10 CB
Sidro di Zap Apples (1 lt)	16 GB
Torta Semplice	11 CB
Torta Pregiata	Variabile
Zap Apple	2 GB



**Marmellata di Zap Apples:**

Utilizzare questa marmellata nelle ricette garantisce un bonus di +10% alle prove di Cucinare, per creare un dolce o per rimediare ad un errore. Nessun altro beneficio, in quanto la cottura, elimina una parte degli effetti della mela.

**Marzipan Mascarpone Meringue Madness:**

Mangiare almeno due Porzioni di questo strepitoso dolce fornisce un bonus di +10% alle abilità sociali quali Diplomazia, Intrattenere (Canto/Oratoria/Poesia)

Per due ore. Il bonus si ottiene una sola volta. Consumare troppe porzioni può causare solo un gran mal di pancia. Notare che una MMMM pesa all'incirca 55 kg ed è alta almeno 1,5 mt, tuttavia nulla vieta ai Pasticceri più temerari di moltiplicarne gli ingredienti e creare qualcosa di ancora più grande (aumentandone il costo a dismisura).

**Rocciartufo:**

Benché i profani possano scambiare le Rocciartufi per semplici sassi, essi sono in realtà un particolare tubero molto duro e dal sapore considerato da molti disgustoso, tranne che dagli Earth ponies il quale alcuni lo trovano accettabile.

Il rocciartufo è comune nelle Rock Farms e spesso viene utilizzato come unica pietanza da molti contadini e dalla gente povera. Il fatto che sembrino rocce, e che i suddetti vi compongano vari piatti con essi, alimenta la credenza che essi mangino rocce in quanto troppo poveri. La Zuppa di è semplicemente costituita da un rocciartufo bollito con dell'acqua, la quale assume una colorazione salmastra, anche se è perfettamente commestibile.

**Sidro di Zap Apples:**

Bevanda molto rara e difficile da ottenere, è di sicuro la più ricercata. Bevendo un boccale pieno garantisce un bonus di +10% alle prove di Morale e di Costituzione contro il Freddo per due ore. Si possono accumulare solo due bonus, tuttavia dopo il secondo boccale si subisce una penalità alle prove di abilità mentali, a causa del contenuto alcolico di -5% per ogni boccale aggiuntivo.

**Zap Apple:**

Le Zap Apples sono frutti particolari che crescono solo in determinate circostanze. Consumare una di queste mele garantisce un Punto Magia temporaneo per un'ora. Inoltre si ottiene un bonus temporaneo di +2% a tutte le prove di abilità per due ore, grazie al contenuto zuccherino. Notare che bisogna mangiare tutta la mela per ottenere i bonus, in quanto darle soltanto un morso non porta alcun beneficio. Si possono sommare fino a tre bonus. Le Zap Apples vengono vendute singolarmente, in quanto sono molto rare.

## Cavalcature e Bestie da Soma

	Costo
<b>Bolghon</b>	20 GB
<b>Dahan</b>	50 GB
<b>Dahan da Corsa</b>	90 GB
<b>Dahan da Guerra</b>	75 GB

I Bolghon sono grosse creature dal comportamento mite utilizzate generalmente come animali da soma, vista la loro mole e capacità di trasportare carichi notevoli. I dahan invece sono maestose cavalcature difficili da addestrare, tuttavia esse offrono un notevole vantaggio in termini di velocità, per coloro che riescono ad ottenerne uno ed a imparare come a cavalcarle.

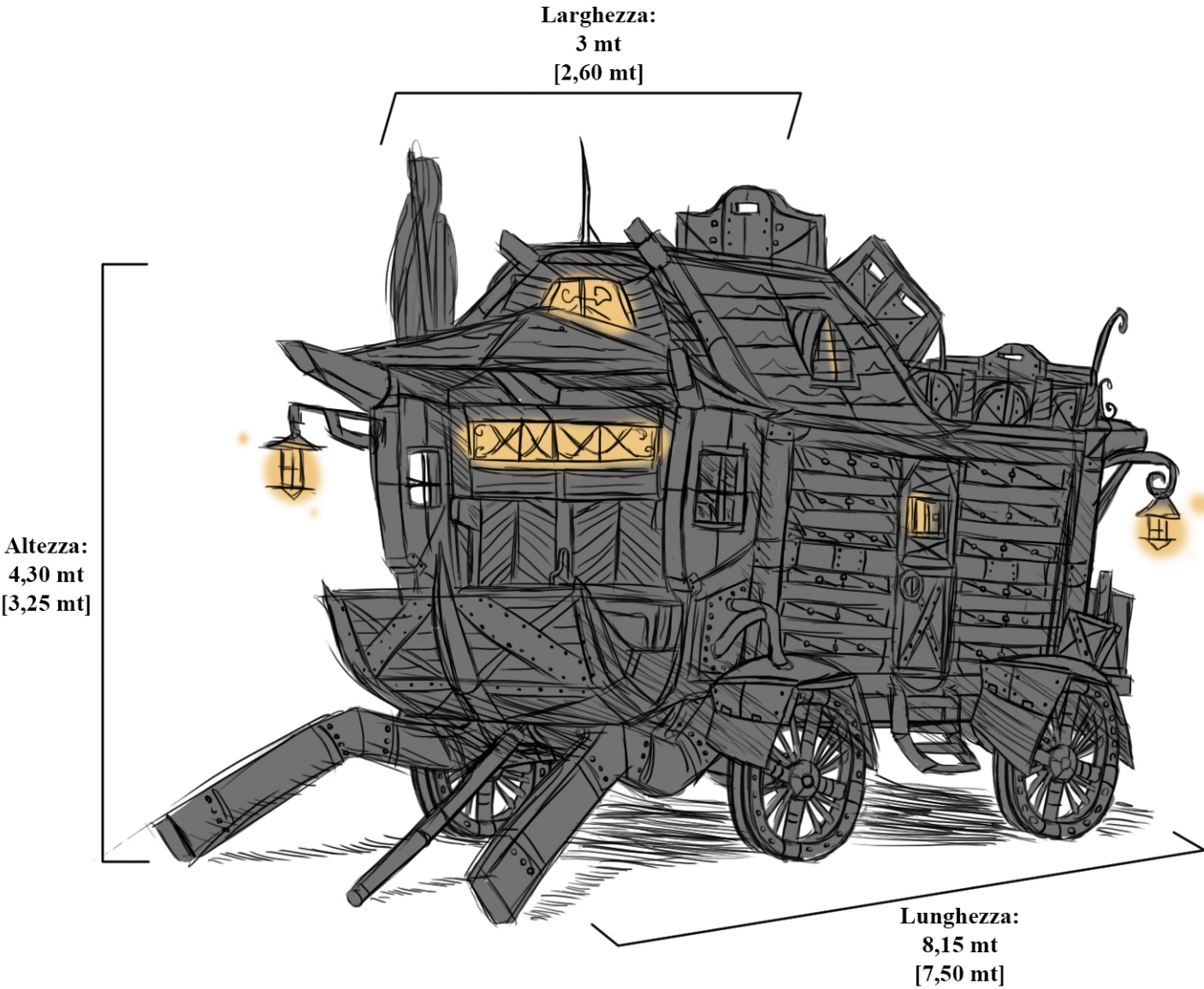


*Un Bolghon*

Mezzi di Trasporto

	Costo
Carretto a Due Ruote	1 GB
Carro a Quattro Ruote	5 GB
Carro Coperto	7 GB
Carrozza Semplice	20 GB
Carrozza da Viaggio	40 GB
Carrozza Regale	Minimo 55 GB
Carro Corazzato	140 GB
Dreadnought	500 GB

I Carri Corazzati sono spesso utilizzati per i lunghi viaggi tra le città, soprattutto in zone pericolose dove sia criminali che creature feroci, sono un grave problema. Generalmente trainati da due Bolghon, i Carri Corazzati offrono sia una discreta protezione, che un affidabile capacità di trasporto e di riparo, a cui spesso vengono agganciate delle tende o teloni, per la notte. I Dreadnought invece sono imponenti e goffe strutture semoventi, fatte in legnoferro e metallo, spesso ferro o acciaio. Utilizzati generalmente in guerra, tali mostruosità corazzate sono estremamente lente ed hanno una manovrabilità assai limitata, tuttavia permettono di trasportare un gruppo di soldati, senza subire perdite a causa delle armi da tiro. I Carri Corazzati possono essere acquistati nelle grandi città, mentre i Dreadnought sono oramai una rarità storica.



Carro Corazzato (Art by Ryhaal)



## Materiali

	<b>Costo</b>
<b>Acciaio</b>	2 GB al Kilo
<b>Acciaio Solare</b>	28 GB al Kilo
<b>Argento</b>	8 GB al Kilo
<b>Argento Lunare</b>	20 GB al Kilo
<b>Bronzo</b>	1 GB al Kilo
<b>Cuoio (1mt x 1mt)</b>	10 CB
<b>Ferro</b>	10 CB al Kilo
<b>Legno (Qualità Media)</b>	2 CB al Kilo
<b>Legnoferro</b>	2 GB al Kilo
<b>Metallo Stellare</b>	Incommensurabile
<b>Ottone</b>	4 CB al Kilo
<b>Oro</b>	10 CB al Grammo
<b>Rame</b>	5 CB al Kilo
<b>Pelle (1mt x 1mt)</b>	7 CB
<b>Pelliccia (Creatura di Taglia Piccola)</b>	5 - 10 CB
<b>Pelliccia (Creatura di Taglia Media)</b>	10 - 40 CB
<b>Pelliccia (Creatura di Taglia Grande)</b>	40 - 80 CB
<b>Rotolo di Cotone</b>	9 - 18 CB
<b>Rotolo di Lana</b>	7 - 15 CB
<b>Rotolo di Lino</b>	14 - 28 CB
<b>Rotolo di Seta</b>	8 - 20 GB
<b>Rotolo di Seta di Star Spider</b>	35 - 50 GB
<b>Rotolo di Stoffa</b>	1 - 3 GB
<b>Rotolo di Velluto</b>	5 - 12 GB

## Durezza e Punti Resistenza di Oggetti, Armi ed Armature:

A volte può capitare di colpire oggetti fragili, o di voler sfruttare un maglio per sfondare lo scudo di un avversario. Qui sotto vengono elencate le varie durezza e Punti Resistenza degli Oggetti. Un oggetto che perde tutti i suoi Punti Resistenza viene considerato distrutto ed inutilizzabile. Le armi spezzate possono esser utilizzate (tranne armi da tiro, da lancio ed armi a due mani), ma il loro danno è ridotto ad 1d3. Sta comunque al master decidere se l'arma è ancora utilizzabile o meno.

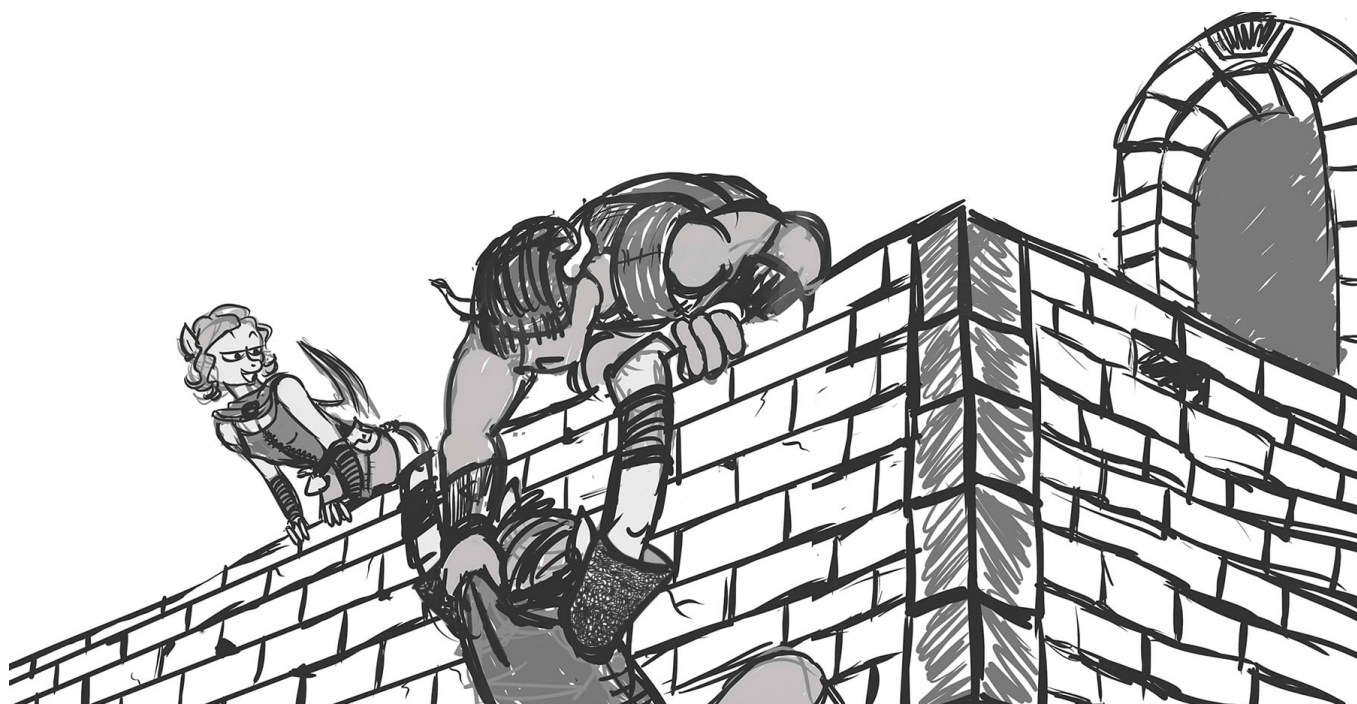
	Durezza	Punti Resistenza
<b>Archi / Balestre</b>	5	1
<b>Arma Improvvisata</b>	A seconda del Materiale	1 o 2
<b>Armatura</b>	A seconda del Materiale	Riduzione del Danno x5
<b>Ascia</b>	5	1
<b>Ascia Bipenne</b>	10	4
<b>Brocciere</b>	9	4
<b>Pietra Tagliata (spessa 90 cm)</b>	9	324
<b>Porta in Ferro (spessa 5 cm)</b>	9	6
<b>Pugnale / Stiletto</b>	8	1
<b>Sfera Alchemica</b>	2	1
<b>Spada Corta</b>	9	1
<b>Spada Lunga</b>	9	2
<b>Spadone</b>	9	3
<b>Scudo Piccolo in Legno</b>	4	4
<b>Scudo Piccolo in Ferro</b>	8	9
<b>Scudo Piccolo in Acciaio</b>	10	13
<b>Scudo Medio in Legno</b>	4	7
<b>Scudo Medio in Ferro</b>	8	12
<b>Scudo Medio in Acciaio</b>	10	16
<b>Scudo Grande in Legno</b>	4	11
<b>Scudo Grande in Ferro</b>	8	18
<b>Scudo Grande in Acciaio</b>	10	21

## Durezza e Punti Resistenza dei Materiali

<b>Acciaio</b>	10	4 per ogni 0,5 cm di spessore
<b>Acciaio Solare</b>	12	6 per ogni 0,5 cm di spessore
<b>Argento Lunare</b>	9	4 per ogni 0,5 cm di spessore
<b>Bronzo</b>	6	2 per ogni 0,5 cm di spessore
<b>Carta / Stoffa</b>	0	1 per ogni 4 cm di spessore
<b>Corda</b>	0	1 per ogni 2,5 cm di spessore
<b>Corda Robusta</b>	1	2 per ogni 2,5 cm di spessore
<b>Cristallo Arcano</b>	4	2 per ogni 2 cm di spessore
<b>Cristallo Tellurico</b>	7	4 per ogni 2 cm di spessore
<b>Cuoio</b>	1 per ogni 1 cm di spessore	1 per ogni 1 cm di spessore
<b>Falsaroccia</b>	6	3 per ogni 2 cm di spessore
<b>Ferro</b>	8	3 per ogni 0,5 cm di spessore
<b>Ghiaccio</b>	1 per ogni 3 cm di spessore	3 per ogni 2 cm di spessore
<b>Legno</b>	4	2 per ogni 1,5 cm di spessore
<b>Legnoferro</b>	6	3 per ogni 1,5 cm di spessore
<b>Metallo Stellare</b>	11	5 per ogni 0,5 cm di spessore
<b>Pietra Tagliata</b>	9	9 per ogni 2,5 cm di spessore
<b>Pelle Indurita</b>	2 per ogni 1 cm di spessore	2 per ogni 1 cm di spessore
<b>Roccia</b>	8	12 per ogni 2 cm di spessore
<b>Vetro</b>	1	1 per ogni 2 cm di spessore



## CAPITOLO 3 - AVVENTURA ED ESPLORAZIONE



## Limite di peso trasportabile:

In base alla forza (e a volte alla razza) di un personaggio, egli può trasportare più o meno cose. Trasportare carichi o armature pesanti, spesso, può render difficile sia il movimento che il combattimento.

Per determinare il carico massimo trasportabile basta consultare l'apposita tabella qui sotto, utilizzando il proprio valore di forza. Il carico trasportato, invece, è la somma di ogni oggetto indossato o trasportato dal personaggio, vesti ed armature comprese.

Valore di Forza	Carico Leggero	Carico Medio	Carico Pesante
1	Fino a 1,5 kg	1,6 – 3kg	3,5 – 5 kg
2	Fino a 3 kg	3,5 – 6,5 kg	7 – 10 kg
3	Fino a 5 kg	5,5 – 10 kg	10,5 - 15 kg
4	Fino a 6,5 kg	7 - 13 kg	13,5 – 20 kg
5	Fino a 8 kg	8,5 – 16,5 kg	17 – 25 kg
6	Fino a 10 kg	10,5 – 20 kg	20,5 – 30 kg
7	Fino a 11,5 kg	12 – 23 kg	23,5 – 35 kg
8	Fino a 13 kg	13,5 – 26,5 kg	27 – 40 kg
9	Fino a 15 kg	15,5 – 30 kg	30,5 – 45 kg
10	Fino a 16,5 kg	17 – 33 kg	33,5 – 50 kg
11	Fino a 19 kg	19,5 – 38 kg	38,5 – 57,5 kg
12	Fino a 21,5 kg	22 – 43 kg	43,5 – 65 kg
13	Fino a 25 kg	25,5 – 50 kg	50,5 – 75 kg
14	Fino a 29 kg	29,5 – 58 kg	58,5 – 87,5 kg
15	Fino a 33 kg	33,5 – 66,5 kg	67 – 100 kg
16	Fino a 38 kg	38,5 – 76,5 kg	77 – 115 kg
17	Fino a 43 kg	43,5 – 86,5 kg	87 – 130 kg
18	Fino a 50 kg	50,5 – 100 kg	100,5 – 150 kg
19	Fino a 58 kg	58,5 – 116,5 kg	117 – 175 kg
20	Fino a 66,5 kg	67 – 133 kg	133,5 – 200 kg
21	Fino a 76,5 kg	77 – 153 kg	153,5 – 230 kg
22	Fino a 86,5 kg	87 – 173 kg	173,5 – 260 kg
23	Fino a 100 kg	100,5 – 200 kg	200,5 – 300 kg
24	Fino a 116,5 kg	117 – 233 kg	233,5 – 350 kg
25	Fino a 133 kg	133,5 – 266,5 kg	267 – 400 kg
26	Fino a 153 kg	153,5 – 306,5 kg	307 – 460 kg
27	Fino a 173 kg	173,5 – 346,5 kg	347 – 520 kg
28	Fino a 200 kg	200,5 – 400 kg	400,5 – 600 kg
29	Fino a 233 kg	233,5 – 466,5 kg	467 – 700 kg
+10	x4	x4	x4

## Sollevare e Trascinare:

Un personaggio può sollevare sopra la testa fino al suo carico massimo.

Un personaggio può sollevare dal terreno fino al doppio del suo carico massimo, tuttavia potrà soltanto barcollare con esso, mentre si muove. Quando è così sovraccaricato, si può muovere di 1,5 metri per round, inoltre perderà ogni bonus derivato allo schivare garantito dalla destrezza e non potrà parare in alcun modo, tuttavia a seconda della direzione dell'attacco, specialmente se a distanza, c'è una probabilità del 50% che colpisca ciò che egli sta trasportando, a seconda del suo ingombro rispetto ad esso. Un personaggio può generalmente spingere o trascinare un peso pari a tre volte il suo carico massimo.

**Creature più grandi o più piccole:**

Ovviamente anche la dimensione delle creature può influire sulla capacità di carico.

Creature bipedi di taglia Grande hanno un valore di carico x2, mentre quelle Enormi x4 e così via.

Creature bipedi piccole invece possono trasportare  $\frac{3}{4}$  del valore di forza mentre quelle Minuscole addirittura  $\frac{1}{4}$ , in quanto esse sono più deboli.

Per le creature quadrupedi, invece è leggermente differente. Le creature di taglia Minuscola possono trasportare fino a  $\frac{3}{4}$  del loro valore, quelle di taglia piccola non subiscono variazioni, quelle di taglia Media possono trasportare x1,5, quelle Grandi x3, quelle Enormi x6 e così via

**Penalità in base al Carico Trasportato**

Carico	Bonus Destrezza Massimale	Velocità 9 mt	Velocità 6 mt	Correre	Penalità
Medio	+2	6 mt	4,5 mt	x3	-10%
Pesante	+1	4,5 mt	3 mt	x2	-20%

**Trasportare un peso eccessivo può rallentare ed impacciare i movimenti del personaggio.**

Egli avrà dunque difficoltà sia nel muoversi che nel combattere. La tabella mostra il massimo di bonus alla destrezza che un personaggio può sfruttare, a prescindere dal suo valore, ad esempio un personaggio con Destrezza 16, vedrà il suo bonus ridotto a +1 se trasporta un Carico Pesante. Tale riduzione andrà ad incidere sulle abilità ed i vari Tiri per Colpire, Parare. Se si trasporta un Carico Pesante, non è possibile effettuare Tiri per Schivare.

Anche il movimento viene ridotto come pure la capacità di correre.

Infine, il personaggio subisce una penalità aggiuntiva alle seguenti abilità: Destrezza di Mano, Intrattenere (Abilità di Destrezza), Muoversi Furtivamente, Nascondersi, Nuotare, Saltare e Scalare.

## Movimento:

In genere i personaggi possono percorrere a piedi grandi distanze. Tuttavia è necessario a volte sapere effettivamente di quanto essi si muovano, per determinare le distanze percorse.

A prescindere dall'altezza effettiva, tutti i personaggi sono in genere considerati di taglia Media, quindi il loro movimento che possono effettuare in un round è pari a 9 metri. Tuttavia vari valori sono da considerare, ad esempio quanto può percorrere un personaggio a piedi in un minuto se corre o cammina, oppure che distanza può percorrere in un giorno intero, considerando eventuali pause per mangiare e dormire.

Un Round	12 m	9 m	6 m	4,5 m
Camminare	12 m	9 m	6 m	4,5 m
Andare Veloci	24 m	18 m	12 m	9 m
Correre x3	36 m	27 m	18 m	13,5 m
Correre x4	48 m	36 m	24 m	18 m

Un Minuto (locale)	12 m	9 m	6 m	4,5 m
Camminare	120 m	90 m	60 m	45 m
Andare Veloci	240 m	180 m	120 m	90 m
Correre x3	360 m	270 m	180 m	135 m
Correre x4	480 m	360 m	240 m	180 m

Un'Ora (via terra)	12 m	9 m	6 m	4,5 m
Camminare	6 km	4,5 km	3 km	2,25 km
Andare Veloci	12 km	9 km	6 km	4,5 km

Un Giorno (via terra)	12 m	9 m	6 m	4,5 m
Camminare	48 km	36 km	24 km	18 km

### Tipologia di Movimento:

**Camminare:** Indica l'andamento deciso ma senza fretta. I personaggi non hanno problemi a camminare per almeno 8 ore al giorno. Camminare più a lungo è considerato Marcia Forzata.

**Marcia Forzata:** Camminare per più di 8 ore implica un grande sforzo fisico, imponendo una prova di Costituzione di Difficoltà media all'ora, per le prime due ore, subendo un malus di -5% ogni 2 ore.

Fallire il tiro rende il Personaggio Esausto. È possibile continuare a muoversi fino allo svenimento del personaggio (anche se sconsigliato).

**Andare Veloci:** Si può andare veloci per 1 ora senza problemi. Andare veloci per una seconda ora compresa tra due cicli di sonno provoca 1 danno non letale, ed ogni ora aggiuntiva provoca il doppio dei danni dell'ora precedente. Un personaggio che subisce danni non letali è considerato Stanco.

## Correre:

Un personaggio che corre si muove del doppio del suo valore di movimento nel primo round di corsa, tre volte nel secondo e fino a quattro dal terzo round in poi. Indossare armature Medie concede di Correre fino a tre volte il proprio valore, mentre le pesanti solo del doppio.

Correre per un periodo prolungato è un'attività sfiancante, anche se il personaggio può correre tranquillamente per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, modificato inoltre dalla tabella sottostante. I vari valori sono cumulabili.

Una volta superati i round concessi, il personaggio deve effettuare una Prova Media di Costituzione ogni round, con una penalità cumulativa di -5% se indossa Armature Medie o Pesanti. Quando fallisce, egli dovrà fermarsi e riprendere fiato e non potrà più correre per 1d3 minuti.

Variabile	Modificatore ai Round	Modificatore alle Prove
Indossare un Abito o Armatura Leggera	+0	-
Indossare un'Armatura Media	-2	-5%
Indossare un'Armatura Pesante	-4	-10%
Trasportare un Carico Leggero	+0	-
Trasportare un Carico Medio	-2	-5%
Trasportare un Carico Pesante	-4	-10%
Incantesimo di Rapidità	+2	-
Incantesimo di Velocità	+4	-
Incantesimo di Rallentamento	-2	-
Incantesimo di Lentezza	-4	-
Earth Pony	+3	+5%
Minotauro / Pegaso / Pegaso della Notte / Zebra	+2	+3%
Grifone / Mulo	+1	-
Unicorno	-1	-
Talento: Corridore Esperto	+3	+10%

## Prendere una Rincorsa:

Un personaggio che prende una rincorsa equivalente a più della metà del proprio movimento, ottiene un bonus di +10% alle prove per Saltare, che sale a +15% se invece stava correndo.

Indossare Armature Medie, Pesanti o trasportare un Carico Pesante riduce il bonus a solamente un +5% a prescindere.

## Modificatori di Movimento in Base al Terreno:

Terreno	Strada Maestra	Strada Comune o Sentiero	Non Battuto
Brughiera	Nessuno	Nessuno	Ridotto di un quarto
Collina	Nessuno	Ridotto di un quarto	Dimezzato
Deserto Sabbioso	Nessuno	Dimezzato	Dimezzato
Foresta	Nessuno	Nessuno	Dimezzato
Giungla	Nessuno	Ridotto di un quarto	Ridotto ad un quarto
Montagna	Ridotto di un quarto	Ridotto di un quarto	Ridotto ad un quarto
Neve	Ridotto di un quarto	Dimezzato	Ridotto ad un quarto
Palude	Nessuno	Ridotto di un quarto	Dimezzato
Pianura	Nessuno	Nessuno	Ridotto di un quarto
Tundra Ghiacciata	Nessuno	Ridotto di un quarto	Ridotto di un quarto

**Strada Maestra:** Indica una strada principale, dritta e lastricata

**Strada Comune / Sentiero:** Indica in genere un cammino impervio, mentre il sentiero permette di muoversi in fila indiana.

**Non Battuto:** Indica un terreno naturale, senza alcun intervento per migliorarne la viabilità

## Cavalcature ed altri mezzi di trasporto:

Nota che la velocità è calcolata in base ad un'andatura media, senza correre o andare in fretta.

Le imbarcazioni spesso sono influenzate da un'eventuale corrente, vento o quant'altro e al giorno essi percorrono in base alla scelta del capitano.

Cavalcatura / Mezzo di Trasporto	All'Ora	Al Giorno
Aeronave	30 km	210 km
Barca a Remi	8 km	Variabile
Barcone a Remi	6 km	Variabile
Bolghon	5 km	50 km
Carro e Carrozza (Bolghon)	5 km	50 km
Carro e Carrozza (Dahan)	8 km	56 km
Dahan	10 km	70 km
Dahan da Guerra	7,5 km	60 km
Drakkar	26 km	Variabile
Nave a Vela	33 km	Variabile
Nave da Guerra	35 km	Variabile
Zattera o Chiatta	Circa 3 km	Variabile

## Equilibrio e Cadute:

Non sempre le avventure sono risolte in angusti corridoi o in zone pianeggianti. Può capitare talvolta che gli avventurieri debbano prestare molta attenzione alle zone dove tentano di muoversi in quanto il terreno potrebbe esser scivoloso, instabile o in pendenza. In altri casi essi potrebbero ritrovarsi ad attraversare un lago ghiacciato o a camminare su un tronco rovesciato che attraversa un burrone, cercando di non cadere di sotto.

### Perdere l'Equilibrio:

Nelle occasioni in cui un personaggio debba mantenersi in equilibrio, egli dovrebbe semplicemente superare una prova di Destrezza, la cui difficoltà varia in base alla situazione: camminare lentamente su del ghiaccio potrebbe risultare meno impegnativo che restare in equilibrio su uno stretto ponte di pietra percorso da forti venti. Nonostante sia una prova basata sulla Destrezza, le penalità da armatura non vengono applicate come di consueto, ma potrebbero comunque imporre delle penalità o addirittura rendere automaticamente Difficile la prova d'Equilibrio. In caso di fallimento, il personaggio cadrà di sotto, anche se il Master potrebbe concedere un tiro per poter afferrare il bordo in tempo. Un Fallimento Critico in genere condanna automaticamente il personaggio ad un'inevitabile caduta.

### Danni da Caduta:

Per ogni 2 metri cui un personaggio cade, egli subisce 1d6 danni contundenti da caduta, fino ad un massimo di 15d6. Se un personaggio decide di gettarsi di propria iniziativa, i primi 1d6 sono considerati non letali. Effettuare con successo una prova Media di Saltare, permette di ignorare i danni dei primi 2 metri di caduta e considerare non letali quelli dai successivi 2. Cadere su superfici morbide, converte i danni dei primi 2 metri in danni non letali (cumulabile con le prove riuscite di saltare o di gettarsi di proposito). Indossare un'Armatura Media o Pesante, infligge un numero di danni extra pari al valore di RD dell'Armatura Primaria, al possessore.

#### Esempio:

*Se un personaggio cadesse da un'altezza di 6 metri, subirebbe 3d6 danni da caduta.*

*Un personaggio che invece si gettasse di proposito e superasse una prova Media di Saltare ne subirebbe 1d6 non letali e 1d6 letali*

È possibile cadere volontariamente da un'altezza sopraelevata addosso ad un'altra creatura, applicando le regole come di norma. Se la creatura sottostante non riesce a spostarsi, subirà dei danni da Oggetto Cadente, in base al Peso della Creatura in caduta ed alla distanza percorsa alla quale si somma un Bonus ai Danni, pari al valore base dell'armatura indossata dalla creatura in caduta. Ottenere un Fallimento Critico sulla prova di Saltare, quando si tenda di cadere addosso ad una creatura, può causare Morte Immediata, ma i danni vengono inflitti ugualmente alla creatura sottostante, se non riesce a spostarsi in tempo.

### Cadere in Acqua:

Quando l'acqua in cui si cade è profonda almeno 3 metri, i primi 6 metri di caduta infliggono 1d6 danni non letali (o 1d3 se si cade da 3 metri). Oltre questa distanza, vengono calcolati come normali danni da caduta. Coloro che si tuffano volontariamente non subiscono danni se superano una prova Media di Nuotare o Saltare, se l'acqua è profonda almeno 3 metri per ogni 9 metri di tuffo. Per ogni 15 metri aggiuntivi di tuffo, essi subiscono una penalità di -10% al tiro.

### Oggetti Cadenti:

Gli oggetti che cadono addosso ai personaggi infliggono 1d6+2 danni contundenti in base alla distanza percorsa ed al loro peso. Per ogni 100 kg di peso, un oggetto infligge ulteriori 1d6 danni a patto che cada da almeno 3 metri d'altezza ed infligge altri d6 danni ogni 6 metri percorsi dopo i primi 3 (massimo 15d6+2).

Oggetti più piccoli devono percorrere distanze maggiori per infliggere danni.

Peso	Distanza Necessaria
0,5 – 2,5 kg	21 Metri
2,6 – 5 kg	18 Metri
5,1 – 15 kg	15 Metri
15,1 – 25 kg	12 Metri
25,1 – 50 kg	9 Metri
50,1 – 100 kg	6 Metri
100+ kg	3 Metri

## Volo:

Alcune creature, tra cui i vari tipi di Pegaso ed i Grifoni, posseggono il notevole vantaggio di poter volare. Una creatura dotata di ali adatte al volo non deve mai trasportare più di un Carico Leggero ne Armature Medie o Pesanti se intende volare, in quanto il peso eccessivo impedisce la corretta stabilità in volo o addirittura restare in quota. In caso contrario, egli si ritroverà ben presto spossato o addirittura impossibilitato a spiccare il volo. Ciò nonostante, nulla vieta loro di indossare tali armature o trasportare pesi maggiori, in questo modo potranno comunque sfruttare un colpo d'ala il bonus scenderà a solo 1 metro. Per decollare è sempre necessario uno spazio di 6 metri, minimo, su un terreno regolare. In caso contrario c'è un serio rischio per il personaggio di farsi molto male. Ovviamente, il movimento via Volo non è modificato dalla tipologia di terreno, tuttavia potrebbe influire il tipo di clima o condizioni atmosferiche. Bisogna inoltre considerare lo spazio occupato dall'apertura alare di una creatura di taglia Media, circa 3 metri, per poter passare attraverso punti stretti, a meno che non decida di inclinare la propria linea di volo superando una prova Media di Destrezza. La velocità di volo durante un Round è di 15 metri, tuttavia il personaggio potrà mantenersi in Volo solo per un numero di minuti pari al suo valore di Costituzione, a meno che non possieda eventuali talenti specifici. A differenza delle creature che possono correre, coloro che volano possono cercare di aumentare la loro velocità di altri 6 metri, muovendo le ali per darsi maggiore spinta. Tale procedimento è comunque faticoso e segue le stesse regole per la corsa, anche se si ottengono +3 round extra per la velocità di volo. Se un personaggio diviene Esausto, deve atterrare il prima possibile, planando, se invece viene immobilizzato o gli viene impedito di muovere le ali, precipiterà. Un'altra opzione è di buttarsi in picchiata, specialmente da notevoli altezze. Una picchiata aumenta di 3 metri la velocità di volo per il primo round, per poi aumentare in modo esponenziale del doppio dal secondo in poi a discrezione del Master, fino a raggiungere una Velocità Terminale di Caduta. Per il resto, ogni personaggio munito di ali, può comunque sfruttarle per darsi una spinta o planare. Ovviamente anche in questo caso, influiscono molto le armature ed il peso trasportato. Quando un personaggio munito di ali si dà una spinta con le medesime durante un salto, guadagna circa 1d3 metri in più ed un +5% alla prova di Saltare. Questo potrebbe permettergli di poter raggiungere punti più lontani, difficilmente raggiungibili da salti normali. Come opzione, il personaggio può comunque decidere di utilizzare la spinta in situazioni particolari, come nel caso stia per cadere a causa di un fallimento su una prova di Saltare. Se con il d3 aggiuntivo, riesce a coprire la distanza mancante, raggiunge la propria destinazione, altrimenti cadrà ugualmente. Il bonus di spinta si può utilizzare per il salto orizzontale, diagonale e verticale, ma in questo caso guadagna solo 1 metro in più. La planata, invece, permette al personaggio di ridurre la velocità di caduta e con lo spazio necessario, di raggiungere il terreno incolume nonostante si sia gettato da altezze notevoli. Non essendo comunque una manovra facile, il personaggio ha bisogno di molto spazio, in quanto dovrà muoversi in diagonale in linea retta o compiendo ampi cerchi in aria, fino a toccare il suolo. Nel caso sia impossibilitato a far ciò oppure entri in contatto con una parete, esso cadrà (a meno che non riesca ad aggrapparsi a qualcosa). I Personaggi in Volo ottengono dei bonus relativi al combattimento, come spiegato nel capitolo 4.

### Prove di Stabilità:

Per mantenersi stabile, un personaggio che vola deve superare una Prova Media di Destrezza, che diventa Difficile in caso egli trasporti un carico medio e/o indossi armature Medie e diventa Impossibile se indossa Armature Pesanti o Carichi eccessivi.

### Condizioni Climatiche:

Questa tabella mostra eventuali modifiche alla velocità di volo e le prove di Stabilità da effettuare, per volare in determinate situazioni. Se un Personaggio indossa un'armatura Media e/o un Carico Medio, subisce un -10% alle prove di stabilità causate da Condizioni Climatiche avverse.

	Modificatori di velocità	Prova di Stabilità
<b>Brezza Leggera</b>	Nessuno	Nessuna
<b>Bufera</b>	- 6 mt	Difficile ogni 10 Minuti
<b>Pioggia</b>	-1,5 mt	Normale ogni 15 Minuti
<b>Tempesta</b>	-4,5 mt	Difficile ogni 10 Minuti
<b>Vento Contrario</b>	Da -1,5 a -3 mt	Normale ogni 10 Minuti
<b>Vento Favorevole</b>	Da +1,5 a +3 mt	Nessuna



### **Volo Continuo e Restare a Mezz'aria:**

Quando una creatura usa il suo movimento di volo, essa si considera in continuo movimento, a meno che non decida di atterrare entro il suo valore di Volo. La creatura dovrà continuare a muoversi nei Round successivi finché non decide di atterrare. Se per un qualunque motivo non può continuare a volare dovrà tentare di atterrare o precipiterà.

Alternativamente una creatura che Vola può fermarsi in un punto, restando sospesa a mezz'aria sbattendo le proprie ali. Essendo comunque un procedimento faticoso, una creatura può restare sospesa a mezz'aria per un numero di Round Pari al suo Valore di Costituzione, riducendo di 1 in caso trasporti un Carico Medio (e/o s'indossino Armature Medie) o di 2 se il Carico è Pesante. Fermarsi a mezz'aria richiede un'azione gratuita, se la creatura è conscia di quello che sta facendo e non sta Volando alla sua normale velocità o meno, altrimenti deve spendere un'azione e superare una prova Media di Destrezza o non riuscire a fermarsi in tempo. Coloro che volano veloci subiscono un malus di -10% alla prova. Restare a mezz'aria richiede Prove di Stabilità in caso di Condizioni Climatiche Avverse, o si rischia di venir trascinati via.



*Un Wonderbolt*

## Servizio Messaggeri

Può capitare che sia necessario inviare dei messaggeri per comunicazioni più o meno importanti. La tabella sottostante rappresenta il costo tipico dell'assumere un messaggero in una cittadina. In base alla grandezza della città o della distanza da percorrere il servizio può avere un incremento dei costi.

Nei villaggi più piccoli o isolati non è garantito questo servizio, anche se in genere un messaggero Pegaso viene inviato per avvisare le autorità locali di particolari eventi.

	Normale	Urgente
<b>Urbano a Piedi (Cittadina)</b>	3 CB	5 CB
<b>Urbano a Piedi (Città Grande)</b>	4 CB	6 CB
<b>Urbano in Volo</b>	8 CB	10 CB
<b>Entro 2 km (a Piedi)</b>	5 CB	7 CB
<b>Mezza Giornata (a Piedi)</b>	15 CB	1 GB
<b>Mezza Giornata (in Volo)</b>	2 GB	4 GB
<b>Mezza Giornata (Dahan)</b>	3 GB	5 GB
<b>Un giorno (a Piedi)</b>	30 CB	34 CB
<b>Un Giorno (Dahan)</b>	6 GB	12 GB
<b>Wonderbolt</b>	10 GB	15 GB

## Fame e Sete:

Durante il corso delle avventure, può capitare che i personaggi si ritrovino senza cibo e/o acqua. Tale cosa è molto grave, in quanto il giusto nutrimento e idratazione sono fondamentali per mantenere in salute l'organismo. Normalmente i personaggi han bisogno di circa 0,6 litri di liquidi e 0,6 kg di cibo decente al giorno, per evitare la fame, anche se ovviamente tali valori possono variare in base alla costituzione ed alla grandezza della creatura stessa o della zona dove essa si trova. Ad esempio un Minotauro combattente necessiterà di maggior nutrimento rispetto ad un esile Pegaso. Un altro fattore importante da tener conto è il clima, in quanto negli ambienti caldi, un personaggio potrebbe anche necessitare di una maggior quantità di liquidi per evitare la disidratazione. Un personaggio può muoversi senz'acqua per un giorno più un numero di ore pari al suo Punteggio di Costituzione, dopodiché, egli dovrà effettuare ogni ora uno Shock Test (Sete), con un Malus cumulativo di -5% per ogni prova precedente. Il Fallimento infligge 1d3+1 danni non letali e rende il personaggio Affaticato. Un personaggio può proseguire senza cibo per tre giorni, diventando però Stanco. Dopo tale periodo, egli deve effettuare uno Shock Test (Fame), con un Malus cumulativo di -5% per ogni giorno passato. Un fallimento infligge 1d3+1 danni non letali e rende il personaggio Affaticato. Questi danni non possono essere recuperati in alcun modo fino a che il personaggio non trova dell'acqua e/o del cibo necessari al suo sostentamento.

*Earth Ponies, Minotauri e Muli ottengono un bonus di +5% agli Shock Test (Fame).*

*Earth Ponies, Pegasi e Zebre ottengono un bonus di +5% agli Shock Test (Sete).*

## Servizi Tavernieri

	Scadente	Normale	Lusso
Una Notte Singola	4 CB	8 CB	5 GB
Una Settimana	17 CB	33 CB	31 GB
Un Mese	2 GB	4 GB	90 GB
Pasto Semplice	+2 CB	+2 CB	+6 CB
Pasto Normale	+3 CB	+4 CB	+10 CB
Pasto Abbondante	-	+1 GB	+6 GB
Stalla	+5 CB	+10 CB	+1 GB
Tinozza	4 CB	5 CB	-
Tinozza Lussuosa e/o Riscaldata	-	13 CB	1 GB
Sveglia Mattutina	1 CB o a volte Gratis	2 CB	4 CB

## Piatti Tipici, Bevande e Manicaretti

	Costo	Reperibilità
Anelli di Cipolla Impanati	6 CB	Villaggi e Città
Bistecca di Maiale Arrosto	10 CB	Villaggi e Città con Cacciatori
Brodo Semplice	2 CB	Villaggi e Città
Blue Corn Reduction with Shallot Confit	1 GB	Ristoranti o Taverne di Classe
Cavolo Ripieno	4 CB	Villaggi e Città
Cervogia (1 Boccale)	3 CB	Villaggi e Città
Crostata di Mele	5 CB	Villaggi e Città con piantagioni di mele
Daffodil and Daisy Sandwich	6 CB	Ristoranti o Taverne di Classe
Fagiolata	4 CB	Villaggi e Città
Fagiolata con Salsicce	8 CB	Villaggi e Città con Cacciatori
Fiori di Zucchini Fritti	6 CB	Ristoranti o Taverne di Classe
Forma di Formaggio ( ¼ )	8 CB	Villaggi e Città
Funghi Impanati	9 CB	Villaggi e Città
Griffon Scone	1 CB	“Dolce” tipico dei Grifoni dal gusto terribile
Hay Fries	12 CB	Ristoranti o Taverne di classe
Idromele (1 Boccale)	4 CB	Villaggi e Città con Apicoltura
Insetto Fluorescente Bollito	8 CB	Sottosuolo o zone abitate dai Pegasi della Notte
Marzipan Mascarpone Meringue Madness	40 GB	Pasticcerie Specializzate
Mezzo Petto di Pollo	6 CB	Villaggi e Città con Cacciatori
Millepiedi Impanato con Sugo	13 CB	Sottosuolo o zone abitate dai Pegasi della Notte
Minestra	3 CB	Villaggi e Città
Pane (Piccolo)	1 CB	Villaggi e Città
Pane o Focaccia	2 CB	Villaggi e Città
Pesce (1 etto)	13 CB	Villaggi e Città Costiere
Piatto di Selvaggina (Piccole Dimensioni)	8 CB	Villaggi e Città con Cacciatori
Piatto di Selvaggina (Grandi Dimensioni)	15 CB	Città con Cacciatori
Piccata di Cinghiale	14 CB	Villaggi e Città con Cacciatori
Salumi (1 Pezzo)	6 CB	Villaggi e Città con Cacciatori
Salumi Pregiati (1 Pezzo)	14 CB	Città con Cacciatori
Sidro di Mele (1 Boccale)	2 CB	Villaggi e Città
Torta Semplice	11 CB	Pasticceria
Torta Pregiata	Variabile	Pasticcerie Specializzate
Sidro di Zap Apple (1 Boccale)	3 GB	Ristoranti o Taverne di classe
Stufato di Verdure	4 CB	Villaggi e Città
Stufato di Funghi	6 CB	Villaggi e Città
Spezzatino di Cervo	15 CB	Villaggi e Città con Cacciatori
Piatto di Verdure Miste	12 CB	Villaggi e Città
Uova Strapazzate e Pancetta	10 CB	Città
Vino ( 1 Boccale / Bicchiere)	3 CB	Villaggi e Città
Zuppa di Aringhe	10 CB	Villaggi e Città Costiere
Zuppa di Rocciartufi	1 CB	Piatto tipico delle Rock Farm

### Considerazioni sulla Dieta:

Per quanto strano possa sembrare, le razze presenti su questo manuale possono essere onnivore, ovvero possono mangiare verdure, carni, pesce e formaggi. I Grifoni sono sostanzialmente carnivori ed insettivori, anche se non disdegnano talvolta verdure o formaggi mentre i Pegasi della Notte sono anche insettivori. Bisogna ricordare che in genere i piatti a base di carne sono comunque molto costosi, ed in genere riservati alle persone importanti, nobili, religiosi o agli avventurieri con abbastanza soldi da spendere, mentre la gente comune in genere ha una dieta basata più su verdure e legumi.

### Variazioni sul Prezzo:

Benché la tabella mostri dei costi generici, alcuni piatti potrebbero avere un costo maggiore o minore, in base a vari fattori, tra cui la reperibilità, la qualità ed il luogo d'acquisto.

## Visibilità e Luce:

La visibilità in certi luoghi non è mai garantita. Caverne umide o sinistri sotterranei spesso non dispongono di un'illuminazione adeguata se non ne sono privi del tutto.

In un'area di luce intensa, tutti i personaggi riescono a vedere senza problemi, tuttavia le luci fioche tendono a rendere difficile la visione e permette ad altri di passare inosservati.

Non è possibile nascondersi in aree di luce intensa, a meno che non si sia sotto copertura.

In un'area di luce fioca, i personaggi vedono come in penombra, mentre in zone di totale oscurità non è possibile vedere a meno che non si disponga della Scurovisione o Infravisione.

Coloro che possiedono una Visone Crepuscolare, come le Zebre, raddoppiano il raggio di visione delle luci fioche ed intense.

### Luce Fioca o Intensa:

Le varie fonti di luci posseggono due valori che indicano fino a quanti metri una luce illumina in modo intenso e fin dove in modo flebile. Ad esempio una torcia illumina fino a 6 metri con Luce Intensa e fino a 12 metri con Luce Fioca

	Intensa	Fioca	Durata
<b>Candela</b>	-	1,5 m	1 ora
<b>Lampada Comune</b>	4,5 m	9 m	6 ore ogni 0,5 l
<b>Lanterna a Lente Sporgente</b>	Cono di 18 m	Cono di 36 m	6 ore ogni 0,5 l
<b>Lanterna Schermabile</b>	9 m	18 m	6 ore ogni 0,5 l
<b>Torcia</b>	6 m	12 m	1 ora
<b>Luce</b>	6 m	12m	variabile
<b>Luce Fluttuante</b>	3 m	6 m	1d3+1 ore



## Occultamento da Oscurità, fonti di luce fioca o scarsa visibilità:

A seconda del livello di luce o dell'ambiente circostante, coloro che si trovano in zone con scarsa luce ottengono una Percentuale di Occultamento, in quanto risulta più difficile individuarli e colpirli, soprattutto con attacchi a distanza. Questa percentuale indica una probabilità di mancare il bersaglio a prescindere dal risultato del proprio Tiro per Colpire.

### Esempio:

*Old Boot tenta di colpire un Diamond Dog usando un'Arco, mentre si trova all'interno di una galleria scarsamente illuminata.*

*Nonostante egli ottenga un totale di 22 con il suo tiro per colpire ed il Diamond Dog non riesca a Schivare l'attacco, a causa delle scarse condizioni di luce all'interno dell'ambiente il Diamond Dog ottiene un Occultamento del 40%. In questo caso il Master dovrà ottenere un risultato uguale o inferiore al valore di Occultamento, per evitare l'Attacco.*

*Egli tira ed ottiene un 35, evitando così la freccia del Guardastrada.*

Anche situazioni di scarsa visibilità, quali Fumo, Nebbia o Gas/Vapori, possono rendere difficile l'effettiva individuazione e la possibilità di colpire un avversario che si trova all'interno o dietro tali fonti.

	Corpo a Corpo	Tiro	Penalità a Cercare / Osservare
<b>Bufera di Neve / Sabbia</b>	Nessuno	25% ogni 3 metri	-30%
<b>Luce Scarsa</b>	15%	40%	-20%
<b>Nebbia Leggera / Vapori</b>	Nessuno	25%	-10%
<b>Nebbia</b>	Nessuno	50%	-25%
<b>Nebbia Fitta / Fumo</b>	35%	Totale	-40%
<b>Oscurità Totale</b>	Totale	Totale	Fallimento Automatico
<b>Oscurità Parziale</b>	45%	70%	-40%

In alcuni casi, il Master può aumentare o diminuire la percentuale di Occultamento a seconda della situazione.

Ad esempio, se un gruppo di personaggi si trova dentro un banco di nebbia leggera, che di norma concede un 25% contro armi da tiro, potrebbe aumentare a 35% nel caso ci fosse anche una scarsa illuminazione dell'area.

### Perdita dell'Orientamento:

La scarsità d'illuminazione potrebbe inoltre rendere difficile, se non impossibile, l'orientamento.

A discrezione del Master, le Prove di Sopravvivenza effettuate in condizioni di scarsa visibilità possono subire una penalità pari alla metà di quella imposta alle prove di Cercare o Osservare. Tale valore può essere aumentato o diminuito in base alla situazione.

## Nuotare:

Un personaggio può nuotare ad un quarto della sua velocità come azione singola o a metà della sua velocità spendendo Due Azioni. Ogni round egli deve superare una prova di Nuotare, di difficoltà variabile a seconda dello stato delle acque in cui si trova.

In caso il personaggio fallisca la prova di nuotare, egli annaspa o semplicemente non riesce ad avanzare. Fallire la prova di 10 o più indica che il personaggio finisce sott'acqua e rischia di annegare.

Quando è sott'acqua, il personaggio può Trattenere il Fiato, come spiegato più avanti.

**Acque Calme:** Difficoltà Media con un +10% (Media senza Bonus se s'indossano Armature Medie o Pesanti)

**Acque Agitate:** Difficoltà Media (Difficile con Armature Medie o Pesanti)

**Acque Tempestose:** Difficoltà Difficile (Impossibile restare a galla con armature Medie o Pesanti)

## Acque Rapide:

Generalmente sono il tipo di acque che scorre in alcuni fiumi o torrenti, che spesso raggiungono una certa velocità. I personaggi devono effettuare una prova di Nuotare Media (Difficile se con Armature Medie o Pesanti) altrimenti finire sott'acqua. C'è inoltre il rischio di sbattere contro eventuali rocce o detriti presenti sul fondale.

## Acque Profonde:

Maggiore è la profondità in cui ci si immerge e minore è la visibilità delle acque. Inoltre, superati i 30 metri di profondità che lo separano dalla superficie, un personaggio subisce 1d3 danni non letali al minuto a meno che non superi una prova di Costituzione di Difficoltà Media.

## Acque Gelide:

Le acque molto fredde infliggono 1d3+1 danni non letali per ogni minuto che un personaggio vi resta immerso, per via della bassa temperatura. Quando i danni non letali raggiungono o superano i Punti Ferita effettivi del personaggio, egli deve superare uno Shock Test (Gelo) ogni round successivo o morire assiderato.

## Inesperienza:

I personaggi che non possiedono almeno 1 Grado in Nuotare si considera che non ne siano capaci o che non abbiano mai imparato. Essi possono solo effettuare prove a Difficoltà Media ed annasparsi in avanti di 1,5 metri in caso di successo. Se annaspano in acque agitate subiscono un -10% alla prova, mentre falliscono automaticamente le prove Difficili.

## Subire Danni:

Le creature che si trovano in una zona allagata subiscono più Danni da Eletticità in base al loro livello d'immersione.

Nota che le fonti che infliggono solamente 1 Danno, possono ottenere solamente 1 Danno Extra, in quanto troppo deboli per folgorare una creatura immersa, mentre gli effetti che infliggono danni da elettricità nel tempo, come ad esempio l'incantesimo Scossa, non ottengono alcun Bonus ai Danni.

- Una creatura che si trova in una zona leggermente allagata (perlomeno 20 centimetri) subisce sempre 1 Danno da Eletticità extra.
- Una creatura che si trovi allagata fino alla vita o completamente sommersa, subisce 1d6+1 Danni Aggiuntivi.

Una creatura che subisce 10 Danni da Eletticità in tal modo, deve superare uno Shock Test (Eletticità) o svenire per 1d3+3 minuti. Nota che i danni possono anche esser ridotti da eventuali Armature o Armature Naturali, ma se la cifra originale prima di esser ridotta è pari a 10, la prova dev'esser effettuata. La Resistenza al Danno è l'unica che può ridurre tale valore per evitare di effettuare lo Shock Test.

Le creature di Taglia maggiore ne devono subire 10 per ogni categoria di Taglia, a partire da quella Media.

### Esempio:

*Una creatura di Taglia Grande deve subirne almeno 20 per effettuare lo Shock Test.*

Le creature di Taglia Piccola devono subirne solamente 5.

## **Trattenere il Respiro e Soffocamento:**

Un personaggio può trattenere il respiro per un numero di Round pari al suo punteggio di costituzione, fintanto che si limita a muoversi della metà del suo movimento. Compiere una qualunque altra azione non gratuita, riduce di 2 i round restanti. Una volta terminati i round, il personaggio deve effettuare uno Shock Test (Soffocamento) ad ogni round o perdere i sensi. Il secondo o terzo round dopo la perdita dei sensi sono solitamente fatali, ma in base alla situazione il personaggio può esser comunque salvato, come ad esempio un personaggio che viene tratto in salvo mentre stava annegando. Earth Pony, Minotauri e Muli ottengono sempre 1 round extra quando trattengono il respiro.

Un personaggio che riesce a riprender fiato smette di soffocare, se riesce a respirare per almeno due round consecutivi. In caso contrario una veloce boccata d'aria concede 1d3 round extra in cui può trattenere il respiro.

Un personaggio che invece sta soffocando a causa di mancanza d'ossigeno in una stanza chiusa, inizierà dapprima a diventare sempre più debole, per poi svenire ed infine morire. I tempi sono lasciati alla discrezione del master.

## **Pericoli del Fumo:**

Un personaggio che respirasse del fumo pesante deve effettuare uno Shock Test ad ogni round o iniziare a tossire violentemente mentre gli occhi iniziano a lacrimare. Fintanto che tossisce subisce un -3 ai Tiri per Colpire, Parare e Schivare, inoltre deve superare delle prove di Concentrazione con una penalità di -10% se intende lanciare degli incantesimi. Per ogni due round che tossisce, egli aumenta di 1d3+1 il proprio Grado di Tossicità ed una volta raggiunto il suo massimale, egli dovrà effettuare uno Shock Test (Morte) ogni due round, ed in caso di fallimento, morirà.

Nel caso il personaggio riesca a respirare dell'aria pulita, il suo Grado di Tossicità scenderà immediatamente di 1d3 punti.



## Pericoli del Caldo e del Freddo:

### Caldo:

Per ogni ora che un personaggio rimane esposto a temperature sopra i 30°, deve effettuare una prova media di Costituzione o subire 1d3 non letali. Personaggi che indossano Armature subiscono una penalità di -10% a queste prove. Personaggi che posseggono almeno 20 gradi nell'abilità sopravvivenza, ottengono un +10% a queste prove fintanto che si muovono a metà del loro movimento. Possono inoltre garantire lo stesso bonus ad altre persone se superano una prova Media di Sopravvivenza (senza il loro bonus)

In caso di Caldo Rovente (ovvero oltre i 40°) il personaggio deve effettuare uno Shock Test (Calore) ogni dieci minuti, con una penalità cumulativa di -5% per ogni prova successiva o subire 1d3+1 danni non letali.

I personaggi che subiscono danni non letali dal caldo sono considerati Stanchi. Per riprendersi da questo stato, i personaggi devono rinfrescarsi o raggiungere posti con temperature minori.

Il Caldo Estremo (temperatura oltre i 60°, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge invece danni letali e lo Shock Test deve esser effettuato ogni 5 minuti. Respirare l'aria della zona con questa temperatura infligge 1 danno non letale da Esalazione (Fuoco) al minuto.

Una volta che un personaggio sviene a causa dei danni non letali da calore, egli inizia a subirne di letali allo stesso ritmo.

Il contatto con l'acqua bollente infligge 1d3 danni, mentre l'esposizione alla lava ne infligge 1d6+2, per poi subirne 1d3 Diretti da Fuoco per i successivi d3 round. Una completa immersione nella lava infligge 7d6 danni per round. Gli effetti perdurano anche dopo 1d3 round, ma infliggono solo 2d6 danni.

Creature immuni al Fuoco non subiscono alcun danno da temperature alte o dal contatto ed immersione con la lava (anche se possono rischiare di soffocare se l'immersione perdura troppo).

### Freddo:

Per ogni ora che un personaggio rimane esposto a temperature oltre i -5°, deve effettuare una prova Difficile di Costituzione o subire 1d3 non letali. I personaggi che posseggono almeno 10 gradi in un'abilità di Sopravvivenza basata su territori notoriamente freddi, come ad esempio (Tundra) o (Montagne), non devono tirare per le prime due ore fintanto che si muovono a metà del loro movimento. In caso di Freddo Estremo (sotto i -17°) il personaggio deve effettuare uno Shock Test (Gelo) ogni dieci minuti, con una penalità cumulativa di -5% per ogni prova successiva o subire 1d3+1 danni non letali.

I personaggi che subiscono danni non letali da freddo sono considerati Stanchi. Per riprendersi da questo stato, i personaggi devono trovare il modo di ripararsi e riscaldarsi. Il Freddo Polare (sotto i -28°) infligge invece danni letali e lo Shock Test deve esser effettuata ogni 5 minuti. Respirare l'aria della zona con questa temperatura infligge 1 danno non letale da Esalazione (Freddo) al minuto. Una volta che un personaggio sviene a causa dei danni non letali da gelo, egli inizia a subirne di letali allo stesso ritmo. Coloro che non indossano abiti Invernali adeguati, dimezzano il loro valore di Shock Test e devono effettuare una prova ogni 10 minuti se esposti a temperature sotto i -5° ed ogni minuto in condizioni di Freddo Estremo. Le creature immuni al Freddo non subiscono alcun danno da temperature basse o all'immersione nell'acqua gelida (anche se possono rischiare di soffocare se l'immersione perdura troppo).



## **Prender Fuoco ed Oggetti infiammabili:**

Quando una creatura prende fuoco, essa continua a bruciare, subendo danni nel tempo, fino a quando le fiamme non si estinguono. I modi con cui ciò può accadere sono vari e disparati, ma in genere un buon metodo per spegnere le fiamme è quello di rotolarsi a terra, anche se non sempre ciò è garantito.

A meno che non diversamente specificato, una creatura che ha Preso Fuoco subisce 1 Danno da Fuoco ogni round, anche se i danni potrebbero aumentare a 1d3 in base all'intensità delle fiamme o da cosa indossa il personaggio.

Coloro che indossano Armature sono in parte protetti da questi pericoli. Un personaggio con un'armatura subisce normalmente i danni da fuoco, per un numero di round pari alla sua RD, dopo i quali, i danni diventeranno Danni Diretti da Fuoco, a causa del calore accumulato.

Tale regola si applica anche alle creature che posseggono una RDN, anche se le RDN pari o inferiori a 4, vengono considerate dimezzate, per determinare il periodo di sopportazione, prima che subiscano Danni Diretti da Fuoco.

In alcuni casi può capitare invece che una creatura che ha Preso Fuoco subisca Danni Diretti da Fuoco ed in questi casi c'è ben poco da fare, anche se una RD da Magia potrebbe aiutare.

Le Creature con una Resistenza o Immunità al Fuoco, non subiscono danno alcuno, ma ciò non impedisce al loro eventuale equipaggiamento di bruciare.

## **Effetti della Lava:**

Un'area dov'è presente della lava attiva è considerata considerata un'Area con Caldo Rovente.

Coloro che si trovano entro 3 metri dalla lava stessa subiscono gli effetti del Caldo Estremo.

Il Contatto con la lava infligge 2d6+5 danni da Fuoco per round, mentre l'immersione ne infligge 10d6+5 per round

Gli oggetti infiammabili s'incendiano automaticamente in contatto con la lava e talvolta anche semplicemente standone molto vicini.

## Grado di Tossicità

Nonostante la notevole utilità di Infusi e Pozioni, assumerne dosi massicce non farà altro che intossicare l'organismo. I Personaggi più robusti, tuttavia, potranno assumerne più dosi o quantità maggiori rispetto a coloro dal fisico cagionevole. Gran parte degli infusi e pozioni hanno un valore Tossicità che di norma si somma ad altri, nel caso vengano assunte più pozioni. Un personaggio può sopportare fino ad un certo grado di intossicazione, poi l'organismo inizierà a rigettare o a deperire.

Il Livello Massimo di Intossicazione che un personaggio può sopportare è pari al suo Valore di Costituzione, più eventuali bonus garantiti da razza, talenti o capacità particolari. Subire danni da veleno, aumenta di 1 il livello di intossicazione, salvo diversamente specificato.

Variabile	Effetto
Valore di Costituzione	Livello Massimo di Intossicazione sostenibile
Razza: Asino, Earth Pony e Minotauro	+1 al Livello Massimo
Razza: Mulo e Zebra	+2 al Livello Massimo
Razza: Diamond Dog, Sabita, Yak	+3 al Livello Massimo
Talento: Robusto	+1 al Livello Massimo per Potenziamento del Talento
Tratto: Esile	-2 al Livello Massimo

Oltre ai veleni ed alle pozioni, anche le bevande alcoliche aumentano il Grado di Tossicità, tuttavia tale valore è liberamente lasciato all'interpretazione del master, anche se in genere si ha un valore tra 1 e 5, in quanto si dovrebbe tener conto della stazza di chi beve, se è abituato o meno, se ha mangiato, e così via.

Una Creatura con un Grado di Tossicità alto inizierà a sentirsi sempre peggio, diventando Nauseata a circa 4 Punti dal suo massimale di Valore di Tossicità. Una volta che raggiunge il suo massimale, subisce 1d6 danni alla costituzione, che permangono finché non viene curato. Nota che se il valore eccede il massimo grado sopportabile, la creatura deve immediatamente effettuare uno Shock Test (modificato dal nuovo punteggio di costituzione) o morire.

Il grado di Tossicità può essere ridotto naturalmente dall'organismo di circa 1 punto ogni 6 ore di assoluto riposo, anche se alti valori richiedono una Prova di Costituzione Difficile da superare. Assumere medicinali che abbassano il grado di tossicità velocizzerà la guarigione del paziente, ma è solo possibile assumerne una dose al giorno, altrimenti si otterrà l'effetto opposto.

## Malattie e Infezioni

Un altro pericolo per i personaggi è rappresentato dalle Malattie o infezioni simili. Avventurarsi in luoghi poco igienici, venire morsi da particolari bestie o bere dell'acqua infetta sono situazioni che potrebbero far contrarre ai personaggi delle malattie. Normalmente per resistere ad una Malattia si deve superare con successo una Shock Test (Malattia) a meno che non specificato. In caso di fallimento il personaggio verrà infettato dalla malattia relativa. Nota che il master non è tenuto ad avvisare il giocatore subito e può tranquillamente tirare in segreto al posto suo per sapere se il personaggio contrae la malattia oppure no. Spesso le malattie hanno un periodo di incubazione di alcuni giorni, dopodiché, gli effetti si manifesteranno. Altre volte gli effetti sono più immediati e possono passare anche solo pochi round. Un personaggio malato di norma deve superare ulteriori Shock Test (Malattia) per poter guarire dalla malattia ma solo se viene curato adeguatamente. Non sempre stare a riposo è la soluzione migliore. Spesso delle Prove di difficoltà Media di Primo Soccorso aiutano a identificare eventuali malanni nel personaggio, ma solo l'abilità di Conoscenze (Medicina) permette di trattare correttamente la malattia, sempre che si posseggano i Gradi necessari. Un personaggio che riceve delle cure, può effettuare uno Shock Test (Malattia) al giorno, con gli eventuali bonus e malus del caso. A meno che non sia diversamente specificato sono richiesti almeno due successi consecutivi per poter iniziare a guarire o perlomeno essere fuori pericolo. Le infezioni funzionano in modo simile, ma talvolta i trattamenti richiedono del tempo. I Bonus e Malus che influenzano le Malattie concedono metà bonus contro le infezioni. I danni temporanei alle caratteristiche vengono rimossi una volta che il personaggio guarisce, al ritmo di 1 per giorno di riposo.

### Esempi di Malattie e Infezioni:

#### Cutie Pox: (Malattia Sovrannaturale)

Questa rara e misteriosa malattia causa la comparsa di svariati Cutie Marks sul corpo della vittima, costringendola ad eseguirne il talento associato senza sosta se non interrotta da momenti di quiete della durata di 1d3+1 ore. La vittima avrà un forte impulso ad eseguire svariati compiti in base a ciò che ottiene, anche se talvolta le interpretazioni possono essere sbagliate. Si subiscono inoltre 1d6+1 danni alla Forza di Volontà ed una penalità di -20% alle prove relative. Non esistono cure conosciute, ma fortunatamente, apparve e scomparve senza lasciare traccia secoli fa.

#### Ferite Infette: (Infezione)

Le ferite che vengono curate male spesso s'infettano dopo un breve periodo di circa 1d3 giorni. A discrezione del Master questo può avvenire quando si ottiene un fallimento sulle prove di Primo Soccorso e Meditare pari ad un risultato di 90+ durante la prova. Le ferite infette causano febbri e dolori, infliggendo danni temporanei alla Forza e Costituzione. Un personaggio deve effettuare uno Shock Test (Infezione) o subire 1d3 danni temporanei alla Costituzione e 1 danno alla Forza. In alternativa alcune ferite possono rendere inutilizzabile un arto momentaneamente e se non curato urgentemente, vi è il rischio che questo vada in cancrena ed uccida lentamente la vittima. Se l'infezione viene curata, la vittima recupera i danni alle caratteristiche pari a 1 punto per ogni giornata totale di riposo.

#### Febbre del Fieno: (Malattia)

Nome con cui spesso viene chiamata una semplice febbre. Il personaggio verrà considerato sempre Stanco o affaticato, ma non è nulla che del riposo al caldo non possa curare. Se viene trascurata potrebbe comunque essere letale.

#### Febbre Gemente: (Malattia)

Questa particolare malattia provoca una febbre alta dopo un giorno dal contagio. Il personaggio subisce d3 danni alla Costituzione ed alla Saggezza. Egli verrà talvolta colto da dei tremori incontrollabili oppure verrà considerato disorientato per 1d6+6 round. Per ogni settimana che la malattia non viene curata, il personaggio subisce altri d3 danni.

#### Fiamme Cerebrali: (Malattia)

Il personaggio affetto da questa malattia avrà sempre una sensazione di caldo alla testa, e talvolta crederà che essa abbia preso fuoco oppure si farà cogliere dal torpore. Egli subisce 1d3+1 danni ai punteggi di Astuzia, Forza di Volontà e Saggezza, e subirà un malus di -15% riguardo alle abilità relative ed un -20% a quelle di Concentrazione. Dura circa 1d6+4 giorni.

#### Flagello dei Vanesi: (Infezione)

Questa particolare infezione intacca nel tempo la vista della vittima. Ogni giorno successivo al contagio essa subirà un malus cumulativo di -5% alle prove che richiedano l'uso della vista fino a diventare temporaneamente cieco dopo 7 giorni. Sono necessari degli impacchi per contrastare o curare l'infezione, ma se non si ricevono le giuste cure entro una settimana dalla cecità essa diverrà permanente o quasi totale.

**Piaga Nera: (Malattia)**

Questa spaventosa malattia è estremamente letale e la sua cura non è ancora stata trovata. Una volta infetta, la vittima inizia a presentarne i sintomi entro 1d3 giorni, quando delle macchie nere iniziano a spuntare sul corpo. Successivamente la vittima dovrà effettuare uno Shock Test (Malattia) una volta al giorno ed in caso di fallimento subirà una riduzione permanente di 1 Punto al suo Valore di Forza che di Costituzione o di 2 se ottiene un risultato di 90+.

La vittima inoltre subisce una riduzione permanente di -4 punti ferita ed ogni giorno avrà una probabilità del 50% di esser considerata Stanca e Nauseata per tutta la giornata. I Muli non subiscono gli effetti della malattia ma possono diventare portatori sani.

**The Trots: (Malattia)**

Questa malattia provoca dei forti tremori o scatti improvvisi dopo 1d3 giorni d'incubazione. Il personaggio subisce d3+1 danni alla Destrezza ed un malus di -20% alle prove basate sulla destrezza e che richiedano l'uso di gambe e braccia. Subisce inoltre un -3 ai tiri per Colpire, parare e schivare, mentre non potrà compiere alcuna azione durante i tremori che in genere perdurano per 1d3+2 round. La malattia permane finché non viene curata.

**Tosse Rauca: (Infezione)**

I personaggi che soffrono di questa infezione han talvolta difficoltà nel respirare oppure subiscono violenti colpi di tosse se effettuano sforzi fisici. Il Personaggio considera il suo punteggio di Costituzione inferiore di 1 punto e può solo correre al doppio della velocità. Subisce un malus di -15% alle prove basate sulla costituzione ed un -10 al numero di round che cui può correre di continuo, al termine dei quali, sarà scosso da colpi di tosse per d3 round ove non potrà agire se non muoversi a metà del suo movimento o Parare subendo un -4. Se il personaggio effettua una carica, ha una probabilità del 40% di iniziare a tossire e non potrà attaccare quando raggiunge il bersaglio. Per curare questa tosse sono necessari dei suffumigi terapeutici e assoluto riposo.

## Shock Test:

Quando una creatura subisce un forte trauma, che sia un danno eccessivo, il sanguinamento o effetti di magie e veleni, essa deve superare uno Shock Test per evitare di svenire o peggio.

Tale Test si determina con un d100, tentando di ottenere un risultato pari o inferiore al proprio valore per gli Shock Test.

Tale numero viene generato alla creazione del personaggio, anche se il valore è comunque influenzato da talenti, incrementi o diminuzioni di caratteristica ed effetti simili, sommando il proprio valore base di Forza, con quello di Costituzione e Forza di Volontà. A tale valore base si sommano inoltre la razza ed alcuni talenti, ma il valore base non può mai superare il 65%.

Valore Base	FOR + COS + FdV = %
<b>Razza: Earth Pony / Minotauro / Mulo / Pegaso della Notte</b>	+5%
<b>Talento: Robusto</b>	+5% per grado
<b>Tratto: Esile</b>	-5%

*Esempio:*

*Un Earth Pony con un 14 in Forza e Costituzione, ed un 12 in Forza di Volontà, avrà un valore base di 45%*

*Nel caso possedesse anche il Talento Robusto, il valore salirebbe a 50%*

I talenti che non aumentano il valore base ma forniscono dei bonus, come ad esempio il Talento Incrollabile, possono far eccedere il limite massimo del valore base, tuttavia essi non sono cumulabili e si conta solo quello maggiore.

Tali Bonus vengono sempre specificati tra parentesi e si applicano solo durante situazioni analoghe.

*Esempio:*

*Una Creatura con un Valore Base di 65%, che possiede un talento o una capacità che fornisce un bonus di +10% agli Shock Test basati sul Sanguinamento, otterrebbe il bonus solo durante gli Shock Test (Sanguinamento) e potrebbe eccedere il massimale di 65, salendo quindi a 75%.*

*Se possedesse un altro talento/capacità/oggetto che garantiscono un bonus simile o minore, non verrebbero sommati.*

Le creature immuni agli Shock Test, come ad esempio i Costrutti e le Melme, non devono effettuarli, anche se talvolta esse possiedono un valore in caso lo Shock Test venga effettuato per situazioni eccezionali, come ad esempio un veleno creato appositamente per uccidere le Melme. Se la creatura non possiede comunque alcun valore, nemmeno durante la situazione speciale, lo fallisce automaticamente a discrezione del Master.

Creature di Taglia Grande o maggiore, contro effetti che impongono Shock Test causati da creature di taglia inferiore, ottengono un bonus di +5%.

Le Creature Enormi e Mastodontiche, possono avere un massimale base del 70% mentre quelle Colossali del 80%.

Le Creature Epiche possono invece arrivare ad un 99% o addirittura un 100%.

## Alterazioni di Stato:

Non sono solo i combattimenti o il rischio di esser feriti a mettere in difficoltà i Personaggi. Talvolta la stanchezza, l'avvelenamento o altri fattori possono debilitarli in vari modi e rendere più difficile proseguire, se non curati propriamente. Le alterazioni di stato che riducono le caratteristiche influiscono sui bonus che concedono o sul calcolo di valori su cui sono basate, come ad esempio gli Shock Test e le Prove di Lotta.

### Abbagliato:

Un personaggio in questo stato temporaneo subisce un -1 ai Tiri per Colpire, Parare, Schivare ed all'Iniziativa. Inoltre subisce un malus di -10% alle prove di Cercare ed Osservare.

### Accecato:

Un personaggio Accecato perde l'uso della vista e fallirà automaticamente ogni prova che richieda l'uso attivo di questa (es: osservare). Per cercare di Attaccare, Parare o Schivare un avversario, egli deve superare una prova di Ascoltare di Difficoltà Variabile, subendo comunque un -4. In base alla situazione il master sceglie che valore assegnare e/o di concedere/imporre eventuali bonus o malus. Subisce inoltre un malus di -2 alle prove di iniziativa.

Se l'effetto è imposto da una condizione (esempio, essere accecati dalla luce se si possiede la scurovisione) l'effetto permane anche d3+1 round dopo essersi allontanati dalla fonte che causa questo stato a meno che non diversamente specificato.

### Affaticato:

L'Affaticamento indica che un personaggio è indebolito dagli sforzi eccessivi. Egli subisce una penalità di -2 a Forza e Destrezza, un -2 ai Tiri per Colpire e Parare, un -4 ai Tiri per Schivare ed un -20% alle prove di abilità. Egli inoltre non può Correre né Caricare e la sua velocità di volo è dimezzata. Effettuare un'azione che causa Affaticamento, rende il personaggio Esausto. Dopo 8 ore di riposo, il personaggio stanco ritorna alla normalità. Il personaggio può tentare di resistere all'Affaticamento superando una prova di Costituzione Difficile per round. Il fallimento rende il personaggio Esausto.

### Alticcio:

Il personaggio ha bevuto degli alcolici che iniziano a dargli alla testa, tuttavia è comunque nel pieno controllo delle sue abilità (più o meno). Egli subisce un -5% alle Prove di Abilità, considera inferiore di 1 punto la sua Iniziativa e subisce un -1 al suo Tiro per Colpire, Parare e Schivare.

### Atterrato / Buttato a Terra:

Un personaggio atterrato subisce un -3 al tiro per colpire ed un -2 a schivare in copro a corpo ma ottiene un +3 a Schivare contro attacchi portati da Armi da Lancio o da Tiro se vengono effettuati da più di 6 metri di distanza.

Gli attaccanti in Corpo a Corpo guadagnano invece un bonus di +1 ai tiri per colpire contro di lui.

### Assordato:

Un personaggio Assordato perde l'uso dell'udito, fallendo automaticamente qualunque prova di Ascoltare. Ogni prova di Destrezza per restare in equilibrio che dovrà effettuare in questo stato sarà sempre di difficoltà Difficile. Egli inoltre subisce un -2 all'Iniziativa.

### Avvelenato:

Un personaggio diventa avvelenato se subisce anche un solo Danno di tipo Veleno, che sia alle Caratteristiche e/o ai Punti Ferita. Ogni veleno ha degli effetti secondari particolari, inoltre un personaggio in questo stato non può recuperare i Punti Ferita persi in modo naturale, e deve esser prima curato dall'avvelenamento. I Punti Ferita recuperati tramite Magia e/o Pozioni sono dimezzati.

### Barcollante:

Un personaggio infiacchito dai danni non letali può muoversi solamente della metà del suo valore di movimento e non può né correre né effettuare delle cariche. Subisce un -3 al Tiro per Colpire, Parare, Schivare ed all'Iniziativa e subisce un -2 alle prove di Lotta ed -10% alle Prove di Abilità.

**Disorientato:**

Un personaggio in questo stato ha alcune difficoltà nel focalizzare chiaramente i propri pensieri e/o azioni. Egli può muoversi normalmente o velocemente senza troppe difficoltà (a discrezione del Master). In combattimento egli subisce un -3 alle prove di parare e deve superare delle prove di Iniziativa per attaccare o schivare. In caso di fallimento, non potrà compiere tali azioni. Fintanto che rimane disorientato, perde ogni Bonus alle Abilità tranne quelli garantiti dai Tratti Razziali e dal Cutie Mark (se presente). Subisce anche un -2 all'Iniziativa.

**Esausto:**

Un personaggio Esausto è indebolito significativamente. Non può correre, caricare, volare e la sua velocità di movimento è dimezzata. Subisce una penalità di -4 alla Forza e Destrezza e perde eventuali bonus garantiti dalle caratteristiche per i Tiri per Colpire, Parare, Schivare e per i Danni (eventuali malus si applicano comunque). Le prove di abilità Medie sono considerate Difficili, mentre le Difficili non possono esser compiute e falliranno automaticamente. Dopo due ore di riposo, un personaggio Esausto diventa Stanco.

**Intossicato:**

Un personaggio il cui grado di Tossicità supera il suo massimale, diviene Intossicato. Egli riduce di 1 ogni suo valore di caratteristica tranne il Mana. Considera invece inferiore di 1d3 punti la Propria Costituzione.

**Malato:**

Il personaggio è afflitto da una Malattia o Infezione.

**Nauseato:**

Un personaggio nauseato può compiere solamente un'azione per round, inoltre subisce un -2 ai tiri per Colpire, Parare e Schivare, un -15% alle prove d'Abilità ed un -1 all'Iniziativa.

**Paralizzato:**

Un Personaggio paralizzato non può compiere alcuna azione e solitamente è bloccato sul posto fintanto che la paralisi permane. Se il personaggio era in movimento cadrà a terra automaticamente se stava correndo, mentre se camminava normalmente vi è una probabilità del 40% che cada. Un personaggio in volo che viene paralizzato precipiterà automaticamente, a meno che non stia volando tramite incantesimi o effetti analoghi. Un personaggio che cade da un'altezza a causa della paralisi subirà il danno relativo alla caduta e non potrà tentare in alcun modo di ridurre tali danni se non tramite l'aiuto di terzi. Verrà colpito automaticamente se in corpo a corpo o da armi da tiro o da lancio entro 4,5 metri. Un personaggio paralizzato non può parlare, ma può osservare ed ascoltare normalmente, a meno che non specificato diversamente.

**Sanguinante:**

Il personaggio sta subendo 1 Danno Diretto causato dal Sanguinamento per Round, spesso a causa di colpi d'arma o artiglieria. Il sanguinamento permane fino a che la ferita viene trattata o cauterizzata. In alcuni casi il Master può concedere una prova Media di Costituzione per far terminare il Sanguinamento. I Danni da Sanguinamento sono cumulabili, a meno che non diversamente specificato, tuttavia la durata del medesimo resterà sempre quella iniziale.

**Esempio:**

*Durante il primo round di combattimento una creatura subisce un effetto di Sanguinamento da 1d3+1 round, per un totale di 3 round. Se durante il secondo round subisse lo stesso effetto, il Sanguinamento terminerebbe sempre entro i 3 round da quando è stato causato la prima volta, ma subirebbe 2 Danni Diretti invece che solamente 1.*

**Sbilanciato:**

Il personaggio ha perso l'equilibrio e rischia di cadere a terra. Fintanto che è sbilanciato, una creatura non genera un'area di minaccia, non può quindi attaccare, effettuare attacchi di Opportunità e Lanciare Incantesimi. La creatura ha a disposizione una sola azione nel suo turno, che può esser spesa per riprendere l'equilibrio senza effettuare prova alcuna, o superare una prova Media di Destrezza se indossa Armature Medie o Pesanti. La creatura subisce inoltre un -2 alle prove di Parare, ma se viene colpita cade a terra tranne contro armi con la regola speciale Piccolo. I tentativi di Buttare a Terra ottengono un +4. La creatura può schivare normalmente, ma cadrà automaticamente alla fine del round. Se una creatura Sbilanciata ottiene nuovamente un effetto che la sbilancia cade a terra automaticamente.

**Stanco:**

Il personaggio ha compiuto degli sforzi o ha camminato/combattuto per un certo periodo di tempo. Tuttavia è ancora in grado di compiere molte cose, anche se con una certa difficoltà. Un personaggio Stanco subisce un -1 ai Tiri che deve effettuare ed un -10% alle prove di Abilità e Caratteristica. Dopo circa dieci minuti di riposo il personaggio ritorna al suo stato normale, mentre compiere azioni che causano Stanchezza renderanno il personaggio Affaticato.



**Storpio:**

La creatura ha subito un qualche danno ad una o entrambe le sue gambe. Fintanto che lo status permane, essa può muoversi solamente a metà del proprio valore di movimento e non può caricare. Può tentare di camminare velocemente ma non può correre per più di 1d3+1 round. Subisce un -15% alle prove di Saltare ed alle prove di Destrezza per restare in equilibrio.

**Stordito:**

Fintanto che il personaggio è stordito, non può attaccare o difendersi in alcun modo. Può cercare di spostarsi come meglio può superando una prova difficile di Forza di Volontà, per round, limitandosi ad un movimento di 3 metri per round.

**Ubriaco:**

Ebbro dall'alcool, il personaggio ha una seria difficoltà a coordinare azioni e pensieri. Egli subisce le stesse penalità dell'esser Alticcio, anche se raddoppiate, tranne per le prove di abilità che diventano automaticamente difficili, mentre azioni difficili falliranno automaticamente. Ha una probabilità del 60% di sbagliare qualunque azione tenti di compiere e non sarà in grado di comprendere coerentemente ciò che li accade attorno. Generalmente barcolla a metà del suo valore di movimento e se tenta di correre, probabilmente ruzzolerà in maniera scomposta dopo pochi metri. Un incantatore avrà serie difficoltà a lanciare incantesimi, che avranno una percentuale base di Fallimento pari a 50%.

Effettuare Ricerche:

Talvolta può capitare che i personaggi debbano trovare determinate informazioni su persone, creature o eventi: In questo caso potrebbe esser utile l'abilità Biblioteconomia. Nel caso i personaggi decidano di consultare una biblioteca bisogna sempre tener conto dell'argomento trattato e dalla grandezza della stessa. Cercare determinate date storiche ed eventi locali può esser una ricerca che occupa circa una mezza giornata, mentre trovare riferimenti ad avvenimenti accaduti secoli prima richiede molto più tempo e magari aver accesso ad una biblioteca più fornita.

Dimensioni della Biblioteca:

A seconda della grandezza della biblioteca può esser necessario un determinato periodo di tempo per trovare ciò che si stava cercando, inoltre non è sempre garantito che gli scaffali siano mantenuti in ordine alfabetico, anzi è più probabile trovarli suddivisi per argomento.

Dimensione	Tempo Minimo
Privata: Contenuta comodamente in una stanza	4 Ore
Piccola: Contenuta in una stanza grande, come quella di un castello o fortezza	8 Ore
Tipica: Contenuta in tre o più stanze. La Biblioteca cittadina	1 giorno
Grande: Occupa circa due o tre piani, in un edificio di media grandezza	2 Giorni
Enorme: Occupa un intero edificio o buona parte di esso. Biblioteca di Canterlot	4 Giorni
Vasta: Occupa un edificio di grandi dimensioni. Biblioteca dell'Impero di Cristallo	8 Giorni

Le biblioteche inoltre, conferiscono un bonus di +2% ad una abilità di Conoscenza per grandezza.

Esempio: una biblioteca Tipica può garantire fino ad un +6%

Studiare un Tomo:

Per studiare efficacemente un tomo od un particolare libro è necessario un certo periodo di studio per poterlo riutilizzare in seguito o sfruttare le sue conoscenze in modo efficace. Maggiore è la complessità del libro e maggiore il tempo necessario. Una volta trascorso il periodo necessario è richiesto il superamento di una prova d'Astuzia di difficoltà Media da parte del personaggio. In caso di fallimento è necessario iniziare da capo lo studio con tempi dimezzati. A prescindere da quante volte si fallisce il tiro il nuovo periodo di studio è sempre della metà rispetto all'originale in quanto si ha già un'idea dei contenuti.

Descrizione	Tempo di Studio Tipico
Nuovo incantesimo	5 ore per Grado d'Incantesimo
Un libro semplice o dai contenuti limitati	12 ore
Un tomo medio	2 Settimane
Un libro complesso (equivale a due tomi medi)	4 Settimane
Un opera di più volumi o un tomo voluminoso	10 Settimane

Studiare in una biblioteca può ridurre il tempo necessario di due ore per grandezza della biblioteca, in caso essa contenga libri che trattino dello stesso argomento.

Gli unicorni dimezzano le ore necessarie a studiare un nuovo incantesimo.

## CAPITOLO 4 - CREAZIONE OGGETTI

Fabbri, Carpentieri ed altri Artigiani sono rinomati per la lavorazione di materie prime o raffinate per creare utensili o armi. Nella Tabella sottostante vengono elencati alcuni esempi di oggetti o armi di vario tipo anche se sono comunque da considerarsi approssimativi. Un Master può scegliere di seguire o meno questa tabella, anche se è comunque utile per farsi un'idea.

Gli Artigiani più esperti potrebbero avere una leggera riduzione nei tempi, mentre gli apprendisti potrebbero metterci più tempo del previsto.

**Tabella Riassuntiva dei Tempi di Creazione**

	Tempo Necessario
Arma Piccola	1 o 2 Giorni
Arma	3 - 7 Giorni
Arma da Tiro	1 - 5 Giorni
Armatura in Materiali Leggeri	7 - 14 Giorni
Armatura in Metallo	2 - 3 Settimane
Infuso	Poche ore in base alla complessità
Pozione	4 Ore per grado della pozione
Pozione Magica	2 Ore per grado della pozione
Scudo	2 Giorni circa, in base alla dimensione
Riparare un Oggetto	Da 10 Minuti a svariate Ore
Arma Bilanciata	+d3 Giorni
Arma/Armatura di Buona Fattura	+2d3 Giorni
Affilare un'Arma	10 Minuti Circa
Migliorare un'Armatura	2d3 Ore
Arma ad una Mano in Acciaio, di Buona Fattura e Bilanciata	Un Mese <i>(Nel frattempo puoi allenarti)</i>

Nota che in genere i tempi indicati implicano anche la lavorazione di eventuali materie prime, come la conciatura della pelle o la fusione di metalli, oltre che alle pause ed alle ore di sonno dell'artigiano. Avere i materiali già pronti o altri artigiani che aiutano nella costruzione riduce il tempo di lavorazione a discrezione del Master.

Gli apprendisti o le carriere di grado Competente potrebbero impiegare un po' più tempo nella preparazione di tali oggetti, mentre coloro che posseggono una maggiore esperienza non impiegano più tempo del previsto o addirittura riducono, anche se di poco, i tempi di lavorazione dove possibile.

## Mescere Infusi e Pozioni:

La prima cosa necessaria per mescere una pozione, ancor prima di avere gli ingredienti e l'attrezzatura adeguata, è ovviamente conoscere la ricetta che si intende creare.

Che siano scritte su antichi tomi polverosi o tramandate per tradizione da genitore a figlio, le ricette permettono di creare una moltitudine di pozioni od infusi. Le ricette più semplici potrebbero necessitare la lavorazione di pochi ingredienti, in genere minimo 3, mentre quelle più complesse possono richiederne molti di più.

Alambicchi, pestelli e mortai sono tipicamente l'attrezzatura più comune utilizzata dagli aspiranti erboristi o alchimisti alle prime armi, mentre coloro che posseggono una maggiore esperienza spesso lavorano con interi laboratori alchemici. Tali prodezze tuttavia non sono a disposizione di tutti e spesso gli alchimisti lavorano per nobili facoltosi, ricchi mecenati o gilde e scuole particolari.

Quando si crea un infuso o una pozione gli ingredienti utilizzati devono produrre un effetto simile tra loro. Ad esempio per una Pozione di Resistenza al Calore serviranno ingredienti che garantiscano un effetto simile, come ad esempio Lingue di Drago e Cinder Roses.

### Recuperare i Reagenti:

Che si tratti di estrarre un reagente da una creatura o trovare delle piante per un infuso, è necessario superare delle prove utilizzando un d100. Ogni reagente ha un valore in percentuale che si deve ottenere per poter estrarre/recuperare il reagente, a cui si possono sommare i bonus derivati da determinate abilità per avere un maggior possibilità di successo. Alcuni reagenti richiedono inoltre un'ulteriore prova per poter recuperare ciò che serve, senza renderli inutilizzabili.

*Esempio:*

*Normalmente la pianta di Achillea è piuttosto comune nelle zone pianeggianti ed ha un valore base di 70% per essere trovata. Un personaggio con un +10% alle prove di Conoscenze (Erboristeria) dovrà effettuare dunque un risultato pari o inferiore ad 80 sul d100.*

Il Master può decidere di modificare a sua discrezione tale valore, per vari motivi, ad esempio se recentemente qualcun'altro avesse già controllato la zona e raccolto molte piante, la percentuale potrebbe ad esempio scendere al 20% o anche essere impossibile trovarne qualcuna, in quanto sono già state raccolte.

Anche recuperare reagenti da creature richiede un procedimento simile, ma la percentuale richiesta serve solo per estrarre il reagente, a patto che si posseda l'attrezzatura necessaria. Cercare di recuperare un reagente senza l'attrezzatura specifica, impone un malus di -25% se non rendere del tutto impossibile il tentativo.

## Piante e Reagenti

### Achillea

**Rarità:** 70% (1d3+2 Piante)

**Zona:** Terreni incolti. Pianura e Montagna

**Uso:**

Decotti ed infusi possono essere usati per curare asma e malattie nervose, oltre ad esser consigliata per problemi alla digestione. Può anche esser utilizzata per curare ferite, ematomi o fermare emorragie.

*Creazione Infuso Semplice:*

Prova di Difficoltà Media di Erboristeria. 15 minuti di preparazione se si hanno già le erbe essiccate.

*Creazione Infuso Curativo:*

Prova di Difficoltà Media di Erboristeria. 25 minuti di preparazione se si hanno già le erbe essiccate.

Fornisce un bonus di +5% alle prove di Primo Soccorso e Medicare

### Angelica

**Rarità:** 50% (1d3+2 Piante)

**Zona:** Zone montuose riparate dal vento.

**Uso:**

Oltre ad esser utilizzata per garantire determinati aromi o profumi (Bonus di +5%) viene spesso usata per proteggersi dalle malattie infettive.

Le foglie di questa pianta, dopo esser state colte entro pochi giorni, devono essere bollite e lasciate a riposo per almeno un giorno intero. In questo modo l'infuso, se bevuto tutto, garantirà un bonus di +10% alle prove di Costituzione contro Malattie. Tuttavia un infuso deve esser assunto una volta ogni quattro giorni, altrimenti si rischia di Intossicarsi rendendo nulli i bonus.

### Aloe

**Rarità:** 60%

**Zona:** Zone con climi Caldi e Secchi o Tropicali

**Uso:**

L'aloe ha vari utilizzi tra cui la cura e l'igiene del corpo, ma possiede anche proprietà cicatrizzanti. Viene spesso utilizzata per le Pozioni di Cura, ma anche per preparare Unguenti Curativi. Se usato come Reagente riduce di 2 il costo degli incantesimi Taumaturgici.

### Arcobaleno Liquido

**Rarità:** 30%

**Zona:** Anomalie Arcane, Cloudsdales

**Uso:**

Gli Arcobaleni Liquidi sono una delle tante bizzarrie generate nelle Anomalie Arcane. Da come si può intuire dal nome gli Arcobaleni Liquidi appaiono talvolta come normali arcobaleni dai colori accesi, tuttavia essi sono tangibili e risultano esser composti da un curioso liquido fresco e dalle varie colorazioni. Bere direttamente tale liquido può avere risultati diversi ed è spesso caldamente sconsigliato. Ogni colore se assunto separatamente ha effetti o gusti differenti, tanto che talvolta i più temerari (o incoscienti) tentano in ogni modo di prelevarne dei campioni per esperimenti o quant'altro, ma senza le dovute accortezze si ritroveranno ben presto con del liquido insapore e senza alcuna proprietà. Una dose di colore equivale a due bicchieri colmi ed ha un grado di Tossicità pari a 8 (Tranne per il Marrone che è solo 2). È possibile utilizzare gli Arcobaleni Liquidi per ottenere delle pozioni potenziate, a patto che si posseggano le giuste conoscenze.

### Colore Liquido (Arancio):

Il colore Arancio ha un sapore dolce e succoso. L'assunzione di questo colore induce uno stato di allegria molto forte, ed il personaggio avrà quindi voglia di parlare, scherzare o di cantare a seconda del caso. Una dose di Arancio garantisce un bonus di +5% alle abilità sociali quali: Intrattenere (Canto) / (Oratoria) / (Raccontare Storie).

Inoltre il personaggio avrà una notevole sensibilità tattile, quindi potrebbe ritrovarsi spesso a toccare od accarezzare oggetti di diversa consistenza, meravigliato, soprattutto oggetti o creature di colore arancio o viola. L'effetto dura 1d3+1 Ore. Per trasportare del colore arancio senza che esso perda le sue proprietà, bisogna che il contenitore sia in argento e che l'interno sia dello stesso colore del liquido. Se usato come Reagente riduce di 3 il costo di un incantesimo con descrittore [Natura].

### **Colore Liquido (Blu):**

Il Blu generalmente ha lo stesso sapore del latte caldo, a prescindere dalla sua effettiva temperatura.

Dopo aver assunto una dose di Blu, il personaggio inizierà subito a sentirsi molto più calmo ma anche più in sintonia con coloro che lo circondano. Egli guadagna un bonus di +10% alle prove di Diplomazia e Percepire Intenzioni ed un +5% ai Test di Paura e Terrore. Tuttavia egli risulterà anche più lento nel reagire, subendo una penalità di -4 ai tiri d'Iniziativa. L'effetto dura 1d3 ore. Il Blu può essere trasportato solo in contenitori fatti di rame. Se usato come Reagente riduce di 5 il costo di un incantesimo che garantisce un bonus alle Prove di Morale o Test di Paura e Terrore.

### **Colore Liquido (Giallo):**

Quasi al pari del Rosso, il Giallo ha un forte sapore, tuttavia è assai più piccante. Il Giallo induce comunque un forte senso di benessere e di energia, garantendo immediatamente un bonus di +10% alle prove di Costituzione per effettuare sforzi fisici, tuttavia il personaggio inizierà immediatamente a fare qualcosa come correre, fare flessioni o altro in quanto si sentirà estremamente bene. Questo stato di irrequietezza dura per circa 1d3+1 ore in cui il personaggio deve comunque compiere almeno un'azione per round: in caso non lo facesse inizierebbe dapprima a sentirsi irrequieto per poi dare in escandescenza. Può comunque tentare di resistere all'effetto compiendo una prova di Forza di Volontà Difficile ogni dieci minuti. Il contenitore in cui viene versato il giallo deve obbligatoriamente esser d'oro. Questo colore in genere viene utilizzato per creare Pozioni Incantate di Velocità e Rapidità.

Se usato come reagente, riduce di 5 il costo dell'Incantesimo Rapidità e Velocità.

### **Colore Liquido (Marrone):**

Il Marrone generalmente ha lo stesso sapore acido di more e lamponi. Il marrone nullifica ogni effetto degli altri colori e spesso viene utilizzato per curarne l'intossicazione. Berne troppo tuttavia infligge dei danni alla Saggezza ed al Mana pari a 1d6 per dose eccessiva, fino ad un valore minimo di 1. Coloro che lo assumono riducono il loro Grado di Tossicità di 1d6+1 Punti. Se usato come Reagente riduce di 5 il costo degli incantesimi con descrittore [Terra] o [Protezione].

### **Colore Liquido (Rosso):**

Il colore rosso ha un sapore forte e leggermente piccante. L'assunzione di questo colore tende a scatenare forti emozioni, tra cui spesso una rabbia sfrenata o talvolta una lussuria travolgente (a seconda dell'individuo).

Il personaggio che assume almeno una dose di Rosso dovrà superare una prova di Forza di Volontà di difficoltà Media o iniziare a dare in escandescenza, cercando quindi un confronto fisico con coloro che lo circondano in modo più o meno violento (oppure inizierà ad avere comportamenti molto lascivi e disinibiti). Per ogni dose assunta l'effetto perdura per un massimo di 1d3 ore, tuttavia dopo due dosi l'organismo rimane intossicato e non si ottiene altro risultato se non quello di forti bruciori di stomaco. Per trasportare del colore Rosso senza che esso perda le sue proprietà, bisogna immergere all'interno del contenitore un Rubino o un Fire Ruby. Il Colore Rosso viene utilizzato per creare Pozioni di Berserkerang o Infusi Rissosi. Se usato come Reagente riduce di 5 il costo di un incantesimo con descrittore [Fuoco] o [Magia del Sangue].

### **Colore Liquido (Verde):**

Il verde ha un sapore fresco, tuttavia il gusto è più simile a quello del muschio. Bere piccoli sorsi di verde in genere ha come effetto quello di rinforzare il crine di coda e criniera, rendendoli lucidi e lisci. Il colore sembra inoltre incidere sulla crescita del manto, quindi ulteriori sorsi rischiano di aumentare la peluria lungo tutto il corpo. Eccedere con i sorsi di verde è comunque dannoso, in quanto una elevata concentrazione risulta estremamente tossica. Curiosamente il colore verde, se usato sopra oggetti artificiali, ha lo stesso effetto di un potente acido che sottrae 1d3+1 Punti Resistenza a round di contatto, considerando ogni Durezza inferiore di ben 4 punti (minimo 0) a meno che non si tratti di Oggetti Magici o Incantati. Se usato invece sopra piante e vegetali ha l'effetto di farli crescere o germogliare a dismisura, ottenendo risultati impressionanti. Il colore Verde deve esser conservato all'interno di un contenitore che non sia fatto in metallo o pietra, in quanto rischia di corroderlo in poche ore. Viene generalmente utilizzato per creare potenti acidi o pozioni di crescita per piante. Se usato come Reagente riduce di 5 il costo di un incantesimo con descrittore [Natura] o [Vegetale].

### **Colore Liquido (Viola):**

I primi sorsi di viola hanno sempre un retrogusto amaro, che comunque si affievolisce nel tempo.

Chi assume almeno una dose di viola, otterrà immediatamente 5 Punti Magia Temporanei e otterrà un temporaneo aumento del Mana di 1 Punto, a meno che il suo valore non sia di almeno 15 o superiore. In quel caso otterrà solo i Punti Magia Bonus. Viene spesso usato per creare pozioni magiche.

Il viola può venire trasportato solo in contenitori ottenuti dai cristalli arcani. Se usato come Reagente riduce di 5 il costo di un incantesimo con descrittore [Arcano] o [Onirico].

**Artiglio del Drago**

**Rarità:** 20% (60% nel Profondo Sud)

**Zona:** Profondo Sud / Zone Vulcaniche

**Uso:**

Viene spesso usato come componente per creare antidolorifici, ma se masticato concede un bonus minimo a discrezione del master.

**Cinder Rose**

**Rarità:** 50% Zone Vulcaniche, 70% nelle Anomalie Arcane basate sul Fuoco.

**Zona:** Anomalie Arcane basate sul Fuoco, Zone Vulcaniche

**Uso:**

Oltre ad esser talvolta usata come ornamento dalle persone più eccentriche, la Cinder Rose è spesso usata per creare pozioni di Resistenza al Fuoco oppure per creare oggetti magici che infliggono o resistono ai danni da fuoco.

Le Cinder Rose non sono delle vere piante, ma il loro aspetto è come se delle rose fossero arroventate all'interno e fredde all'esterno, generando dei giochi di luce e riflessi particolari. Le Cinder Rose sono nere ove la temperatura è minore, mentre la parte arroventata può ustionare coloro che le maneggiano senza le dovute precauzioni infliggendo 1d3+1 danni da Fuoco. Se usate come reagenti riducono di 3 il costo di un incantesimo con descrittore [Fuoco].

**Dragon Sneeze Tree**

**Rarità:** 40%

**Zona:** Canterlot, Foreste Arcane

**Uso:**

Questo particolare albero genera un fiore colorato che emana una fragranza assai gradevole quando sboccia, circa a metà primavera. Il Fiore permane fino alle ultime settimane estive, dopodiché appassisce. Benché innocuo e spesso utilizzato per creare profumi o colori, la pianta provoca forti allergie ai Draghi da cui il nome. Gli unici immuni a tali effetti sono i Pseudo Draghi. I Diamond Dogs sono soliti utilizzarli per creare delle Sfere Maleodoranti estremamente efficaci contro i draghi, ma del tutto inutili contro altre creature tranne quelle particolarmente sensibili a forti profumi.

**Fiore della Sincerità**

**Rarità:** 15%

**Zona:** Foreste Arcane

**Uso:**

Se una creatura senziente dice la verità o confessa alcune sue colpe, il seme anche se piantato da poco germoglia immediatamente dando vita ad un bellissimo fiore. Probabilmente il seme reagisce alla scarica emotiva della creatura. Secondo alcuni studiosi è uno degli ingredienti necessari per creare una Panacea, anche se tale teoria non è ancora stata dimostrata.

**Heart Desire**

**Rarità:** 5%

**Zona:** Foreste Arcane

**Uso:**

L'Heart Desire rende fiduciosi e sicuri di sé le creature che lo masticano. Esse ottengono un bonus di +10% ai Test di Morale ed a qualunque prova di Abilità per 1d3 ore. Compiti semplici o non troppo impegnativi verranno eseguiti con maestria e sicurezza, anche se si è alle prime armi. Ha un Grado di Tossicità pari a 5.

**Lingua di Drago**

**Rarità:** 50%

**Zona:** Ambienti Vulcanici

**Uso:**

Questa pianta amara viene generalmente trattata per creare Pozioni di Resistenza al Fuoco o al Calore, anche se in genere è sfruttata per creare infusi contro febbri e malanni.

**Murder Joke****Rarità:** 50%**Zona:** Anomalie Arcane Corrotte, Everfree Forest, Zone Contaminate dall'Icore Nero**Uso:**

Simile alla controparte innocua, ma dalla colorazione verde acido, la Murder Joke è una versione corrotta della più comune Poison Joke. Estremamente letale, la Murder Joke viene spesso utilizzata per creare potenti veleni ma anche distillata per raffinare droghe misteriose. La Murder Joke è illegale e coloro che la commerciano e l'acquistano rischiano punizioni estremamente severe. Ingerire o masticarne una foglia aumenta immediatamente la Tossicità di 12 Punti e richiede un immediato Shock Test (Veleno) o morire entro 1d6+1 round tra atroci sofferenze. Un successo infligge comunque 1d3 danni Oscuri e causa un'emorragia interna che infligge 1 Danno Diretto da Sanguinamento per 1d10+1 round.

**Nuvola Solida****Rarità:** 30% (90% nelle Cloudsdales)**Zona:** Anomalie Arcane, Cloudsdales**Uso:**

Talvolta utilizzata come ingrediente per intrugli e pozioni, non sembra comunque avere delle vere proprietà degne di nota, tranne per la particolare origine. Un pezzo di nuvola solida non ha le stesse proprietà della nuvola intera o del banco di nuvole da cui viene estratta. Se usato come Reagente riduce di 5 il costo dell'incantesimo Ali di Rugiada o Camminare tra le Nuvole.

**Poison Joke****Rarità:** 60%**Zona:** Everfree Forest, Foreste Arcane**Uso:**

La Poison Joke, da come suggerisce il nome, non è una vera pianta velenosa. Coloro che ne entrano in contatto in genere ottengono gli effetti più strani, ma generalmente innocui, che si possano immaginare. Chi si ritrova la lingua gonfia, chi un'alterazione della voce o una bizzarra colorazione del manto a pois. Non è facile determinare il risultato che cambia da individuo ad individuo, tuttavia spesso è associato con il carattere o il Cutie Mark (se presente) della vittima. Una volta ottenuto l'effetto, esso si ripresenterà ogni volta che il possessore entrerà nuovamente in contatto con la Poison Joke, e l'effetto perdurerà per 1d3 giorni.

I coboldi sembrano le uniche creature in grado di mangiare qualunque tipo di Poison Joke senza alcun effetto, o forse il fatto che possano cibarsene è la causa della loro notevole stupidità. Ha un Grado di Tossicità pari a 2.

**Radice Nera****Rarità:** 35% (1d3 piante)**Zona:** Climi Temperati e Umidi**Uso:**

In genere viene usata per creare Pozioni di Cura, oltre che per creare decotti, unguenti e quant'altro.

**Somnambular Bloom****Rarità:** 35%**Zona:** Anomalie Arcane, Foreste Incantate, Profondo Sud**Uso:**

La lavorazione di tale pianta richiede l'utilizzo di qualche filtro per la respirazione, in quanto il suo profumo tende a far assopire le creature viventi. Tale pianta viene spesso usata per creare Sfere Soporifere, antidolorifici o sostanze illegali. Se utilizzata come Reagente, riduce di 5 Punti Magia (minimo 1) il costo degli incantesimi Acchiappa Sogni e Affascinare, concede un +4 alle prove effettuate tramite l'incantesimo Ninna Nanna e infligge un -10% agli Shock Test imposti dall'incantesimo Miasma Onirico.

**Verbena****Rarità:** 50%**Zona:** Boschi in climi temperati**Uso:**

Talvolta usata per le Pozioni di Cura, è invece più comunemente utilizzata per eventuali infusi contro febbri o contusioni. Secondo alcune leggende essa possiede anche proprietà magiche ed afrodisiache, anche se non è mai stato dimostrato.



## Migliorare le Armature:

Di seguito verranno elencate le eventuali modifiche disponibili per Armature e Scudi. Nota che alcune modifiche devono esser effettuate solo durante la creazione dell'oggetto, e non è possibile applicarle in seguito.

### Adattare un'Armatura:

Talvolta, alcune armature sono costruite con una certa forma e grandezza o per determinate razze o sesso.

Un artigiano di Grado Avanzato può adattare eventuali armature per il nuovo proprietario, se possiede i materiali adatti e se l'armatura è comunque in buone condizioni. Ad esempio se un personaggio Earth Pony trovasse un'armatura un tempo appartenuta ad un Asino ma che risulta troppo piccola, anche se per poco, potrebbe decidere di farla modificare al rinomato Fabbro della Capitale. Nota che non sempre le armature devono essere adattate, tuttavia forma e dimensioni non devono essere troppo diverse da quelle ottimali del nuovo proprietario, altrimenti si farebbe prima a forgiarne una nuova.

### Applicare Rinforzi di Metallo o Borchiate:

A tutte le categorie di Armature possono essere applicati dei rinforzi di Metallo (anche se generalmente, a quelle in pelle e cuoio vengono applicate delle Borchiate).

Questi garantiscono un bonus di +1 alla Riduzione del Danno, quando applicati, ma la penalità dell'armatura viene peggiorata del 2%. Ad esempio un'Armatura di Cuoio passerà dall'avere una penalità di -5% a -7%. I rinforzi di metallo possono essere applicati in qualunque momento, anche ad armature pregiate.

Il peso dell'armatura rinforzata aumenta di 1 kg.

Non si possono rinforzare Pettorali di Metallo, e l'utilizzo del Pettorale e dei Rinforzi non si somma.

Quando si utilizza un'armatura Leggera ed una Media a cui sono stati applicati dei Rinforzi (o viceversa), solo l'Armatura Principale otterrà i benefici derivati dal rinforzo, mentre la Secondaria garantirà solamente un +1 alla RD come di consueto.

### Armatura di Buona Fattura:

Le Armature di Buona Fattura aumentano di 1 la RD contro danni specifici garantiti dalle Regole Speciali *Ad Anelli*, *Imbottita* e *Strisce in Metallo*. Se l'armatura non presenta tali regole, può garantire un +1 alla RD contro un tipo di Danno Fisico, scelto alla creazione.

*Esempio:*

*Un'Armatura con la Regola Speciale Ad Anelli, considera la sua RD maggiore di 2 contro danni Perforanti, invece che solo di 1.*

Un'Armatura di buona fattura utilizzata come Armatura Secondaria (ovvero sotto un'altra armatura) non ottiene l'incremento alla RD alle regole speciali sopracitate. Indossare Armature di Buona Fattura con le stesse regole non garantisce alcun bonus extra, in quanto come sempre si considera solo il bonus maggiore.

Le Armature di Buona Fattura costano una volta e mezzo il loro costo originale, e possono essere migliorate nel tempo. Questo tipo di Armature può venire creato solo da Fabbri/Conciatori Esperti.

### Decorazioni:

Talvolta alcune armature vengono decorate in modo da risultare più o meno appariscenti. Decorazioni semplici in genere garantiscono un bonus variabile da +2% a +5% ad abilità sociali tipo Autorità, Contrattare, Convincere, Diplomazia o Intimidire. Decorazioni più complesse possono portare il bonus fino a +10%, tuttavia esse sono generalmente Armature Cerimoniali fatte più che altro per far fare una certa figura a colui che le indossa più che proteggerlo. Le Decorazioni Complesse dimezzano sempre la RD base dell'armatura (Arrotondato per Difetto) e peggiorano del 4% le penalità base dell'armatura. Ad esempio un'Armatura di Piastre Cerimoniale garantirà solamente una RD di 2 ed imporrà un -22% alle abilità del caso. Quando si crea un'armatura è possibile decorarla in maniera più o meno complessa, a seconda della capacità del creatore di effettuare tali lavori. Una volta che l'armatura è stata completata, aggiungere delle decorazioni risulta più complicato in quanto possono solo esser sostituiti dei pezzi specifici o fatte delle incisioni, anche se il rischio di rovinare tutto è una possibilità da non sottovalutare.

### Riparare le Armature:

Tutte le armature possono essere riparate dai relativi Artigiani, a patto che siano almeno di Grado Competente, benché artigiani più esperti potrebbero metterci di meno o effettuare lavori migliori.

Le armature gravemente danneggiate o inutilizzabili possono solo essere utilizzate per recuperare alcuni pezzi non del tutto rovinati. In caso di una contrattazione effettuata con successo, fornire materiali potrebbe abbassare il costo di fabbricazione o riparazione.

### Riduzione delle Penalità e del Peso:

Le armature possono essere migliorate in modo che garantiscano una maggior libertà a chi le indossa e riducendo di 1% la penalità alle abilità. Ogni riduzione costa  $\frac{1}{4}$  del prezzo attuale dell'armatura, ed è acquistabile in una sola volta o con il passare del tempo, a patto di trovare degli artigiani adatti. Il massimo di riduzione della penalità alle prove è del 5% rispetto a quelle base dell'armatura non modificate. Ad esempio una Cotta di Maglia potrà passare da un -15% ad un -10%, mentre una Cotta di Maglia Rinforzata, potrà passare da un -17% ad un -10%.

Le armature magiche ed incantate devono sempre avere una riduzione di almeno il 3% alle penalità alle prove.

Nota che se si usano due armature si utilizzerà sempre la Penalità d'Armatura maggiore. Ad esempio se un personaggio indossa un'Armatura Imbottita (-6%) ed un Giaco di Maglia Pregiato (-5%) si applicherà il -6% dell'Armatura Imbottita in quanto peggiore. Il Peso dell'armatura verrà ridotto solo una volta che l'armatura avrà raggiunto il massimale di riduzione della penalità, sottraendo 2 kg dal peso dell'Armatura.

### Scudi di Buona Fattura:

Gli Scudi di Buona Fattura costano una volta e mezzo il loro costo normale, tuttavia essi guadagnano +5 Punti Resistenza.

### Tabella Riassuntiva per le Armature:

	Costo
Adattare un'Armatura per il sesso opposto	Variabile se leggera, $\frac{1}{2}$ se Media, $\frac{3}{4}$ se Pesante
Adattarne le dimensioni di un'Armatura	$\frac{1}{4}$ se Leggera, $\frac{1}{2}$ se Media e Pesante
Applicare Rinforzi di Metallo ad un'Armatura	$+\frac{1}{2}$ del Costo Base
Armatura di Buona Fattura	$+1,5$ del Costo Base
Armatura in Acciaio	Aumenta a 1,5 del Costo Base
Armatura in Argento Lunare	Raddoppia il Costo Base
Armatura in Acciaio Solare	Aumenta a 2,5 del Costo Base
Decorazioni per Armatura	$+\frac{1}{4}$ del Costo Base se Semplici, $\frac{1}{2}$ Complesse
Riduzione del Peso di un'Armatura	$\frac{1}{4}$ del Costo Base
Riduzione delle Penalità di un'Armatura	$\frac{1}{4}$ del Costo per ogni riduzione dell'1% alle penalità
Riparazioni	$\frac{1}{4}$ per danni leggeri, $\frac{1}{2}$ per danni seri
Scudo di Buona Fattura	Aumenta a 1,5 del Costo Base



## Migliorare le Armi:

Di seguito sono elencate le eventuali modifiche disponibili per Armi da Tiro e Corpo a Corpo. Nota che quasi tutte le modifiche possono esser effettuate solo durante la creazione dell'oggetto, e non è possibile applicarle in seguito. Inoltre le armi create con materiali diversi avranno un costo base aumentato, che dovrà esser tenuto in conto in caso si vogliano comprare/creare armi di qualità migliore o fatte di materiali avanzati. Ad esempio il prezzo base di una Spada Lunga d'Acciaio è 21 GB.

### Affilare un Arma Tagliente:

Le armi che infliggono danni taglienti possono esser rese più pericolose con una buona affilatura. Pagando un quarto del costo dell'arma base, una di queste armi può esser affilata da Fabbri di Grado Avanzato, in modo che ottenga un bonus di massimo +5% alla probabilità di ottenere un Danno Critico. Per ogni due combattimenti in cui il personaggio utilizza l'arma, la percentuale scende di 1% fino a tornare al valore originale. Nota che a prescindere da quante volte affili l'arma, non puoi ottenere un bonus maggiore di +5% in questo senso, inoltre rischi di consumare la lama per niente.

### Armi Bilanciate: (Solo Armi da Corpo a Corpo e da Lancio)

Le armi bilanciate offrono un bonus di +1 al Tiro per Colpire. Costano una volta e mezzo il loro costo originale e sono reperibili da qualunque fabbro di Grado Avanzato. Non è applicabile alle Fruste, Flagelli e Mazzafrusti.

### Armi di Buona Fattura:

Le Armi di Buona fattura costano il doppio del loro costo base, e garantiscono un +1 al Tiro per Colpire ed ai Danni dell'Arma oltre ad aumentare del 2% la probabilità di Critico. Le armi di Buona Fattura sono automaticamente considerate anche Bilanciate, da cui deriva il Bonus al Tiro per Colpire.

Un Arco di Buona Fattura aumenta la Forza necessaria per essere teso di 1. Utilizzare un legno pregiato (come ad esempio il legno di Tasso) potrebbe sopperire tale aumento, lasciando invariato il valore di Forza necessario per Tendere l'Arco. Solo i Fabbri o Intagliatori di Grado Esperto riescono a creare tali armi.

### Baionetta:

Questa grossa lama viene di solito fissata nella parte inferiore delle balestre e balestre pesanti. Può essere utilizzata per attaccare i nemici, anche se la sua efficacia è limitata. (Vedi al sezione armi per le statistiche)

### Caestus Corazzato:

In quanto il Caestus è essenzialmente una sorta di guanto d'arme utilizzato come arma, un Caestus Corazzato è semplicemente un Caestus attaccato a due pezzi d'armatura che proteggono avambracci e bicipiti del possessore. Un personaggio equipaggiato in questo modo, può Parare attacchi effettuati da armi ad una mano, anche se subisce un danno diretto non letale pari al bonus di Forza dell'attaccante, se quest'ultimo utilizza armi a due mani o è di Taglia grande o maggiore. Il Caestus corazzato sostituisce i pezzi dell'armatura indossata dal personaggio relativi alle braccia, anche se quest'ultima può essere modificata per implementare tale modifica.

### Da Caccia:

Questa modifica, come suggerisce il nome, è fatta appositamente per cacciare animali o creature di una certa dimensione. Le armi con questa aggiunta considerano sempre inferiore la RDN avversaria di 2 punti.

### Gancio da Combattimento:

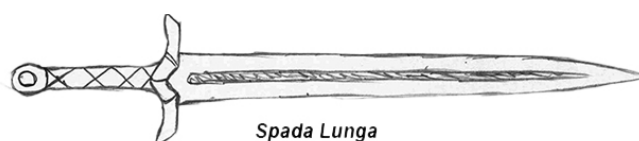
Riduce a -1 la penalità per tentare di Buttare a Terra una creatura su cavalcatura.

### Paramano:

Questa particolare modifica permette una maggiore protezione alla mano di colui che impugna quest'arma. Garantisce un bonus di +1 a Parare attacchi portati da armi da corpo a corpo con la regola speciale Piccolo e/o Leggero.

## Tabella Riassuntiva per le Armi:

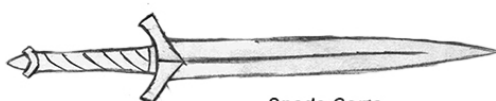
	Applicabile	Costo
<b>Affilare un'Arma</b>	Armi con Lama	¼ del prezzo base
<b>Arma Bilanciata</b>	Armi da Corpo a Corpo	Costo Base +½ del costo
<b>Arma di Buona Fattura</b>	Qualunque Arma	Costo Base x2,5
<b>Baionetta</b>	Balestra, Balestra Pesante	¼ del prezzo base
<b>Caestus Corazzato</b>	Caestus	+½ del prezzo Base
<b>Da Caccia</b>	Giavellotto, Lancia, Mezza Lancia	+½ del prezzo Base
<b>Gancio da Combattimento</b>	Alabarda, Falcione, Lancia	+¼ del prezzo base
<b>Paramano</b>	Stocco, Stiletto	+¼ del prezzo base



Spada Lunga



Spada Lunga d'Acciaio



Spada Corta

## Materiali Migliori o Insoliti:

### Acciaio:

Le Armi in Acciaio forniscono un +1 ai Danni Inflitti sia ai Punti Ferita, che alla Durezza ed ai punti Resistenza, un +2% alla probabilità di Critico e sono più difficili da danneggiare. Le Armature metalliche in Acciaio ottengono un +1 alla Riduzione del Danno che non è cumulabile con quella garantita da dei Rinforzi di Metallo, ma possono comunque ridurre le loro penalità alle abilità fino al 6% invece che del 5%. Le Armi in Acciaio hanno un costo aggiuntivo pari a metà del loro prezzo base, mentre le Armature di tre quarti.

### Acciaio Solare:

Nonostante il nome, questo particolare acciaio viene generalmente estratto nelle profondità del sottosuolo. La sua particolarità consiste nel fatto che esso tende a risplendere se esposto a qualunque fonte di luce e che sono necessarie temperature estreme per poterlo lavorare. Sono ben rari gli artigiani in grado di lavorare tale metallo.

Benché le armi ed armature forgiate in questo metallo abbiano gli stessi bonus del comune acciaio, esse ottengono un +1 alla Durezza e +5 Punti Resistenza. Esse ignorano le regole delle armi non magiche che riducono la RD delle armature come Archi, Mazze o Balestre. Inoltre tendono ad offrire 10 minuti di luce simile a quella di una candela per ogni ora passata sotto la luce diretta del sole, una volta che esse si ritrovino in un luogo buio o in penombra. Ovviamente ciò impedisce di nascondersi efficacemente, specialmente in zone buie, se non rendendolo impossibile del tutto. Le Armature Medie offrono inoltre una Resistenza al Danno (Fuoco) pari a 3, mentre quelle Pesanti pari a 6.

Il costo di Armi è doppio rispetto a quello base, mentre per le armature è di due volte e mezzo.

### Argento Lunare:

Alcuni sostengono che quando Nightmare Moon venne esiliata sulla Luna, l'impatto fu talmente forte che scaraventò molti detriti nel cielo che piovvero poi su Equestria. L'Argento Lunare si trova generalmente in superficie o a pochi metri di profondità. Esso detiene una particolare aura arcana ed il suo utilizzo è molto più vario rispetto ad altri metalli. Le armi in Argento Lunare ignorano la RDN di Creature di Categoria (non di Sottotipo) Onirico durante il periodo notturno, tuttavia impongono un -1 ai Danni inflitti per superare la Durezza di Oggetti e Creature. Le Armature, invece, vengono considerate di una categoria più leggera (ovvero le armature Pesanti vengono considerate Medie, mentre le Leggere sono considerate come semplici vestiti) ma la lavorazione in questo caso è assai difficile e sono rari gli artigiani in grado di crearle. Tali Armature hanno una probabilità di ottenere un Fallimento d'Incantesimo ridotta del 20%. Più comunemente l'Argento Lunare viene utilizzato per creare oggetti incantati particolari. Eventuali gioielli non incantati garantiranno un bonus di +4 Punti Magia durante la notte.

Le Armi in Argento Lunare hanno un costo aggiuntivo pari a metà del loro prezzo base, mentre le Armature del doppio.

### Blood Stone:

Questa raro minerale dalle proprietà incredibili è tipico delle Terre dei Draghi e di conseguenza estremamente difficile da recuperare. Le Blood Stone possiedono le proprietà simili ai Cristalli Arcani ma più potenti. Un Cristallo Arcano di Blood Stone può contenere 5 Punti Magia extra per grado di purezza, inoltre, essi sembrano reagire particolarmente alla Magia del Sangue da cui alcuni sospettano derivi il nome, potenziandone gli effetti o riducendone i costi di lancio. Un'altra peculiarità di tale gemma consiste nel rendere più potenti le creature che maneggiano oggetti creati con esse, infatti solitamente molti oggetti magici che potenziano le caratteristiche o aumentano i Punti Ferita, solitamente contengono dei frammenti di Blood Stone. Queste pietre venivano un tempo utilizzate dai Crystal Ponies per creare costrutti estremamente potenti, mentre i Sabiti, secondo le leggende, le utilizzavano anticamente per modellare l'aspetto delle creature o addirittura di crearne di nuove. I Draghi solitamente custodiscono gelosamente i giacimenti o frammenti di Blood Stone, mentre i Diamond Dogs, i Naga e persino i Pegasi della Notte, ne sembrano sempre affascinati, se non attratti.

### Legnoferro:

Questo particolare tipo di Legno un tempo era molto comune nei regni equestri, tuttavia un uso eccessivo di tale materiale data la sua maggiore durezza rispetto al legno normale, ne provocò un disboscamento senza controllo, scatenando le ire degli Antichi Guardiani. Tutt'oggi è divenuto un materiale molto raro, spesso reperibile in antiche foreste o in quelle arcane, anche se l'abbattimento di un albero di Legnoferro potrebbe attirare l'attenzione di un Guardiano. Nel regno di Canterlot, invece, è piuttosto comune dato che comunque gli alberi abbattuti vengono sostituiti piantandone di nuovi. Gli oggetti in Legnoferro ottengono un bonus di +1 alla loro Durezza ed ottengono +1 Punto Resistenza in base alla loro taglia, partendo da +1 per gli oggetti Piccoli. Il legnoferro è leggermente più pesante.

**Metallo Stellare:**

Il Metallo Stellare deriva dalle comete o meteore che sfrecciano nei cieli e che raramente precipitano nel mondo.

Solo in pochi riescono a lavorare tale metallo, ma il risultato in genere ripaga ogni sforzo. Le armature forgiate con questo metallo particolare aumentano la loro RD di ben 2 Punti, che vengono sempre considerati come se fossero di origine Magica ed inoltre contro qualunque incantesimo o effetto arcano, coloro che le indossano ottengono una Resistenza alla Magia (3) per Grado d'armatura, fino ad un massimo di 9 per quelle Pesanti. Le armi forgiate con questo metallo sono sempre considerate incantate ed affilate, e garantiscono una Resistenza alla Magia pari a (2), non sommabile ad altre resistenze simili. Le armature forgiate con questo metallo, tuttavia, sono molto più pesanti ed aumentano il peso di 2kg per categoria e peggiorano le penalità alle abilità del 6%. Come ulteriore fattore, il Metallo Stellare in genere ha un effetto negativo sull'organismo di coloro che indossano l'armatura e ne causa il deterioramento nel tempo. Per ogni settimana che una creatura indossa un'armatura di Metallo Stellare, essa dovrà effettuare uno Shock Test o perdere permanentemente un Punto di Costituzione. Tale prova dovrà comunque esser effettuata anche per le due settimane successive al termine dell'utilizzo dell'armatura. Le armi invece richiedono una prova ogni quattro mesi. Data la rarità di tale materiale, in genere gli oggetti forgiati con esso sono inestimabili.

## Oggetti di Qualità Scadente

Spesso creati da Apprendisti alle prime armi o da Artigiani incompetenti, gli oggetti di qualità scadente sono una scelta economica per coloro che non posseggono molti soldi da spendere, oltre ad esser spesso comuni tra la povera gente. Ottenere un Fallimento Critico, durante una prova di Artigianato per creare un oggetto, avrà come risultato la creazione di un Oggetto Scadente.

### Armature Cerimoniali, Gladiatorie e Minimali

Alcune Armature vengono create più che altro per determinati eventi o festività, oppure sono create in modo da fornire una minima parvenza di protezione, in vantaggio di una maggiore Agilità o per il semplice gusto personale del possessore. Queste Armature hanno una Riduzione del Danno ridotta rispetto le loro controparti normali, ne dovrebbero esser prese in seria considerazione dai personaggi più portati al combattimento.

Questo tipo di Armature si considerano già migliorate, quindi non è possibile ridurne ulteriormente le penalità, né il peso. Il Costo ed il peso si basano sul tipo di armatura su cui vengono create (ad Esempio un'Armatura di Cuio)

	Costo	Peso	RD	Malus	Massimale Schivata	Regole Speciali
<b>Leggera</b>	-¾	Variabile	0	-4%	Nessuno	Minimale
<b>Media</b>	-½	Variabile	1	-5%	+7	Minimale
<b>Pesante</b>	-¼	Variabile	2	-7%	+6	Minimale

Generalmente le armature che non coprono almeno il 50% di ogni locazione (testa esclusa), vengono considerate minimali. Armature che non forniscono un'adeguata protezione per il torso, vengono considerate minimali.

### Costo di Oggetti Scadenti

	Costo
<b>Arma Sbilanciata</b>	-¼ del prezzo base
<b>Arma di Scarsa Fattura</b>	-¼ del prezzo base
<b>Armatura di Scarsa Fattura</b>	-¼ del prezzo base

### Scarsa Fattura:

Le armature con questa Regola peggiorano le loro penalità alle abilità del 3%. Le armi riducono del 3% le loro probabilità di critico, mentre le armi da tiro e da lancio, riducono la loro gittata massima della metà. Le munizioni impongono un -1 ai tiri per colpire ed un -2 ai danni. La Durezza del materiale di cui è fatto un Oggetto Scadente è ridotta di 1 (minimo 0). Le Armi Sbilanciate impongono un -1 al Tiro per Colpire.

## Calcolare il costo effettivo:

In caso un personaggio volesse acquistare o farsi creare un'arma o armatura apposita, la seguente formula indica come calcolare il costo finale seguendo i vari passaggi. Si arrotonda sempre per eccesso.

### Fase 1: Determinare il costo dell'Oggetto in base al Materiale

Costo dell'Oggetto + Costo del Materiale = Costo Base

*Esempio:*

*Una Spada Lunga qualunque costa 12 GB e si presume sia fatta in ferro.*

*Una Spada Lunga in Acciaio invece avrà un prezzo Base di 18 GB (12 + 6 = 18)*

### Fase 2: Aggiungere il costo della Qualità

Costo Base + Qualità = Oggetto di Qualità Migliore

*Esempio:*

*Una normale Spada Lunga Bilanciata costa 24 GB, mentre una Spada Lunga Bilanciata in Acciaio ne costa 36.*

### Fase 3: Extra

Costo dell'Oggetto calcolato finora + Modifiche Extra (Affilare, Ridurre Peso o Penalità).

*Esempio:*

*Se volessimo affilare la nostra Spada Lunga in Acciaio (Bilanciata), il cui costo ora è di 36 GB, l'affilatura verrebbe a costare 9 GB.*





## Infondere Pergamene Incantate e Sigilli Arcani:

Infondere una Pergamena richiede un'ora per Grado d'incantesimo, inoltre bisogna spendere un numero di Punti Magia in base al Grado dell'Incantesimo. Gli incantesimi sono trascritti su pergamene trattate magicamente, in modo che si consumino fornendo l'energia arcana mancante necessaria per l'incantesimo, ed in caso contrario, l'incantesimo fallirà automaticamente. Infondere una pergamena incantata, inoltre, riduce temporaneamente i Punti Magia ed il Valore della Caratteristica di mana dell'incantatore. I Punti magia ridotti vengono recuperati dopo ogni 24 ore passate, mentre i Punti Mana richiedono almeno una settimana di tempo ciascuno. Infondere pergamene di grado Neofita o Competente è un'azione che causa Stanchezza, mentre infondere pergamene Avanzate o di grado Esperto causano Affaticamento.

Una pergamena di Grado Epico causa Esaurimento e richiede un lungo periodo di riposo.

Infondere troppe pergamene in un breve periodo di tempo può logorare la mente dell'incantatore, conducendolo alla follia.

Per questo motivo vengono sempre create poche pergamene incantate per volta. I Sigilli sono considerati come Incantesimi di grado Avanzato, mentre i sigilli inferiori contano come incantesimi di Grado Competente e quelli maggiori di Grado Esperto.

Un incantatore può infondere una pergamena solamente di incantesimi che egli conosce, mentre per i sigilli, ne deve conoscere la formula. Tali formule vengono spesso custodite gelosamente nell'Arcanium, anche se le formule per i Sigilli Inferiori sono facilmente reperibili nelle città.

Grado d'incantesimo	Punti Magia Necessari	Riduzione di Punti Magia e Mana
<b>Neofita</b>	5 Punti Magia	-2 PM / -
<b>Competente</b>	15 Punti Magia	-5 PM / -1
<b>Avanzato</b>	$\frac{1}{2}$ dei Punti Magia Totali (arrotondati per eccesso)	-10 PM / -2
<b>Esperto</b>	$\frac{3}{4}$ dei Punti Magia Totali (arrotondati per eccesso)	-15 PM / -3
<b>Epico</b>	Tutti i Punti Magia tranne 1	-35 PM / -5

Per quanto riguarda la creazione di Oggetti Incantati e Magici si utilizza la stessa tabella, tuttavia le riduzioni di Punti Magia sono raddoppiate e le penalità al valore di Mana triplicate.

Gli Oggetti Incantati che quelli Inferiori sono considerati come Incantesimi di Grado Avanzato, mentre gli Oggetti Magici semplici sono considerati Incantesimi di Grado Esperto mentre quelli più potenti di Grado Epico.

Le Armi incantate devono esser almeno di Buona Fattura o Bilanciate, mentre Scudi ed Armature devono esser obbligatoriamente di Buona Fattura e con la riduzione massima alle loro penalità.

Gli oggetti creati con l'Argento Lunare hanno un costo in Punti Magia necessari ridotto di 10 (minimo 10).

## CAPITOLO 5 - COMBATTIMENTO



## Iniziativa:

Quando s'inizia uno scontro, chiunque partecipi attivamente deve tirare per l'Iniziativa, ovvero la reattività di un personaggio durante il combattimento. Ogni giocatore tira un d10 e somma il proprio valore di Iniziativa. In questo modo si determina chi inizia per primo, ovvero coloro che han ottenuto i risultati più alti.

*Esempio:*

*Slate Quarry e Drizzle Spring devono affrontare un gruppo di Banditi. Essi tirano entrambi un d10 ottenendo un 2 ed un 6. Slate somma il proprio valore di Destrezza (14) ottenendo un 16, mentre Drizzle ottiene 22 grazie al suo 16 in Destrezza.*

*Dunque l'ordine di Iniziativa sarà: Drizzle Spring (22), i Banditi (18) e Slate Quarry (16).*

### Determinare il Valore di Iniziativa:

Il valore di Iniziativa è pari al proprio Valore di Destrezza a cui si sommano e/o si sottraggono eventuali bonus e malus derivati da Talenti, Armi, Magie e simile.

*Esempio:*

*Un personaggio con Destrezza 13 ed il Talento Reazione Rapida avrà un Valore di Iniziativa pari a +15 (13+2).*

### Ritardare il proprio Turno:

Può capitare che un personaggio preferisca aspettare ad agire rispetto ad altri, per svariati motivi. Durante il proprio turno il personaggio può utilizzare un'azione per Ritardare. In questo modo egli deciderà il suo nuovo valore di iniziativa che dovrà essere inferiore di uno, rispetto alla persona/creatura che vorrà attendere che agisca. Quando toccherà di nuovo a lui, però, avrà solo a disposizione un'azione, mentre per i turni successivi sempre due.

*Esempio:*

*Utilizzando l'iniziativa precedente, Drizzle decide di voler agire dopo Slate. Essa utilizzerà quindi un'azione per Ritardare, e scendere quindi ad Iniziativa 15. Se invece volesse agire dopo i Banditi, sarebbe scesa ad Iniziativa 17*

Il fatto di Ritardare il proprio Turno permane fino alla fine del combattimento, ed il nuovo valore d'Iniziativa resterà tale a meno che non venga influenzato come spiegato di seguito. Si può comunque decidere di Ritardare il proprio Turno più volte, fino ad essere gli ultimi nella graduatoria.

### Modifiche all'Iniziativa:

È possibile modificare il proprio valore di iniziativa durante il combattimento in svariati modi:

- Tramite effetto di incantesimi, come ad esempio Rapidità o Lentezza
- Modificandola tramite Azioni Speciali.

Il valore modificato ovviamente potrebbe influire sull'ordine di Iniziativa del combattimento, garantendo al personaggio di agire prima o dopo.

*Esempio:*

*Drizzle Spring viene influenzata dall'Incantesimo Rallentare, ed il Master ottiene un 3 per la riduzione dell'Iniziativa. Il suo nuovo valore scende dunque da 22 a 19 fino al termine dell'incantesimo, ed il suo turno verrà modificato di conseguenza*

### Rallentamento all'Iniziativa

Il Rallentamento all'Iniziativa è un effetto di determinate azioni, attacchi o incantesimi. Tali azioni vengono risolte come se il possessore avesse ottenuto un risultato inferiore quando ha determinato la sua iniziativa, pari al valore indicato.

*Esempio:*

*Drizzle Spring (22), effettua un'azione con un Rallentamento d'Iniziativa di 4. Tale Azione verrà risolta ad Iniziativa 18*

Nota che in questo modo il turno della creatura è diviso in due parti, a patto che abbia comunque azioni disponibili. Per il resto, l'ordine d'iniziativa altrui rimane invariato, quindi eventuali avversari o alleati possono agire normalmente nel loro turno. Solitamente è necessario aver sempre a disposizione il numero di Azioni richieste, che semplicemente verranno spese quando l'azione verrà compiuta, in quanto si considera che il personaggio stà compiendo l'azione indicata, che comunque richiede un certo periodo di tempo, come ad esempio sollevare un'arma pesante o lanciare un incantesimo complesso. Se si compie un'Azione che impone più di un Rallentamento all'Iniziativa, si utilizza il valore maggiore, come ad esempio usare Colpo Poderoso con un'Arma a Due Mani. Se durante l'uso di un'arma o attacco che impone un Rallentamento d'Iniziativa, e si decidesse di parare eventuali attacchi sempre con essa, il Rallentamento all'Iniziativa aumenta di 1, a prescindere dal numero di attacchi parati in tale modo. Se al momento di compiere l'azione, la creatura decidesse o non potesse più effettuarla, avrebbe in cambio una singola azione gratuita oppure dovrebbe semplicemente rinunciare.

## Movimento:

Un personaggio può Muoversi fino al suo intero di valore di movimento durante il suo turno, anche se utilizzare Armature Medie o Pesanti può ridurre questo valore. Muoversi normalmente impone una penalità di -10% alle prove di Muoversi Furtivamente, in quanto non si tenta in alcun modo di evitare di far rumore. Effettuare un movimento richiede un'azione.

## Doppio Movimento:

Un personaggio può decidere di effettuare due azioni di movimento, spendendo due azioni, tuttavia verrà considerato muoversi di fretta o correre. Un personaggio che si muove in fretta presterà meno attenzione a ciò che lo circonda, subendo un -5% alle prove di Cercare, Osservare ed alle prove di Destrezza per restare in Equilibrio, oltre a subire un ulteriore -5% alle prove di Muoversi Furtivamente. Rischia inoltre di urtare o attivare oggetti sensibili ai movimenti bruschi o simili, a discrezione del master a cui può assegnare una percentuale per vedere se accade o meno.

## Movimento Guardingo o Furtivo:

Questo tipo di movimento implica che il personaggio si muova con cautela, facendo attenzione ai dintorni o tentando di far poco rumore. Questo tipo di movimento è effettuato muovendosi entro la metà del proprio valore di movimento, e permette di evitare la penalità a Muoversi Furtivamente e permette inoltre di Individuare eventuali trappole o seguire tracce. È possibile effettuare due Movimenti di questo tipo, senza subire penalità né esser considerati di corsa o di fretta.

## Caricare:


Spendendo un azione, il personaggio può dichiarare una Carica muovendosi fino al massimo del suo valore di movimento ma per almeno tre metri. Il personaggio può muoversi soltanto in linea retta quando carica ed ha bisogno di abbastanza spazio per poter raggiungere l'avversario. Durante la carica egli ottiene un bonus di +2 alle prove per Spingere o Sbilanciare. Nel caso decida di non sfruttare tale bonus, una volta risolta la carica tale bonus viene perduto.

Se una creatura senziente viene caricata da un numero maggiore di creature, essa deve immediatamente effettuare una Prova di Morale Negativo se caricate da almeno altre 5 creature, subendo un -5% cumulativo per ogni altre 5 creature che si aggiungono alla carica, fino ad un massimo di -30%. Tali malus possono essere ridotti o evitati in base a quante creature alleate sono nelle vicinanze della creatura che subisce una carica. Con le creature di Taglia diversa si applicano delle regole aggiuntive. Una creatura di Taglia superiore che effettua o subisce una carica da parte di creature più piccole, si considera come un gruppo di 4 creature, per ogni categoria di distacco.

### Esempio:

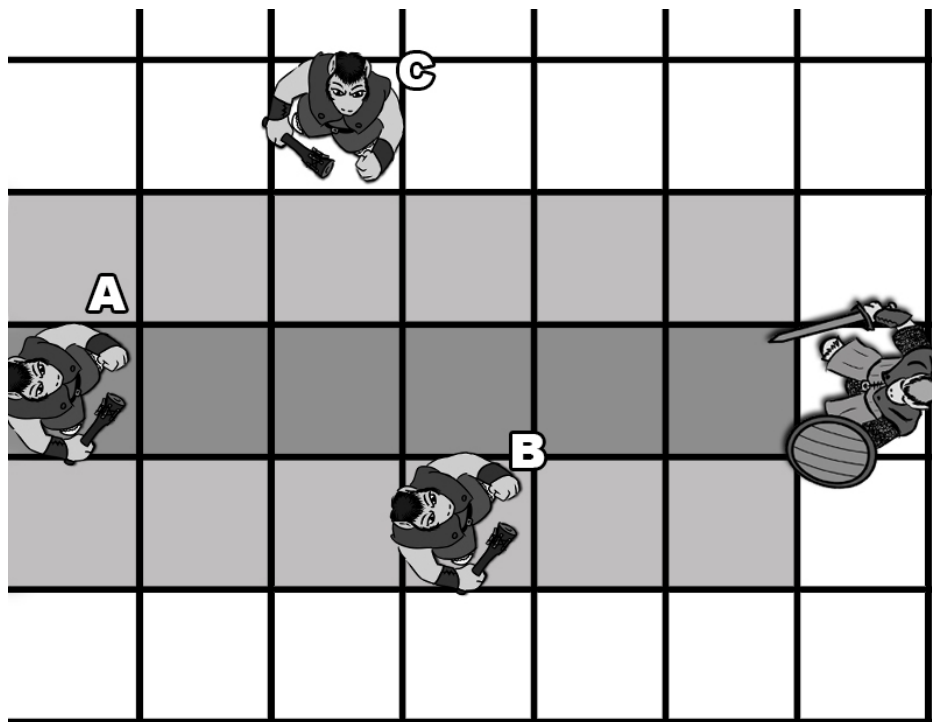
Un Earth pony viene caricato da un gruppo di 5 Banditi della stessa Taglia. In questo caso egli dovrà effettuare una Prova di Morale Negativo in quanto in palese inferiorità numerica. Se l'Earth Pony venisse invece caricato da un gruppo di creature di Taglia Piccola, ad esempio da 5 Sgherri Malvagi, egli non dovrebbe effettuare alcuna prova, in quanto egli conterebbe come 4 creature che subiscono una carica di 5.

*Esempio di Movimento di Carica Lineare ed in Diagonale*

						
9	7,5	6	4,5	3	1,5	
					1,5	
				4,5		
			6			
		9				

## Intercettare una Carica:

I personaggi e PNG possono intercettare le cariche avversarie a patto che si trovino entro 1,5 mt dal percorso dell'avversario e siano effettivamente consci che ciò potrebbe accadere. In caso contrario non possono intercettare. Intercettare è considerata un'Azione Gratuita se si indossano al massimo Armature Leggere, mentre richiede un'Azione se si indossano Armature Medie o Pesanti. È comunque possibile prepararsi ad intercettare una carica nel proprio turno, rinunciando a qualunque altra azione tranne a muoversi al massimo di 1,5 mt in direzione della traiettoria della carica. Intercettando una carica si diventa automaticamente il nuovo bersaglio della stessa, quindi il personaggio o PNG si posizionerà di fronte all'avversario e potrà esser attaccato di conseguenza. L'avversario può comunque tentare di sbaragliare l'intercettatore con una prova contrapposta di Lotta (Forza) effettuando una Spinta che viene considerata colpire automaticamente. In alternativa l'intercettazione può esser utilizzata anche contro creature che corrono e/o stanno fuggendo, le quali possono tentare di sbaragliare gli intercettatori o cercare di schivarli per proseguire la corsa.



Come possiamo vedere nell'immagine Slate Quarry può caricare il Bandito A, muovendosi in linea retta lungo le caselle in Grigio Scuro.

Tuttavia il Bandito B può decidere di Intercettare la sua carica in quanto si trova entro 1,5 metri dall'eventuale passaggio dell'avventuriero, che è rappresentato dall'area in Grigio Chiaro.

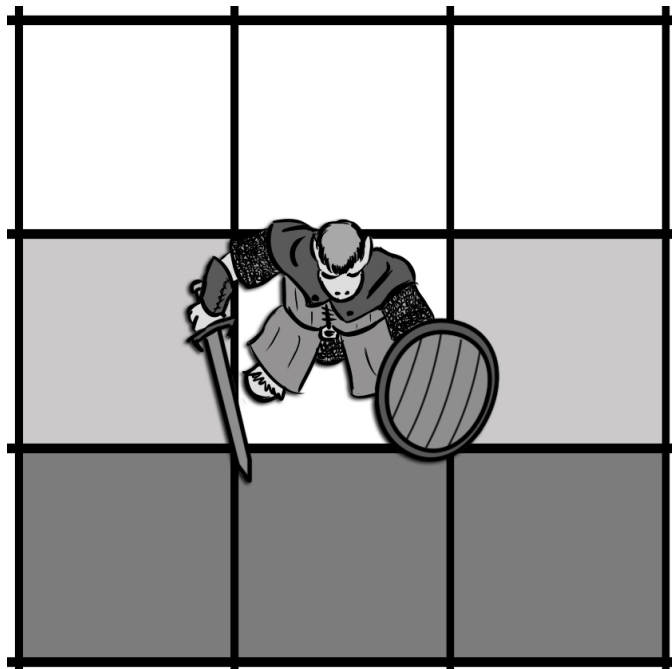
Il Bandito C, invece, non può intercettare dato che si trova oltre 1,5 metri dal passaggio della carica.

## Direzione dell'Attacco:

Innanzitutto bisogna sempre definire in che direzione la creatura attaccante è rivolta per poter attaccare o meno.

Una creatura umanoide normalmente può attaccare di fronte a sé e di lato, senza problemi. Se decidesse di attaccare sul retro dovrebbe ovviamente girarsi, a meno che non usufruisca di talenti o capacità particolari.

Anche la posizione in cui è rivolta la creatura in difesa è importante, in quanto una creatura attaccata alle spalle non può parare, mentre può tentare di schivare solo se è conscia della presenza dell'aggressore, altrimenti vien colpita automaticamente. Alcuni Talenti, come ad esempio Colpire alle Spalle, possono essere usati solo se l'aggressore si trova effettivamente sul Retro della creatura che desidera attaccare.



In questo esempio l'avventuriero può attaccare le creature all'interno dei quadrati grigi, che rappresentano rispettivamente il suo Fronte (Grigio Scuro) ed i Fianchi (Grigio Chiaro). I tre quadrati bianchi indicano il Retro dell'avventuriero.

## Portata d'Attacco:

Come si può vedere nell'immagine, ogni personaggio di Taglia Piccola o Media può attaccare in Corpo a Corpo coloro che si trovano entro 1,5 metri con le armi da mischia che possiede. Creature di Taglia superiore, o l'utilizzo di alcune armi come ad esempio l'Alabarda, può consentire di colpire coloro che si trovano ad una distanza maggiore.

## Tiro per Colpire, Parare e Schivare:

Durante il combattimento si tenta ovviamente di colpire l'avversario, con la mera intenzione di ucciderlo o renderlo inerme (non tutti i combattimenti devono per forza esser letali, ad esempio gli allenamenti o le Giostre).

Durante il proprio turno, ogni giocatore che desideri attaccare in Corpo a Corpo o a Distanza deve lanciare un d20 e sommare i propri modificatori al tiro per colpire dell'Arma. Nota che è possibile effettuare un solo attacco a prescindere da quante azioni si abbia a disposizione a meno che non si possieda il talento Attacco Extra o si Combatta con due Armi, come spiegato più avanti.

### Tiro per Colpire:

I Tiri per Colpire sono suddivisi in due categorie. La prima è rappresentata dal Tiro per Colpire Base: tale valore è l'abilità universale del personaggio di colpire qualcosa. Il secondo invece è il Tiro per Colpire con una o più Armi.

La differenza è che in genere un personaggio diventa esperto nell'utilizzare una o più armi, e sarà quindi più abile nell'utilizzarle. Il Tiro per Colpire, abbreviato in TpC, viene calcolato nel seguente modo:

Ogni personaggio ha un valore base di 1 al suo bonus per il Tiro per Colpire, a cui si somma il suo Bonus o Malus dato dal suo Valore di Destrezza ed il Bonus derivato dal suo Grado di Carriera.

La somma di questi bonus indica il TpC Base di un personaggio

*Esempio:*

*Slate Quarry è un Earth Pony Avventuriero di Grado Competente con Destrezza 14. Egli ha quindi un TpC base di +4, calcolato nel seguente modo: 1 (Base) +1 garantito dalla sua Carriera in quanto Combattente Competente ed un +2 come bonus per avere un valore di Destrezza pari a 14.*

Il Tiro per Colpire Totale è la somma del TpC Base e di ogni altro eventuale bonus derivato da talenti o materiali ed in genere è specifico per ogni singola arma.

*Esempio:*

*Durante la Creazione del Personaggio, il Giocatore di Slate Quarry ha acquistato il talento di Focalizzazione nella Spada Lunga. Egli quindi segnerà un +1 nel riquadro dei talenti ottenendo così un Tiro per Colpire Totale di +5 quando attacca con la spada.*

Arma	TpC Base	Talent	Malus	Varie	TpC Totale
Spada Lunga	+4	+1			+5

Nota che a differenza della Parata e Schivata, si può effettuare un singolo attacco per round, a meno che non si utilizzino due armi o si possieda un talento relativo come spiegato in seguito.

### Usare un'Arma ad una Mano, con Due Mani:

Impugnando un'arma ad Una Mano priva della Regola Speciale Piccolo, con due mani, permette di infliggere +2 danni extra ma si subisce un -1 a Parare e Schivare a causa dell'impeto del colpo.

## Parata e Schivata:

I valori di Parata e Schivata vengono generati allo stesso modo: si parte da una base di 1 e si somma il Bonus (o malus) garantito dal proprio valore di Destrezza e si aggiungono i bonus derivati dalla Carriera e dai Talenti.

Tali valori vengono utilizzati per evitare di esser colpiti dagli attacchi degli avversari, tuttavia è possibile scegliere solo uno dei due da usare per potersi difendere, non entrambi, a meno che non si venga influenzati da attacchi che richiedono un tiro specifico. Usare uno scudo porta notevoli vantaggi in corpo a corpo, mentre contro le Armi da Tiro e da Lancio offre una certa copertura, in base alla direzione dell'attacco. Nonostante un personaggio utilizzi uno scudo, egli può sempre scegliere se utilizzarlo durante una parata o meno, nel caso voglia evitare che venga danneggiato da armi particolari. Se lo scudo non viene utilizzato per parare, non fornisce il suo bonus e la copertura garantita è dimezzata, arrotondando per difetto. Gli attacchi subiti alle spalle possono essere solo schivati a patto che la creatura sia conscia dell'attacco in arrivo. Se una creatura viene attaccata sul retro, senza che si accorga dell'aggressore, viene colpita automaticamente. In genere è necessaria una prova di ascoltare o osservare contrapposta ad una di muoversi furtivamente o nascondersi, a discrezione del master, per notare l'attacco in arrivo.

## Altri Bonus e Malus:

Esistono molti altri fattori che possono influenzare i vari Tiri per Colpire, Parare o Schivare: la qualità dell'arma, indossare Armature Pesanti, il Grado di Morale o addirittura particolari incantesimi. Tali valori vengono sempre sommati a patto che non provengano da fonti uguali. In tal caso si calcola sempre e solo il bonus più alto o il malus peggiore.

## Subire più di un Attacco:

Non è affatto facile continuare a difendersi se i nemici sono molti o se il nemico riesce ad effettuare più di un singolo attacco. Per rappresentare tale difficoltà, dopo ogni attacco difeso più o meno con successo si subisce un malus cumulativo di -2 per ogni attacco successivo fino ad un massimo di -8. Tali malus terminano alla fine del round di combattimento.

### Esempio:

*Nell'Esempio precedente Slate Quarry è assalito da tre banditi che lo attaccano senza remore. Essi effettuano un singolo attacco separato, con un ordine preciso. Prima attaccherà il Bandito A, poi B ed infine C.*

*Ogni volta che un bandito effettua un attacco Slate tenta di parare con la sua Spada, ma al secondo attacco egli subisce un -2 al suo Tiro Parata mentre al terzo subisce un -4.*

Coloro che utilizzano uno scudo Piccolo o più grande possono parare i primi due attacchi senza subire alcun malus, mentre dal terzo in poi cominceranno a subire un -2, poi -4 e così via.

### Esempio:

*Fortunatamente Slate sta utilizzando uno Scudo Medio per proteggersi. In questo modo i primi due attacchi non imporranno alcuna penalità per parare, mentre il terzo subirà solamente un -2.*





## Effettuare due o più Attacchi:

Alcuni talenti e incantesimi permettono al personaggio di ottenere un Attacco Extra. Tale attacco viene sempre effettuato dopo il primo, ed in genere viene indicato a fianco dell'attacco principale. Ricorda che ogni attacco richiede un'Azione.

### Esempio:

*Blazing Ashes, una Ex-Guardia Earth Pony, ha il Talento Attacco Extra. Egli con la propria Spada Lunga ha un Bonus al Tiro per Colpire Totale di +10, su cui dovrà basarsi per il talento d'attacco. Siccome il talento impone un -4 al secondo attacco, egli potrà dunque effettuare due attacchi: uno a +10 e l'altro a +6. In genere sulla scheda i due valori vengono scritti affiancati e separati da una barra come mostrato nella tabella sottostante.*

Di seguito viene illustrato come vengono segnati i due attacchi sulla scheda. Notare che il secondo attacco subisce un -4 come malus, dato dal talento, mentre l'arma primaria non ne subisce alcuno. Il TpC Totale sono i due valori da usare quando si attacca con l'arma.

Arma	TpC Base	Talent	Malus	Varie	TpC Totale
Spada Lunga	+6	+3	-0/-4	+1	<b>+10/+6</b>

È importante dichiarare sempre quale dado tirato rappresenti il primo attacco e quale il secondo. Utilizzarne due di diversi colori può aiutare ad evitare confusione o di barare.

### Esempio:

*Avendo due Attacchi, Ashes attacca un Diamond Dog in corpo a corpo. Per il Primo Attacco egli ottiene un 8 con il d20, mentre con il secondo un 13. Il suo avversario dovrà dunque difendersi da un 18 (8+10) e da un 19 (13+6).*

Ogni attacco richiede un'azione separata per esser effettuato, inoltre l'attacco secondario è sempre considerato nel numero di attacchi che subisce una creatura con le penalità che esso comporta.

### Esempio:

*Quando Ashes utilizza entrambi i suoi attacchi sul Diamond Dog, quest'ultimo subirà una penalità di -2 contro il secondo attacco come spiegato precedentemente.*

Un personaggio con più di un attacco può decidere di suddividerli tra i nemici con cui è in copro a corpo, a patto che siano a portata dell'arma.

## Combattere con Due Armi:

Un personaggio può combattere impugnando due armi da Corpo a Copro ad Una Mano contemporaneamente, tuttavia la cosa è più difficile a dirsi che a farsi. Senza l'apposito Talento un personaggio può attaccare con una sola arma per volta, scegliendo tra le due che impugna ed utilizzando il normale Tiro per Colpire dell'Arma. Con il Talento Ambidestria, invece, egli ottiene un secondo attacco extra che subirà una determinata penalità in base al tipo di Arma.

Condizione	Mano Primaria	Mano Secondaria
Due Armi ad Una Mano	-2	-4
La Seconda Arma ha la regola Leggera	-2	-2
Entrambe le Armi sono Leggere	-1	-1

Al pari di avere due Attacchi, attaccare con ogni arma richiede un'azione separata.

Utilizzare due Armi ad Una Mano richiede almeno un valore di Forza pari o superiore a 14 se l'arma pesa 2 chili o meno, altrimenti è richiesto un valore pari o superiore a 15. Le Armi con la regola Leggera, richiedono solamente un 11.

Di seguito viene illustrato come vengono segnati i due attacchi sulla scheda. Presupponendo che il personaggio possieda il talento Ambidestria e che impugni due armi uguali, egli subisce solo un -1 ad entrambi gli attacchi con la sua coppia di armi.

Arma	TpC Base	Talenti	Malus	Varie	TpC Totale
Spada Corta (Coppia)	+5/+5	+2/+2	-1/-1		+6/+6

Nel caso il personaggio impugnasse armi con dei bonus differenti garantiti dai talenti, essi vanno segnati nell'apposito riquadro. Ad esempio, se il personaggio di cui sopra impugnasse una Spada Corta (in cui ha focalizzazione II) ed un Pugnale (in cui ha solo Focalizzazione I) dovrebbe segnare nel riquadro dei Talenti un +2 ed un +1

## Due Armi ed Attacco Extra:

Se un personaggio impugna due armi in cui è competente e possiede il Talento Attacco Extra, l'attacco aggiuntivo dell'arma secondaria è considerato un Azione Gratuita fintanto che l'arma ha la Regola Speciale *Leggera*. In questo modo il personaggio potrebbe effettuare fino a tre attacchi.

*Esempio:*

*Sharpen Lancet è un Duellante Pegaso che combatte armato di Stocco e Stiletto. Egli possiede inoltre il Talento Attacco Extra, quindi durante il suo turno considererà l'attacco aggiuntivo con lo Stiletto, come Azione Gratuita in quanto l'arma possiede la regola Speciale Leggero.*

Arma	TpC Base	Talenti	Malus	Varie	TpC Totale
Stocco e Stiletto	+5/+5/+5	+3/+3/+2	-1/-5/-1		+7/+3/+6

Come si può ben notare, i primi due valori sono sempre assegnati all'arma principale, in questo caso lo stocco che ottiene il beneficio dell'attacco extra, mentre l'ultimo è assegnato all'arma extra ovvero lo stiletto.

I Malus imposti dall'attacco extra e dal combattere con Due Armi si sommano ( -1 per l'utilizzo di due Armi Leggere e -4 per l'Attacco Extra)

## Competenza nelle Armi:

Non tutti i personaggio sanno utilizzare correttamente le armi in cui vengono in possesso, oppure potrebbero capitare delle situazioni in cui essi siano costretti ad improvvisare con armi diverse da quelle a cui essi sono abituati.

Un Personaggio che utilizza un'arma in cui non è Competente dovrà tirare un d10 per i Tiri per Colpire e Parare con tale arma a cui aggiungerà solo il suo TpC Base. Ciò serve ad indicare la familiarità del medesimo con la suddetta arma.

*Esempio:*

*Gratien è costretto a combattere con una Spada due Mani, in cui NON è competente. Esso tirerà dunque un d10 a cui sommerà solo il suo TpC Base (+4) per Colpire ed un d10 a cui somma il suo normale bonus per Parare.*

Utilizzare inoltre un'Arma in cui non si è competenti impedisce di sfruttare le regole speciali della medesima, tranne le seguenti: Fuori dai Piedi, Ingombrante, Leggera, Lento e Piccolo.

## Usare lo Scudo per attaccare:

Talvolta, nelle situazioni più disperate o nei momenti di necessità, gli scudi possono essere utilizzati come arma offensiva, rinunciando tuttavia alla protezione offerta.

Quando si attacca con uno scudo, si utilizza il Trio per Colpire, non influenzato dai talenti di focalizzazione nell'arma, anche se si possono ottenere dei bonus in base alla grandezza dello stesso, ma solo contro creature di taglia uguale o superiore. Consulta la Tabella sottostante per il bonus garantito dalla dimensione dello scudo.

*Esempio:*

*Blazing Ashes, decide di attaccare utilizzando il proprio scudo. Egli ha un totale di +5 al proprio tiro per colpire, ovvero 1 di Base, +2 per la Carriera di Combattimento (Avanzato) ed un +2 dato dalla Destrezza. Siccome egli utilizza uno scudo medio, otterrà inoltre un bonus di +2 contro avversari della sua stessa taglia o più grandi, per un totale di +7 al tiro.*

Tuttavia, questo utilizzo ha come rovescio della medaglia il fatto che se si usa lo scudo per colpire qualcuno, non si ottiene alcun bonus per parare, fino all'inizio del proprio turno successivo.

Nota che si deve comunque essere competenti nello scudo, per poterlo usare per attaccare.

Gli scudi infliggono dei danni in base alla loro dimensione, a cui si somma il proprio bonus di forza. Non è possibile specializzarsi nei danni da Scudo.

Dimensione dello Scudo	Danni Inflitti	Bonus al TpC
Brocchiere	1 + Bonus Forza	Nessuno
Scudo Piccolo	1 + Bonus Forza	+1
Scudo Medio	1d3 + Bonus Forza	+2
Scudo Grande	1d6 + Bonus Forza	+3

## **Attacchi di Opportunità:**

A volte può capitare, per distrazione o altro, che un personaggio possa sfruttare un momento di distrazione del suo avversario per colpirlo con la guardia abbassata. Gli Attacchi di Opportunità vengono effettuati solo compiendo determinate azioni quando si è a Portata degli attacchi da Corpo a Corpo di un Avversario, come ad esempio Bere una Pozione o raccogliere un oggetto da terra. Ciò si traduce con l'attaccante che ha subito diritto ad un singolo attacco con la sua arma primaria da Corpo a Corpo, anche se non è il suo turno. Se non ha un arma da Corpo a Corpo o è disarmato, non può effettuare attacchi di Opportunità. Un Attacco di Opportunità è un'azione gratuita, ma è possibile effettuarne solo uno per turno.

### **Azioni che provocano Attacchi di Opportunità:**

Utilizzare un Arma da Tiro in Corpo a Corpo, utilizzare un attacco senz'armi contro una persona armata, Accendere una Torcia, Lanciare un Incantesimo, Bere una Pozione, Cercare di danneggiare un'oggetto che non sia un'arma o scudo impugnati dall'avversario, Stabilizzare un alleato morente, utilizzare abilità da 1 o 2 Azioni, Alzarsi in piedi da prono, Ricaricare un Arma da Tiro, Raccogliere un oggetto, Sollevare un oggetto, Rinfoderare un arma, Liberarsi da una rete, utilizzare un incantesimo di contatto, Girarsi di 180°, muoversi all'interno dell'area di minaccia di una creatura.

### **Creature ed Attacchi di Opportunità:**

Non tutte le creature effettuano Attacchi di Opportunità, in quanto non possiedono l'intelligenza necessaria ad approfittare di momenti di debolezza o semplicemente non hanno un vero cervello.

Le creature prive di un punteggio di Astuzia non effettuano mai attacchi di opportunità.

Costrutti, Elementali, Melme, Non morti e Vegetali non effettuano mai attacchi di opportunità salvo diversamente specificato.

Animali o bestie con un punteggio di astuzia inferiore a 4 effettuano attacchi di opportunità solo a discrezione del master.

## Usare Armi da Tiro o da Lancio:

Durante un combattimento si possono usare Armi da Tiro o da Lancio, per colpire i propri avversari da una certa distanza. Per prima cosa bisogna trovare un bersaglio entro la Portata della propria Arma da Lancio o da Tiro.

I Bersagli validi devono essere all'interno della Linea di Vista del tiratore altrimenti non possono essere bersagliati. Una volta trovato un bersaglio, si tira normalmente il Tiro per Colpire relativo all'arma utilizzata, tuttavia tali attacchi possono essere parati se si utilizza almeno uno Scudo Piccolo, o più grande. In caso non si disponga di uno scudo, si deve per forza tentare di Schivare l'attacco.

### Linea di Vista e Linea di Tiro:

La Linea di Vista indica fin dove una creatura può vedere. Solitamente essa comprende una zona di fronte ad essa, limitata tuttavia dalla visibilità o da eventuali ostacoli. Una creatura si considera avere una Linea di Vista di 180°, in quanto si presume che anche restando stazionaria possa guardare a destra ed a sinistra. Ovviamente voltarsi o cambiare direzione permette di coprire un maggiore arco di visuale. Durante un combattimento, tuttavia, si considera solo una linea di vista di 180°, escludendo le zone alle proprie spalle, in quanto si presume che la creatura sia concentrata sui propri avversari di fronte a sé. È comunque possibile accorgersi di eventuali aggressori alle proprie spalle tramite prove di Ascoltare o Notarle con la coda dell'occhio tramite prove di Osservare. Se tali prove falliscono, le creature alle spalle non sono considerate nella Linea di Vista della creatura.

La Linea di Tiro, invece, è una sorta di linea immaginaria che si presume sia la traiettoria di oggetti o incantesimi lanciati. Gli attacchi tramite Armi da Lancio, da Tiro o alcuni Incantesimi, colpiscono le creature su una linea di tiro, tuttavia verranno probabilmente colpite le creature più vicine, fermando dunque l'attacco.

Gli incantesimi che invece generano una Riga dall'incantatore, influenzano qualunque creatura attraversata da tale riga e vengono fermate solamente da grandi ostacoli, a meno che quest'ultimi non vengano distrutti dallo stesso.

### Tirare contro avversari in Corpo a Corpo:

Se si cerca di mirare verso un bersaglio impegnato in corpo a corpo con un alleato, si subisce una penalità di -2 al tiro per Colpire, in quanto si cerca di fare attenzione a non colpire il bersaglio sbagliato. Se si manca comunque il bersaglio, c'è una probabilità del 35% che venga colpita proprio colui che non si voleva colpire. Quest'ultimo può tentare un Tiro di Schivare o Parata solo se si rende conto dell'attacco imminente, altrimenti viene colpito automaticamente. Se non si è minimamente interessati a prestare attenzione nel colpire uno dei due, non si subisce alcuna penalità ma il bersaglio verrà scelto casualmente dal Master, generalmente assegnando una probabilità del 50% a testa. Prendere la mira permette di aumentare o ridurre la percentuale a favore di uno dei due, come ad esempio avere una probabilità del 70% di colpire uno invece che l'altro.

### Mancare il Bersaglio e proiettili vaganti:

Generalmente se si usa un'arma da Tiro, da Lancio o un Incantesimo a distanza e si manca il bersaglio, il proiettile potrebbe piantarsi in un punto oltre il bersaglio, senza alcuna conseguenza. In alcuni casi, tuttavia, potrebbero comunque esserci dei Bersagli Secondari, proprio sul tragitto del proiettile. Se lungo la Linea di Tiro del proiettile o incantesimo, vi sono altre creature, esse devono effettuare una prova di Schivare (o Parare se possiedono uno scudo) a patto che siano consci dell'attacco ed in caso contrario verranno colpiti. Tale cosa è applicata ad ogni creatura sulla Linea di Tiro, imponendo un -1 alle prove di Parare o Schivare per i bersagli successivi al primo, fintanto che il proiettile o l'incanto non colpiscono qualcuno o non vi sono più creature sulla Linea di Tiro.

*Esempio: Gratien sta preparando un agguato ad un gruppo di Banditi, nascosto tra dei massi. I Banditi procedono lungo uno stretto sentiero, in fila indiana, cercando di non fare troppo rumore. Gratien dunque scaglia un dardo della propria balestra contro il primo Bandito, che si accorge all'ultimo momento del pericolo e si butta a terra, schivando il dardo. Essendo il secondo Bandito nella Linea di Tiro della Balestra, viene colpito al posto del primo, in quanto non era conscio dell'attacco in arrivo e non poteva dunque schivarlo.*

### Tirare oltre la Gittata Base:

Tutti gli Archi e le Balestre posseggono un valore di gittata entro la quale sono efficaci. Se si tenta di colpire qualcosa oltre la gittata primaria si subisce una penalità al tiro per colpire ed al danno effettivo, in quanto il proiettile perde di potenza. Ogni Arco o Balestra ha una gittata massima pari a dieci volte la gittata normale, tuttavia, ogni volta che supera lo stesso valore di gittata (detto incremento) l'arma subisce un -1 al Tiro per colpire e diminuisce di una categoria di danno, rimuovendo prima i bonus al danno e poi diminuendo il dado, fino ad un minimo di 1.

*Esempio: 2d10+2 -> 2d10 -> 2d6 -> 1d10 -> 1d6 -> 1d3 -> 1*

Le Armi da Lancio, invece, hanno una gittata massima pari al doppio il loro valore di gittata effettivo, quindi subiscono solo una penalità di -1 e riducono una sola volta il loro valore di danno.

## **Copertura:**

Può capitare talvolta di dover colpire dei bersagli dietro degli ostacoli, come ad esempio delle casse o un muro diroccato. In questo modo tali oggetti non offrono una copertura totale ma garantiscono una parvenza di protezione contro le Armi da Tiro o da Lancio. Un ostacolo che fornisce Copertura, garantisce una percentuale con cui l'attacco effettuato da Armi da Tiro o da Lancio possa essere evitato, in base a quanto copre effettivamente la creatura.

Ad esempio un bandito dietro un muro diroccato, che lo copre per metà, otterrà una copertura del 50%. Gli ostacoli possono anche bloccare la linea di vista, quindi se il sopracitato bandito si gettasse a terra, non sarebbe più visibile e quindi non potrebbe esser scelto come bersaglio, a meno che gli avversari non aggirino l'ostacolo oppure siano in posizioni sopraelevate tali da poterlo vedere almeno in parte. Quando si tenta di colpire con un qualunque tipo di attacco a distanza una creatura che ottiene della Copertura, si deve normalmente tirare per colpire, contro il valore di schivata della creatura a meno che questa non indossi uno scudo. Questo serve per capire se l'attacco potrebbe effettivamente raggiungere il suo bersaglio. Se l'attacco ha successo, si deve controllare la percentuale di copertura che la creatura possiede, e se il risultato è pari o inferiore, l'attacco colpisce invece l'oggetto che fornisce copertura. Nota che se l'attacco a distanza colpisce l'oggetto che offre copertura e lo distrugge, la creatura verrà colpita di conseguenza, subendo danni pari all'eccesso di danno inflitto all'oggetto per superarne la durezza. Ad esempio un attacco che infligge 12 danni contro un oggetto con un valore di Durezza pari a 4, e riesce a distruggerlo, infliggerà 8 danni a chi si trova dietro l'oggetto distrutto. Si può usufruire di una sola Copertura o Occultamento per volta, non entrambi, e si utilizza il valore maggiore tra i due.

## **Tirare da Posizioni Sopraelevate:**

Coloro che utilizzano armi da Tiro o da Lancio da una posizione sopraelevata rispetto ai propri avversari ottengono un vantaggio. Innanzi tutto, essi guadagnano un +2 al loro TpC contro gli avversari sottostanti e ne riducono un'eventuale copertura del 10%. Coloro che si trovano ad almeno 10 metri d'altezza, ottengono inoltre un bonus di 3 mt alla gittata dell'arma che usano, tranne le armi con la Regola Speciale Piccolo. Giavellotti ed Asce da Lancio possono essere scagliate verso il basso entro 4,5 mt dalla base del piano rialzato, ma comunque entro la loro gittata. Pietre, sassi ed altri oggetti possono esser fatti cadere entro 1,5 mt addosso alle creature sottostanti. Le balestre non possono tirare da posizioni sopraelevate, se per colpire i propri avversari il tiratore deve inclinare l'arma di 90°.

## **Prendere la Mira:**

È possibile prendere la mira con un'arma da tiro o da lancio spendendo Due Azioni e focalizzandosi su un bersaglio entro 12 metri. Il successivo Tiro per Colpire effettuato dal personaggio, contro il bersaglio preso di mira, otterrà un +1 ed aumenterà la probabilità di Critico del 2%. Se il bersaglio è impossibilitato a schivare, il bonus sale a +4.

Il bonus viene perso se il tiratore viene distratto, è costretto a colpire un bersaglio diverso o se esso si muove per più di 4,5 metri prima che il colpo venga scoccato.

## **Sorvegliare un'Area:**

Un personaggio armato di un'arma da tiro può sorvegliare un'area all'interno della sua Linea di Vista, rinunciando a qualunque altra azione. Se una creatura si muove all'interno della sua area sorvegliata, il personaggio può immediatamente tirare contro tale creatura, purché la sua arma sia carica (la balestra carica o l'arco incoccato). Il personaggio deve poter comunque vedere la creatura ed essa ottiene comunque i benefici dati da un'eventuale Occultamento se presenti. La creatura inoltre ottiene un bonus di +2 a schivare se si muove oltre la metà della gittata dell'arma da tiro di colui che Sorveglia. Coloro che utilizzano Armi da Lancio, possono sorvegliare un'area, tuttavia devono superare una prova contrapposta di iniziativa, per poter tirare in tempo, sempre a patto che abbiano l'arma pronta in mano. Nota che coloro che Sorvegliano un'Area sono considerati in Combattimento, per quanto riguarda l'arco di visuale.

## **Utilizzare Armi da Lancio in Corpo a Corpo:**

Nonostante le Armi da lancio possano avere un aspetto simile alle armi da Corpo a Corpo, la loro creazione e scopo sono ben differenti. Nulla impedisce di usare, ad esempio, un Giavellotto a mo' di lancia improvvisata, tuttavia l'arma rischia di spezzarsi o di venir distrutta dall'avversario.

Utilizzare un'Arma da Lancio in Corpo a Corpo è considerato come utilizzare un'arma in cui non si è competenti, ovvero si tira un d10 a cui si somma solamente il proprio TpC Base. Se si è competenti in un'arma simile, come ad esempio un Pugnale mentre si tenta di utilizzarne uno da Lancio in mischia, il dado utilizzato può essere il d20 solo se si possiede una Focalizzazione minima di II. Un Pugnale da Lancio infligge solo 1d3 danni, un'Ascia da Lancio 1d3+3 mentre un Giavellotto 1d6.

## Scagliare Oggetti:

Scagliare oggetti entro una certa distanza, solitamente entro 3 metri, in genere non richiede alcun tiro a patto che non s'intenda colpire qualcosa. In tal caso si utilizza il TpC Base della creatura, che può esser normalmente influenzato da fattori secondari. Tale distanza ovviamente aumenta di altri tre metri per ogni Categoria di Taglia superiore a quella media. Per tirare oltre, in genere è richiesta una prova di Forza, a discrezione del Master.

### Mancare il bersaglio e direzione casuale:

Quando si scagliano alcuni oggetti, come ad esempio Manufatti Alchemici, talvolta è importante capire la direzione dell'oggetto se esso manca il bersaglio, in quanto potrebbe colpire altre creature o comunque generare un effetto secondario nel punto in cui atterra, come ad esempio i Fumogeni. In questo caso si deve effettuare un Tiro Deviazione per determinare il punto d'impatto dell'oggetto. A meno che non si possiedano dadi appositi utilizzati per indicare casualmente una direzione, si può comunque tirare un d10 assegnando ad ogni casella un numero specifico e il risultato mostrerà dunque la direzione dell'oggetto. Se si ottiene un risultato di 9+ l'oggetto si considera aver deviato più del previsto ed invece che atterrare entro 1,5 metri, atterrerà un punto entro 3 metri. Tira nuovamente per individuare il punto esatto. Se si ottiene nuovamente un 9+ è il Master a decidere a sua discrezione il punto in cui l'oggetto atterra o si ritira fino a quando non si ottiene un risultato pari o inferiore a 8.

Se così facendo l'oggetto dovesse finire su una zona dove è presente una creatura, essa dovrà tentare di schivare l'oggetto a sua volta. Se anche la seconda figura riesce ad evitare l'oggetto esso procede in linea retta fino a colpire il terreno. Questa regola può esser utilizzata per determinare la direzione casuale di qualunque cosa.

### [Opzionale] Tirare Oltre:

Invece che scegliere un punto casuale, se la creatura schiva l'oggetto esso semplicemente continua in linea retta fino ad atterrare in un punto alle spalle del bersaglio.

	6	5	4
	7		3
	8	1	2

## Valore di Attacco:

Può capitare talvolta che i personaggi debbano cercare di evitare degli attacchi speciali, come ad esempio l'Attacco a Soffio di un Drago, l'esplosione di una Palla di Fuoco o l'Ago Avvelenato di una Trappola.

Siccome in questi casi l'attaccante non ha un vero Tiro per Colpire, l'attacco ha un valore fisso che viene considerato come un risultato di un Tiro per Colpire. Quando si subiscono attacchi speciali con tale valore, i personaggi (o png) che desiderino evitarli devono tirare normalmente su Parare (se posseggono uno scudo) o Schivare, e devono ottenere un risultato uguale o maggiore, a meno che non diversamente specificato

*Esempio:*

*Ravi, un'agile zebra, è assalito da un Crestato Ardente che usa la sua Arma a Soffio contro di lui.*

*Essendo un attacco speciale con un Valore d'Attacco pari a 17, la Zebra decide di schivare il respiro infuocato, sicuro del proprio +9. Il giocatore dunque tira un d20 ed ottiene un 12 a cui somma il +9 per un totale di 21, schivando agilmente il getto di fuoco.*

## Attacco a Soffio e a Raggio

L'Attacco a Soffio è un particolare attacco emesso dalla bocca di una creatura, come ad esempio il respiro infuocato di un Drago, mentre l'attacco a Raggio da come suggerisce il nome, indica un effetto di un raggio di energia arcana o simile, come quelli emessi dai Beholder. Generalmente la portata ed i danni inflitti da tali attacchi sono sempre specificati nella descrizione della creatura, così come il Valore di Attacco necessario da superare per schivare o parare è indicato tra le parentesi vicino alla capacità. Se si utilizza un riparo o uno scudo per parare questo tipo di attacco, i danni verranno automaticamente inflitti a quest'ultimo, con le conseguenze del caso. Gli attacchi a soffio ignorano sempre la Copertura fornita da Oggetti di Taglia Inferiore a quella della Creatura che li effettua a partire dalle creature di Taglia Grande.

Vi sono tre tipi di attacco disponibili, anche se non sempre le creature che posseggono questa capacità possono farlo.

### Getto Rapido:

La creatura emette un veloce soffio in direzione di un avversario, infliggendo il danno indicato se colpisce. Richiede un'azione.

### Getto Esteso:

La creatura emette un soffio continuo ma ruota la testa in modo da colpire più bersagli. In base alla taglia della creatura, essa può colpire con un angolo di 45° o di 90°. Ogni creatura all'interno della zona del soffio, è considerata come se stesse subendo un attacco di Getto Rapido, tuttavia il Valore di Attacco è inferiore di 2 punti, in quanto il getto si muove e risulta meno preciso. Ignora eventuali Occultamenti se il bersaglio si trova nell'area d'effetto. Richiede due Azioni.

### Getto Torrenziale:

Le creature più grandi e potenti, posso emettere un getto continuo su una specifica zona, infliggendo danni spaventosi. Qualunque cosa all'interno dell'area colpita dal Getto Torrenziale, vengono inflitti il doppio dei dadi di danno indicati del Getto Rapido. Richiede due Azioni.

*Esempio:*

*Se il Getto Rapido Infligge 2d6+2 Danni, il Getto Torrenziale ne infligge 4d6+2*

Se questo tipo d'attacco viene generato tramite incantesimo, ci si affida alla descrizione specifica dello stesso, per quanto riguarda il Valore d'Attacco ed i Danni inflitti, ma non sempre sono disponibili le tre opzioni sopra indicate.

Alcuni Attacchi a Soffio possono Considerare inferiore o addirittura ignorare le Coperture garantite da certi ostacoli, così come i valori di Occultamento, in quanto colpiscono un'ampia zona.

Gli attacchi a Raggio seguono le stesse regole sopra indicate.



## **Combattimenti Aerei o Contro Creature Volanti:**

Come precedentemente spiegato, le creature in Volo, sono considerate in continuo movimento. Ciò le rende difficili da colpire, ed esse ottengono dunque un bonus di +2 alle loro prove di Schivare. Ovviamente non possono essere colpite in corpo a corpo, a meno che non si possano in qualche modo raggiungere, come ad esempio tentare di colpire una creatura volante, con una Picca, mentre questa sorvola o passa entro la portata della creatura armata in tal modo.

Le Armi da Tiro e da Lancio, così come gli incantesimi con una gittata, possono normalmente colpire una creatura volante fintanto che questa è entro la normale gittata. Prendere di mira una Creatura volante non concede alcun bonus, a meno che non si posseda il talento relativo.

Il combattimento aereo, tra due creature in volo, è simile al normale Corpo a Corpo tranne che le creature tentano di colpirsi stando affiancate o una sopra l'altra. Bisogna sempre considerare lo spazio occupato dall'apertura alare di entrambe le creature, in quanto entrambe rischiano di intralciarsi a vicenda. Entrambe ottengono un +2 a Schivare essendo in movimento, tuttavia se l'attaccante possiede un'arma con portata egli può negare questo bonus in quanto l'arma è lunga abbastanza da poter colpire il difensore anche se questi si muove.

Se il difensore non è conscio della presenza dell'attaccante egli non può tentare di schivare o parare in alcun modo.

Le creature Sospese a Mezz'aria, invece, non ottengono alcun bonus a schivare ma possono utilizzare normalmente le proprie armi, fintanto che riescono a raggiungere il bersaglio. Ciò nonostante, lo sforzo ed il continuo movimento rendono difficoltoso colpire imponendo un -1 al TpC della creatura sospesa. Due Creature Sospese a Mezz'aria non ottengono alcun malus nel colpisci a vicenda ma possono solo effettuare una Singola Azione per round, in quanto l'altra è spesa per mantenersi in aria.

Non è possibile utilizzare un'Arma da Tiro mentre si è in volo a meno che non si posseda il talento apposito, tuttavia si subisce una penalità di -6 al Tiro per Colpire, mentre per un'Arma da Lancio la penalità è di -3 fintanto che ci si trova entro il doppio della gittata base dell'arma. Non è possibile Prendere la Mira mentre si è in volo.

Le creature Sospese a Mezz'aria, che utilizzano Armi da Tiro, subiscono una penalità di -3 al Tiro per Colpire, mentre per le Armi da Lancio la penalità è soltanto di -1.

## **Risse e combattimenti disarmati:**

Non tutti i combattimenti prevedono l'uso di armi. In alcune occasioni possono scoppiare delle risse oppure si partecipa ad una competizione di lotta a mani nude. Il combattimento segue le classiche regole per il combattimento armato, in cui ogni attacco senz'armi portato a segno infligge 1d3 Danni non Letali più il Modificatore di Forza ed ha una possibilità del 20% di ottenere un Critico, nel qual caso, il danno diventa Danno Letale.

Fintanto che due o più creature umanoidi combattono tra loro utilizzando pugni e calci, è possibile effettuare tiri parata in quanto si suppone che si utilizzino le braccia per bloccare i colpi in arrivo, anche se si subisce 1 danno non letale per ogni colpo bloccato. Creature che utilizzano invece attacchi con Armi Naturali, come ad esempio i Grifoni, infliggono automaticamente i danni contro coloro che tentano di parare in tal modo.

Utilizzare i Caestus rende Letali i danni inflitti con i propri pugni, mentre utilizzare Caestus Corazzati permette di parare attacchi che infliggono danni letali portati con armi ad una mano.

Utilizzare armature permette di rendere i danni subiti in danni non letali.

## **Combattere con Armi Improvvise:**

Un arma improvvisata in genere infligge 1d3 danni se l'oggetto è di taglia media (ad esempio un ramo) o 1 danno se piccolo (ad esempio un boccale). Il bonus di Forza si applica normalmente, anche se per alcuni oggetti fragili vi è una possibilità del 40% che si rompano rendendoli inutilizzabili.

## Tipologia di Danno:

### Danni o Danni da Combattimento:

Quando si colpisce con un arma, essa infligge un certo numero di danni, talvolta detti anche Danni da combattimento, indicato nell'apposita tabella. Tuttavia, i personaggi particolarmente forti o capaci, possono aumentare questo numero. Il bonus della caratteristica di Forza va sommato al danno dell'arma, più eventuali modificatori di Talenti o Incantesimi.

#### Esempio:

*Slate Quarry possiede una Spada Lunga, che di base infligge 1d6+1 danni. Tuttavia egli ha un valore di Forza pari a 14 e questo gli permette di infliggere un totale di 1d6+3 danni. Se possedesse il talento Specializzazione nell'Arma (Spada) il totale sarebbe 1d6+4.*

Salvo diversamente specificato il danno provocato da armi, magie o oggetti lanciati è detto Danno o Danno da Combattimento. Questo danno viene normalmente ridotto da eventuali armature o magie che conferiscono una Riduzione del Danno, come spiegato più avanti.

### Danno Critico:

Può capitare, di tanto in tanto, di mettere a segno dei colpi notevoli. Questo si traduce in un Danno Critico. Ogni Arma, se non diversamente specificato, ha una probabilità del 10% di infliggere Danno Critico ogni volta che colpisce. In caso l'attaccante ottenga un risultato uguale o minore alla percentuale, egli aggiungerà un ulteriore dado (lo stesso dell'arma base) per determinare i danni dell'arma.

#### Esempio:

*Slate Quarry colpisce un Bandito con successo usando una spada. Egli successivamente tira un d100 ed ottiene un 09. In questo caso, il colpo genererà Danno Critico ed egli tirerà due dadi, invece che uno. Tira dunque un d6 ed ottiene un 6, mentre con il secondo ottiene un 4. Sommando il restante bonus dell'arma e della forza, ottiene un totale di 14 danni inflitti.*

### Danno Diretto (x):

Il Danno Diretto in genere non tiene conto della Riduzione del Danno fornita dalle Armature che quella Naturale, in quanto spesso è un effetto secondario o perché oltrepassa un determinato valore di RD, come ad esempio il Danno Radioso.

### Danno Eccessivo:

Subire almeno 20 danni da una fonte fisica è considerato Danno Eccessivo. Le creature di taglia media o inferiore che subiscono un Danno Eccessivo, devono effettuare immediatamente uno Shock Test o morire istantaneamente, a prescindere dai punti ferita rimanenti. Nota che i danni devono essere inflitti direttamente ai punti ferita. Se i danni vengono ridotti grazie alla Riduzione del Danno, non deve esser effettuata alcuna prova.

#### Esempio:

*Un Personaggio riceve un colpo da 20 danni, tuttavia grazie alla sua armatura, ne subisce solo 15. In questo caso non deve effettuare alcun Shock Test.*

### Danno da Esalazione (x):

Questo tipo di danno è generalmente provocato dall'esalazione di particolari gas o veleni. Esso ignora le Riduzioni del Danno fornite dalle armature, ma è normalmente ridotto da eventuali capacità o incantesimi particolari.

### Danno da Ingestione (x):

Questo tipo di danno è provocato dall'ingestione di particolari sostanze nocive. Esso ignora le Riduzioni del Danno fornite dalle armature, ma è normalmente ridotto da eventuali capacità o incantesimi, come ad esempio l'immunità al Magma dei Draghi.

**Danno non Letale (x):**

Il danno non letale, come suggerisce il nome, non uccide il personaggio ma lo debilita. In genere i danni non letali vengono provocati dai danni senz'armi (es: pugni e calci) o dal troppo caldo o freddo.

Un personaggio può accumulare un numero di danni non letali pari ai suoi punti ferita, tuttavia una volta che egli ha un numero di danni pari ai suoi punti ferita o più, fino ad un massimo di tre punti aggiuntivi, diventa barcollante e può compiere solo mezze azioni. Quando la soglia viene superata, il personaggio sviene. In caso il personaggio sia barcollante ma riesca a far scendere i danni debilitanti sotto la soglia dei suoi punti ferita attuali, ritorna al suo stato precedente. I danni non letali vengono recuperati alla velocità di 1 per ora di riposo. Nota che durante le risse si applicano delle regole leggermente diverse. Il Danno non letale viene normalmente ridotto dalle Riduzioni del Danno e da Resistenze, a meno che non sia Diretto.

**Danno Minimo:**

Quando un'arma infligge Danno Minimo, non tirare eventuali dadi, in quanto si considererà come se avesse tirato il minimo.

*Esempio:*

*Drizzle Spring infligge un totale di 1d6+1 danni con la propria Spada Corta. Tuttavia, se dovesse infliggere Danno Minimo, la sua arma dovrà esser considerata come se avesse ottenuto un 1 sul d6, infliggendo così solamente 2 danni.*

Se un'arma infligge danno minimo, non usufruisce delle proprie regole speciali e non può ottenere colpi critici.

## Fonti di Danno:

Le tre primarie fonti di Danno sono Contundente, Perforante e Tagliente. Essi sono anche indicati come fonti di Danno Fisico, ovvero inflitto da oggetti fisici o parti del corpo, come spade e mazze, ma anche zanne ed artigli.

Essi seguono le normali regole per i danni, tuttavia vi sono altri tipi di Danno: Elementale, Arcano, Veleno, Sonico, Radioso ed Oscuro.

Il Danno **Arcano** in genere è causato dagli incantesimi o da particolari Oggetti Magici. Esso considera sempre la RD e RDN della creatura influenzata come se fosse dimezzata (arrotondando per difetto).

*Esempio:*

*Un personaggio con una RD di 4 garantitagli dalla sua armatura, subisce dei danni da fonte Arcana, considera la sua RD come se fosse solamente 2.*

Le Armi Incantate considerano inferiore di 1 la RD o RDN avversaria, cumulabile con regole Speciali simili garantite da determinate armi, mentre forniscono un +1 per superare la Durezza degli oggetti e creature.

Il Danno **Necrotico** ignora la RDN pari o inferiore a 4, inoltre i danni inflitti in tale modo non possono esser curati se non tramite Taumaturgia, Pozioni o incantesimi specifici. Le Creature Viventi con una RDN maggiore di 4, se subiscono 5 o più danni Necrotici in una sola volta, riducono permanentemente la loro RDN di 1. Ciò si applica prima che il danno venga ridotto. Subire 5 o più danni in una sola volta ad un arto impone uno Shock Test o perdere l'uso dell'arto fino a quando i danni necrotici non vengono curati. Se si subiscono 6 o più Danni Necrotici alla testa si deve superare uno Shock Test (Morte) o morire. Il danno Necrotico non può danneggiare oggetti.

Il Danno **Radioso** e quello **Oscuro** ignorano qualunque RD e RDN.

Se una fonte che infligge danni da **Veleno**, riesce a ferire una creatura, essa diverrà automaticamente Avvelenata se i danni da Veleno riescono ad infliggere almeno un danno.

Il Danno Elementale concede una normale RD tranne in determinati casi e non influenza quella garantita da incantesimi.

- Se una fonte infligge 10 o più danni da **Acido**, Riduce di 2 la RD dell'armatura primaria in modo permanente. Un'armatura a cui viene ridotta la RD a 0 o meno, viene considerata inutilizzabile o distrutta.
- Se una fonte dovrebbe infliggere 10 o più danni da **Elettricità** su chi indossa Armature in Metallo (o con rinforzi di metallo), ne ignora la RD. RDM o garantite da Armature non in metallo, vengono concesse normalmente.
- Se una fonte infligge 10 o più danni da **Freddo**, essa impone un -1 ai Tiri in combattimento e all'Iniziativa. Il malus è cumulabile e permane finché il corpo non viene riscaldato a dovere per almeno un'ora per punto di malus.
- Se una fonte dovrebbe infliggere 10 o più danni da **Fuoco** su chi indossa Armature in Metallo, egli subirà un danno extra pari a metà (arrotondato per eccesso) della sua RD. Se l'armatura è in pelle o cuoio, oppure si tratta di una RDN, l'attacco oltrepassa le RD e RDN con un valore pari o inferiore a 4.
- Se una fonte infligge 7 o più danni **Sonici**, la creatura dovrà effettuare una prova Media o rimanere temporaneamente Assordata per 1d3+1 round. Il personaggio subisce una penalità alla prova in base ai danni che subisce.

## Distribuzione del Danno:

Può capitare talvolta che alcune fonti infliggano diversi tipi di danno assieme, ad esempio, un grosso bastone la cui estremità ha preso fuoco, quando colpisce infliggerà 1d6 danni contundenti più 1d3 danni da fuoco. Bisogna sempre ricordare quale fonte di danno venga prima, in quanto la Riduzione del Danno potrebbe prevenirne una parte. Nell'esempio del bastone incendiato, il Master decide che il danno da fuoco venga inflitto prima, seguito da quello contundente. Egli tira un d3 per il fuoco ed ottiene un 2, poi tira un d6 per i danni contundenti ed ottiene un 3, per un totale di 5. La vittima fortunatamente indossa un'Armatura di Cuoio e riduce i primi 2 danni da fuoco, subendo solo quelli contundenti. Ciò è molto importante, nel caso la vittima possieda eventuali debolezze o riduzioni dei danni particolari. Usando sempre l'esempio di prima, se la vittima avesse avuto una debolezza al fuoco, avrebbe subito il 50% in più dei danni da fuoco non ridotti dalla RD.

## Punti Ferita:

I Punti Ferita sono una rappresentazione di quanti colpi può subire un personaggio prima di morire.

Essi sono calcolati in base al Punteggio di Costituzione del Personaggio, più eventuali bonus da Talenti o Gradi di Carriera.

*Esempio:*

*Slate Quarry è un Avventuriero di Grado Competente. Egli possiede un valore di Costituzione di 14, più il talento Robusto II. In totale egli ha 19 Punti Ferita grazie anche ai Punti Ferita garantiti dalla Carriera (+1).*

Ogni volta che un personaggio subisce danno, il valore viene sottratto dai Punti Ferita del Personaggio.

*Esempio:*

*Slate viene colpito da un fendente di spada corta e subisce 3 danni. I suoi punti ferita, dunque, calano a 16.*

Le ferite subite nel tempo sono comunque cosa seria, e maggiori colpi subisce, più avrà difficoltà sia a combattere che nel compiere altre azioni. Una volta che un Personaggio scende ad un quarto dei suoi Punti Ferita, diviene Incapacitato: egli subirà un malus di -2 al Tiro per Colpire, Parare e Schivare, un -10% alle prove di Abilità, potrà compiere solo azioni parziali, il suo movimento sarà ridotto di 3 mt e la sua velocità di corsa sarà dimezzata se non impossibilitata del tutto. Un personaggio in questo stato avrà difficoltà nel lanciare e mantenere gli incantesimi, quindi dovrà effettuare sempre prove Difficili di Concentrazione. Se un Personaggio resta con un quarto di punti ferita, deve effettuare una prova Difficile a cui aggiunge il proprio valore di Costituzione sommato a quello di Forza di Volontà prima di intraprendere una qualsiasi azione. In caso di fallimento dovrà rinunciare per riprendere fiato. Camminare a velocità dimezzata richiede una prova ogni cinque minuti.

## Ferite Profonde:

A discrezione del Master, colpi piuttosto violenti o che infliggono molti danni, possono causare Ferite Profonde. Le ferite profonde devono essere Ricucite per poter esser medicate, in genere con una prova Difficile di Primo Soccorso (o Media di Medicare). In alternativa la ferita può esser cauterizzata con metodi spesso più sbrigativi. Serve almeno una settimana minimo alla ferita per chiudersi correttamente, ma eventuali sforzi potrebbero riapirla. Le Ferite Profonde vanno segnate sui Tratti del Personaggio, in modo da esser ricordate.

## Recuperare i Punti Ferita:

Per curare le ferite sono a disposizione due abilità: la prima è Primo Soccorso, che permette di tamponare e chiudere le ferite minori. Ogni volta che il personaggio subisce danno può esser curato da una prova di Primo Soccorso a prescindere da quante volte sia stato colpito. Ulteriori prove servono solo a pulire la ferita o a cambiare le bende, anche se questo processo, cura sempre un'ulteriore Punto Ferita. Medicare, invece, permette di curare nel tempo tutte le ferite del personaggio, tuttavia è necessario che esso stia in assoluto riposo. Medicare o effettuare prove di Primo soccorso, curano un totale di  $1d3+1$  Punti Ferita. Ogni personaggio guarisce 1 Punto Ferita ogni tre giorni in modo naturale, mentre coloro che vengono curati con Medicare, guariscono di 2 Punti Ferita. Bisogna comunque ricordare che se per la settimana successiva, non ricevono cure tramite Medicare, il ritmo di guarigione torna a 1.



## Svenire, Dissanguamento e Morte:

Una volta che un personaggio raggiunge i 0 o meno punti ferita esso deve effettuare uno Shock Test (Sanguinamento), o svenire a causa del forte trauma. Un personaggio continuerà a subire 1 Danno Diretto a meno che non superi uno Shock Test ad ogni round. Il massimale di danni negativi che il personaggio può subire è pari al suo punteggio di costituzione più eventuali talenti bonus. Ad esempio un personaggio con COS 13, dovrà scendere a -14 Punti Ferita, per poi morire definitivamente. Un personaggio Morente può esser curato con una prova di Primo Soccorso Difficile, ma ciò può solo fermare il sanguinamento temporaneo ed egli resterà con un valore negativo di Punti Ferita. Una prova Difficile di Medicare (effettuata in un luogo consono a seconda del master) permette al personaggio di ritornare a 0 Punti Ferita.

Un personaggio che resta cosciente mentre subisce danni da sanguinamento, può effettuare solo azioni parziali se supera uno Shock Test. Egli deve comunque effettuare uno Shock Test (Sanguinamento) ad ogni round per non perdere altri punti ferita o svenire.

## Riduzione del Danno (RD):

La Riduzione del Danno, abbreviata in RD, permette di mitigare o nullificare il danno subito da determinati colpi, spesso ricevuto in combattimento. Con RD si indica solamente la Riduzione del Danno garantita da eventuali Armature, mentre la RDN indica la Riduzione del Danno Naturale (data da scaglie, carapaci, etc) e la RDM è la Riduzione del Danno da Magia, solitamente garantita da Incantesimi o posseduta da creature magiche.

### RD da Armatura:

Le armature aiutano i combattenti a restare in vita più a lungo, proteggendoli dai colpi o perlomeno ammortizzandone i danni. Ogni volta che un personaggio subisce dei danni, se indossa un'armatura egli sottrarrà da essi il valore di Riduzione del Danno garantito dall'armatura.

*Esempio:*

*Gratien viene colpito da un randello, subendo 5 danni. Tuttavia egli possiede una Riduzione del Danno di 3, quindi subirà solo 2 danni.*

Come spiegato nella sezione delle Armature, utilizzare due armature concede solamente una RD piena da quella di valore maggiore, mentre la secondaria concederà solamente un +1 alla RD. Solo le Armature Leggere possono essere Armature Secondarie.

### Riduzione del Danno Naturale (RDN):

Alcune creature posseggono un valore di Riduzione del Danno Naturale dovuta alla loro pelle incredibilmente spessa, oppure grazie a scaglie o placche ossee. La RDN funziona allo stesso modo delle Armature, evitando quindi che la creatura subisca dei danni. Nella tabella sottostante viene specificata quale categoria di Armature rientri un certo valore di RDN in quanto alcune azioni, talenti e capacità potrebbero funzionare in modo diverso. Non è necessaria la Competenza nelle Armature per una RDN, per ovvi motivi.

Valore della RDN	Armatura
0 - 1	Nessuna
2 - 4	Leggera
5 - 7	Media
8+	Pesante

### Riduzione del Danno da Magia (RDM):

Alcuni effetti, incantesimi o oggetti incantati possono garantire al possessore una RD aggiuntiva o sostitutiva da Magia. Tale Riduzione non viene mai ridotta o considerata inferiore da talenti, capacità o regole speciali (ad esempio Perforare) né può venire ignorata tramite azioni speciali o capacità particolari.

*Esempio:*

*Una creatura con una RDM pari a 5 viene colpita da un attacco che considera inferiore di 2 le RD avversarie. Dato che la creatura possiede una RDM, tale regola non viene applicata ed essa mantiene sempre una RDM pari a 5.*

## Sommare diverse Riduzioni del Danno:

Se una creatura indossa due armature o comunque ottiene diverse RD tramite oggetti/talenti/magie/corazze, si conta solamente la RD maggiore, mentre ottiene solamente un +1 da quella considerata come Armatura secondaria o fonte secondaria. Eventuali terze fonti non forniscono alcun bonus. Se una di queste fonti dovesse venire ignorata, le altre potrebbero sostituirla.

*Esempio:*

*Un personaggio che indossasse una Corazza di Pelle (RD 3) e un Giaco di Maglia (RD 2) otterrebbe in totale una RD pari a 4, siccome il Giaco di Maglia concede una RD minore fornirà solamente un +1 alla RD totale.*

*Se per qualunque motivo dovesse subire danni da un attacco che ignorasse la RD della Corazza di Pelle, otterrebbe comunque una RD pari a 2 dovuta dal Giaco di Maglia.*

## Resistenza al (Danno):

La Resistenza al Danno funziona in modo analogo alla Riduzione, tuttavia tale valore viene sottratto solo quando la creatura viene influenzata direttamente dal danno stesso, e permette comunque di ridurre danni normalmente non riducibili dalle armature. La Resistenza al Danno Funziona anche contro effetti che ignorano le RD e le RDN.

*Esempio:*

*Una Creatura con una RDN di 3 ed una Resistenza al (Fuoco) 5 viene colpita da una Spada sotto l'effetto dell'incantesimo Lama Infuocata. Considerando che per esempio la spada infligga 6 Danni taglienti e 4 da Fuoco, i danni della spada verrebbero ridotti a 3 (6 - 3) mentre i danni da fuoco verrebbero azzerati dato che la Resistenza è maggiore del danno inflitto. Se la stessa creatura venisse colpita da un effetto che infligge 10 Danni da Fuoco e che ignorasse la RDN inferiori a 4, la creatura subirebbe comunque solo 5 danni grazie alla sua Resistenza (10 - 5)*

La Resistenza al Danno inoltre, dimezza eventuali PR sottratti da fonti che infliggono il tipo di Danno, a patto che non vengano precedentemente mitigati dalla Resistenza al Danno.

*Esempio:*

*Un costrutto con Resistenza al Freddo 5, viene danneggiata da un attacco che infligge danni da Freddo. Presupponendo che abbia superato la sua Durezza e la Resistenza ai Danni, l'attacco dovrebbe sottrarre ben 8 Punti Resistenza. Tuttavia, grazie alla sua Resistenza al danno, al costrutto vengono sottratti solamente 4 Punti Resistenza.*

## Resistenza alla Magia:

Tale resistenza funziona in modo analogo ad una normale Resistenza ai Danni, tuttavia essa protegge da qualunque fonte di danno proveniente da Incantesimi. Il Danno Radioso e quello Oscuro non possono venire ridotti dalla Resistenza alla Magia, nemmeno se inflitti da incantesimi.

*Esempio:*

*Una creatura con Resistenza alla Magia (5) che venisse colpita da un incantesimo che infligge 9 danni da Acido, ne subirebbe solo 4.*

Nota che qui viene solamente spiegata la Resistenza alla Magia come resistenza al danno.

## Ordine di applicazione delle Resistenze:

L'ordine di riduzione del danno è la seguente:

Resistenza alla Magia → Riduzione del Danno → Resistenza al Danno

*Esempio:*

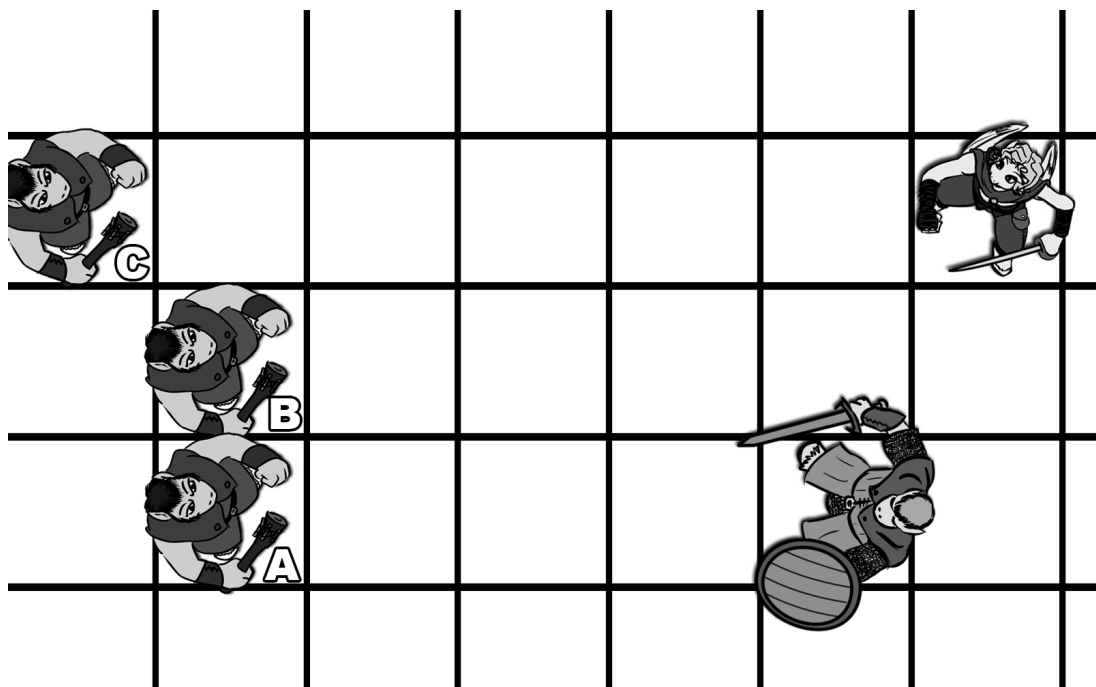
*Una Creatura con una Resistenza alla Magia (2), Riduzione del Danno (2) e Resistenza al Fuoco (2) viene colpita da un Incantesimo che infligge 9 Danni da Fuoco. Per prima Cosa la Resistenza alla Magia riduce i danni da 9 a 7. Successivamente la Riduzione del Danno riduce ulteriormente i danni da 7 a 5. Infine essendo la creatura resistente al Fuoco, ridurrà i 5 danni subendone solamente 3.*

Se l'incantesimo avesse ignorato la Riduzione del Danno, la Resistenza alla Magia ed al Fuoco avrebbero comunque mitigato i danni a 5.



## Esempio di Combattimento:

In questo esempio di combattimento, verranno utilizzati due personaggi pre generati: Slate Quarry, avventuriero Earth Pony e Drizzle Spring, una Furfante Pegaso. I Loro avversari sono un gruppo di Tre Banditi agguerriti, ma non rappresentano comunque una seria minaccia.



*Per prima cosa, i giocatori tirano l'iniziativa per i propri personaggi, così come il Master effettua il tiro per i banditi.*

*Per semplificare le cose, egli preferisce effettuare un unico tiro per tutti e tre gli avversari.*

*Drizzle Spring lancia il d10 ed ottiene un 5, a cui somma un +18 grazie alla sua Destrezza ed al talento Reazione Rapida, per un totale di 23. Slate Quarry tira a sua volta ed ottiene un 6, a cui aggiunge un +14, per un totale di 20.*

*I Banditi invece ottengono solo un risultato di 15, quindi il round inizierà partendo da Drizzle, poi Slate ed infine i Banditi.*

### Primo Round:

In quanto la giovane pegaso ha un pugnale da lancio in mano, decide di scagliarlo contro il Bandito C. La giocatrice dunque effettua un Tiro per Colpire tirando un d20 ed ottenendo un risultato di 13, a cui somma il bonus a Colpire del Pugnale (+4) meno la penalità per trovarsi oltre la gittata base dell'arma (-1), per un Totale di 16. Il Master dunque effettua una Prova di Schivare per il bandito C, ma ottiene solamente un 9. Drizzle dunque deve controllare se il pugnale ottiene un Critico, sperando di ottenere un risultato di 21 o meno su un d100, ma ottiene un 58. Dato che l'arma infligge danno normale, la giocatrice tira i danni dell'arma, ovvero  $1d3+2$  ed ottiene un totale di 3 danni inflitti al bandito, che non vengono ridotti in quanto egli indossa solo dei semplici vestiti. Dato che ha ancora un'azione disponibile, si sposta a fianco dell'amico.

Slate Quarry, invece, decide di caricare il Bandito A. Il giocatore sposta dunque il suo personaggio nella casella di fronte al Bandito A e successivamente tira un d20 per tentare di colpirlo con la Spada Lunga, ottenendo un 9 a cui somma il bonus al Tiro per Colpire con l'arma che è +5, per un totale di 14. Ancora una volta, il master tenta di far schivare l'attacco al bandito, ma ottiene un 13. Nuovamente viene effettuato un tiro per determinare il Critico, ma il giocatore ottiene un 76. Egli dunque infligge il danno normale dell'arma, che ammonta a  $1d6+3$  ed infligge 7 danni.

A questo punto, il Bandito C si muove a fianco dell'avventuriero, così che tutti e tre possano colpirlo.

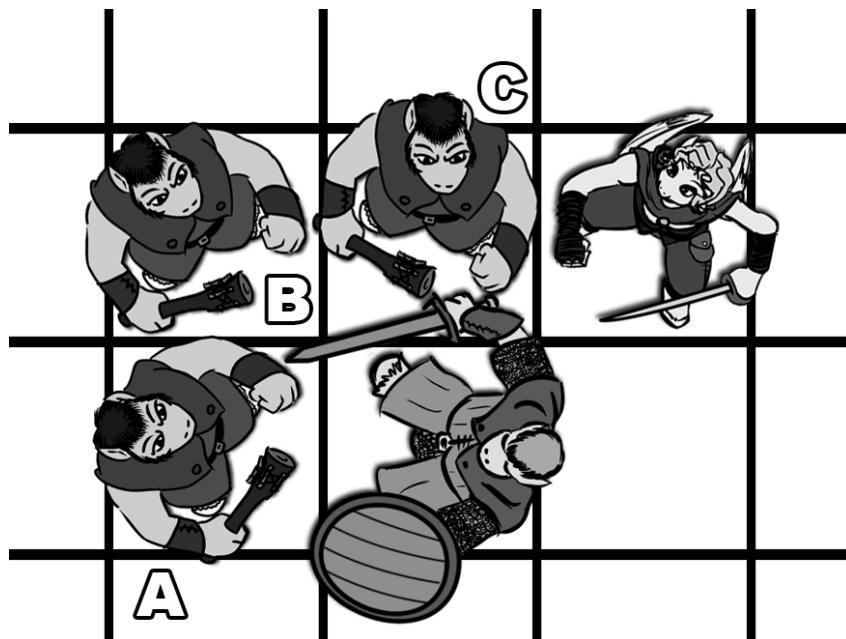
Subire molti attacchi durante un round impone delle penalità per Parare e Schivare, ma fortunatamente, Slate impugna uno Scudo, che gli permette di ridurre tali penalità. I Banditi dunque effettuano tre attacchi differenti, ottenendo un 7, un 14 ed un 18. Slate effettua tre Tiri Parata, a cui aggiunge un +7 per i primi due ed un +5 per il terzo, in quanto subisce un -2. In totale ottiene un 17, un 15 ed un 10, ma sfortunatamente, tale risultato non è abbastanza alto per evitare il colpo del terzo bandito. Il Master tira in disparte il d100 ed ottiene un 40, troppo alto per ottenere un Critico.

Successivamente controlla quanti danni infligge il bandito, con un  $d6+1$ , ottenendo un 5. Siccome Slate Quarry ha una Riduzione del Danno pari a 3, tale valore viene sottratto ai danni dell'arma del bandito, che gli infliggerà solamente 2 danni. Siccome Slate ha ancora 17 Punti Ferita, non c'è nulla da temere.

## Secondo Round:

Vedendo l'amico in difficoltà, Drizzle Spring carica il Bandito C, in quanto già ferito, sperando di sconfiggerlo, ma riesce solo ad infliggergli altri 3 danni (i Banditi hanno 11 Punti Ferita Totali).

Slate invece, è del tutto intenzionato ad abbattere il bandito di fronte a sé. Ancora una volta riesce a colpirlo e quando tira il d100 per il Critico, ottiene un 10! In questo modo egli aggiunge un dado extra ai danni che infligge, dello stesso tipo di quello base dell'arma, ovvero  $2d6+3$  danni, per un totale di 11 danni inflitti al Bandito, sconfiggendolo con un potente colpo della sua spada.



Questo esempio mostra la dinamica base di un combattimento, nella quale i personaggi ed avversari prendono delle decisioni ed agiscono in conseguenza per tentare di vincere lo scontro.

Vi sono comunque regole extra per rendere più complesso il combattimento, come spiegato più avanti, ma possono essere usate o meno, a discrezione del Master. Durante le prime partite, comunque, conviene sempre utilizzare le regole base per il movimento, il tiro per colpire ed i danni.

## Danneggiare o Rompere Oggetti:

Può capitare che in alcune situazioni un personaggio potrebbe voler distruggere lo scudo di un avversario per renderlo indifeso o tagliare una corda che tiene legati dei suoi alleati. Mentre per oggetti immobili il colpo è automatico, per oggetti impugnati o indossati il personaggio deve effettuare un Tiro per Colpire contrapposto a quello dell'avversario.

Se ha successo, l'attacco infligge dei danni, che sono calcolati in modo leggermente diverso:

Per superare la Durezza di un oggetto, si utilizza il danno base dell'Arma, a cui si somma il modificatore dovuto alla Forza di colui che infligge il colpo più eventuali bonus derivati da Regole Speciali o Materiali specifici, come ad esempio l'Acciaio.

Se i danni oltrepassano tale valore, l'oggetto perde un certo numero di Punti Resistenza dal suo totale in base alla taglia della fonte di Danno, più il bonus di Forza del possessore se il danno viene inferto con armi da corpo a corpo. Quando i Punti Resistenza dell'oggetto scendono a 0, questo si rompe e diventa inutilizzabile. Anche in questo caso, si sommano eventuali bonus dovuti a particolari regole speciali, come ad esempio la regola Spacca Scudi delle Asce.

### Punti Resistenza sottratti in base alla Taglia della Creatura

Piccola	Media	Grande	Enorme	Mastodontica	Colossale
0	1	3	5	8	10

Le Armi con la regola speciale Piccolo sottraggono 0 Punti Resistenza

Le Armi ad Una Mano, ad Asta, Frecce e Quadrelli sottraggono 1 Punto Resistenza

Le Armi a Due Mani, le Alabarde, Berdiche, Asce da Lancio e Giavellotti sottraggono 2 Punti Resistenza

## Danno Elementale e Danno Magico

Una fonte di Danno Elementale (es: Fuoco, Acido, etc) sottrae sempre Due Punti Resistenza, salvo diversamente specificato.

- Un'Arma da Mischia che infligge anche danni elementali (es: una spada lunga sotto l'influenza dell'incantesimo Lama Infuocata, sottrae due punti resistenza extra. Si applica anche alle Armi ad Asta e a Due Mani.
- Un'Arma da Mischia con la regola Leggera e/o Piccolo ne sottrae uno extra.
- Le Armi Incantate e Magiche ottengono un +1 per superare la Durezza di oggetti e Creature, mentre le Armi Magiche, sottraggono inoltre 1 Punto Resistenza Extra.
- Gli incantesimi sottraggono 3 Punti Resistenza per ogni dado di danno che dovrebbero infliggere. Ad esempio un Incantesimo che infligge 2d6 danni, sottrarrà 9 Punti Resistenza. Gli incantesimi di Grado Avanzato ne sottraggono 4 per Dado di Danno mentre quelli di grado Esperto ben 6.

## Costrutti e Creature con punti Resistenza:

Alcune creature, come ad esempio i Rovi Crudeli, le Statue Animate o gli Shambler, non posseggono dei Punti Ferita, bensì dei Punti Resistenza ed una Durezza, in quanto essi sono fatti di materia non vivente oppure sono degli oggetti rianimati. Contro tali esseri, si applicano le normali regole per danneggiare gli oggetti, ovvero quando una creatura con dei Punti Resistenza subisce dei danni, essi devono superare la sua Durezza per poter sottrarre eventuali Punti Resistenza.

*Esempio:*

*Slate Quarry e Mairead colpiscono entrambi un Timberwolf con le proprie armi. L'Earth Pony impugna un'arma ad una mano ed ha un valore di forza pari a 14. Egli dunque sottrae 3 Punti Resistenza (1 Base +2 per il Bonus di Forza) al costrutto, non abbastanza per distruggerlo. La Minotauro invece utilizza un'arma a due mani e possiede un valore di Forza pari a 16 e sottrae ben 5 Punti Resistenza (2 Base per l'Arma a due Mani + 3 per il Bonus di Forza) al Timberwolf.*

Generalmente la Durezza delle creature è dovuta al tipo di materiale con cui è fatta. Se una creatura presenta più materiali, si utilizza la Durezza maggiore, a patto che tale materiale ricopra almeno il 50% della creatura stessa.

Lo stesso discorso si applica se la creatura indossasse delle armature o oggetti protettivi.

*Esempio:*

*Una creatura con una Durezza pari a 4 che indossasse un'armatura di Ferro, sarebbe considerata avere una Durezza pari ad 8, a patto che l'armatura la ricopra a sufficienza.*

## Danneggiare gli Scudi:

Nonostante gli scudi siano creati appositamente per proteggere il possessore, alcuni tipi di attacchi possono danneggiarli o addirittura romperli. In base al tipo di attacco che un personaggio blocca con il proprio scudo, quest'ultimo potrebbe venirne danneggiato, come mostrato nella tabella sottostante.

Tipo di Attacco Parato	Scudo in Legno	Scudo in Metallo	Scudo Rinforzato
Arma ad una Mano	-	-	-
Arma con la regola Spacca Scudi	Danneggiato	Danneggiato	Danneggiato
Arma con la regola Fracassare	Danneggiato	Danneggiato	-
Arma a Due Mani	Distrutto	Danneggiato	Danneggiato
Arma Naturale di una Creatura Grande o Superiore	Danneggiato	Danneggiato	Danneggiato
Attacco che infligge Danno da Fuoco	Danneggiato	-	-
Attacco che infligge Danno Elettrico	-	Danneggiato	Danneggiato
Attacco che infligge Danno da Freddo	-	-	-
Attacco che infligge Danno da Acido	Danneggiato	Danneggiato	Danneggiato
Attacco che infligge Danno Arcano	Danneggiato	Danneggiato	Danneggiato
Attacco che infligge Danno Sonico	Distrutto	Danneggiato	Danneggiato
Attacco che infligge Danno Radioso/Oscuro	Danneggiato	Danneggiato	Danneggiato

Gli attacchi che danneggiano seguono le normali regole per danneggiare gli oggetti. Gli attacchi che Distruggono, ovviamente, rendono inutilizzabile lo scudo se lo colpiscono fino a quando non viene riparato (o ne viene comprato uno nuovo) a discrezione del Master.



## Elenco Oggetti

Di seguito vengono elencati i valori di alcuni oggetti con cui solitamente i personaggi hanno a che fare e che irrimediabilmente tenderanno di rompere in qualche modo. I valori di Lotta sono per prove basate sulla Forza.

Le prove di Lotta (Magia) utilizzate per sfondare oggetti ottengono un +1 per grado dell'incantesimo usato.

Se la prova di Lotta (Forza) viene fallita da parte dei personaggi, essi potrebbero subire dei Danni Diretti Contundenti non Letali o Letali, a discrezione del Master, in quanto il materiale risulta troppo duro.

Contro gli oggetti in pietra, le armi ad una mano infliggono sempre Danno Minimo.

Stessa regola si applica contro gli oggetti considerati di Taglia Grande, come ad esempio i cancelli.

Oggetto	Durezza	Punti Resistenza	Valore di Lotta
Barile in Legno	4	4	+5
Cancello in Legno (Grande)	4	16	+19
Cancello in Legno (Enorme)	4	24	+22
Cancello in Legno Rinforzato (Grande)	6	38	+24
Cancello in Legno Rinforzato (Enorme)	6	45	+28
Cancello in Ferro (Grande)	8	40	+30
Cancello in Ferro (Enorme)	9	60	+35
Cassa del Tesoro	6	12	+11
Cassa Piccola	5	2	+4
Catena in Ferro	9	12	+19
Manette	9	8	+16
Manette Perfette	10	15	+20
Muro di Pietra (spesso 30 cm)	10	96	+38
Porta in Legno	4	5	+8
Porta in Legno Marcio	2	4	+5
Porta di Legno Robusta	6	10	+11
Porta in Legno Semplice	4	4	+6
Porta in Ferro (spessa 5 cm)	8	30	+18
Porta in Pietra	10	50	+28
Porta in Pietra (Grande)	10	80	+34
Sedia in Legno	3	3	+4
Tavolo in Legno	4	4	+7
Tavolo Grosso in legno	5	9	+11

## Lottare:

La lotta in genere indica delle mosse, prese o colpi particolari portati con una parte del proprio corpo, oppure sfruttando la propria mole o agilità per sopraffare i propri avversari senza doverli ferire o peggio. Le varie manovre di lotta elencate, se considerate Azioni di Movimento, non contano al fine di determinare se il personaggio stia correndo o muovendosi velocemente, a meno che non stia già compiendo quel tipo di azione. Le prove di Lotta sono sempre Prove Contrapposte, e vengono divise in due categorie per un migliore chiarimento e differenza tattica, ovvero Lotta (Forza) e Lotta (Destrezza). Da come suggerisce il nome le due variabili si basano su due fattori diversi che vengono calcolati nel modo seguente:

**Lotta (Forza):**  $\frac{1}{2}$  del proprio Valore di Forza (arrotondato per difetto) + Bonus Carriera + Tratti/Talenti

**Lotta (Destrezza):**  $\frac{1}{2}$  del proprio Valore di Destrezza (arrotondato per difetto) + Bonus Carriera + Tratti/Talenti

Il bonus Carriera per la Lotta basata sulla Forza viene garantito solo dalle carriere di Combattimento (Forza e Resistenza), mentre la Carriera di Combattimento (Agilità e Furtiva) lo garantiscono alle prove di Lotta basate sulla Destrezza. La Carriera Selvaggia e quella Sportiva possono scegliere in quale dei due ottenere il bonus.

Le carriere restanti non ottengono alcun Bonus Carriera.

*Esempio:*

*Un Pegaso con Forza 12 e Destrezza 16, di Carriera Furtiva, avrà un bonus di +6 alle prove di Lotta (Forza) ed un +9 alle prove di Lotta (Destrezza), ovvero 6 (metà di 12) e 9 (8 metà di 16 +1 da Carriera Furtiva).*

Le creature di taglia Grande guadagnano un bonus di +4 alle prove di Lotta (Forza) contro creature di taglia inferiore, mentre quelle di taglia piccola per quelle di Destrezza.

Per ogni categoria di taglia maggiore a quella Grande il bonus aumenta di +4 per le prove di Forza.

### Effettuare una Prova di Lotta:

Le Prove di lotta sono essenzialmente prove contrapposte. Sia l'attaccante che il difensore tirano un d20 e sommano il proprio bonus Lotta dello stesso tipo, ovvero Forza o Destrezza. Colui che ottiene il risultato più alto, vince.

*Esempio:*

*Il Minotauro Craig durante una rissa cerca di bloccare il proprio avversario. Dopo esser riuscito ad afferrarlo entrambi effettuano una prova di Lotta Contrapposta basata su Forza, in quanto il minotauro cerca di sfruttare la propria mole.*

*Craig ha un +10, dato che ottiene un bonus razziale di +1 durante le prove di lotta basate sulla forza ed un ulteriore +1 grazie alla sua carriera di Combattimento (Forza). Il suo avversario ha soltanto un +6, in quanto è solamente un semplice minatore ben piazzato. Entrambi tirano un d20 e sommano i rispettivi bonus: Craig ottiene un totale di 21, mentre il minatore un 15.*

*Craig riesce dunque a trattenere temporaneamente il suo avversario.*

Le prove di Lotta Contrapposte senza specificazioni indicano che entrambe le parti possono scegliere quale dei due valori utilizzare a piacimento.

*Esempio:*

*Craig cerca di acciuffare un Ladro Acrobata. Entrambi dunque tirano un d20 ed il minotauro sfrutta il suo bonus di Lotta basato sulla Forza (per ovvi motivi). Il Ladro, invece, sceglie di utilizzare il suo bonus di lotta basato sulla Destrezza per aver maggiori possibilità di successo.*

### Prove di Lotta tramite magia:

Alcuni incantesimi o effetti magici possono utilizzare la forza arcana invece che quella fisica, come ad esempio l'incantesimo Spinta Arcana.

Tali valori vengono generati in modo simile ai normali valori di lotta utilizzando tuttavia metà del valore di Forza di Volontà dell'incantatore o della Creatura. In genere l'effetto o l'incantesimo specificano quale valore deve essere usato dalla creatura che subisce l'effetto, mentre se non vi è una specifica, la creatura può utilizzare Forza o Destrezza a sua scelta.

**Lotta (Magia):**  $\frac{1}{2}$  del proprio Valore di Forza di Volontà (arrotondato per difetto) + Bonus Carriera + Tratti/Talenti

Le Carriere Arcane ottengono il +1 da Bonus Carriera.

Intensificare un incantesimo concede sempre un bonus di +2 alla prova.

## Manovre di Lotta:

### Buttare a Terra:

Durante il proprio turno il personaggio può tentare di buttare a terra il proprio avversario.

Per prima cosa egli deve effettuare un tiro per colpire senz'armi per poter riuscire ad afferrare il proprio avversario (subendo eventuali attacchi di opportunità), mentre quest'ultimo può parare solo se possiede uno scudo, altrimenti deve tentare di schivare. In caso di successo l'attaccante riesce ad afferrare il difensore e può effettuare una prova di Lotta Contrapposta scegliendo tra Forza o Destrezza. Se vince di 5 punti o più il difensore viene buttato a terra, altrimenti egli viene solamente Sbilanciato. Se l'attaccante sbaglia di 5 punti o più diviene Sbilanciato a sua volta.

Le creature serpentine ottengono un bonus di +2 per resistere a tali tentativi, mentre le creature con 4 o più zampe possono essere buttate a terra solo se l'attaccante è posto sui fianchi, mentre i tentativi dal fronte e dal retro le sbilanciano e basta. Ottengono comunque un +3 per resistere.

È possibile utilizzare uno scudo per tentare di buttare a terra un avversario, in quel caso si sfrutta la regola per colpire utilizzando uno scudo mentre il resto rimane invariato.

Non è possibile Buttare a Terra utilizzando armi da corpo a corpo, da tiro o da lancio a meno che non possiedano regole apposite. Gli Artiglieri da Combattimento ed i Caestus possono essere utilizzati normalmente.

Non è possibile Buttare a terra creature di 2 Taglie Maggiori alla propria. Buttare a Terra è considerata un'Azione di Movimento.

### Calcio in Combattimento:

Tramite il talento apposito è possibile sfruttare, una volta per turno, un calcio in combattimento.

Il calcio richiede un'azione se si utilizzano Armi ad una Mano e/o Armature Medie o due se si utilizzano Armi ad Asta o a Due Mani e/o se si indossano Armature Pesanti. Non è possibile effettuare Calci in Combattimento se si corre o al termine di una Carica.

Il Calcio richiede un Tiro per Colpire Senz'armi che può esser solo schivato a meno che non si usino scudi grandi.

Se l'attaccante colpisce, effettua immediatamente una prova contrapposta di Lotta (Forza) e se vince superando la prova di 6 o più, respinge il bersaglio di 1,5 metri e lo sbilancia mentre se supera di 10 o più il tiro dell'avversario, può Buttarlo a Terra (a discrezione del Master).

Eventuali differenze notevoli di forza o dimensioni tra l'attaccante ed il difensore possono comunque incidere sulla decisione finale da parte del master, come ad esempio un personaggio con Forza 16 ed il tratto Massiccio che calciasse un avversario palesemente più debole, potrebbe Buttarlo a Terra direttamente.

Le creature prive di armatura colpite dal calcio subiscono danni non letali come se avessero subito un colpo senz'armi.

Coloro che possiedono invece il talento Pestone, infliggono il danno indicato dal talento grazie alla forza che riescono ad imprimere nel colpo. Se il difensore impugna uno scudo medio o grande ottiene un +2 per resistere al calcio.

Le creature serpentine o a 4 zampe non vengono respinte né sbilanciate, ed ottengono un +2 per resistere.

Il calcio non ha effetto contro creature di Taglia Superiore alla propria (ma infligge comunque danno). Effettuare un Calcio in Combattimento è considerato un'Azione di Movimento.

### Trattenere e Bloccare:

Questa manovra viene generalmente utilizzata per bloccare un avversario della propria taglia o inferiore.

Per prima cosa l'attaccante deve colpire con un attacco senz'armi con una mano libera il difensore, il quale può schivare normalmente o parare se possiede uno scudo medio o più grande. Nel caso l'attaccante abbia successo, egli può immediatamente effettuare una prova di Lotta Contrapposta basata sulla Forza. In caso di successo l'attaccante riesce a trattenere il proprio avversario impedendogli così di effettuare azioni di movimento. Coloro che trattengono e vengono trattenuti non possono schivare alcun attacco a meno che colui che trattiene non molli la presa.

Possono parare ed attaccare (anche attaccarsi a vicenda) se impugnano armi ad una mano.

Per liberarsi una creatura deve effettuare, nel proprio turno, una nuova prova contrapposta di Lotta basata a scelta tra Forza o Destrezza. Se ha successo, si libera immediatamente.

Se l'attaccante inizia il proprio turno trattenendo la creatura avversaria, può tentare di bloccarla del tutto utilizzando entrambe le braccia. Come al solito si effettuano due prove contrapposte di Lotta, anche se in questo caso entrambi possono scegliere valori diversi (ovvero l'attaccante Forza ed il Difensore Destrezza). Se l'attaccante ha successo blocca del tutto il difensore, impedendogli di compiere qualunque azione se non tentare di divincolarsi dalla presa.

Entrambe le creature non possono effettuare altre azioni se non continuare a trattenere il proprio avversario o divincolarsi e vengono colpite automaticamente a meno che colui che trattiene non molli la presa. Se si possiede il talento Buttare a Terra è possibile tentare di atterrare il proprio avversario trattenuto, tuttavia la cosa può essere effettuata anche da quest'ultimo. Una creatura che ne Trattiene un'altra e viene Buttata a Terra perde automaticamente la presa su quest'ultima.

### **Sollevare e Scagliare:**

Una creatura che riesce a trattenere con successo un'altra creatura di taglia pari o inferiore alla propria può cercare di sollevarla dal terreno a patto che abbia la forza necessaria, come spiegato nella sezione riguardante i pesi trasportati, tenendo conto sia il peso della creatura che il peso degli oggetti indossati/trasportati. Una creatura sollevata può sempre tentare di divincolarsi o liberarsi dalla presa nel suo turno, anche se situazioni di palese svantaggio possono rendere del tutto impossibile tale cosa. Colui che solleva la creatura può, superando una prova di Forza, scagliarla in una direzione di fronte a sé o di lato entro 1,5 metri facendole subire danni da caduta come se fosse caduta per 2 metri, a cui possono sommarsi altri danni in caso venga gettata da una certa altezza. In caso di fallimento la creatura non subisce alcun danno. Per ogni categoria di taglia di differenza è possibile scagliare più lontano la creatura di 1,5 metri aggiuntivi aggiungendo 1d6 ai danni da caduta, inoltre si ottiene un +10% alla prova di Forza per gettarla via.

Sia i tentativi di Sollevare che Scagliare, sono considerati Azioni di Movimento.

### **Spallata:**

Le spallate vengono sfruttate dai combattenti più rozzi e maneschi, oppure per tentare di uscire da situazioni scomode. Per effettuare una Spallata con successo l'attaccante deve effettuare inizialmente un attacco senz'armi (non è necessario avere una mano libera a tal fine) che può esser solamente schivato. Nel caso riesca a colpire, egli effettua immediatamente una prova contrapposta di Lotta (Forza) contro il difensore. Indossare armature medie concede un bonus di +2, mentre indossarne di pesanti un +3. Se vengono sfruttati degli Scudi Medi o più grandi si ottiene un ulteriore +1 alla prova. Se l'attaccante riesce a superare la prova Sbilancia il proprio avversario, mentre se il difensore vince superando di 5 o più, Sbilancia il proprio avversario in risposta.

Alternativamente la spallata può essere sfruttata durante una corsa o una carica, cosa che garantisce un +2 all'attaccante ed un +4 al difensore se egli possiede 4 o più gambe o una forma serpentina.

Se colui che effettua la carica vince la prova contrapposta può oltrepassare il difensore, subendo comunque attacchi di opportunità. Se vince di 6 o più il difensore viene spostato in uno spazio libero adiacente, altrimenti cade a terra e viene calpestato. Se la prova è superata di 10 o più il difensore viene direttamente scaraventato a terra e calpestato.

La Spallata è considerata un'Azione di Movimento.

### **Spingere:**

Le spinte vengono sfruttate per fare arretrare i propri avversari. Per iniziare a spingere, una creatura deve essere adiacente al proprio bersaglio (spesso di fronte) e afferrarlo, superando con successo una prova di Lotta Contrapposta provocando attacchi di opportunità. Una volta risolti il personaggio e l'avversario devono effettuare una Prova di Lotta (Forza). Se il difensore ha più di 2 gambe ottiene un ulteriore +4 per resistere alla spinta.

Se l'attaccante vince può spingere il difensore indietro di 1,5 metri, più altri 1,5 metri per ogni 5 punti con cui supera il tiro del proprio avversario sempre che decida di muoversi anch'egli. Se l'attaccante perde di 5 o più punti viene respinto indietro di 1,5 metri a patto che l'area sia sgombra, altrimenti resterà fermo ma diventerà Sbilanciato.

Durante i tentativi di spinta non è possibile utilizzare lo scudo per parare, ma esso garantisce un +1 alla prova se di Taglia Media o superiore.

Si possono effettuare tentativi di Spinta anche durante una carica invece che effettuare attacchi. Coloro che effettuano una spinta tramite Carica o Corsa ottengono un +2 alla prova se percorrono almeno tre quarti del loro movimento base.

Spingere è considerato un'Azione di Movimento.



## Azioni Disponibili:

Durante un Round (o Turno) un personaggio ha a propria disposizione Due Azioni da compiere, nell'ordine che preferisce. Una volta che sono state compiute il suo turno termina. Alcune azioni molto semplici o rapide vengono concesse senza spendere azioni normali e in genere vengono indicate come Azioni Gratuite. Le azioni gratuite sono comunque limitate ad una per turno, tranne determinate azioni che si ottengono in risposta ad altre azioni, come i Contrattacchi o gli Attacchi di opportunità.

### Un' Azione:

*Attacco singolo (Corpo a Corpo, Distanza o Senz'armi), Muoversi entro la propria velocità massima per round, Accendere una Torcia con un Tizzone Ardente, Attivare un Oggetto Magico o un oggetto simile, Bere una Pozione, Concentrarsi per Mantenere un Incantesimo, Difesa Totale, Effettuare una Carica, Fintare, Interrompere o Lanciare un Incantesimo (che richieda un' azione), Leggere una Pergamena, Ritardare il proprio Turno, Spingere, Effettuare una prova di Pronto Soccorso per Stabilizzare qualcuno, Utilizzare un' Abilità che richiede un' Azione, utilizzare Capacità Speciali, Muoversi, Rialzarsi da Proni, Aprire /Chiudere una Porta, Caricare una Balestra o una Balestra Rapida, Estrarre un' Arma, Preparare o Lasciar Cadere uno Scudo, Raccogliere un oggetto, Recuperare un Oggetto in una borsa da cintura o simile, Rinfoderare un' Arma, Spingere un oggetto, Mettere a terra un'oggetto, Intercettare, Prendere una rincorsa, Saltare, Parlare (frasi di media lunghezza), Buttarsi a Terra se si Indossano Armature Medie o Pesanti, Rialzarsi da Proni se si indossano Vestiti/un'Armatura Leggera e/o Media, Rialzarsi da Chinati se si indossa un'Armatura Media.*

### Due Azioni:

*Accendere una Torcia, Agganciare o Sganciare un Arma da un Guanto d'Arme con Sicura, Ricaricare una Balestra pesante, Liberarsi da una rete, Correre, Disingaggiare, Spegnere delle fiamme, Usare un incantesimo che permette altri alleati su massimo 6 persone, Attaccare con due Armi, Usare più di un attacco, Effettuare una prova di Meditare, Spostare uno scudo impugnato ed agganciarlo alla schiena, Nuotare, Scalare, Prendere la Mira, Effettuare una discussione, Intrattenere (ci si può muovere durante l'intrattenimento, a seconda di cosa si fa), Rialzarsi da proni o chinati se si indossa un'Armatura Pesante, Impugnare un'arma ingombrante.*

### Azione Gratuita (Una a turno, a discrezione del Master):

*Effettuare un Attacco di Opportunità, Parlare (frasi brevi), Buttarsi a Terra se si Indossano Vestiti o Armature Leggere, Lasciar Cadere un Oggetto, Interrompere la Concentrazione su un Incantesimo, Contrattaccare, Passare da una mano all'altra un'arma ad una mano o piccola (l'altra mano dev'essere libera), Guardarsi velocemente attorno, recuperare un oggetto piccolo da una bandoliera, rinfoderare un pugnale/stiletto nella bandoliera, chinarsi se si Indossano Vestiti o Armature Leggere.*

## Morale ed Impeto:

Iniziare un combattimento con la giusta motivazione o subire una pressione costante può influire sul morale e sulle sorti di una battaglia. Che si tratti di piccole risse o scontri su larga scala, spesso il Morale dei partecipanti è la chiave fondamentale per il successo. Combattere con la giusta determinazione può portare a risultati incredibili anche quando la situazione è nettamente ostile, mentre lo sconcerto ed il panico possono mandare in rovina i guerrieri più esperti.

Le prove di Morale servono a determinare se i personaggi (o i loro avversari) possono ricevere o meno dei bonus (o malus) durante i combattimenti.

### Effettuare un Test di Morale:

Il Test di Morale, benché venga considerato come una Prova di Forza di Volontà ne utilizza solo il bonus garantito dalla caratteristica (ad esempio, un valore di 16, garantirà solo un +3%).

Il Valore Base della prova è 50%, a cui si sommeranno eventuali bonus e malus come riportato nella tabella sottostante oltre che ad eventuali bonus derivati da talenti o malus imposti da effetti/incantesimi.

Se la Prova ha successo, il personaggio aumenta di 1 il proprio Grado di morale.

### Test di Morale Negativo

Il test di Morale Negativo viene effettuato quando il personaggio è sottoposto a stress o situazioni di pericolo. Funziona esattamente come un test di Morale, tranne per il fatto che ha una base del 40% ed in caso di fallimento il grado di Morale scende di 1.

### Modificatori alle Prove di Morale:

Condizione	Modificatore
Combattere con Alleati o Persone di fiducia	+5%
Combattere con Alleati o Persone di cui non ci si fida	-5%
Superiorità Numerica	+5%
Inferiorità Numerica	-5%
Grado di Morale Fiducioso o migliore	+5%
Grado di morale Dubbioso o peggiore	-5%
Assistere alla morte di Alleati	-5%
Assistere alla morte di Amici (sostituisce la Morte di Alleati)	-10%
Buona parte del gruppo/banda/reggimento viene spazzata via (sostituisce la Morte di Alleati)	-10%
Un alleato muore subendo un Danno Massiccio	-10%
L'avversario (o Avversari) causano Paura	-10%
L'avversario (o Avversari) causano Terrore	-20%
Nonostante le avversità, la situazione volge a favore	+10%
Il nemico viene sconfitto facilmente o non riesce ad opporre una degna resistenza	+5%
Il nemico è molto forte e non si riesce a fermarlo	-5%
Effettuare un agguato o attaccare di sorpresa (vale solo nel primo turno di combattimento)	+5%
Subire un imboscata/agguato (vale solo nel primo turno di combattimento)	-10%
Ricevere aiuto/soccorso o dei rinforzi	+10%

### **Morale durante un Combattimento:**

Ogni scontro in genere inizia con entrambe le fazioni con un Grado di Morale pari a 0 a meno che esse non abbiano già subito delle modifiche ad esso. Il Master può decidere di far effettuare delle Prove di Morale ai Personaggi o agli avversari, a seconda della situazione, per aumentarne o diminuirne il Grado Morale.

#### *Esempio:*

*Un gruppo di personaggi ingaggia uno scontro con alcuni Grifoni Combattenti. All'inizio del combattimento entrambi i gruppi hanno un Grado di Morale pari a 0. Nonostante i personaggi attacchino i Grifoni di sorpresa, essi sono comunque in superiorità numerica, quindi non si tira alcuna prova di morale.*

*Tuttavia i personaggi riescono a sbaragliare molti grifoni con facilità, mentre quest'ultimi non riescono a reagire efficacemente. Il Master decide quindi di far effettuare un Test di Morale ai Grifoni, che subiranno una penalità effettiva di -15% (-10% perché buona parte dei grifoni viene sconfitto, -5% perché il nemico è molto forte e non si riesce a contrastarlo)*

Per migliorare il proprio Grado di Morale, è sempre necessario un nuovo Test di Morale con eventuali modificatori, sempre in base alla situazione.

#### *Esempio:*

*Un gruppo di Personaggi con Grado di Morale Dubbioso, riceve l'aiuto inaspettato da parte di alcuni alleati.*

*Il Master decide dunque di concedere un Test di Morale con un Bonus di +5% ( -5% perché Dubbiosi, +10% per l'Aiuto inaspettato)*

## Gradi di Morale:

+5/+6	<b>Esaltato!</b>	Bonus di +2 al Tiro per Colpire ed un +1 ai Danni. C'è una buona probabilità del 60% che coloro che sono sotto gli effetti dell'esaltazione, ignorino fatti gravi che accadano intorno a loro, come ad esempio vedere alleati o unità amiche in fuga o peggio, distrutte (sempre a discrezione del Master), tale è la foga della battaglia. <i>Nota che questo stato è ottenibile solo in situazioni particolari.</i>
+3/+4	<b>Determinato</b>	Bonus di +2 al Tiro per Colpire, Parare ed all'Iniziativa. A meno che non diversamente specificato, il massimale di Morale positivo si ferma qui.
+1/+2	<b>Fiducioso</b>	Coloro che hanno un grado di Morale Fiducioso, guadagnano un bonus di +1 al Tiro per Colpire
0	<b>Normale</b>	Stato d'animo nella media.
-1/-2	<b>Dubbioso</b>	Coloro che hanno un grado di Morale Dubbioso, subiscono una penalità di -1 al Tiro per Colpire ed un -1 all'Iniziativa. -5% ai test di Morale
-3/-4	<b>Scosso</b>	Coloro che hanno un grado di Morale Scosso, subisce una penalità di -2 al Tiro per Colpire, Parare, Schivare e all'iniziativa. I maghi devono superare prove difficili di Concentrazione per lanciare gli incantesimi. -10% ai test di Morale
-5/-6	<b>Panico!</b>	Il panico in genere è sempre causa di fughe precipitose. Coloro che sono soggetti al Panico dovranno superare una prova difficile di Forza di Volontà o fuggire il più velocemente possibile dalla situazione. Delle prove di Autorità difficili sono necessarie per evitare tali fughe o perlomeno far ritornare la calma. Sta comunque sempre al Master decidere cosa è opportuno e cosa no. Un personaggio colto dal Panico tenterà subito una fuga precipitosa nella direzione opposta alla fonte che gli ha causato paura. Se vi sono ostacoli tenterà di aggirarli, cercando comunque di tenersi sempre alla larga. Se privo di vie di fuga vi è una possibilità del 70% che si rannicchi o rimanga paralizzato dalla paura, senza compiere alcuna azione. In caso oltrepassi la percentuale, egli invece attaccherà coloro che han causato il Panico, tentando di oltrepassarli. Non si possono lanciare incantesimi.



## Quando Effettuare i Test di Morale:

Benché il Master possa imporre un eventuale Test di Morale Positivo o Negativo, quando lo ritiene opportuno (ovviamente con un buon motivo) di seguito vengono elencati alcuni esempi di quando effettuarne.

### Nota Bene:

*I Test di Morale Positivo non vengono mai effettuati se le azioni sotto indicate vengono ottenute tramite Azioni Speciali*

### Test di Morale Positivo:

- Effettuare con Successo un Colpo Critico
- Ottenere il massimo possibile con il dado di danno della propria arma (es: *ottenere un 6 su un d6*)
- Ottenere un Successo Notevole con un'Abilità molte volte in breve tempo
- Ottenere aiuto da parte di alleati

### Test di Morale Negativo:

- Subire un Colpo Critico
- Ottenere un Fallimento Critico con un'Abilità molte volte in breve tempo
- Veder Morire degli alleati
- Veder Fuggire degli alleati
- Venire attaccato da tre o più creature contemporaneamente

### Durata del Morale:

Quando si ottiene un incremento del morale esso permane per circa  $1d6+2$  round da quando si ottiene il primo bonus se non diversamente specificato. Ottenere un +1 al Grado di Morale aumenta di  $1d3$  ulteriori round la sua durata.

Il Morale Negativo ha una durata a discrezione del master, il che comprende interi minuti se non ore.

I Bonus al morale ottenuti tramite Azioni Speciali, vengono perduti se non si riesce a colpire un avversario per due round consecutivi.

## Paura e Terrore:

Alcune situazioni o creature possono causare Paura o Terrore nei personaggi o in altre creature viventi.

I Test su Paura sono simili a quelli di Morale Negativo, con eventuali Bonus o Malus. Superare con successo un Test su Paura, non implica alcuna penalità, tuttavia il fallimento riduce immediatamente di 1 il Grado di Morale del Personaggio o di 2 nel caso si ottenga un risultato di 80+. Un personaggio colto da Panico, cercherà di allontanarsi dalla fonte che causa paura o si rifiuterà di attaccarla.

I Test su Terrore invece, sono ben più difficili da superare, in quanto la base del Test è solo del 25% e benché un successo riduca soltanto di 1 il Grado di Morale del personaggio, un fallimento infligge invece una penalità di 2.

I Personaggi colti da Panico che effettuano Test di Terrore li falliscono automaticamente e tenteranno di fuggire il prima possibile.

Fuggire, o comunque allontanarsi dal luogo o dalle creature che causano Paura o Terrore, ha una possibilità del 50% di ripristinare di 1 il Grado di Morale del fuggitivo. In caso è comunque possibile cercare di calmarlo con delle prove di Convincere di difficoltà Media o Difficile, in base alla situazione.

Le creature che causano Paura, contano come due creature quando effettuano una carica. Se di Taglia Maggiore rispetto ai propri avversari, contano come 5 creature per ogni categoria di differenza. Le creature che causano Terrore contano come 3 creature quando effettuano o subiscono una carica, mentre contano come 7 creature per ogni categoria di taglia maggiore.

### *Esempio:*

*Una creatura di Taglia Grande che causa Paura, conta come 5 Creature se effettua una carica contro creature di Taglia Media o 10 contro creature di Taglia Piccola.*

*Una creatura di Taglia Grande che causa Terrore, conta come 7 Creature se effettua una carica contro creature di Taglia Media o 14 contro creature di Taglia Piccola.*



*Pegaso della Notte Big-Game Hunter*

## Modificatori ai Test di Paura e Terrore:

Situazione	Malus
Il Personaggio è da Solo	-10%
Il Personaggio è con altre persone	+0%
Il Personaggio è con altre persone di cui non si fida	-5%
Notte o comunque la luce è fornita solo da fonti d'illuminazione	-5%
Notte Fonda o scarsa quantità di luce	-10%
Non sembra esserci modo di mettersi in salvo da una situazione di pericolo	-10%
Sospettare di esser inseguiti	-5%
Esser certi di esser inseguiti	-10%
Il personaggio ha già affrontato la fonte che causa Paura altre volte, ma è riuscito a vincere o a superare il Test	+5%
Il personaggio ha già affrontato la fonte che causa Paura altre volte, ed è stato sconfitto o ha fallito a superare il Test	-5%
Il personaggio ha già affrontato la fonte che causa Terrore altre volte, superando il Test	+0%
Il personaggio ha già affrontato la fonte che causa Terrore altre volte, fallendo il Test	-5%
Il personaggio ha subito un trauma da una fonte simile, in passato	-10%
Il personaggio ha subito un trauma da una fonte simile che causava Terrore, in passato	-15%
Il personaggio ha una Fobia nei confronti della fonte (o simile) che causa Paura o Terrore	-15%
Il personaggio è preparato per affrontare la fonte che causa Paura	+5%
La fonte che causa Paura, ferisce gli alleati del personaggio	-5%
La fonte che causa Terrore, ferisce gli alleati del personaggio	-10%
La fonte che causa Paura, uccide uno o più alleati del personaggio	-10%
La fonte che causa Terrore, uccide uno o più alleati del personaggio	-15%

### Coraggio Folle!

Se durante un Test di Paura e/o Terrore, il personaggio dovesse ottenere un risultato di 5 o meno, verrà considerato Esaltato per i prossimi 1d3 Round, arrivando addirittura ad attaccare la fonte delle sue paure in un gesto disperato di sopravvivenza. Al termine dei round egli tornerà al precedente stato di Morale o fuggirà a seconda dei casi.

### Paralizzato dalla Paura!

Ottenere invece un risultato di 95+ può spaventare il personaggio a tal punto che egli resterà come bloccato e non potrà agire fino al suo prossimo turno.

## Provocare, Minacciare e Lanciare Sfide:

In combattimento è possibile utilizzare svariate abilità in base alle situazioni, tuttavia il Master potrebbe concederne l'uso di alcune in determinate situazioni.

### Intimorire:

Com'è facilmente intuibile quest'azione implica l'utilizzo dell'abilità Intimidire. In questo modo si può tentare di spaventare i propri avversari per metterli in fuga o farli dubitare se sia il caso di attaccare o meno. In alcune situazioni si potrebbe riuscire automaticamente in base all'inventiva dei giocatori, come ad esempio utilizzare delle torce per tenere a bada dei lupi famelici o bestie simili. Una prova riuscita d'Intimidire contrapposta all'abilità Percepire Intenzioni potrebbe permettere di imporre un Test di Morale Negativo o di Saggezza per dissuadere o spaventare degli avversari. Figure di spicco o importanti potrebbero concedere dei Bonus o delle Penalità a tali tiri, se non renderli del tutto inutili.

### Provocare:

Questa opzione permette ad un personaggio di attirare l'attenzione di un avversario ostile, talvolta utile per salvare eventuali alleati in difficoltà o vulnerabili. In base alla situazione il personaggio dovrebbe compiere determinate azioni per provocare i propri avversari, come ad esempio offenderli, minacciarli verbalmente o rovesciare un bicchiere di latte al cioccolato lasciato incustodito. Il Master potrebbe dunque concedere una prova di Raggiare o Intimidire contrapposta al Percepire Intenzioni della creatura/e provocate. Ovviamente insultare un Orso di Caverna non avrebbe molto senso, tuttavia fare rumore o tirargli qualcosa addosso potrebbe di certo farlo arrabbiare.

### Lanciare e Raccogliere Sfide:

Sfidare qualcuno a duello viene spesso utilizzato per dimostrare la propria maestria e bravura in combattimento e talvolta ha anche la funzione di porre fine a combattimenti che si protraggono da troppo tempo. Due capibanda rivali potrebbero incrociarsi sul campo di battaglia e sfidarsi a duello per dimostrare chi dei due sia migliore o per terminare una lunga faida, oppure un abile combattente potrebbe sfidare il più forte combattente avversario in modo da metter in fuga i suoi alleati nel caso lo sconfiggesse. Lanciare una sfida spesso comporta semplicemente una provocazione o l'atto in sé di dichiararla a gran voce, tuttavia coloro che ascoltano e/o assistono a tale cosa devono comunque riconoscere in lui una minaccia o figura importante. Possedere almeno 10 Gradi in Autorità o Intimidire potrebbe bastare come "garanzia" per un Master di confermare che il personaggio ha una certa importanza, in quanto difficilmente qualcuno accetterebbe la sfida di uno sconosciuto ma bisogna comunque valutare caso per caso. Quando la sfida viene lanciata ed accettata i due contendenti in genere possono scegliere un luogo oppure passar direttamente al combattimento, dove si presume che nessuno dei due venga disturbato da eventuali alleati o avversari. Quest'ultimi possono incitare il proprio campione e/o inveire contro l'avversario, garantendogli dei bonus alle prove di Morale, Paura e Terrore, a discrezione del Master, partendo da un +5% fino ad un massimo di +15%. Quando uno dei due sfidanti viene sconfitto, i suoi alleati devono immediatamente effettuare un Test di Morale Negativo, subendo dei malus in base alla gravità della sconfitta oppure venir Colti dal Panico e fuggire, mentre il vincitore ed i suoi alleati aumentano immediatamente di un punto il loro Grado di Morale (Nota che è anche possibile che coloro che superano la prova, potrebbero invece arrabbiarsi parecchio). Ovviamente se si trattava di un Duello d'Onore o simbolico tali test non sono necessari. I Talenti di Gruppo vengono applicati normalmente, quando possibile.





## Morte di un Personaggio e Creazione di uno Nuovo

Nei giochi di ruolo prima o poi può capitare che un Personaggio, per un motivo o per un altro, muoia.

Tralasciando eventuali drammi o traumi per i giocatori, che ovviamente sono dispiaciuti per la dipartita del loro favorito, essi si ritrovano con il dilemma della creazione di un altro personaggio.

In una campagna già avviata, sarebbe molto sconveniente inserire un personaggio creato a nuovo, mentre il resto del gruppo ha già ottenuto molti talenti ed equipaggiamenti migliori rispetto a quelli forniti alla creazione.

Previo accordo con il master, un giocatore può generare un personaggio nuovo che riceverà un numero di Punti Personaggio Bonus, pari alla metà di quelli guadagnati dal defunto sopracitato. I Punti Personaggio Bonus vengono assegnati solo DOPO che il personaggio è stato creato a nuovo.

*Esempio:*

*A Riccardo muore il proprio PG Earth Pony. Dato che la campagna è già avviata da tempo, egli si accorda con il Master per generare un nuovo Pg con la metà dei Punti Personaggio di quello deceduto.*

*L'Earth Pony durante la campagna ha guadagnato circa 120 Punti Personaggio, garantendone 60 bonus a quello nuovo, che verranno aggiunti soltanto DOPO che il personaggio è stato creato*

Per quanto riguarda i Gradi nelle abilità, si ottengono un numero di Gradi Abilità Extra pari a 10 per ogni 100 Punti Personaggio che vengono ottenuti. Tali Gradi vanno sempre assegnati DOPO che il personaggio viene creato e non devono mai superare il massimale di Grado Carriera, ma possono garantire un avanzamento nel caso i Gradi Assegnati e i Punti Liberi lo concedano. Le Carriere Accademiche, Arcane e Furtive, ne ottengono invece 12.

*Esempio:*

*Nell'esempio precedente, l'Earth Pony ha ottenuto 120 Punti Personaggio, quindi ne otterrà 10 Extra.*

### **[Opzionale]**

Il master può scegliere se invece assegnare gli stessi punti personaggio spesi, del personaggio deceduto, o un valore minore.

## [Regole Opzionali di Combattimento]

### Effetti Sostitutivi dei Colpi Critici:

Un personaggio può rinunciare al Dado Extra, quando ottiene un critico, per infliggere invece 1d3 danni diretti aggiuntivi e ottenere uno dei seguenti effetti. Gli effetti sostitutivi possono esser applicati solo a normali attacchi, non da azioni di attacco derivate da talenti o capacità simili.

#### **Perforante e Tagliente:** (Può scegliere tra uno dei due effetti)

- Considera la RD dell'avversario inferiore di 1 (cumulabile con altri effetti/incantesimi/regole che la considerano inferiore)
- L'attacco infligge 1 Danno Diretto provoca Sanguinamento per 1d3+1 round. Il danno da Sanguinamento è cumulabile fino a 2 volte ma solo durante la durata del sanguinamento iniziale.

#### **Contundente:**

L'avversario rimane Stordito per 1 round. Può esser ottenuto anche con armi dotate di un pomolo, a discrezione del Master, ma il danno base dell'arma è ridotto di una categoria.

#### **Fuoco:**

L'attacco causa una Scottatura che infligge 1 Danno Diretto da Fuoco per 1d3+1 round.

#### **Acido:**

Riduce permanentemente di 1d3 la Durezza e di 1 i Punti Resistenza del Materiale di cui è composta l'armatura/veste di colui che la indossa fino ad un minimo di 0. Se i Punti Resistenza scendono a 0, l'oggetto si rompe.

### Colpo di Striscio alla Testa:

Un personaggio può rinunciare ad infliggere i normali danni dell'arma quando ottiene un critico, per considerare di aver Colpito di Striscio la testa dell'avversario. Tale colpo infligge sempre Danno Minimo in base all'arma, inoltre, se il danno inflitto è maggiore di 5, l'avversario deve immediatamente effettuare uno Shock Test o svenire. Se viene superato, esso rimane tuttavia Stordito per 1 round. Coloro che indossano un elmo chiuso (o con celata), diventano Disorientati invece che Storditi, e se sbagliano non svengono ma restano solo Storditi. Se il danno invece è pari o superiore a 10, la vittima deve superare uno Shock Test (Morte) o morire immediatamente, mentre in caso di Successo, sviene solamente. Coloro che indossano un elmo in metallo chiuso (o con celata), non svengono ma rimangono Disorientati per 1d3+2 round. In alcune situazioni è possibile colpire direttamente la testa di un avversario, come ad esempio trovarsi in una posizione sopraelevata mentre quest'ultimo sta scalando un ostacolo. In quel caso, non è necessario ottenere un critico per colpirlo alla testa. Questa regola non ha effetto su creature di Taglia maggiore a quella del personaggio, a meno che non venga utilizzata un'arma adeguata, come ad esempio usare un'arma a due Mani contro creature grandi.



*Due Guardie Reali si affrontano durante la Guerra delle Sorelle*

## Azioni Speciali:

Durante i combattimenti possono capitare situazioni in cui i personaggi possono ottenere un vantaggio inaspettato in grado di risollevarne le sorti del combattimento. Durante i round di combattimento, quando un Giocatore ottiene un risultato superiore di ben 10 o più punti contro una prova contrapposta il Master può concedere particolari azioni a seconda della situazione, scegliendone uno tra quelli disponibili. Le Azioni Speciali per gli attacchi vengono generate solo da normali attacchi non influenzati da talenti o capacità particolari d'attacco, ne vengono generate tramite particolari azioni derivate da Talent, come ad esempio i Contrattacchi, Attacchi Ellittici o Ampi Fendenti. Inoltre, durante eventuali prove di Caratteristica tipo Forza, Destrezza eccetera, se si supera il risultato dell'avversario di 10 o più il Master può decidere di garantire eventuali vantaggi a seconda della situazione. Questa regola può essere applicata anche in contesti fuori dal combattimento.

### Se il Risultato del Tiro per Colpire in Corpo a Corpo è maggiore di 10 contro il Tiro Parata/Schivata

- Può Buttare a Terra con successo un avversario, infliggendogli danno dimezzato, o ottenere un +4 cumulativo alla prossima prova per Buttare a Terra contro lo stesso avversario.
- Massimizzare il Danno dell'Arma (ma non può ottenere un Colpo Critico)
- Ottenere automaticamente un Colpo Critico.
- Ottenere immediatamente un +1 al proprio Grado di Morale (Fino a Determinato)
- Ottenere un Attacco Extra contro una creatura a portata subendo un -2 al TpC. Se possiede il talento Attacco Extra o combatte con due Armi, egli ottiene un +2 all'attacco secondario o garantito dall'arma extra. Questa opzione si applica solo al primo attacco, non ad eventuali attacchi secondari.

### Se il Risultato del Tiro per Colpire con Armi da Tiro/Lancio è maggiore di 10 contro il Tiro Parata/Schivata

- Considera inferiore del 15% la Copertura dell'avversario (Minimo 0%).
- Massimizzare il Danno dell'Arma (ma non può ottenere un Colpo Critico)
- Ottenere automaticamente un Colpo Critico.
- Ottenere immediatamente un +1 al proprio Grado di Morale (Fino a Determinato)
- Considera inferiore di 1 la RD o RDN dell'avversario, cumulabile con altre capacità simili derivate dall'arma.

### Se il Risultato del Tiro Parata è maggiore di 10 contro il Tiro per Colpire

- Ottenere un Contrattacco gratuito subendo un -2 al TpC. Se possiede il Talento, il malus non si applica.
- Aumentare di uno la propria Posizione nell'Ordine di iniziativa
- Disarmare con successo l'Avversario, se questi impugna un'arma ad una mano o con la regola Leggera e/o Piccolo.
- Spingere indietro l'avversario se di taglia simile o inferiore, di 1,5 mt.
- Ottenere immediatamente un +1 al proprio Grado di Morale (Fino a Determinato)

### Se il Risultato del Tiro per Schivare è maggiore di 10 contro il Tiro per Colpire

- Ottenere immediatamente un Contrattacco con un'arma Piccola e/o Leggera (anche senza talento).
- Muoversi gratuitamente di 1,5 mt in uno spazio libero adiacente, anche nell'area di minaccia altrui, senza subire attacchi d'opportunità
- Ottenere un +3 al prossimo Tiro per Colpire che effettua contro l'avversario con cui ha ottenuto questo vantaggio, se si utilizza un'arma Leggera e/o Piccola.
- Ottenere immediatamente un +1 al proprio Grado di Morale (Fino a Determinato)

### Se il Risultato della Prova contrapposta di Forza di Volontà o Mana, durante un incantesimo, è maggiore di 10

- Recuperare immediatamente 1d3+3 Punti Magia
- Sottrarre 1d3 Punti Magia all'avversario e sommarli ai propri. I Punti Magia in eccesso vengono invece perduti
- Ridurre di 2 il Costo di Lancio del prossimo Incantesimo

# CAPITOLO 6 - MAGIA



## Unicorni ed altre Razze:

Come specificato in precedenza, le razze che nascono con la capacità di lanciare incantesimi sono gli Alicorni ed Unicorni. Essi non sono gli unici a poter maneggiare la Magia Arcana, anche se per loro è una cosa che viene naturale come respirare o dormire: i misteriosi Sabiti, che abitano le roventi terre desertiche del Profondo Sud, sembrano esser in grado di imparare a lanciare incantesimi Arcani senza sforzo alcuno.

Limitazioni della magia Arcana a parte, quasi tutte le razze hanno accesso alla Magia Naturale ed alla Stregoneria, anche se vengono considerate magie inferiori da molti maghi unicorni in quanto spesso sfruttano energie grezze e imprecise.

## Talenti Necessari:

Per poter lanciare un qualunque incantesimo (salvo diversamente specificato), è obbligatorio acquistare i rispettivi Talenti, come ad esempio *Magia Arcana* o *Stregoneria*. Nota che le Carriere non Arcane che acquistano la capacità di lanciare incantesimi, devono seguire la tabella Arcana per gli incantesimi necessari per salire di grado.

## Punti Magia:

Per determinare i Punti Magia di un personaggio si usa il suo valore di Mana più il bonus di Forza di Volontà ed eventuali altri Bonus garantiti dalla Carriera, dai Talenti eccetera.

## Costo di Lancio:

Ogni Incantesimo ha un costo di lancio minimo, che l'incantatore deve pagare con i Punti Magia necessari. In caso non ne possieda a sufficienza, l'incantesimo fallisce automaticamente.

## Lanciare un Incantesimo:

Per lanciare un incantesimo bisogna avere entrambe le mani libere e talvolta poter parlare liberamente.

Spesso è necessario compiere determinati gesti, quindi un incantatore immobilizzato o impossibilitato a muovere le braccia non può lanciare il proprio incantesimo (salvo diversamente specificato). L'incantatore deve poter vedere il bersaglio nel caso l'incantesimo richieda un Tiro per Colpire, o avere una Linea di Vista sul punto in cui intende lanciarlo. Per lanciare incantesimi su alleati, in genere l'incantatore deve toccarli o esser entro 3 metri da loro se l'incantesimo è ad area.

Utilizzare Bacchette, Bastoni del Mago o Focus Arcani in una o ambo le mani permette comunque di lanciare Incantesimi come se entrambe fossero libere.

## Grado degli Incantesimi:

Gli incantesimi si differenziano tra di loro per la loro difficoltà e, in genere, per livello di studio.

Come per le Carriere, vi sono cinque gradi di studio degli incantesimi, ma anche qui sono più indicativi che restrittivi, tranne quelli di Grado Epico. In genere nulla vieta ad un Mago Neofita di lanciare un incantesimo di Grado Competente, tuttavia vi è un'alta possibilità che l'incantesimo fallisca o peggio, sfugga al suo controllo, rischiando di danneggiare sé stesso e le persone nei paraggi.

Lanciare un Incantesimo di grado superiore richiede sempre una prova di Concentrazione Difficile e pagare una volta e mezzo del costo in Punti Magia. Lanciare un incantesimo di due gradi superiore al proprio o uno Epico senza le giuste conoscenze, fallirà automaticamente generando una Perdita di Controllo con un +10 sul tiro della Tabella relativa. Lanciare un incantesimo di grado superiore richiede sempre Tre Azioni. Se l'incantatore viene disturbato, gli viene impedito di terminare prima del suo prossimo turno o sbaglia la Prova di Concentrazione di 10 punti o più vi è una probabilità del 55% di ottenere un Fallimento d'Incantesimo.

## Descrittore d'Incantesimo:

I Descrittori d'Incantesimo sono sempre elencati tra parentesi quadre. Essi sono necessari per descrivere la natura dell'incantesimo stesso, inoltre alcuni Talenti, Capacità ed Incantesimi possono avere effetto solo su incantesimi con determinati descrittori (ad esempio il Talento Criomanzia influisce solo gli incantesimi con descrittore [Freddo]).

## Potenziare un Incantesimo:

Alcuni incantesimi presentano un potenziamento che permette di ottenere risultati migliori, tuttavia tale potenziamento non è disponibile da subito. Per prima cosa l'incantesimo deve esser stato almeno utilizzato più di una volta durante una o più sessioni a discrezione del Master, inoltre il personaggio deve esser dello stesso grado del potenziamento. Infine per potenziare un incantesimo il personaggio deve spendere 5 Punti Personaggio Liberi, come se potenziasse un Talento. Se l'incantesimo presenta più potenziamenti, ognuno di essi necessita del pagamento separato dei 5 Punti personaggio Liberi. Gli incantesimi da Neofita vengono potenziati gratuitamente.

Quando il giocatore desidera utilizzare la versione potenziata dell'incantesimo deve dichiararlo prima di pagare il costo dell'incantesimo, in quanto spesso gli incantesimi potenziati richiedono un costo maggiore.

L'incantesimo potenziato viene dunque considerato come se fosse del Grado del Potenziamento, venendo dunque influenzato da magie, talenti e capacità che influenzano gli incantesimi di quel grado, come ad esempio il talento *Affinità con la Magia*.

## Sostenere un Incantesimo:

Alcuni incantesimi possono esser mantenuti in modo che siano attivi durante il tempo. Vi sono due categorie di Incantesimi a Mantenimento: a Consumo Continuo o a Consumo Stabile. La prima categoria richiede di pagare un certo numero di Punti Magia aggiuntivi nel tempo, assottigliando sempre più la riserva magica del personaggio. Il secondo gruppo invece consuma in modo stabile un determinato numero di Punti Magia che non possono più esser recuperati fintanto che l'incantesimo è attivo. Ovviamente mantenere un incantesimo a lungo andare può risultare molto estenuante per il fisico, quindi il personaggio dovrà effettuare una prova di Costituzione o Forza di Volontà per mantenerlo dopo un'ora, che diventa difficile dalla seconda ora in poi fino a che non fallisce la prova. Un Incantatore che fallisce la prova diventa immediatamente Affaticato. Si possono mantenere attivi solo due Incantesimi a Consumo Stabile.

Subire invece degli attacchi durante il lancio o mantenimento di un incantesimo, rischia di spezzare la concentrazione dell'incantatore. Se un incantatore subisce un attacco mentre lancia o mantiene un incantesimo, egli deve immediatamente effettuare una prova a Difficoltà Media di Concentrazione o l'incantesimo viene interrotto immediatamente ed i Punti Magia van perduti. Se l'incantatore subisce un secondo attacco, ma è riuscito a mantenere con successo l'incantesimo dopo il primo, egli deve superare una prova a Difficoltà Difficile di Concentrazione o l'incantesimo verrà interrotto. Un eventuale terzo attacco interromperà automaticamente l'incantesimo. Ottenere un risultato di 95+ sulla prova di concentrazione causerà un Fallimento d'Incantesimo con un +10 sul tiro della Tabella per il fallimento degli Incantesimi.

## Fallimento d'Incantesimo:

Nel caso un personaggio perda la concentrazione sull'incantesimo che stava tentando di lanciare possono succedere varie cose più o meno spiacevoli. L'incantatore dunque tira un d100 e consulta la tabella sottostante.

Alcuni incantesimi o situazioni possono aggiungere o sottrarre dei valori al risultato del tiro di dado.

D100	Risultato
01 - 15	L'incantesimo Fallisce ed il personaggio perde la metà dei suoi Punti Magia rimanenti. Non potrà lanciare Incantesimi o recuperare Punti Magia per le successive 1d3+1 ore.
16 - 30	L'incantesimo Fallisce ed il personaggio perde la metà dei suoi Punti Magia rimanenti
31 - 69	L'incantesimo fallisce e l'incantatore perde 1d3 Punti Magia
70 - 89	Vi è una probabilità del 30% di ottenere una Perdita di Controllo. Se ciò non accade, l'incantesimo Fallisce senza ulteriori problemi
90+	Tira sulla Tabella della Perdita di Controllo

A prescindere dal risultato, l'Incantatore non può lanciare incantesimi per i prossimi 1d3 round salvo diversamente specificato.

## Perdita di Controllo degli Incantesimi:

La storia della magia è piena di incauti apprendisti o Maghi troppo sicuri delle proprie capacità, che ottennero sono un maldestro risultato dannoso per sé stessi o per coloro che li circondano. Qui di seguito viene mostrata una tabella da consultare in caso un Incantesimo ottenga una Perdita di Controllo.

Fortunatamente, per Incantesimi di grado Competente o Neofita, si devono ignorare gli effetti ottenuti con 91 o più, considerandoli come se avesse ottenuto un risultato tra 71 e 90.

Gli incantesimi da Esperto ed Epici, invece, aggiungono sempre un 10 al risultato.

D100	Risultato
01 - 10	L'incantesimo Fallisce ed il personaggio perde la metà dei suoi Punti Magia rimanenti. Non potrà lanciare Incantesimi o recuperare Punti Magia per le successive 1d3+1 ore.
11 - 30	L'incantesimo si ritorce contro l'incantatore, infliggendogli 1d6+4 danni Arcani. Egli perde inoltre 1d6+5 Punti Magia e subisce 1 danno temporaneo ai suoi valori di Astuzia, Saggezza e Mana per 1 ora.
31 - 45	L'incantesimo fallisce. L'incantatore perde 1d10+5 Punti Magia e riduce temporaneamente di 1d3 il proprio valore di Astuzia, Saggezza e Mana, per 1d3 ore.
46 - 55	L'incantesimo riesce ma infligge Danno Minimo e l'incantatore perde 2d10+5 Punti Magia. L'incantatore può lanciare incantesimi per 1d6+4 Minuti.
56 - 75	L'incantesimo riesce tuttavia genera gli effetti opposti: eventuali Bonus diventano Malus, i Danni diventano Danni non Letali e gli effetti di movimento sono diretti nella direzione opposta (non può comunque finire dentro oggetti solidi, ma sarà considerato come se ci avesse sbattuto contro). L'incantatore perde 1d6 Punti Magia. Se l'effetto opposto non è ottenibile, l'incantesimo semplicemente fa perdere 2d6+3 Punti Magia all'incantatore.
76 - 95	L'incantesimo si ritorce contro chiunque entro un raggio di 6 metri dall'incantatore, infliggendo 1d6+1 Danni Arcani e imponendo uno Shock Test (Magia) o restare Disorientati per 1d3 Round. I danni possono essere evitati effettuando con successo un tiro di Schivare contro il Valore di Attacco dell'effetto che è pari a 17. L'incantatore perde 1d10+3 Punti Magia.
96+	L'incantesimo riesce alla Massima Potenza, tuttavia l'incantatore perde il controllo e genera un esplosione che infligge 1d6+2 Danni Arcani +1d6 per Grado dell'incantesimo a partire da quello Avanzato entro 1d6+3 metri, incantatore compreso. È possibile dimezzare i danni effettuando una Schivata contro un Valore di Attacco pari a 18, ma solo coloro che sono consci dell'effetto possono effettuarla. L'incantatore è considerato fallirla automaticamente e perde tutti i propri Punti Magia e non potrà recuperarne per i prossimi 1d6+1 giorni. In alternativa, a discrezione della crudeltà del Master, è possibile ottenere un effetto simile a quelli sopra elencati, ma accentuato.



## Lanciare Incantesimi indossando Armature:

Alcuni maghi o stregoni particolarmente bellicosi talvolta indossano delle armature per una maggiore protezione in battaglia, tuttavia esse rendono più complesso il lancio degli incantesimi in quanto il peso dell'armatura influisce sulla fatica a cui deve sottostare il fisico dell'incantatore quando lancia un incantesimo. Per tale motivo indossare Armature aumenta notevolmente il costo di lancio, per rappresentare la fatica aggiuntiva cui un incantatore deve sottoporsi se indossa un'armatura. Gli incantesimi da Neofita non richiedono alcun costo aggiuntivo, a prescindere dall'armatura indossata, mentre indossare armature in cui non si è competenti raddoppia il costo extra di lancio di un incantesimo.

Armatura	Punti Magia Aggiuntivi
Corpetto in Cuoio	0
Pettorale in Metallo	5
Armatura Leggera	10
Armatura Leggera Minimale	0
Armatura Media	15, +10 al tiro sulla tabella di Fallimento d'Incantesimo
Armatura Media Minimale	5
Armatura Pesante	20, +20 al tiro sulla tabella di Fallimento d'Incantesimo
Armatura Pesante Minimale	10

## I Maghi Combattenti:

Coloro che acquistano il Talento Mago Combattente hanno un diverso approccio all'apprendimento degli Incantesimi. Innanzitutto, il talento richiede che l'aspirante abbia una naturale propensione alla magia, quindi solitamente gli unicorni sono i più favoriti, tuttavia vi sono anche altri esponenti delle razze principali che possono diventarlo. Coloro che acquistano tale talento devono inizialmente scegliere il tipo di Magia da cui attingere alla loro scelta di incantesimi, in base all'accesso razziale, quindi se gli Unicorni hanno accesso a tutte le tipologie di magie, le altre razze potrebbero solo aver accesso alla Magia Naturale o Stregoneria. Successivamente, essi ottengono Tre incantesimi di grado neofita e un singolo incantesimo di Grado Competente, e non ne possono apprendere altri. Una volta che sono saliti di grado Carriera, ne possono apprendere uno nuovo del Grado Carriera Relativo, come qualunque altro incantatore. Gli incantesimi scelti vengono normalmente lanciati e contrastati seguendo le regole per gli incantesimi (come ad esempio Indossare Armature), e possono essere Potenziati a patto che l'incantatore soddisfi i requisiti richiesti. Il talento, tuttavia, non permette di apprendere Incantesimi Epici ma è possibile partecipare al lancio collettivo di un Incantesimo Epico se si soddisfano i requisiti. I Personaggi di grado Esperto o con una Carriera Elite, possono apprendere un Singolo incantesimo Extra di Magia Oscura o Magia Runica, ma sempre di pari grado o inferiore, tramite talento apposito.





## Recuperare Punti Magia:

I Punti Magia in genere si ripristinano nel tempo ad una velocità di due ogni ora sempre che il personaggio non compia sforzi eccessivi. In situazioni di stress continuo, invece, ne vien recuperato solo uno: la scelta più consigliata è l'assoluto riposo. Dormire per almeno otto ore ripristina almeno tre quarti del totale, mentre fermarsi a meditare in un luogo tranquillo, permette di ripristinarli al ritmo di quattro ogni mezz'ora di meditazione. Coloro che sfruttano la Magia Naturale devono restare in contatto con la nuda terra per poter velocizzare il processo. La meditazione deve sempre avvenire in luoghi di folta vegetazione o in ampi spazi all'aperto. Riposare in ambienti artificiali ripristina solo la metà dei punti magia ed il ripristino passivo aumenta a 2 punti ogni due ore.

## Percezione delle Magie e dell'Arcano:

Nonostante la magia sia presente in ogni dove, per le persone normali non è sempre visibile. La trama arcana ricopre ogni cosa, tuttavia sono solo poche creature a poterla percepire. Fortunatamente esistono incantesimi di percezione che permettono a maghi ed incantatori di poter osservare la trama con maggior chiarezza e di poter inoltre identificare eventuali effetti e magie attive o tracce di magia residua. L'Incantesimo *Individuare l'Arcano* è uno dei primi incantesimi insegnati nelle scuole di magia, in quanto il suo utilizzo è fondamentale per ogni mago che si rispetti. Con esso, ogni incantatore può avere una maggior percezione della trama e comprendere eventuali effetti e magie attive o residue.

Un incantatore che individua l'arcano può riconoscere effetti di incantesimi concentrandosi sulla zona o su un soggetto specifico, che sia esso un oggetto o una creatura. L'incantesimo richiede del tempo in quanto la vista dell'incantatore deve adattarsi alla trama arcana ed entrarne in sintonia.

L'individuazione dell'Arcano ha tre fasi:

La prima fase, richiede di superare una prova Media o Difficile di concentrazione in base a cosa si deve analizzare. In questo modo l'incantatore può percepire la trama arcana presente su oggetti o incantesimi attivi o residui magici recenti, ma non sempre la locazione di tale aura è precisa, a meno che non sia molto forte o evidente.

La seconda fase permette di individuare con maggior precisione l'ubicazione della fonte dell'energia magica, superando un'altra prova di Concentrazione con difficoltà a discrezione del Master.

La terza ed ultima fase, permette di iniziare ad analizzare la fonte in sé e permette all'incantatore di iniziare a fare ipotesi o a tentare di identificare il tipo di energia, incantesimo o effetto magico. Una volta superata la terza prova di Concentrazione, il master comunica eventuali informazioni all'incantatore che esso percepisce. Se egli volesse approfondire o avesse difficoltà, può effettuare delle prove di Conoscenze (Arcane) o simili, in base alla situazione.

Ad esempio, per identificare un oggetto magico o incantato, l'incantatore dovrebbe superare delle prove di Conoscenze (Arcane) per identificare il tipo di incantamento presente ed eventuali effetti magici o perlomeno farsi un'idea generica.

Più è complesso l'oggetto e più tempo sarà necessario per poterlo esaminare.

Talvolta la percezione dell'arcano comporta dei rischi, in quanto energie magiche troppo forti o impazzite potrebbero stordire o accecare temporaneamente l'incantatore, soprattutto i meno esperti. Anche tentare di analizzare eventuali Anomalie Arcane o effetti instabili senza le relative precauzioni potrebbe comportare gravi rischi.

Un incantatore che tenta di Individuare l'arcano in zone con un'eccessiva saturazione di magia o nei pressi di un'Anomalia Arcana, deve superare uno Shock Test (Magia) o restare disorientato per 1d3+2 round. Se fallisce ottenendo un risultato di 95+, resta accecato per 1 munto e disorientato per 1d6+2 round.

È possibile prendere delle precauzioni per evitare tali effetti o ridurli ad un semplice mal di testa.



## Ottenere Incantesimi:

Durante la Creazione di un Personaggio, se viene acquistato un talento necessario a lanciare Incantesimi come ad esempio Magia Arcana o Stregoneria, il Personaggio creato può scegliere quattro incantesimi da Neofita e tre di grado Competente presenti nella lista relativa. Per apprendere nuovi incantesimi è necessario un periodo di studio pari a 5 ore per grado d'incantesimo (tranne quelli da neofita che richiedono solo 3 ore), in genere attraverso testi antichi, libri degli incantesimi di altri maghi o pergamene con la trascrizione completa dell'incantesimo. Successivamente bisogna spendere un numero di Punti Personaggio pari a 10 per Grado d'Incantesimo (tranne quelli da Neofita che costano solo 5) per indicare l'apprendimento. Benché sembri strano, spesso anche gli incantesimi Naturali vengono trascritti su libri o pergamene. Ogni incantesimo occupa un numero di pagine pari ad una per grado d'incantesimo.

*Esempio:*

*Un incantesimo di grado Neofita occupa solo una pagina su un libro d'incantesimi, mentre uno di grado Avanzato ne occupa tre.*

Se invece, l'incantatore decide di spendere il doppio del tempo necessario allo studio e possiede un tomo adatto, il costo in Punti Personaggio dell'Incantesimo è dimezzato o perlomeno ridotto a discrezione del master di almeno 5 o 10 Punti. Non è possibile dimezzare il costo di un incantesimo appreso da una pergamena.

## Contrastare un Incantesimo:

Lo scopo di Contrastare un Incantesimo è mirato ad impedire ad un incantatore avversario di lanciare con successo un incantesimo, oppure di dissolverne uno attivo.

Per poter contrastare un incantesimo al momento del lancio, un incantatore deve avere disponibili lo stesso numero di azioni necessarie al lancio dell'incantesimo, come ad esempio avere due azioni disponibili per contrastare un incantesimo che ne richiede altrettante e soprattutto poter vedere l'incantatore avversario che intende contrastare ed essere entro 12 metri da esso. Un giocatore deve dunque dichiarare al Master che intende contrastare gli incantesimi dell'incantatore avversario. Quando l'incantatore avversario lancerà un incantesimo, il giocatore deve superare una prova di Conoscenze (Arcane) per identificare rapidamente l'incantesimo, con un'azione gratuita. Se ha successo, identifica correttamente l'incantesimo e può tentare di contrastarlo. Identificare un incantesimo lanciato da un incantatore di Grado Maggiore al proprio infligge un Malus di -5%, mentre identificarne uno lanciato da uno di Grado Inferiore garantisce un +5%.

Una volta identificato, l'incantatore deve spendere il costo effettivo dell'incantesimo non ridotto da eventuali talenti, a cui deve sommare eventuali extra se l'incantesimo in questione ne prevede.

*Esempio:*

*Un incantatore tenta di contrastare un incantesimo che costa 10 Punti Magia, che ha ottenuto un potenziamenti di altri 5 punti. In totale dovrà spendere ben 15 Punti Magia a prescindere da quanti ne abbia spesi l'avversario.*

Se si conosce lo stesso incantesimo che si tenta di contrastare o se ne utilizzi uno che lo contrasta specificatamente, si può utilizzarne il costo ridotto da eventuali talenti e capacità.

Infine è necessario effettuare la prova effettiva per Contrastare l'incantesimo, ovvero una prova di Mana Contrapposta a cui si possono sommare eventuali bonus e malus indicati nella relativa tabella. In caso di successo, l'incantesimo viene contrastato e non avrà alcun effetto, terminando immediatamente.

Alcuni incantesimi che permangono nel tempo, come ad esempio l'incantesimo Oscurità, possono essere contrastati allo stesso modo anche se necessitano di incantesimi specifici per fare ciò. Non è possibile contrastare gli incantesimi con descrittore [Muro], [Evocazione] e [Rianimazione] una volta che l'incantesimo è stato lanciato con successo. Gli incantesimi con descrittore [Scudo] e/o [Barriera] possono essere contrastati solo dallo stesso incantesimo, salvo diversamente specificato. Se una creatura è influenzata da più di un incantesimo, è necessaria una prova Difficile di Conoscenze (Arcane), in caso di successo, l'incantatore può scegliere quale incantesimo tentare di contrastare, ed in caso contrario potrà contrastare solo quello di grado inferiore oppure sceglierà il master quale incantesimo verrà contrastato.

### Modificatori alle Prove di Contrastare

<b>Contrastare un Incantesimo con Descrittore Opposto</b>	+2
<b>L'Incantesimo usato per contrastare è di Grado Maggiore</b>	+2
<b>L'incantatore è affetto da un'Alterazione di Stato</b>	-3
<b>L'incantatore è di Grado Maggiore rispetto all'avversario</b>	+2
<b>L'incantatore ha meno della Metà dei suoi Punti Magia Totali</b>	-2
<b>L'incantatore non conosce lo stesso incantesimo</b>	-5

### Descrittori Opposti

<b>Acido</b>	Sonico
<b>Acqua</b>	Fuoco/Sonico
<b>Aria</b>	Sonico/Terra
<b>Caos</b>	Ordine/Runico
<b>Elettrico</b>	Sonico/Terra
<b>Freddo</b>	Fuoco/Sonico
<b>Fuoco</b>	Acqua/Freddo/Sonico
<b>Incubo</b>	Onirico
<b>Luce</b>	Oscuro
<b>Onirico</b>	Incubo/Ordine/Runico
<b>Ordine</b>	Caos/Onirico
<b>Oscuro</b>	Luce
<b>Runico</b>	Caos/Onirico
<b>Sonico</b>	Acido/Acqua/Aria/Elettrico/Fuoco/Terra
<b>Terra</b>	Aria/Elettrico/Sonico

## Scontro di Magia:

In alcuni casi può accadere per un motivo o per un altro che due incantatori decidano di iniziare uno Scontro di Magia. Più comunemente chiamato "Duello Arcano", lo Scontro di Magia si basa sul tentativo di sbaragliare il proprio avversario sfruttando l'energia arcana pura senza dover ricorrere agli incantesimi. Spesso questo viene utilizzato più come dimostrazione della propria superiorità e potenza arcana ma se lo scontro si protrae troppo a lungo rischia di sfuggire al controllo degli incantatori e causare disastri. Un incantatore di Grado Avanzato o superiore può iniziare uno Scontro di Magia dopo essersi concentrato per un round intero e spendendo 15 Punti Magia. Ovviamente deve mirare ad un altro Incantatore tra i 9 ed i 30 metri per generare un contatto, altrimenti la fuoriuscita improvvisa di energia arcana causerà un contraccolpo che gli infliggerà 2d6 danni non letali e non gli permetterà di lanciare incantesimi per 1d6+2 round. Lo scopo dello scontro è appunto quello di causare un contraccolpo all'avversario, in modo da renderlo inabile per un certo periodo, ma incanalando un maggior potere si rischia invece di ferirlo gravemente o di ucciderlo. Per rappresentare lo scontro entrambi gli incantatori devono effettuare prove contrapposte di Lotta (Magia) ad ogni round, con una probabilità base del 10% di ottenere un contraccolpo da ambo le parti, il quale infliggerà la metà dei danni distribuiti in modo equo arrotondando per eccesso. Partendo dalla metà della distanza tra i due incantatori, si genera un Sovraccarico, alimentato dal flusso arcano emesso da coloro che sono coinvolti. Nel caso che un Sovraccarico entri in contatto con uno dei due incantatori, causerà un Contraccolpo che infligge 1d6 danni non letali ed impone uno Shock Test (Magia) che se fallito impone le seguenti condizioni: Stordisce per 1d3 round, impedisce di lanciare incantesimi per 1d3+1 round e prosciuga 2d6+2 Punti Magia. In caso di Successo, Prosciugherà solo 1d6+1 Punti Magia e impedirà di Lanciare incantesimi per solamente 1 round. Ogni successo permette di "spostare" il Sovraccarico di 1,5 metri in avanti, ma per ogni 5 Punti di distacco, la distanza aumenta di altri 1,5 ed aumenta di 1 i danni inflitti dal contraccolpo. Un pareggio di valori ferma temporaneamente l'avanzamento del sovraccarico, tuttavia l'accumularsi di tensione non fa altro che potenziare l'effetto di contraccolpo, aumentando di 2 i danni inflitti. Ovviamente ogni incantatore può spendere 10 Punti Magia aggiuntivi per ottenere un +1 alla Prova di Lotta (Magia), ma ciò aumenterà di 2 i danni inflitti dal Contraccolpo. Inoltre per ogni potenziamento, l'incantatore aumenta del 5% la possibilità che entrambe le parti subiscano il Contraccolpo.

### *Esempio:*

*Due unicorni situati a 12 metri di distanza iniziano uno Scontro di Magia. Il sovraccarico viene generato a 7,5 metri di distanza dai due e per ogni successo, esso si sposterà di 1,5 metri in favore del vincitore. Nel primo round l'unicorno A ottiene un 18 mentre l'Unicorno B ottiene un 22. In questo modo il sovraccarico si sposta di 1,5 mt verso l'unicorno A.*

*Nel secondo Round invece, l'unicorno A ottiene un 20, mentre l'unicorno B soltanto un 10. In questo caso, il sovraccarico oltre a spostarsi di ben 3 metri verso l'Unicorno B, causerà ben 1d6+2 danni non letali.*

Uno Scontro Arcano tende a generare un certo calore, quindi coloro che usano le mani per indirizzarlo, subiranno 1d3 danni diretti da fuoco per round, dopo 1d6+2 round da quando lo scontro è cominciato. Utilizzare Bastoni o Bacchette aumenta il tempo a 2d6+4 round ed i danni verranno inferti a tali oggetti. Interrompere prematuramente lo scontro a causa del dolore o per la distruzione degli oggetti, farà subire il Contraccolpo a colui che cede.

La versione più innocua e spesso utilizzata durante le fiere, invece, costa solamente 8 Punti Magia e colui che perde viene semplicemente spinto a terra subendo 1d3+1 Danni Diretti non letali e perdendo 1d6+1 Punti Magia (minimo 1).

## Taumaturgia:

La Taumaturgia è un raro dono che talvolta viene concesso sin dalla nascita. Nonostante nessuno sappia ancora trovare una spiegazione, coloro che vengono chiamati Taumaturghi in genere sono capaci di poter lenire i mali altrui tramite il contatto fisico e la magia, cosa ritenuta spesso impossibile o degna di un miracolo.

Coloro che possiedono la Capacità della Taumaturgia possono curare 1 Punto Ferita per ogni 10 Punti Magia che essi spendono e mantenendo il contatto tramite le mani sulla zona da trattare, anche se talvolta essa richiede il contatto tramite il sangue o le lacrime del taumaturgo.

Un Taumaturgo può Curare spendendo i suoi Punti Magia fino a quando non raggiunge il suo massimale e/o diventa Esausto (o Affaticato se Neofita). In base al grado della Propria Carriera il Taumaturgo può curare un determinato numero di Punti Ferita o altre affezioni. Il massimale di Punti Ferita curabili è lo stesso che lo renderebbe Esausto. Nota che un Taumaturgo può riposarsi per riprendersi dagli effetti del cambiamento di stato, tuttavia egli è sempre limitato al suo limite giornaliero. Ogni volta che il Taumaturgo raggiunge il suo limite giornaliero, riduce temporaneamente di 1 la sua Costituzione e di 2 i suoi Punti Ferita. Il Taumaturgo recupera un punto di Costituzione ogni 3 giorni, mentre i Punti Ferita ne recupera 1 ogni giorno che passa.

Una volta raggiunto il proprio massimale egli deve trascorrere almeno otto ore a riposo, spesso dormendo.

Il sangue dei Taumaturghi non causa mai problemi a coloro che lo ricevono in quanto sono Donatori Universali, mentre quello altrui potrebbe farli ammalare ed indebolire.

	Normale	Stanco	Affaticato	Esausto
Neofita	Fino a 3 PF	-	4 - 5 PF	-
Competente	Fino a 5 PF	6 - 8 PF	9 - 11 PF	12 - 14 PF
Avanzato	Fino a 9 PF	10 - 13 PF	14 - 17 PF	18 - 20 PF
Esperto	Fino a 12 PF	13 - 16 PF	17 - 20 PF	21 - 24 PF

Un Taumaturgo può anche curare altri mali oltre le Ferite, tuttavia egli deve conoscere esattamente la natura del malanno e sapere come curarla. Nota che i Punti Ferita ripristinati in tale modo contano al fine di determinare il limite di Punti Ferita che può Curare un Taumaturgo.

	PM Spesi	Gradi necessari	Effetti Secondari
Avvelenamento	10	15 in Conoscenze (Erboristeria) o (Mostri)	Riduce il Grado di Tossicità di 1d3
Frattura Semplice	10	10 in Conoscenze (Anatomia) e Medicare	Cura 2 PF
Frattura Complessa	25	20 in Conoscenze (Anatomia) e Medicare	Riduce il dolore per 1d3 ore Conta come 5 PF Curati
Sanguinamento	5	5 in Primo Soccorso	Cura 1 PF
Scottatura	8	5 in Primo Soccorso	Riduce il dolore per 1 Ora Cura 1 PF

## Bacchette Arcane:

Comunemente conosciute come Bacchette Magiche o Scettri, le Bacchette in genere aiutano il mago a mantenere un maggior controllo sugli incantesimi o ne migliorano la mira. Le Bacchette spesso contengono dei piccoli Cristalli Arcani in cui scorre il potere che viene poi rilasciato per lanciare l'incantesimo o lo canalizzano per un maggior controllo.

Un incantatore può utilizzare una singola bacchetta, in quanto usarne due contemporaneamente creerebbe un conflitto d'energia. Stesso discorso si applica per i Bastoni da Mago. Nel caso un personaggio impugnasse entrambi gli oggetti, quello minore semplicemente diverrà inerte perdendo eventuali Punti Magia immagazzinati o peggio, potrebbe generare un scarica di energia arcana che danneggerebbe l'incantatore. A fini del conteggio dei Cristalli Arcani, la Bacchetta conta come uno o più Cristalli che il personaggio può utilizzare. Nota che le bacchette non sono facilmente reperibili ed il costo può aumentare notevolmente. Spesso l'Arcanium è il luogo ideale per cercare di acquistarne una, anche se si deve esser degni.

## Cristalli Arcani:

I Cristalli Arcani sono uno strumento molto utile a coloro che sfruttano la magia in modo attivo. Essi contengono un certo numero di Punti Magia che possono essere assorbiti in modo da poter ripristinare quelli consumati precedentemente, ad esempio per il lancio di incantesimi. Coloro che possiedono un Talento per lanciare un qualunque tipo d'incantesimi possono usufruire senza alcun problema di tali cristalli, tuttavia qualunque altro personaggio che desideri sfruttarli deve effettuare una prova difficile di Forza di Volontà (gli Unicorni non allenati ricevono comunque un +10% alla prova, essendo più legati alla magia rispetto alle altre razze).

Per ricaricare un Cristallo Arcano è necessario spendere un numero qualsiasi di Punti Magia (i quali confluiranno nel cristallo) più 2 (come costo addizionale del procedimento) fino a raggiungere la capienza massima (i due punti consumati per avviare il flusso di magia dall'incantatore al cristallo non vengono conteggiati a tal fine)

*Esempio:*

*Un personaggio che desideri ricaricare un Cristallo Arcano Inferiore (che contiene al massimo 10 punti), dovrà spendere 12 Punti Magia.*

Inoltre i Cristalli Arcani assorbono la magia dell'ambiente circostante rigenerando un Punto Magia ogni due ore, mentre quelli puri ne rigenerano due. I Cristalli Minori non vengono rigenerati in questo modo.

Una volta ricaricato il Cristallo manterrà a tempo indefinito la sua carica, a meno che non venga frantumato o scaricato.

Ogni personaggio può trasportare un massimo di tre Cristalli Arcani. I Cristalli Puri contano come due Cristalli. In caso il limite venga superato, ogni eventuale Cristallo esaurirà automaticamente la propria riserva di Punti Magia in modo innocuo, partendo sempre dal cristallo di grado maggiore, fino a che non resteranno solo tre Cristalli Arcani attivi.

La dimensione di un Cristallo varia in genere in base alla purezza, partendo da un semplice Cristallo Arcano minore di circa sei centimetri, ai Cristalli Puri che arrivano a pesare ben 5 chili e sono piuttosto ingombranti.

## Focus:

I Focus sono degli oggetti incantati che permettono di dissipare una parte delle energie magiche in eccesso per ridurre la probabilità di ottenere un Fallimento d'Incantesimo. In base al tipo di Focus posseduto è possibile avere una percentuale minore, tuttavia per poter usufruire di tale vantaggio è necessario impugnare il Focus e restare concentrati.

Un Focus in genere concede una riduzione del 5% della probabilità che avvenga un Fallimento d'Incantesimo ed il costo solitamente si aggira attorno ai 20 Golden Bits, tuttavia esistono Focus più potenti che riducono ulteriormente tale percentuale. Per ogni 5% di riduzione il costo aumenta di 20 GB fino ad una riduzione massima del 25%.

I Focus non hanno una forma specifica e potrebbero essere qualunque cosa, anche se solitamente sono oggetti che presentano delle incisioni arcane molto articolate. Per semplificare, i Focus sono semplici oggetti che non hanno uno scopo specifico anche se è possibile utilizzare un Bastone del Mago come Focus, perdendo però la capacità di ricaricare i Punti Magia dal Cristallo Arcano in esso incastonato.

## Reagenti Arcani:

I Reagenti Arcani sono dei particolari materiali trattati che possono essere utilizzati durante il lancio di un incantesimo per potenziarne gli effetti, anche se il processo li consuma irrimediabilmente.

I reagenti in genere vengono conservati in borse particolari, spesso impermeabili e sterili in modo che possano mantenersi a lungo senza marcire, se organiche. Nonostante un incantatore possa utilizzare molti reagenti per un incantesimo, solo quello considerato maggiore avrà effetto mentre gli altri semplicemente ridurranno di 1 il costo di lancio d'incantesimo a prescindere da quanti ne vengano consumati dal processo.

I reagenti in genere hanno effetto in base al descrittore dell'incantesimo: ad esempio la Ghiandola di uno Scarabeo Incendiario concede un bonus di +1 ai danni inflitti dagli incantesimi con il descrittore [Fuoco]. Se l'incantesimo non infligge danni, ma ha sempre il descrittore influenzato dal reagente, esso ne riduce semplicemente il costo di 1 punto magia, anche se il costo minimo resta sempre 1 Punto Magia.

I Reagenti non han effetto sulle Pergamene Arcane.

**Nota:** I Reagenti sottostanti sono solo degli esempi. Il Master può decidere di creare nuovi reagenti come meglio gli aggrada.

### Esempi di Reagenti:

	Costo	Peso	Reperibilità
<b>Heart Desire Essiccato</b>	60 GB	-	Raro
<b>Ghiandola Incendiaria</b>	5 GB	0,1kg	Non Comune
<b>Ghiandola Venefica</b>	6 GB	0,1 kg	Non Comune
<b>Grasso di Troll</b>	8 GB	0,3 kg	Comune
<b>Polvere di Cristallo Arcano Inferiore</b>	11 GB	0,1 kg	Comune

#### Heart Desire Essiccato:

Questo reagente dimezza il costo dell'incantesimo Scaldacuore. In alternativa riduce di 10 Punti Magia il costo di un incantesimo che non infligge danno.

Non ha effetto su incantesimi con uno dei seguenti descrittori [Incubo], [Magia del Sangue], [Magia Oscura].

#### Ghiandola Incendiaria:

Questo reagente, estratto da creature in grado di Sputare Fuoco, fornisce un bonus di +1 ai Danni inflitti dagli incantesimi con descrittore [Fuoco] per taglia della creatura a cui è stato estratta la ghiandola, a partire da una creatura di Taglia Media.

Ghiandole provenienti da creature più grandi hanno un costo maggiore.

#### Ghiandola Venefica:

Il reagente, solitamente estratto da creature che infliggono danni da Veleno con il loro morso, aumenta di 1 round la durata degli incantesimi con descrittore [Veleno].

Le ghiandole estratte da esemplari più grandi possono invece aumentare di 1d3 i round, aumentandone anche il costo.

#### Grasso di Troll:

Questo reagente aumenta la propagazione dell'incantesimo Unto di 1,5 metri al momento del lancio e ne aumenta la durata di 2 round. In alternativa riduce di 2 Punti Magia gli incantesimi con descrittore [Terra].

Viene venduto in fiale che ne contengono a sufficienza per cinque utilizzi separati.

#### Polvere di Cristallo Arcano Inferiore:

Questa polvere riduce di 5 Punti Magia il costo degli incantesimi che infliggono Danno Arcano oppure riduce di 3 Punti Magia il costo degli incantesimi con descrittore [Arcano].

### Pergamene Incantate:

Le Pergamene Incantate permettono di lanciare un incantesimo nella sua forma base, a meno che non siano state infuse con una versione potenziata dello stesso. Coloro che posseggono la Capacità di Lanciare Incantesimi possono utilizzare le Pergamene Incantate pagandone semplicemente metà del costo indicato in Punti Magia. Per il resto si considera come un normale incantesimo: può quindi generare un Fallimento d'Incantesimo o una Perdita di Controllo e può esser Contrastato. Una volta utilizzata, la pergamena si consuma. Se l'utilizzatore viene interrotto durante il lancio e non supera una prova Media di Concentrazione la pergamena si consuma ugualmente e l'incantesimo viene così sprecato. Coloro che non sono addestrati possono comunque tentare di utilizzare le pergamene spendendo il costo base dell'incantesimo, a patto che posseggano il talento relativo. Essi inoltre devono superare una prova Difficile di Mana altrimenti la pergamena non si attiverà. Fallire questo tiro non comporta il consumo della pergamena, in quanto semplicemente non si è nemmeno riusciti ad attivarla. Attivare una pergamena richiede un'azione, mentre se non si è competenti ne richiede due. Se si ottiene un risultato di 90 o più, la pergamena genera un contraccolpo che infligge 1d3+1 Danni Diretti Arcani non letali al malcapitato. I personaggi ottengono un bonus cumulativo di +10% alla prova per ogni potenziamento di Riserva Arcana che possiedono. Gli unicorni ottengono un +5% extra a tale prova.

I Personaggi di Grado Avanzato ottengono un +10% alle prove di Mana, mentre quelli di Grado Esperto ottengono un +15%



## Sigilli Arcani:

Simili alle Pergamene Arcane, i Sigilli sono particolari pergamene in cui viene infuso un potere arcano limitato per uno scopo specifico. Una volta attivato tale potere viene trasferito al possessore aiutandolo in alcune azioni, come ad esempio aumentando i suoi riflessi in combattimento o garantendogli una presa più salda alle sue armi.

Tale potere concentrato si dissipa in pochi secondi (tranne per i sigilli maggiori). Per rappresentare ciò la durata di un Sigillo Arcano è solamente di un round dalla sua attivazione. Le versioni Maggiori hanno una durata estesa a  $1d3+1$  round (salvo diversamente specificato) mentre le versioni inferiori si scaricano dopo la prima azione a cui garantiscono il loro bonus. Una volta utilizzato, il sigillo si consuma e diventa inerte.

### *Esempio:*

*Un Sigillo d'Attacco concede un +1 al TpC in Corpo a corpo, ergo se la creatura possiede più attacchi, ognuno di essi otterrà tale beneficio. Un Sigillo Inferiore, invece, concederà il suo Bonus solo al primo attacco*

I Sigilli devono essere applicati ad un oggetto equipaggiabile con l'eccezione di Tiare, Amuleti, Collane, Anelli o simili oggetti troppo minuti e richiedono un punteggio di Mana pari o superiore ad 11 per essere attivati. Gli oggetti piccoli (o con la regola speciale Piccolo) possono avere un solo sigillo applicato per volta, allo stesso modo degli oggetti utilizzati a coppia, come i guanti d'arme o due armi, mentre gli oggetti più grandi possono averne due o tre a discrezione del Master.

Le Armature minimali contano come Oggetti Piccoli.

### *Esempio:*

*Una coppia di Guanti d'Arme può avere un solo sigillo, mentre un'Armatura Pesante Completa ben tre.*

I Sigilli maggiori hanno inoltre un costo in Punti Magia per essere attivati (pari a 10) ed un costo pari a tre volte quello base. Le versioni inferiori hanno invece un costo in Golden Bits dimezzato ma solamente i Sigilli con una durata in Round posso avere una versione inferiore.

In alternativa sui sigilli possono essere applicate delle Rune, tuttavia ogni runa conta come un sigillo per grado della stessa. I Sigilli a cui sono applicate delle Rune richiedono sempre il pagamento dei Punti Magia relativi al costo di lancio della runa stessa per essere attivate, anche se il costo in Punti Magia è dimezzato. La durata base di un Sigillo in cui è stata infusa una Runa è di  $1d3+2$  Round, che aumenta nel caso di Sigilli Maggiori.

### *Esempio:*

*Un sigillo con una Runa di Grado Avanzato conta come due Sigilli applicabili ad un oggetto, ed ha una durata di  $1d3+2$  round. Nel caso fosse un Sigillo Maggiore, la durata sarebbe di ben  $2d3+3$  round.*

Attivare un Sigillo o un Sigillo Inferiore è considerata un'Azione Gratuita, mentre per i Sigilli con Rune o Sigilli Maggiori è necessaria un'azione.

Gli effetti dei sigilli non possono essere contrastati, tuttavia gli effetti vengono automaticamente cancellati dall'Incantesimo Dissolvi Magie. Gli effetti dei Sigilli con Rune possono essere dissolti tramite una normale prova contrapposta, utilizzando il valore di Mana del creatore della Runa.

Un Sigillo può essere applicato da una qualsiasi creatura con la capacità di lanciare incantesimi spendendo un round di concentrazione o  $1d3+1$  per quelle maggiori.

Le creature prive della capacità di lanciare incantesimi devono superare una prova Difficile di Mana dopo il round passato a concentrarsi. In caso di fallimento il sigillo non viene applicato e non può essere attivato.

Generalmente un sigillo viene semplicemente incollato ad una superficie tramite della ceralacca speciale, in modo da non staccarsi ed essere perduto. Un Sigillo può essere solamente incollato anche senza essere attivato subito, ma non sarà utilizzabile.

Nota che essendo esposti, i sigilli potrebbero venir rovinati da determinati fattori (tranne dal contatto con l'acqua in quanto le pergamene con cui sono fatti sono rese impermeabili). Attacchi a soffio o simili, che coinvolgono ampie zone del corpo, potrebbero invece consumarli o rovinarli a discrezione del master, a meno che l'oggetto a cui sono applicati non possieda una resistenza o immunità all'elemento come ad esempio Resistenza al Fuoco impedisce che i sigilli vengano bruciati da attacchi a base di Fuoco.



## Pietre e Pergamene del Potere

Questi particolari Artefatti vennero creati secoli or sono dai Crystal Ponies, quand'essi manipolavano la trama arcana con estrema efficacia al pari dei Sabiti. Tali oggetti racchiudono in essi una notevole fonte di potere arcano, ma vennero creati in modo tale che anche coloro che non fossero pratici di magia potessero trarne beneficio.

Le Pietre del Potere in genere fornivano un sostentamento perpetuo al loro possessore quando sfruttate, mentre le pergamene erano ad utilizzo singolo ma altrettanto temibili.

Tuttavia un tale potere spesso richiede un prezzo assai caro in termini di salute fisica e/o mentale, e non c'è da stupirsi che spesso coloro che ne scoprivano le proprietà venivano velocemente consumati da esse.



## Mega Incantesimi:

I Mega Incantesimi sono, in linea teorica, degli incantesimi Arcani massimizzati in modo tale da provocare ingenti danni in un'area di esplosione molto vasta. Per definizione instabili e pericolosi, in pochi potrebbero comunque generare tali incanti anomali in quanto la deflagrazione, oltre a distruggere aree piuttosto vaste, causerebbe sicuramente degli squarci nella trama arcana generando delle Anomalie Arcane. Nonostante si dica che solo Nightmare Moon fu capace di generarne uno (grazie al suo potere di Alicorno) secondo alcuni studiosi un Mega Incantesimo potrebbe venir gestito da un ampio gruppo di incantatori esperti con le giuste precauzioni e i dovuti rituali.

A prescindere dalla veridicità di tali teorie l'argomento è spesso considerato pericoloso e immorale e coloro che son colti a tentare di studiare come generare un mega incantesimo vengono spesso perseguitati o arrestati.

Coloro che invece studiano le Anomalie Arcane o gli effetti dei Mega Incantesimi devono comunque stare molto attenti, in quanto potrebbero comunque venire accusati erroneamente.

## Oggetti Incantati ed Oggetti Magici

La differenza tra Oggetti Magici ed Incantati risiede nella quantità di magia con cui sono creati.

Gli oggetti incantati sono praticamente Oggetti Magici Minori ed il loro utilizzo è meno restrittivo e non richiede l'uso di Punti Magia (come invece spesso accade con gli Oggetti Magici). Benché un personaggio possa indossare un numero indefinito di oggetti incantati, il massimo di Oggetti Magici utilizzabili è di tre a causa del forte contrasto Arcano che essi possono causare. Ovviamente è possibile indossare un solo Oggetto Magico o Incantato per sezione del corpo, ovvero: Anello/Ninnoli, Braccia/Guanti/Mani, Cintura, Collo, Gambe/Schinieri, Ali/Cappa/Mantello/Schiena, Testa e Torso.

Esistono comunque oggetti che non rientrano direttamente in queste categorie (come gli orecchini), oppure altri che occupano due categorie invece che una (es: Guanti dello Spadaccino Competente)

Le Armi Incantate sono considerate armi di Buona Fattura, inoltre benché il tipo di danno che infliggono è sempre quello base, è considerato da fonte magica e considerano la RD avversaria inferiore di 1 Punto invece che dimezzata. Il costo è cinque volte quello base.

Le Armature Incantate sono considerate Armature Pregiate e riducono del 5% le penalità alle abilità, inoltre esse aggiungono un +1 alla RD anche se questo valore non è cumulabile con l'incantesimo Armatura Arcana, ed è considerato RDM contro effetti che ignorano o considerano inferiore le RD delle Armature. Il costo di un Armatura Incantata è pari a quattro volte quello base.

Gli Scudi Incantati aumentano di 1 il loro valore di Durezza e Punti Resistenza. Riducono di circa 0,2 kg il loro peso e spesso sono già rinforzati. Il costo è tre volte quello base.

Gli oggetti incantati invece concedono bonus minori in base alla locazione dove dovrebbero essere equipaggiati: ad esempio le cinture spesso concedono bonus ai Punti Ferita o alle Prove di Costituzione, mentre le Tiare o le Collane concedono bonus alle abilità Intellettuali o ai Punti Magia. Bonus simili derivati dagli Oggetti Incantati non sono cumulabili e si considera sempre il bonus maggiore.

Locazione	Bonus Disponibili
Testa/Corno	Abilità Mentali o di Individuazione, Punti Magia, Iniziativa, Morale, Paura, Terrore
Ali/Cappa/Mantello/Schiena	Nascondersi, Resistere alle Intemperie
Collo	Punti Magia, Morale, Pura, Terrore
Torso	Punti Ferita, Resistere alle Intemperie, Resistere a Veleni e/o Malattie, Grado di Tossicità
Cintura	Punti Ferita, Prove di Costituzione, Resistere a Veleni e/o Malattie, Abilità Fisiche, Grado di Tossicità
Avambracci/Braccia	Tiro per Colpire, Parare, Prove di Forza, Abilità che impiegano l'uso di Braccia e/o Mani
Anello/Ninnoli	A scelta tra i vari elencati tranne i bonus per Colpire, Parare e Schivare
Gambe/Schinieri	Schivare, Velocità, Abilità che impiegano l'uso delle Gambe



## Esempi di Oggetti Magici

Il Costo degli oggetti Magici è volutamente lasciato imprecisato, in quanto tali oggetti di rado vengono venduti dati i loro poteri eccezionali ed anche per via della loro rarità.

	Peso
<b>Amuleto Ardente</b>	0,4 kg
<b>Arco Eterno</b>	2 kg
<b>Arma Elementale</b>	Variabile
<b>Arma Possente</b>	Variabile
<b>Diamond Crusher</b>	5 kg
<b>Flicorno di Cristallo</b>	2 kg
<b>Frecce di Cristallo (Faretra da 15 Frecce)</b>	1,5 kg
<b>Lama Runica</b>	2 kg
<b>Manto delle Ursae</b>	1,1 kg
<b>Omnilibro</b>	2 kg
<b>Pietra Scrutante</b>	0,02 kg
<b>Spada Cotogno</b>	2,1 kg
<b>Spilla del Draconeequs</b>	0,1234 kg

### Amuleto Ardente:

Un amuleto ardente è un particolare Oggetto Magico forgiato con Rame e Metallo Solare, spesso raffigurante un simbolo sacro o lo stemma di una casata/ordine. Esso funziona come un Talismano Radioso, tuttavia, una volta al giorno il possessore può spendere 15 Punti Magia per far emettere un'aura lucente all'amuleto in un raggio di sei metri per 1d6+3 Round. All'interno dei metri la luminosità dell'area è considerata come se ci fosse Luce Solare Intensa mentre se ci si trova in una zona di semi oscurità o oscurità totale si considera una zona con Luce Diurna. Tutte le creature di Tipo o Sottotipo Ombra ed Incubo subiscono immediatamente 3d6+3 Danni Radiosi, mentre quelle che si trovano nella zona di Luce Diurna ne subiscono solo 1d6+2. Le creature che sono rivolte verso il possessore al momento del bagliore sono considerate aver subito l'effetto dell'Incantesimo Abbagliare, tuttavia l'effetto dura 1d3+1 round aggiuntivi. Una volta utilizzato l'amuleto si surriscalda infliggendo 1d3 Danni da Fuoco a colui che lo impugna se non ha le mani adeguatamente protette, e necessita di esser lasciato sotto la luce diretta del sole per almeno 12 ore per potersi ricaricare.

### Arco Eterno:

Un Arco Eterno è una pregiata arma dei tempi antichi. Questo Arco Composito dalla fattura squisita non presenta alcuna corda da tendere. Solo coloro che posseggono almeno 5 Gradi in Conoscenze (Arcane) ed hanno un valore di Mana pari a 14 possono generare una sorta di Freccia Incantata incoccando quest'arco particolare. La freccia può esser scagliata entro la normale gittata dell'arco, ma non oltre. Il Danno dell'arma è invariato, tuttavia la freccia è considerata infliggere Danno Arcano, che considera dimezzate le RD non magiche ma perde la regola Perforare.

Generare una Freccia Incantata costa 15 Punti Magia, tuttavia il possessore può generare una freccia più debole pagandone solo 1. Questo tipo di freccia non possiede alcuna regola speciale, ma infligge normali Danni Perforanti.

### Arma Elementale:

A differenza delle loro versioni Inferiori, le Armi Elementali solitamente racchiudono un potere legato al tipo di elemento indicato. Le Armi Elementali in genere infliggono sempre un Danno Extra dell'elemento indicato, inoltre, quando si ottiene un Colpo Critico, è possibile rinunciare al dado di danno extra, per infliggere 1d3+1 danni aggiuntivi dell'elemento indicato oltre a poter generare un effetto uguale all'incantesimo Gelone, Getto Corrosivo, Scossa e Scottatura, spendendo 5 Punti Magia. Tale effetto funziona come l'omonimo incantesimo ed è considerato un incantesimo di Grado Competente. Per utilizzare tale potere è necessario possedere un Valore di Mana pari o superiore a 13.

### Esempi di Armi Elementali

- *Arma Corrosiva*: Getto Corrosivo
- *Arma delle Braci*: Scottatura
- *Arma Elettrica*: Scossa
- *Arma delle Nevi*: Gelone

### **Arma Possente:**

Le Armi possenti sono generalmente Armi ad una Mano, come ad esempio spade, asce o mazze. Queste armi particolari posseggono delle Rune della Forza incise lungo il manico e/o la lama (nel caso delle spade). Esse sono considerate normali armi incantate, tuttavia il personaggio che le impugna può spendere 10 Punti Magia, per attivare le rune dell'arma. Una volta spesi, l'arma è considerata come un'Arma a Due Mani per quanto riguarda l'effetto di eventuali talenti, capacità particolari, colpire creature grandi e per i Punti Resistenza sottratti. Il personaggio viene dunque considerato equipaggiato con un'arma a due mani, senza subire alcuna penalità e senza variare il proprio danno base di Arma ad una Mano. Questo effetto dura per 12 Ore o finché il personaggio non perde il contatto con l'arma. Analogamente, se l'effetto è presente su un'arma a due mani, essa verrà considerata come impugnata da una creatura di una Taglia più grande rispetto a quella effettiva. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 13, per utilizzare quest'arma.

### **Diamond Crusher:**

Questo particolare Martello da Guerra presenta delle bizzarre incisioni lungo il manico. Ad un esame più attento possono essere individuate delle Rune Nemese inserite tra le decorazioni del manico.

Le rune rimangono perennemente inattive tranne quando l'utilizzatore si trova ad almeno 15 mt da un qualsiasi Diamond Dog. Se utilizzato per colpire dei Diamond Dogs, l'arma ottiene un bonus di +3 al Tiro per Colpire ed ai Danni, un +15% alla probabilità di Critico ed il personaggio causerà Paura ai Diamond Dogs infliggendogli un'ulteriore -5% alle prove di Morale ed ai Test di Paura che devono effettuare. L'utilizzatore inizierà a sviluppare un astio quasi ossessivo nei confronti dei Diamond Dogs. Contro i Sabiti, invece, l'arma offre solo un +1 al Tiro Per Colpire ed ai Danni. Per il resto è da considerare come una comune Arma Incantata. Quando il suo effetto è attivo, l'arma è considerata come un Incantesimo a Consumo Stabile di 10. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 14, per utilizzare quest'arma.

### **Flicorno di Cristallo:**

Per suonarlo correttamente è necessario acquistare un talento apposito o si otterrà solo un suono fastidioso.

Quando suonato correttamente e con il consumo di 25 Punti Magia, può placare gli animi di coloro che odono il suono riportandoli alla normalità. Coloro che odono il suono del flicorno, devono superare una prova di difficoltà Difficile su Forza di Volontà. In caso di fallimento, il loro Morale viene riportato a livello Normale. Coloro che posseggono 20 o più gradi in Conoscenze (Arcane), possono fallire automaticamente il tiro richiesto oppure resistere agli effetti con un bonus di +5%. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 13, per utilizzare quest'oggetto.

### **Frecce di Cristallo Gelido:**

Queste particolari Frecce fatte di Cristallo Gelido sono incantate in modo che quando colpiscono un bersaglio ne congelino una parte della superficie. Il danno che infliggono è di solo 1d3 danni contundenti, ma infliggono inoltre 1d3 Danni Temporanei alla Destrezza della vittima colpita o 2d3 in caso di Critico. Quando la Destrezza scende a 0, la vittima diviene totalmente congelata e non può compire alcuna azione ma ottiene un +2 alla Riduzione del Danno e subisce 1 danno non letale da Freddo ogni round. Se una creatura muore mentre è sotto l'effetto del congelamento le parti congelate si tramuteranno in ghiaccio puro. Scoccare una Freccia di Cristallo Gelido consuma 1 Punto Magia, inoltre le frecce non sono pensate per la guerra: la loro gittata è limitata a 15 metri con un singolo incremento. Esse inoltre impongono un -1 al Tiro per Colpire a causa del loro peso. Una Faretra in genere contiene 15 frecce. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 13, per utilizzare quest'oggetto.

### **Lama Runica:**

Questa spada lunga finemente lavorata, presenta delle vistose rune incise lungo la lama. Essa ottiene un bonus di +3 al Tiro per Colpire ed ai Danni, inoltre è considerata sempre Affilata (non può mai perdere il filo). Quando effettua con successo un Colpo Critico, ignora le RD non magiche e dimezza quelle garantite dalla magia. Il possessore ottiene inoltre Resistenza alla Magia (4 / +15%). Una Lama Runica conta come Due Oggetti Magici, al fine del conteggio limite per quelli utilizzabili e viene considerata come un Incantesimo a Consumo Stabile di 10. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 16, per utilizzare quest'arma.

### **Manto delle Ursae:**

Questo mantello è fatto utilizzando la pelliccia di un'Ursa Minor o Major e concede al possessore l'abilità di rendersi quasi del tutto invisibile, fornendo un Occultamento del 35% di giorno e dell'80% di notte se spende almeno 10 punti Magia per attivarlo. L'invisibilità dura per 1d6+5 Minuti di Giorno e per ben 1d3+2 ore durante la notte.

Se non è attivo, il mantello assume una colorazione blu o viola, a seconda dell'anzianità dell'Ursa, ma durante la notte esso diventa semi trasparente, lasciando intravedere delle costellazioni attraverso di esso. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 14, per utilizzare quest'oggetto.

**Omnilibro:**

Un Omnilibro è un Tomo Magico molto raro ma estremamente importante per molti. Secondo favole e leggende, un Omnilibro contiene tutta la conoscenza del mondo, ma in realtà le cose sono meno stupefacenti di quel che sono. Esso può contenere dentro di sé vari libri, in quanto si limita ad assorbirli, per poter richiamare le pagine necessarie a comando, per una consultazione. Sostanzialmente un Omnilibro è una sorta di piccola biblioteca portatile, anche se il numero di libri che può "memorizzare" è limitato a dieci. L'Omnilibro può assorbire tomi voluminosi o piccoli compendi, ma essi occupano uno spazio diverso. Un Tomo conta come due libri, mentre un compendio o un piccolo manuale conta come mezzo, anche se per il totale viene arrotondato per eccesso. I Libri degli Incantesimi non possono essere assorbiti, in quanto le formule interferirebbero con la struttura arcana dell'Omnilibro. Tuttavia possono essere assorbiti singoli incantesimi, ma essi verranno considerati come un libro intero a prescindere dalla loro complessità, tranne quelli Epici che sono semplicemente troppo potenti per esser contenuti in tal modo. Gli Omnilibri si legano sempre al loro possessore e rispondono solo ai suoi comandi. Se il possessore muore, o rimane distante da esso per un lungo periodo, il legame s'indebolisce a tal punto che qualunque incantatore potrebbe tentare di leggerlo, superando una prova contrapposta di mana o tramite particolari rituali. Se invece l'Omnilibro cambia possessore, qualunque informazione contenuta in esso viene cancellata, e l'Omnilibro è pronto per assorbire nuovi libri, tomi o quant'altro. Ovviamente il possessore può decidere in qualunque momento di rimuovere qualunque libro assorbito precedentemente, ma tale scelta è permanente e non può essere invertita. L'Omnilibro ricorda sempre l'ultima pagina che il possessore stava leggendo, e può richiamare un nuovo libro per round, dopo che il possessore ne ha pronunciato il titolo con voce chiara e decisa. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 12, per utilizzare quest'oggetto.

**Pietra Scrutante:**

Queste piccole Pietre non hanno mai una forma simile tra loro, ma tutte presentano un foro al centro, grande abbastanza per poterci guardare attraverso. I Personaggi con un valore di Mana di almeno 13 possono osservare attraverso tale pietra, che rileverà eventuali illusioni minori e permetterà una maggiore percezione della Trama Arcana.

Guardare attraverso inoltre permette di Individuare l'Arcano a volontà entro 9 metri, come l'omonimo incantesimo. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 11, per utilizzare quest'oggetto.

**Spilla del Draconeequs:**

Questa bizzarra spilla rappresenta una sorta di faccia stilizzata che mostra un sorriso deforme. Il Giocatore del personaggio che possiede tale spilla, può decidere di ottenere un +1% o un -1% ai tiri percentuale che effettua per generare casualmente qualcosa, come ad esempio sulle tabelle degli incontri o tesori casuali. Può ottenere un risultato di 0 o 101 con un d100 ma non è detto che ciò comporti qualcosa né che possa ottenere un Successo Notevole o un Fallimento Critico. Nota che sta sempre al Master decidere quando lasciare al giocatore la possibilità di modificare un tiro di generazione casuale, ma non è tenuto ad informarlo del contenuto effettivo della tabella, o che risultato abbia ottenuto prima di applicare il +1% o -1%.

### Spada Cotogno:

Questa particolare Spada Bastarda è finemente decorata con motivi floreali e minuti Cristalli Arcani sono sapientemente incastrati nella lama stessa, fatta in Argento Lunare. La spada si comporta come una normale arma di Buona Fattura, tuttavia contro le creature di Categoria o Sottotipo Onirico, essa viene considerata Affilata ed Incantata.

Le proprietà magiche della spada possono essere attivate solo da coloro che possiedono un Punteggio di Mana pari o superiore a 14 e che spendono almeno 10 Punti Magia per attivarla. L'attivazione dura per tutta la durata del combattimento o per circa 1d3 minuti. Quando la spada viene Attivata, essa è considerata Incantata e ogni volta che colpisce in Corpo a Corpo, il danno inflitto è casuale, determinato tirando un d10 e consultando la tabella sottostante.

D10	Tipo di Danno
1	Tagliente non Letale
2	Acido
3	Tagliente
4	Freddo
5	Contundente
6	Fuoco
7	Elettrico
8	Perforante
9	Sonico
10	Arcano

Il Valore di Critico Base è 20%, a cui viene aggiunto un d10 casuale quando l'arma viene attivata di volta in volta.

Se si ottiene un Critico, il danno extra ed eventuali effetti da Colpi Critici, vengono sostituiti da un effetto particolare, generato tirando un d100 e consultando la tabella sottostante. Eventuali Talenti e Regole Speciali che aumentano o diminuiscono la percentuale di Critico si applicano normalmente.

D100	Effetto
01 - 15	Nulla di particolare, un normale <b>Colpo Critico</b> . Se la Creatura colpita è immune ai critici, aggiungi 1d6 danni generati casualmente come sopra.
16 - 27	La Spada Genera un Effetto simile all'incantesimo <b>Abbagliare</b> , che permane per 1d3+1 Round
28 - 39	L'Arma emette un'ondata multicolore entro 1d3x1,5 metri, facendo immediatamente germogliare dal terreno piante e fiori multicolori. Le Creature Vegetali vengono curate di 1d6+1 Danni o Punti Resistenza. I fiori e le piante permangono per circa d6+1 minuti, a meno che non ci si trovi in una Foresta Arcana, nel qual caso sono permanenti.
40 - 50	La Spada Genera un Effetto simile all'incantesimo <b>Foschia</b> , che permane per 1d3+1 Round
51 - 61	Ogni creatura entro 3 metri tira un d100. Con un Risultato di 01-50 subisce l'effetto dell'incantesimo <b>Rallentare</b> , mentre con un risultato di 51+ subisce l'effetto dell'incantesimo <b>Rapidità</b> . Colui che brandisce l'arma e l'avversario colpito non subiscono effetto alcuno.
62 - 72	La Spada Genera un Effetto simile all'incantesimo <b>Spinta Arcana</b> , con un bonus di +15 (Magia)
73 - 83	L'arma è considerata un'Arma a Due Mani*, ma non si ottiene il Colpo Critico
84 - 94	Il colpo diviene dello stesso tipo a cui la creatura è <b>Vulnerabile</b> , se presente, altrimenti ritira
95+	Il Danno Inflitto diventa <b>Danno Radioso</b> , mentre la spada emette un'ondata di luce gloriosa

\* L'effetto è simile a quello di un'Arma Possente, tranne che aumentano anche i Danni base dell'arma a 2d6+1

Per ogni Colpo Critico effettuato con la Spada Cotogno vi è una probabilità del 5% (Cumulabile durante lo stesso scontro e precedenti), che essa scompaia sciogliendosi in una moltitudine di colori accesi o trasmutandosi in una miriade di farfalle variopinte. Tale percentuale è cumulativa e deve essere tirata ogni volta che termina il combattimento in cui è stato effettuato uno o più Colpi Critici. Se si ottiene il risultato del Danno Radioso, la spada scomparirà automaticamente al termine del combattimento, avvolta in un'aura di luce. Il possessore e le creature alleate che assistono alla scena entro 9 metri riducono di 1d3 il loro Punteggio di Corruzione se pari o inferiore a 5.

Quando la spada scompare, la percentuale si azzera. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 15, per utilizzare quest'oggetto.

## Stendardi Incantati o Magici:

Per maneggiare questi stendardi è necessario che il possessore abbia un Punteggio di Mana almeno di 12.

Il portatore è sempre influenzato dal proprio stendardo salvo diversamente specificato.

Nome dello Stendardo	Peso	Effetti
<b>Araldo del Tuono</b>	2,1 kg	Può generare un'onda d'urto di fronte all'utilizzatore
<b>Emblema Lunare</b>	3,5 kg	Illumina un'area di 9 mt. Si considera Luce Solare
<b>Emblema Solare</b>	3,5 kg	Illumina un'area di 9 mt. Si considera Luce Lunare
<b>Stendardo della Fiamma Eterna</b>	2,5 kg	Le lame degli alleati entro 9 mt infliggono danni da Fuoco
<b>Stendardo della Guerra Perpetua</b>	2,9 kg	Chiunque entro la portata ottiene dei Bonus al Combattimento
<b>Stendardo Incantato</b>	Variabile	Il Bonus alle Prove di Morale si applica anche ai Test di Paura
<b>Stendardo Spezza Magie</b>	5 kg	Concede Resistenza alla Magia
<b>Vessillo del Trionfo</b>	1,8 kg	Annulla gli effetti del Morale Negativo
<b>Vessillo Difensivo</b>	1,7 kg	Garantisce agli alleati una RD Magica di 1

### Araldo del Tuono:

Questo Stendardo Vistoso, spesso raffigurante motivi di tuoni o fulmini (a seconda dell'interpretazione), se utilizzata da un portatore con un valore minimo di Mana pari a 12 permette, spendendo 10 Punti Magia, di generare un'onda d'urto di fronte all'utilizzatore. Tale effetto ha un raggio di 3 metri e si considera come un tentativo di Buttare a Terra con Forza pari a 15, rivolto ad ogni creatura all'interno del raggio d'azione. Conta come due Oggetti Magici. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 13, per utilizzare questo Stendardo.

### Emblema Solare:

Questo particolare Stendardo da Guerra Vistoso presenta motivi che ricordano il sole o che sono ispirati a Princess Celestia. Comune durante la Guerra delle Sorelle, questo stendardo può illuminare una zona di 9 metri attorno ad esso se il possessore spende 15 Punti Magia. L'effetto dura un'ora e l'area illuminata è considerata sotto Luce Solare, ed eventuali Creature di Categoria d'Ombra subiranno 1d3 danni Radiosi per ogni round di esposizione a tale luce.

Le creature all'interno dell'area ottengono un bonus di +10% ai Test di Paura e Terrore solo se non sono ostili allo stendardiere. Contrasta gli effetti di un Emblema Lunare e conta come un Oggetto Magico. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 14, per utilizzare questo Stendardo.

### Emblema Lunare:

Questo particolare Stendardo da Guerra Vistoso presenta motivi che ricordano la luna, la notte e le stelle o che sono ispirati a Princess Luna. Comune durante la Guerra delle Sorelle, questo stendardo può illuminare una zona di 9 metri attorno ad esso se il possessore spende 15 Punti Magia. L'effetto dura un'ora e l'area illuminata è considerata sotto Luce Lunare e gli alleati influenzati considerano maggiore di 2 punti il loro valore di Forza di Volontà quando effettuano prove contrapposte per resistere ad eventuali magie. Le creature all'interno dell'area ottengono inoltre un bonus di +10% ai Test di Paura e Terrore solo se non sono ostili allo stendardiere. Contrasta gli effetti di un Emblema Solare e conta come un Oggetto Magico. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 14, per utilizzare questo Stendardo.

### Stendardo della Fiamma Eterna:

Stendardo Vistoso dai colori accesi e motivi che ricordano il fuoco e le fiamme, in genere è costruito utilizzando rame e/o ottone con decorazioni talvolta in oro. Il portatore può spendere 15 Punti Magia per fare in modo che le lame degli alleati entro 7,5 metri s'inflammino, infliggendo 1d3 Danni da Fuoco aggiuntivi fintanto che rimangono all'interno dell'area. L'effetto dura per 1d6+1 minuti. Conta come due Oggetti Magici.

### **Stendardo della Guerra Perpetua:**

Gli Stendardi della Guerra Perpetua, sono rinomati per il loro uso sconsiderato. Spesso utilizzati da Grifoni e Diamond Dogs, questi pesanti Stendardi da Guerra intimidatori fatti in ferro ed acciaio recano forme e motivi di guerre e massacri. Colui che lo impugna, può spendere 20 Punti Magia per attivarne gli effetti: ogni creatura entro 12 metri (amica o nemica) ottiene un bonus di +1 al Tiro per Colpire ed ai Danni in corpo a corpo, fintanto che si trova all'interno dell'area, ed avrà l'impulso di combattere con ferocia. Coloro che invece spendono volutamente almeno 10 Punti Magia e che posseggano un Punteggio di Mana pari a 11, ottengono invece un +2 al Tiro per Colpire e ai Danni, oltre che un +5% alla probabilità di Critico con le loro armi da Corpo a Corpo. Se lo stendardo viene piantato nel terreno durante uno scontro già avviato ed entro 6 metri da dove esso si sta svolgendo, il costo di Punti Magia è dimezzato.

Fintanto che le creature combattono all'interno dell'area di Influenza, ignorano qualunque valore positivo e negativo di morale, anche se comunque possono fuggire se ottengono un risultato di *Panico*. Lo stendardo può essere rimosso senza alcun problema dal possessore originale, facendo terminare gli effetti, mentre chiunque altro tenti di rimuoverlo, dovrà superare con successo una Prova di Forza contrapposta, utilizzando quella dello stendardiere originale. Le Creature con un valore di Astuzia inferiore a 8, possono solo ottenere il bonus minimo, mentre le creature prive di mente e/o immuni agli effetti di influenza mentale, non vengono influenzate. Conta come Due Oggetti Magici.

### **Stendardo Incantato:**

Gli stendardi incantati possono essere di qualunque forma e dimensione, quindi si può avere uno Stendardo Semplice come un Vistoso Stendardo da Guerra. Gli Stendardi che sono stati incantati richiedono solo un punteggio di Mana pari a 10 per essere sfruttati, ed essi concedono il loro bonus alle Prove di Morale anche ai Test di Paura degli alleati e del portatore. Conta come un semplice Oggetto Incantato.

### **Stendardo Spezza Magie:**

Questo pesante Stendardo da Guerra, tipico dei Diamond Dogs, una volta piantato a terra può essere attivato spendendo 25 Punti Magia. Le creature all'interno dell'area di influenza ottengono Resistenza alla Magia (3/+10%) se spendono 20 Punti Magia al momento dell'Attivazione per 1d3+5 Minuti (il portatore lo ottiene automaticamente).

I Diamond Dogs riducono di 5 Punti i Punti Magia necessari ad attivare lo stendardo e ad ottenerne i benefici ed aumentano la Resistenza alla Magia a (5/+15%) per 15 Minuti. Conta come Due Oggetti Magici. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 15, per utilizzare questo Stendardo. I Diamond Dogs ignorano questo requisito.

### **Vessillo del Trionfo:**

Questi Stendardi Vistosi sono spesso portati con orgoglio dalle truppe d'élite o le guardie reali. Il portatore può spendere 15 Punti Magia per fare in modo che gli alleati entro 7,5 metri ignorino gli effetti del Morale Negativo, fintanto che restano all'interno dell'area d'effetto. Conta come un Oggetto Magico.

### **Vessillo Difensivo:**

Nonostante l'aspetto semplice e poco vistoso di questo Stendardo in metallo, esso presenta una serie di rune di protezione lungo a propria asta, che si accendono una volta che viene attivato pagando 20 Punti Magia da parte del portatore. Gli alleati entro 6 metri ottengono una RDM pari a 4 fintanto che restano all'interno dell'area d'effetto che permane per 1d3+5 minuti, se spendono a loro volta 15 Punti Magia.

Conta come un Oggetto Magico. È necessario un valore di Mana pari o superiore a 14, per utilizzare questo Stendardo.



## Oggetti Maledetti:

Gli oggetti maledetti sono oggetti magici corrotti o creati tramite la Magia Oscura. Essi, a meno che non diversamente specificato, contano sempre come un Oggetto Magico, ma non richiedono un punteggio minimo di Mana per esser utilizzati. Di seguito verranno elencati alcuni esempi di Oggetti Maledetti.

	Peso
<b>Amuleto dell'Alicorno</b>	0,3 kg
<b>Ascia del Traditore</b>	4 kg
<b>Elmo della Coercizione</b>	0,5 kg
<b>Giogo di Cristallo Oscuro</b>	0,8 kg
<b>Oggetto Ingannevole</b>	Variabile
<b>Oggetto Stregato</b>	Variabile
<b>Stendardo del Tiranno Crudele</b>	4,5 kg

### Amuleto dell'Alicorno:

Le origini di tale spaventoso Artefatto sono andate dimenticate nei secoli, ma il suo potere è rimasto invariato. Quando l'amuleto viene indossato, garantisce la capacità di lanciare Incantesimi Arcani, a prescindere dalla razza del possessore. L'amuleto permette di conoscere 1d3+2 incantesimi di ogni grado Carriera del possessore. Ad esempio un personaggio di Grado Avanzato, conoscerà 1d3+2 Incantesimi da Neofita, 1d3+2 da Competente e 1d3+2 da Avanzato. Gli incantesimi vengono scelti dal Master o generati casualmente e l'amuleto ne aumenta inoltre di 55 i Punti Magia. Coloro che indossano l'amuleto e posseggono la capacità di lanciare incantesimi, ottengono sempre i Punti Magia Bonus, oltre che ad ottenere un bonus di +10 al loro valore di Mana e di Forza di Volontà oltre che a 10 Punti Ferita Extra. L'amuleto concede inoltre di conoscere un incantesimo di Magia Oscura, per Grado, che non conoscono. Come rovescio della medaglia, indossare l'amuleto aumenta automaticamente di 14 il Punteggio di Corruzione di coloro che lo indossano e tale oggetto non può essere rimosso se non volontariamente dal possessore, che è ovviamente restio nel farlo. Tentare di convincerlo a parole o provare a rimuoverlo con la forza, non sortirà effetto alcuno, anche se alla morte del possessore, l'amuleto svanisce senza lasciare traccia. L'incantesimo Rimuovi Maledizione non ha alcun effetto. L'amuleto conta come Tre Oggetti Magici.

### Ascia del Traditore:

Questa pesante Ascia da Battaglia in Acciaio ed Ossidiana, dall'aspetto minaccioso e crudele, presenta delle misteriose rune lungo il manico. Impugnare l'Ascia non porta alcun effetto, tuttavia, la prima volta che essa verrà utilizzata in battaglia, il possessore dovrà effettuare una prova contrapposta di Forza di Volontà, contro quella dell'Ascia che è 8.

Se la prova viene superata con successo, l'ascia può essere utilizzata senza problemi per un giorno intero, tuttavia il suo valore di Forza di Volontà aumenterà permanentemente di 1. La prova viene effettuata ogni giorno, e per ogni successo, la forza di volontà dell'ascia aumenta. Quando la prova fallisce, il Punteggio di Corruzione del Personaggio aumenta immediatamente di 1 ed egli percepirà ogni creatura in vista come ostile. Quando l'Ascia prende il controllo della creatura, delle catene fatte di un acciaio oscuro avvolgeranno il braccio del possessore, rendendogli impossibile perder l'arma in qualunque modo. Per almeno 1d3+2 round il possessore attaccherà chiunque egli veda, ottenendo immediatamente un +1 al proprio Grado di Morale, un +15% alle prove di Morale Negativo, Paura e Terrore. Dopo tale periodo, una prova difficile di Forza di Volontà permetterà al possessore di riprendere controllo delle sue facoltà mentali mentre le catene spariscono. Se il Possessore deve effettuare delle prove di Forza di Volontà quando l'effetto dell'ascia è attivo, può utilizzare quello dell'arma se esso è maggiore del proprio.

Sbarazzarsi dell'ascia non è mai facile, in quanto il possessore inizia a sviluppare un legame ossessivo con essa e tenterà sempre di portarla con sé ad ogni costo, arrivando anche ad aggredire i suoi alleati che tentano di portarla via.

Una creatura con un punteggio di Corruzione pari a 4 o maggiore può fallire volontariamente la prova contrapposta e lasciarsi pervadere dall'essenza dell'arma. Se l'ascia viene utilizzata contro coloro che precedentemente all'effetto erano considerati alleati, il personaggio ottiene un bonus di +10% alla percentuale di Critico dell'Arma. Un personaggio con un Punteggio di Mana pari o superiore a 12 e che possiede il talento Riserva Arcana, può spendere 10 Punti Magia per aumentare la percentuale di Critico dell'Arma del 10% per tutta la durata del Combattimento.

L'Ascia conta come Due Oggetti Magici ed è un Oggetto Incantato Bilanciato che non può essere Affilato. Il materiale di cui è composta è un misto di Acciaio ed Ossidiana, ma ai fini delle regole conta come Acciaio, anche se la sua durezza è aumentata di 3 ed i Punti Resistenza aumentano di 6. Le catene sono fatte dello stesso materiale ed impediscono che il possessore venga disarmato. Egli può decidere volontariamente di lasciare la presa dell'arma per aggrapparsi a qualcosa o lottare, senza rischio di perdere l'arma sempre grazie alle catene.

### **Elmo della Coercizione:**

Questi vennero forgiati da Re Sombra molti secoli or sono. Coloro che li indossavano, venivano piegati al volere del tiranno, costretti ad obbedire ai suoi ordini alla lettera. Quando l'elmo viene indossato, la creatura deve immediatamente superare una Prova di Forza di Volontà Media ed in caso di fallimento, essa viene completamente soggiogata dall'elmo. Un successo permette alla creatura di mantenere il controllo delle proprie facoltà, anche se l'elmo non può essere rimosso ed esso infligge 1d3 danni Oscuri ogni volta che la prova viene superata. Quando vengono impartiti degli ordini, le creature che falliscono un Nuovo Test di Volontà obbediscono senza discutere, mentre coloro che superano la prova, se non eseguono subito l'ordine, subiscono 1d3 Danni Oscuri. Disobbedire ad un secondo ordine impone uno Shock Test per non svenire, mentre dal terzo rifiuto, lo Shock Test fallito uccide istantaneamente l'indossatore.

Le creature che si limitano ad obbedire, non devono effettuare alcun Test di Volontà, ma in poche settimane, esse verranno soggiogate completamente dall'elmo. Coloro invece che tentando di resistere, al quinto tentativo fallito, diventano automaticamente soggiogate. È possibile fallire automaticamente i Test di Volontà o lasciarsi soggiogare dall'elmo senza opporre resistenza in qualunque momento, nel qual caso il Grado di Corruzione aumenta immediatamente di 1d3+1 Punti. Le creature soggiogate possono rimuovere l'elmo per praticità, ma lo indosseranno istintivamente non appena devono allontanarsi, combattere o eseguire un'ordine.

Originariamente questi elmi funzionavano solo sotto gli ordini di Re Sombra o eventuali sottoposti da lui designati, tuttavia nell'epoca attuale esistono delle versioni che funzionano anche agli ordini di particolari persone o incantatori.

### **Giogo di Cristallo Oscuro:**

Questo Giogo fatto di Cristalli Oscuri, quando indossato, impone una penalità di -15% alle prove di Forza di Volontà, alle Prove di Morale e Morale Negativo. L'oggetto non può essere più tolto da una vittima, né i lucchetti possono esser scassinati, tranne alla morte della stessa o tramite un incanto di Rimuovi Maledizione.

### **Oggetto Ingannevole:**

Con Oggetto Ingannevole s'intende una particolare tipologia di oggetti maledetti. L'oggetto in questione può essere qualunque cosa, come ad esempio una spada, un'armatura o un pettine. Quando l'oggetto viene impugnato o raccolto per la prima volta da una creatura senziente, essa dovrà subito superare una prova Difficile di Forza di Volontà. In caso di fallimento, essa crederà fermamente che l'oggetto possenga una qualche proprietà magica e deciderà di tenersela per sé e utilizzarla come meglio crede, in modo talvolta ossessivo. La vittima sarà sorda ad ogni ragionamento dei suoi amici ed alleati, ed ignorerà ogni prova inconfutabile che le venga mostrata, ma tenterà in ogni modo di riprendere l'oggetto se esso verrà rubato. Quando l'oggetto si lega ad una vittima, l'effetto del tocco non sarà più attivo e potrà esser maneggiato normalmente, con disappunto del possessore. Rimuovere la maledizione che affligge la creatura è l'unico modo per farla render conto del suo errore.

### **Oggetto Stregato:**

Questa tipologia di oggetti sembrano, ad una prima occhiata, del tutto normali ed addirittura se esaminati mostrano una leggera aura arcana non meglio definita. Tuttavia una volta indossati o impugnati tali oggetti rivelano la loro vera natura di Oggetti Stregati. Gli Oggetti Stregati, al contrario di quelli Incantati, impongono delle penalità al loro possessore, che sia un Tiro per Colpire ridotto o dei malus a determinate (se non tutte) abilità. Un master può creare un Oggetto Stregato come ritiene più opportuno, assegnandoli una o più penalità che vengono imposte. In genere le penalità spaziano tra un -1 e un -3, che siano per Danni, TpC, Iniziativa, e simili o da un -5% ad un -10% per i tiri di dado basati sul d100, come ad esempio le prove di Abilità, Caratteristica o Morale.

Talvolta gli Oggetti Stregati indossabili posseggono la caratteristica che una volta indossati non possono essere rimossi tranne che tramite un rituale specifico.

#### *Esempio: Anello Stregato*

*Questo Anello finemente decorato, in Argento Lunare, presenta delle graziose incisioni esterne. Se viene esaminato tramite l'incanto Individuare l'arcano, rileverà una lieve aura magica ma nulla più. Quando viene indossato, l'anello infligge 1d3 danni Oscuri e non può esser rimosso normalmente. L'anello rimane dormiente fino a quando il portatore non deve effettuare una prova di Abilità, soprattutto se superare tale prova possa evitare che il personaggio si faccia male o sia una prova di Concentrazione. In quel caso, l'anello impone un malus di -10% alla prova, risucchiando 10 Punti Magia dalla vittima. Se la vittima possiede meno Punti Magia, ne risucchia tutti tranne uno. Per rimuovere la maledizione è necessario compiere uno specifico rituale durante una notte di luna piena, con un altro anello fatto in Argento Lunare, ma dal costo maggiore. Se il rituale ha successo, l'effetto malevolo verrà trasferito al nuovo anello, lasciando libera la vittima di rimuovere il proprio che verrà in parte rovinato dal processo e dimezzerà il proprio valore effettivo. Un Anello Stregato, in genere, equivale ad un anello in Argento Lunare con un valore di almeno 30 Golden Bits.*

**Stendardo del Tiranno Crudele:**

Questo pesante Stendardo da Guerra è completamente fatto in Cristallo Oscuro, tranne i vessilli composti da una rara stoffa incantata. Lo stendardo fornisce i normali bonus degli Stendardi da Guerra e può inoltre essere Attivato, piantandolo con forza nel terreno spendendo 20 Punti Magia e subendo 1d6 Danni Diretti.

Una volta attivo, lo stendardo genera un'aura oscura entro 12 metri. Le creature all'interno del raggio che indossano un Elmo della Coercizione superano automaticamente ogni Shock Test per non svenire a causa delle ferite subite, anche se ogni volta, subiscono 1d3 Danni Diretti. Considerano maggiore di 2 punti il loro Punteggio di Costituzione, per determinare il loro valore massimo di Punti Ferita Negativi che possono sopportare prima di morire.

Qualunque altra creatura con un punteggio di Corruzione pari o inferiore a 6 subisce un -10% alle prove di morale, se resta all'interno dell'aura. Le Creature di Categoria o Sottotipo Oscuro, non vengono influenzate.

## Famigli

I Famigli ad un primo sguardo possono sembrare comuni animali, o comunque non differiscono molto dalle loro controparti originali. Tuttavia un famiglio in genere crea un legame speciale con il proprio padrone, che generalmente è un incantatore di una certa esperienza, anche se i famigli sono comuni tra i maghi apprendisti.

Un famiglio in genere fornisce al proprio padrone, un legame arcano minore, permettendogli di rigenerare il mana in maniera leggermente più veloce. Inoltre, i famigli nel tempo possono sviluppare capacità minori che possono rivelarsi più o meno utili in determinate situazioni, tuttavia essi traggono maggior vantaggi da un padrone con un alto punteggio di mana.

### Esempi di Famigli:

<b>Cardinale Rosso</b>
<b>Civetta</b>
<b>Coniglio/Lepre</b>
<b>Corvo</b>
<b>Corvo Imperiale</b>
<b>Falco Arcano</b>
<b>Fruit Bat</b>
<b>Furetto</b>
<b>Gatto</b>
<b>Ghiro</b>
<b>Gufo</b>
<b>Jackalope</b>
<b>Merlo</b>
<b>Oca</b>
<b>Opossum</b>
<b>Pettirozzo</b>
<b>Pipistrello</b>
<b>Poiana</b>
<b>Rana/Rospo</b>
<b>Serpentello</b>
<b>Scoiattolo</b>
<b>Star Spider</b>
<b>Topo/Ratto</b>
<b>Quilx</b>

### Benefici Garantiti:

Il valore di Mana di un famiglio aumenta a 13 a meno che di base non sia già superiore. In quel caso esso aumenta di 1. Ottiene inoltre +5 Punti Magia, +1 PF, un +1 a Schivare e 15 Gradi Abilità da distribuire tra le seguenti: Ascoltare, Cercare, Muoversi Furtivamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Saltare, Scalare.

Sono sempre considerati avere una RDM pari a 2 ed ottengono una Resistenza alla Magia (2/+10%).

I famigli usano il valore di Forza di Volontà (ed eventuali bonus derivati da Talenti e Tratti) del loro padrone quando vengono influenzati da incantesimi che richiedono tali prove.

Essi inoltre ottengono determinati benefici, in base al valore di Mana del loro Padrone.

<b>Valore di Mana del Padrone</b>	<b>Beneficio</b>
<b>12 - 14</b>	Il famiglio è considerato avere il Talento Condivisione del Mana
<b>15 - 17</b>	Ottengono il Talento Riserva Arcana o un suo potenziamento
<b>18 - 22</b>	Ottiene metà dei bonus forniti dagli incantesimi che influenzano il suo padrone
<b>23+</b>	Gli incantesimi del Padrone che vengono lanciati sul Famiglio, costano la metà

# INCANTESIMI ARCANI:

*Questi incantesimi possono esser lanciati da coloro che possiedono il talento Magia Arcana.*

## Incantesimi da Neofita:

### **Abbagliare: 5 Punti [Fuoco, Luce]**

Chiunque entro un raggio di 1,5 mt dall'incantatore diventa Abbagliato per un Round. Essere rivolti altrove o coprirsi gli occhi evita facilmente di subire gli effetti di quest'incantesimo. Le Creature di Categoria o Sottotipo Ombra subiscono invece 1d3 danni Radiosi.

### **Accendino: 1 Punto [Fuoco]**

Accende lo stoppino di una candela entro 3 metri o una torcia spenta entro 4,5 metri. Non può incendiare altre cose.

### **Foltibaffi: 2 Punti [Arcano, Natura, Onirico]**

Toccando il viso di una creatura bersaglio, l'incantesimo fa spuntare un paio di folti baffi dello stesso colore della sua criniera (se presente) oppure neri, per 1d3 minuti. L'effetto può esser generato su una creatura entro 9 metri spendendo il doppio di punti magia, ma in questo caso l'incantatore deve superare una Prova Contrapposta di Mana, per riuscirci.

#### *Potenziamento I: Grado Competente*

L'incantatore può alternativamente farsi spuntare una folta barba, dello stesso colore della sua criniera (o nera se assente) per 1d3+1 minuti, pagando il doppio dei punti.

### **Individuare l'Arcano: 5 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Divinazione]**

Permette di individuare fonti attive di magia in un cono con raggio di 3 mt dal personaggio. Per ogni 3 Punti Magia aggiuntivi spesi il raggio aumenta di 1,5 mt fino ad un massimo di 15 metri. Il personaggio può muoversi e parlare. Se corre o entra in combattimento deve effettuare delle prove di Concentrazione a difficoltà media per mantenere l'effetto attivo.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può concentrarsi su un'aura arcana per tentare di capirne la natura superando delle prove medie o difficili di Conoscenze (Arcane) a discrezione del Master, che in caso di successo fornirà alcuni indizi o spiegazioni riguardo al tipo di aura o se c'è qualcosa di sbagliato, come ad esempio le anomalie magiche.

### **Luce: 2 Punti. Consumo Continuo [Luce]**

Permette di creare una fonte di luce dalla punta del corno o dalla bacchetta impugnata, che illumina un cono con un raggio di 6 mt dall'incantatore. Se l'incantatore lancia un qualsiasi altro incantesimo, la Luce termina immediatamente.

#### *Potenziamento I: Grado Competente*

Spendendo 4 Punti Magia, il raggio viene raddoppiato per 2 Round.

### **Luce Fluttuante: 5 Punti [Arcano, Luce]**

Genera una piccola sfera di luce che segue l'incantatore per 1d3+1 ore. La sfera illumina un area di 3 mt intorno all'incantatore. In caso di necessità è possibile far terminare prematuramente la luce pagando un punto magia.

### **Riparazione Inferiore: 3 Punti [Arcano, Trasmutazione]**

Il personaggio può, dopo essersi concentrato per un round, riparare oggetti semplici dalle dimensioni molto piccole (come ad esempio una candela, un pennino o la montatura degli occhiali da vista). Casi particolari sono a discrezione del Master.

### **Saltafosso: 4 Punti [Arcano, Movimento, Potenziamento]**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Saltare per un'ora. Non cumulabile con altri lanci consecutivi dell'incantesimo.

#### *Potenziamento I: Grado Competente*

Il personaggio, può concedere il bonus anche ad altri personaggi, pagando 3 punti per ognuno. Il costo totale deve esser pagato quando l'incantesimo viene lanciato la prima volta.

### **Scova Gemme: 4 Punti. Consumo Continuo. [Arcano, Divinazione, Terra]**

Il personaggio riesce ad individuare la posizione di Gemme e Pietre Preziose entro 6 metri.

Il personaggio può parlare e camminare liberamente ma se combatte, viene ferito o corre deve superare una prova di Concentrazione a difficoltà Media per non perdere l'incantesimo.

#### *Potenziamento I: Grado Competente*

Pagando il doppio, il personaggio può percepire entro 12 metri.

#### *Potenziamento II: Grado Esperto*

Il personaggio può invece cercare di individuare dei Cristalli Arcani entro 24 mt pagando 15 Punti Magia e pagandone 6 per ogni turno in cui l'incantesimo è attivo. Il tiro di Concentrazione diventa Difficile.

## Incantesimi di Grado Competente:

### **Allarme: 6 Punti [Arcano, Divinazione, Protezione]**

Il personaggio delimita un'area con un raggio di sei metri che verrà sorvegliata da un sottile campo magico. Qualunque creatura estranea si muova all'interno dell'area farà scattare un allarme sonoro, udibile fino a svariati metri di distanza. Chiunque si trovi all'interno dell'area durante il lancio dell'incantesimo non sarà considerato "estraneo" e potrà quindi muoversi a piacimento senza far scattare l'allarme. In alternativa l'allarme può essere posizionato su una determinata porta, in modo che scatti quando viene aperta. Solo l'incantatore può aprirla senza nessun problema. Può esser infine applicato all'interno di una stanza con un lato di 6 metri, facendo in modo che chiunque oltrepassi porte e finestre, faccia scattare l'allarme. Se la stanza è più grande, avrà effetto solo in un raggio di 6 metri dal punto d'origine.

Viene Contrastato dall'incantesimo Silenzio.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

Pagando il doppio dei Punti Magia, è possibile rendere silenzioso l'allarme per tutti tranne che per l'incantatore, che deve comunque trovarsi entro un raggio di 50 metri.

### **Amplificare: 3 Punti [Arcano, Sonico, Trasmutazione] Consumo Continuo.**

Il personaggio rende la propria voce udibile chiaramente da chiunque entro 12 metri, come se fosse nei paraggi dell'ascoltatore.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

Pagando invece 6 Punti, la voce può essere udibile entro 18 metri, inoltre può garantire l'effetto ad un alleato entro 6 metri, pagando 5 Punti Magia Extra. Deve comunque mantenere attivo l'incantesimo e non può lanciarne altri.

Viene Contrastato dall'incantesimo Silenzio.

### **Animare Oggetti Minore: 5 Punti [Arcano, Trasmutazione]**

Questo incantesimo permette di rianimare 1d3+1 oggetti delle dimensioni di una bambola, per dieci minuti, in modo che eseguano ordini semplici, ad esempio: segui, muoviti o resta fermo. Tali oggetti rianimati non possono attaccare, ne sono molto utili in combattimento. Una volta impartito l'ordine verbale, essi lo ripeteranno fino al termine dell'incantesimo o fino ad un nuovo ordine dell'incantatore, ed esso deve comunque restare entro 9 metri. La rianimazione degli oggetti richiede qualche secondo per attivarsi, quindi questo incantesimo è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 8. Richiede Due Azioni.

### **Barriera Elementale: 10 Punti [Arcano, Barriera, Protezione]**

L'incantatore crea una barriera semi trasparente in un punto entro 3 metri in Linea di Vista dalla sua posizione. La barriera è alta e lunga 3 metri, mentre ha uno spessore di pochi centimetri, e può essere attraversata tranquillamente tranne che dagli elementali dello stesso elemento di cui è fatta, anche se possono tentare di infrangerla superando una prova di Mana contrapposta a quella dell'incantatore. La barriera permane per circa 20 minuti ed assorbe fino a 10 Danni di tipo Elementale che deve esse scelto al momento del lancio, la quale influenzerà anche il descrittore dell'incantesimo. Ad esempio creare una barriera che assorbe danni da Fuoco, otterrà il descrittore [Fuoco] sommato agli altri. La barriera assorbe danni elementali quando la fonte scelta tenta di attraversarla o tenta di colpirla, come ad esempio il soffio rovente di un Crestato Ardente. Quando la barriera raggiunge il suo massimale di danni sopportabili, crolla facendo terminare l'incantesimo immediatamente. Se la barriera non riesce ad assorbire tutto il danno inflitto da un'unica fonte di danno, il restante viene inflitto alle creature che si trovano direttamente dietro alla barriera, a patto che possano venir raggiunte.

*Esempio:*

*Una barriera a cui restano 5 Danni da Fuoco da assorbire, viene colpita da una fiammata di un Crestato Ardente, che infligge 10 Danni da Fuoco. La barriera assorbe i restanti 5 danni, per poi crollare, ma la fiammata proseguirà il suo tragitto infliggendo i restanti 5 danni alle creature o oggetti che verranno colpiti da esso.*

Il talento Sinergia Elementale permette di aumentare di 5 i Danni che una barriera può assorbire se dello stesso descrittore del talento, mentre per l'elemento opposto essi vengono dimezzati. Lanciare questo incantesimo richiede 2 Azioni von un Rallentamento d'Iniziativa di 2 ed esso viene contrastato dallo stesso incantesimo. La Barriera Elementale blocca la Linea di Visuale agli incantesimi che possiedono il suo stesso Descrittore Elementale.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

Pagando invece 20 Punti Magia, la barriera può assorbire fino a 25 Danni dell'elemento scelto.

*Potenziamento II: Grado Esperto*

Pagando invece 35 Punti Magia, la barriera può assorbire fino a 50 Danni dell'elemento scelto oltre che a bloccare gli incantesimi come spiegato sopra.

### **Blocca Porta: 6 Punti [Arcano, Forza, Trasmutazione]**

L'incantatore può chiudere una porta aperta e rendere impossibile utilizzarne la maniglia (o aprirla in alcun modo) per 1d3+1 round. Ciò comunque non impedisce alla porta di esser sfondata. Può esser lanciato anche su piccoli contenitori o su finestre non più grandi di un metro per un metro.

**Dardo Arcano Inferiore: 6 Punti [Arcano]**

L'incantatore genera un piccolo dardo arcano che viene scagliato contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri.

L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), infliggendo 1d3+3 Danni Arcani.

È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi.

**Distorsione Vocale: 5 Punti [Arcano, Sonico, Trasmutazione]**

Il personaggio modifica il tono della propria voce, distorcendolo per rendendolo più acuto o baritonale per 10 minuti.

Ottiene un bonus variabile alle prove di Ingannare quando finge di esser qualcun altro, a discrezione del Master.

Viene Contrastato dall'incantesimo Silenzio.

**Gelone: 5 Punti [Freddo]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 Danno da Freddo ad una creatura in Linea di Vista entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Freddo per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD pari o maggiore di 4, ma oltrepassa le RDN pari a 3 o meno. Getto Corrosivo, Scossa e Scottatura non han effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo. Viene contrastato dall'incantesimo Scottatura.

**Getto Corrosivo: 5 Punti [Acido, Terra]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 danno da Acido ad una creatura in Linea di Vista entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Acido per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD maggiore di 4, ma oltrepassa le Armature Leggere non in Cuio e le RDN pari a 2 o meno. Il danno da ustione d'Acido nei round successivi è considerato Danno Diretto, in quanto è l'acido che infligge danno. Gelone, Scossa e Scottatura non han effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo.

**Giustacuore Incantato: 9 Punti [Arcano, Forgia, Protezione]**

Toccando un'armatura leggera al momento del lancio di questo incantesimo, l'incantatore può infonderne una lieve aura di resistenza. Per 1d3+2 Minuti l'armatura è considerata esser Rinforzata, pur non subendo alcuna penalità per le prove di Abilità. Non ha alcun effetto se l'armatura è già rinforzata, mentre se lanciato su dei vestiti essi sono considerati come dei Corpetti in Cuio. Richiede Due Azioni ed è risolto con Rallentamento d'Iniziativa di 1.

**Illusione Minore: 5 Punti. Consumo Stabile. [Arcano, Illusione]**

L'incantatore crea un'immagine illusoria di un oggetto o creatura grande quanto un cane. L'immagine può esser fatta muovere entro un raggio di 20 metri nella Linea di Vista dell'incantatore, ma essa non emetterà alcun suono, odore e percezione tattile. L'incantatore deve effettuare una prova Media di Concentrazione e non compiere altre azioni all'infuori di camminare o parlare senza far discorsi complessi. Nel caso egli venga attaccato, deve effettuare una prova Difficile di Concentrazione per mantenere l'illusione attiva o perdere l'incantesimo.

**Incanto Minore: 10 Punti [Arcano, Forgia, Potenziamento]**

Toccando un'arma da corpo a corpo al momento del lancio di questo incantesimo, l'incantatore può infonderle delle proprietà magiche per un breve periodo di tempo. Per 1d3+2 round a partire da quello successivo al lancio, l'arma ottiene gli stessi benefici di un'Arma di Bilanciata, che non può comunque sommarsi se l'arma è già Bilanciata o di Buona Fattura. Se l'arma è di scarsa fattura ne rimuove temporaneamente le penalità. Richiede Due Azioni ed è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 1.

**Potenziamento I: Grado Avanzato**

Pagando invece 15 Punti Magia al momento del lancio, l'incantatore può incantare un'arma che esso impugna per ottenere un +1 al proprio Tiro per Colpire, normalmente cumulabile con altri bonus. Se l'incantatore cede l'arma a qualcun'altro essa perde l'incantamento. La durata dell'incantesimo aumenta a 1d3+3 round.

**Infravisione: 9 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Divinazione, Trasmutazione]**

Il personaggio ha una visione termica di 12 metri. La sua vista risulterà alterata fintanto che l'incantesimo rimane attivo, ed egli potrà vedere facilmente ogni tipo di fonte di calore entro la portata. Ovviamente non riuscirà a distinguere i dettagli o a leggere alcunché, tuttavia potrà riconoscere le forme delle cose che sta osservando. Dovrà comunque affidarsi ad altri metodi per identificare eventuali alleati o nemici simili, a meno che essi non abbiano dei segni evidenti. Dura 1 ora.

### **Ninna Nanna: 8 Punti [Ammaliamento, Arcano, Onirico, Suggestione]**

L'incantesimo genera una melodia udibile solamente da una creatura vivente in Linea di Vista entro 9 metri. L'Incantatore e la vittima devono effettuare una prova contrapposta di Forza di Volontà. In caso l'incantatore vinca, la vittima diviene docile per un round, subendo una penalità di -20% alle prove di osservare e cercare oltre ad una penalità di -1 al Tiro per Colpire, Parare, Schivare ed ai danni. Il turno successivo un'altra prova deve esser effettuata. Se l'incantatore vince la vittima si addormenta per 1d6+1 minuti. C'è una possibilità del 30% che la vittima continui a dormire, se lasciata indisturbata, oltre il tempo massimo.

Se usato in combattimento, la vittima al primo fallimento subisce le normali penalità, mentre al secondo fallimento la penalità al Tiro per Colpire, Parare e Schivare scende a -2, ma non s'addormenta. Mantenere l'incantesimo attivo (durante un combattimento) oltre il secondo turno richiede che il mago spenda altri 4 Punti Magia a turno e che effettui una prova di concentrazione. Lanciare lo stesso incantesimo o uno da consumo continuo o stabile, fa terminare immediatamente quest'incantesimo.

### **Pirotecnia: 10 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Fuoco, Illusione]**

L'incantatore riesce a generare degli effetti visivi multicolore parecchio impressionanti. Può creare getti di fiamme illusorie o spruzzi colorati di vario genere, senza rischiare d'incendiare altri materiali o ferire qualcuno in quanto si tratta solamente di illusioni visive ed uditive. L'incantesimo può esser sfruttato per un'ora, generalmente dentro un'area con un raggio di sei metri. Sono necessari alcuni preparativi ed un round intero per attivare l'incantesimo. L'incantesimo può esser sfruttato per delle prove di Intrattenere o Intimidire, ma nell'ultimo caso le vittime possono capire che si tratta di un'illusione superando una prova di Osservare Media. Spendendo altri 5 Punti Magia al momento del lancio, la difficoltà per capire che si tratta di un'illusione diventa Difficile (sempre che non lo capiscano in un altro modo)

### **Scossa: 5 Punti [Elettrico]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 Danno da Elettricità ad una creatura in Linea di Tiro entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Elettricità per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD maggiore di 4, ma oltrepassa le Armature Leggere non in Cuoio e le RDN pari a 2 o meno. Gelone, Getto Corrosivo e Scottatura non hanno effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo.

### **Scottatura: 5 Punti [Fuoco]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 Danno da Fuoco ad una creatura in Linea di Tiro entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Fuoco per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD maggiore di 4, ma oltrepassa le Armature Leggere non in Metallo e le RDN pari a 2 o meno. Gelone, Getto Corrosivo e Scossa non hanno effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo. Viene contrastato dall'incantesimo *Gelone*.

### **Scudo Arcano: 10 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Forza, Protezione, Scudo]**

L'incantatore crea una Sfera Protettiva di magia arcana attorno a sé. La sfera è considerata avere 12 Punti Resistenza e possiede una Durezza pari a 7. Una volta esauriti i Punti Resistenza, essa s'infrangerà. In alternativa è possibile infrangerla riuscendo in una prova di Lotta (Forza) contrapposta anche se l'incantatore utilizza il suo valore di Forza di Volontà. Per ogni 5 punti aggiuntivi spesi al momento del lancio, la sfera ottiene +5 PR ed ottiene un +1 alla prova contrapposta. Aumentarne la dimensione in modo che protegga tutto ciò che si trovi entro 3 metri, costa 5 Punti Magia aggiuntivi. Mentre mantiene lo Scudo attivo, il personaggio non può lanciare altri incantesimi senza annullare l'effetto dello scudo. Per ogni dieci minuti che lo scudo resta attivo, il personaggio deve spendere altri 5 Punti Magia ed effettuare una prova di Concentrazione di difficoltà Media o perdere l'incantesimo.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

La prova di concentrazione deve ora esser effettuata ogni trenta minuti e l'incantatore può creare una sfera con raggio di 3 metri gratuitamente. Se lo scudo viene ampliato, la prova di Concentrazione torna a dover esser effettuata ogni dieci minuti.

#### *Potenziamento II: Grado Avanzato*

Pagando 5 Punti Magia Extra, può generare una sfera con un raggio di 4,5 metri o di 6 se ne paga 10.

#### *Potenziamento III: Grado Esperto*

La Durezza sale a 9.



**Spinta Arcana: 11 Punti [Arcano, Forza, Movimento]**

L'incantatore genera una leggera onda d'urto, capace di influenzare creature di taglia Media o inferiore. La spinta colpisce la prima creatura in Linea di Tiro entro 6 metri dall'incantatore, in una direzione a sua scelta. L'incantesimo utilizza il valore di Lotta (Magia) dell'Incantatore, contro il valore di Lotta (Forza) della Creatura influenzata. Se l'incantatore ha successo, la creatura viene spinta all'indietro di 1,5 metri. L'incantatore può spendere altri 5 Punti Magia per ottenere un +2.

**Potenziamento I: Grado Avanzato**

L'incantatore lancia automaticamente l'incantesimo con il +2 e può spendere altri 5 Punti per spostare la creatura di 3 metri in caso di successo. Se il risultato dell'incantesimo supera di almeno 10 Punti quella dell'Avversario, questi Cade a Terra a meno che non superi una prova Media di Destrezza, nel qual caso diventa Sbilanciato. Creature con 4 Zampe o Serpentine, ottengono un +2 per resistere alla spinta se questa è effettuata frontalmente. La gittata dell'incantesimo aumenta a 9 metri.

**Potenziamento II:**

L'incantatore può decidere di spostare la creatura influenzata in una qualunque direzione tranne che verso di esso. Può decidere inoltre di scagliare in aria la prima creatura influenzata entro 3 metri sempre nella sua Linea di Tiro. Se decide di fare così, la creatura viene sbalzata in alto e all'indietro ed è considerata subire una caduta di 2 metri, mentre se l'incantatore supera di 8+ il tiro dell'avversario, la creatura viene scagliata all'indietro di 3 metri ed è considerata cadere da un'altezza di 4 metri. Le creature scagliate in tale modo sono considerati oggetti Cadenti, e nel caso colpiscano altre creature, subiscono (ed infliggono) +5 Danni non Letali a meno che non indossino armature medie o pesanti, nel qual caso i danni diventano Letali. Creature che indossano Armature Pesanti possono solo esser scagliate all'indietro con una caduta di 2 metri solo superando di 8 o più la prova di lotta, ma subiscono 1d6+3 Danni Diretti, che salgono a +7 se colpiscono altre creature.

**Telecinesi: 7 Punti. Consumo Continuo. [Arcano, Forza]**

Funziona come la Telecinesi Inferiore, tuttavia il Personaggio può manipolare oggetti che non superino un peso totale di 35 kg.

**Trasmutazione Minore: 10 Punti [Arcano, Trasmutazione]**

Il personaggio può, dopo essersi focalizzato su di un oggetto di piccole dimensioni, tentare di trasformarlo in qualcosa di totalmente diverso, purché della grandezza simile, anche se rimane dello stesso materiale. Il personaggio deve innanzitutto spendere un intero round per la focalizzazione, nel turno successivo egli deve tentare una prova di Concentrazione Media. Se riesce, egli tramuta con successo l'oggetto. Una volta trasfigurato l'oggetto rimane trasformato per 3d6+1 round, tuttavia la nuova forma sarà di qualità scarsa. Essendo comunque un incantesimo instabile, se il personaggio ottiene un risultato di 95 o più sul tiro di dado, qualcosa va storto e deve tirare immediatamente sulla Tabella di Fallimento d'Incantesimo, a cui deve comunque sottrarre un 20% al risultato.

**Unto: 12 Punti [Arcano, Natura, Onirico]**

L'incantesimo fa scaturire una sostanza oleosa dal terreno, in un qualsiasi punto entro 9 metri dall'incantatore.

La sostanza si propaga entro 3 metri nel round in cui viene generata, per poi propagarsi di 1,5 metri per 1d3 round.

Le creature che si muovono attraverso un'area cosparsa da tale sostanza devono effettuare una prova Difficile di Destrezza per restare in equilibrio ed in caso di fallimento, diventano Sbilanciate. Coloro che si muovono con cautela ed a metà del loro movimento, devono invece effettuarne una di Difficoltà Media. Le creature che corrono attraverso l'area falliscono automaticamente la prova, con una probabilità del 40% di Cadere a Terra invece che restare Sbilanciati.

L'incantesimo permane per 1d6+3 round e richiede 2 azioni per esser lanciato.

**Potenziamento I: Grado Avanzato**

Pagando 10 Punti Magia al momento del lancio, l'incantatore può rendere infiammabile la sostanza oleosa. Se tale sostanza dovesse incendiarsi infliggerebbe 1d3 Danni Diretti da Fuoco per 1d3 round, oltre che a mantenere i normali effetti, al termine dei quali l'incantesimo terminerebbe in quanto le fiamme consumerebbero il liquido. L'incantesimo può comunque terminare prima che le fiamme consumino tutto la sostanza oleosa, se la durata dell'incantesimo stesso terminasse prima. Se si utilizza tale potenziamento, l'incantesimo ottiene il descrittore [Fuoco]. Le fiamme scaturite non possono incendiare alcun oggetto, ma possono comunque riscaldarlo.

## Incantesimi di Grado Avanzato:

### Acchiappa Sogni: 15 Punti [Arcano, Onirico, Protezione]

Questo incantesimo genera un particolare reticolo arcano, in grado di rendere sicuri i sogni di coloro che dormono. Per lanciare l'incantesimo, è necessario un acchiappa sogni in legno che funge da focalizzatore delle energie magiche. Successivamente, sono necessari almeno dieci minuti per infondere le proprietà arcane all'oggetto. Se l'incantatore viene interrotto, l'incantesimo fallisce e bisogna ricominciare da capo ed i Punti Magia spesi vanno perduti. Una volta che l'oggetto è incantato e viene tenuto nelle vicinanze di una creatura senziente, essa otterrà un bonus del 20% per resistere eventuali prove richieste da creature o magie che interagiscono con i sogni, oppure ottiene un +4 alle prove contrapposte di Mana o Forza di Volontà richieste per lo stesso motivo.

#### *Potenziamento I:*

Se l'incantatore possiede un acchiappa sogni precedentemente incantato, egli può scagliarlo contro una creatura in Linea di Tiro di categoria Onirica o Incubo, pagando il normale costo di lancio dell'incantesimo. Facendo ciò è considerato come se scagliasse una Rete da Combattimento contro la creatura stessa, effettuando un Tiro per Colpire da Magia. Una creatura avvinghiata subisce un -3 alle prove di Lotta Contrapposta per liberarsi dalla rete e l'incantatore può recuperarla come se la rete fosse legata ad esso. La rete incantata permane per 1d3+3 round, dopodiché, ritorna un normalissimo acchiappa sogni.

#### *Potenziamento II: Grado Esperto*

Pagando 35 Punti Magia al momento del Lancio, l'incantatore può lanciare l'acchiappa sogni precedentemente Incantato, contro una creatura in Linea di Tiro di Categoria Onirica o Incubo, ottenendo lo stesso effetto di scagliare una Rete da Caccia che avrà sempre le stesse dimensioni della creatura contro cui è scagliata. Per ogni 10 Punti Magia Extra pagati al momento del lancio, l'incantatore ottiene un +4 alle Prove di Lotta Contrapposta (ricorda che la Rete ha un valore base di +12). Se l'incantatore supera di 5 o più le prove contrapposte di Lotta, la creatura non potrà muoversi.

### Affascinare: 15 Punti [Ammaliamento, Arcano, Suggestione]

L'incantatore genera un effetto, o un illusione, capace di affascinare un'altra creatura. Una volta lanciato l'incantesimo, l'incantatore e la vittima devono superare una prova contrapposta di Forza di Volontà, ed in caso di successo dell'incantatore, la vittima non potrà compiere alcuna azione, se non quella di osservare la fonte che attira la sua attenzione per 1d3+1 round. Se la creatura affascinata viene attaccata, l'incantesimo termina immediatamente oppure se intravede segni di pericolo immediati o se ne accorge in qualche altro modo. Essa subisce comunque una penalità di -30% alle Prove di Osservare ed un -5% a quelle di Ascoltare. Se ingaggiata in combattimento, verrà considerata avere l'iniziativa più bassa di tutti per un round, dopodiché, dovrà tirare per la propria iniziativa normalmente. Forti rumori, esplosioni o combattimenti nelle vicinanze possono far ritornare in s'è la vittima. L'incantatore può aumentare la durata di altri 1d3 round, pagando un costo aggiuntivo di 10 Punti Magia.

### Armatura Arcana: 15 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Protezione]

#### *Richiede: Giustacuore Incantato*

Il Personaggio crea una sottile barriera di energia magica a forma di corazza per circa dieci minuti, che fornisce una Riduzione del Danno Magica pari a 2. Per ogni 10 Punti Magia aggiuntivi spesi al momento del lancio, si può aumentare la RDM di 1 fino a raggiungere un massimale di 5. L'incantesimo può esser lanciato su sé stessi o su un'altra creatura toccata spendendo 5 Punti Magia Extra al momento del lancio. Richiede Due Azioni.

### Barriera Incantata: 15 Punti [Arcano, Barriera, Forza]

L'incantatore genera una barriera di pura forza arcana alta due metri e larga un metro e mezzo, in un punto qualsiasi del terreno entro 6 metri. La Barriera ha una Durezza Magica pari a 8 e 10 Punti Resistenza. La barriera è spessa circa dieci centimetri ed è semi trasparente anche se è chiaramente visibile data la forma e colorazione.

La barriera rimane immobile nel punto del terreno da cui si erge e permane per 1d6+4 round prima di dissolversi, a meno che non venga distrutta prima. Se per qualunque motivo dovesse perdere il contatto con il terreno su cui si erige, essa viene distrutta automaticamente. Se la barriera è più grande, viene solo distrutta la parte in cui manca il contatto con il terreno, aprendo così uno squarcio. La barriera comunque è interrata nel punto in cui si erge per almeno mezzo metro, anche se tale parte non conta nelle dimensioni totali della barriera.

#### *Requisiti Potenziamento I: Grado Esperto*

Per ogni 10 Punti Magia Spesi durante il lancio, la barriera può aumentare la sua lunghezza o altezza di due metri. Spendendo invece 20 Punti Magia al momento del lancio è possibile crearne direttamente una con un lato di tre metri.

### Camminare sulle Nuvole: 20 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Aria, Movimento, Onirico]

L'incantatore può, dopo aver lanciato quest'incantesimo, camminare su formazioni di Nuvole Solide, come se fosse un Pegaso. Il movimento totale è di 6 metri per round, in quanto la mancanza di una superficie solida crea notevoli difficoltà. L'incantatore può aggiungere un bersaglio aggiuntivo oltre s'è stesso, spendendo 10 punti per ognuno. La durata dell'intero incantesimo è di 3d6+1 ore. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Dardo Arcano: 15 Punti [Arcano]**

L'incantatore genera un dardo arcano che viene scagliato contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri.

L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), infliggendo 1d6+4 Danni Arcani.

È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi.

Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Dislocazione: 14 Punti [Arcano, Movimento]**

Una volta lanciato questo incantesimo, l'incantatore scompare e riappare pochi istanti dopo in un qualsiasi punto libero entro 9 metri dal luogo di lancio. Durante il suo prossimo turno egli potrà agire liberamente o proseguire una determinata azione (ad esempio, correre). Non è richiesta alcuna prova di Concentrazione a meno che il personaggio non stia correndo o stia fuggendo da qualcosa. In questo caso deve superare con successo una prova di Concentrazione Media, mentre se Combatte, deve superarne una Difficile. La dislocazione non può funzionare attraverso ostacoli sigillati, ad esempio apparire all'interno di un edificio, ma può oltrepassare altri tipi di ostacoli, purché la distanza percorsa per scavalcarli non sia maggiore di 9 metri. Se il personaggio cerca di dislocarsi oltre un ostacolo più alto di 9 metri, si materializzerà ad un'altezza massima di 9 metri e verrà considerato in caduta, subendo i danni del caso, a meno che non riesca ad aggrapparsi a qualcosa. In questo caso sta al Master decidere eventuali prove. L'incantesimo funziona solo sull'incantatore e su ciò che può trasportare, ma lascerà indietro qualunque cosa che superi il suo peso eccessivo di trasporto e qualunque oggetto trattenuto dalla telecinesi.

Richiede Due Azioni

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

La portata dell'incantesimo aumenta a 12 metri e richiede una sola azione. L'incantatore può portare con sé creature di Taglia Piccola o inferiore, tramite l'incantesimo, pagando 5 Punti Magia Extra per creatura a patto che esse mantengano il contatto con esso.

#### *Potenziamento II: Grado Esperto*

L'incantatore non deve più effettuare prove di Concentrazione se si muove o corre. Lanciare quest'incantesimo è considerata un'azione di movimento e l'incantatore può agire normalmente con l'azione restante.

### **Fiammata: 15 Punti [Fuoco]**

*Richiede: Scottatura*

L'incantatore emette una breve fiammata che viene scagliata contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), infliggendo 1d6+4 Danni da Fuoco. È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi. Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Fiotto d'Acido: 15 Punti [Acido]**

*Richiede: Getto Corrosivo*

L'incantatore emette un breve fiotto d'acido che viene scagliato contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), infliggendo 1d6+4 Danni d'Acido. È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi. Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Forma Illusoria: 18 Punti. Consumo Stabile. [Arcano, Illusione]**

L'incantatore può alterare la sua forma in modo illusorio, assumendo un aspetto diverso.

La nuova forma può esser al massimo leggermente più grande fino ad una non troppo piccola (ad esempio grande quanto un Puledrino). L'incantesimo modifica solo la forma personale, ma non la voce. Se l'incantatore viene ferito deve superare con successo una prova di Concentrazione Media per mantenere l'incantesimo attivo. In caso l'incantatore muoia, ritorna nella sua forma originaria nel giro di due round.

Dura 5 Minuti, più altri 5 per ogni 10 Punti Magia Spesi al momento del lancio.

### **Illusione: 15 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Illusione]**

Funziona esattamente come Illusione Minore, solo che l'immagine ha un campo d'azione di 40 metri e può creare forme alte al massimo 5 metri. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Invisibilità: 15 Punti. Consumo Continuo [Arcano, Illusione, Luce]**

Con questo incantesimo l'incantatore sparisce alla vista delle creature viventi. Egli può muoversi lentamente o a velocità normale, consumando un Punto Magia per ogni round che mantiene attivo l'incantesimo. Correre raddoppia questo valore. Quando l'effetto termina, il personaggio riappare entro 1d3 round dal termine dell'effetto. Se il personaggio attacca o lancia un incantesimo mentre si trova sotto l'effetto dell'incantesimo riappare per 1d3 round, per poi scomparire nuovamente. Una creatura invisibile ha un occultamento del 75% contro armi da lancio o da tiro, sempre che gli aggressori capiscano dove esso si trovi. In corpo a corpo tale valore scende a 50%, sempre che venga individuato. L'invisibilità cela soltanto alla vista normale (compresa la crepuscolare e scurovisione), mentre gli altri metodi di visione o percezione non vengono influenzati. Individuare una creatura invisibile che si muove, richiede una prova Difficile di Osservare, se essa si muove entro 9 metri dall'osservatore. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Lama Infuocata: 10 Punti [Fuoco, Infusione]**

L'incantesimo permette di infondere delle fiamme magiche ad un'arma dotata di lama che l'incantatore impugna. Una volta lanciato l'incantesimo, delle fiamme magiche avvolgono la lama dell'arma, facendole infliggere 1d3 danni da Fuoco aggiuntivi per 1d3+3 round, che tuttavia non sono sufficienti ad incendiare alcun materiale. L'incantatore può decidere di potenziare l'incantesimo aumentando i danni ad 1d6, spendendo 10 Punti Magia al momento del lancio.

È possibile incantare invece armi impugnate da altre creature, che dovranno a loro volta spendere 10 Punti Magia per mantenere attivo tale effetto, per ogni creatura successiva alla prima, l'incantatore dovrà spendere 5 Punti Magia aggiuntivi. In caso venga usato su armi con la regola speciale Piccolo, può garantire solo 1d3 danni bonus a prescindere dal potenziamento dell'incantesimo. Le armi infuse non possono generare effetti di Sanguinamento, in quanto le ferite vengono cauterizzate all'istante. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

#### *Potenziamento I:*

L'incantesimo può influenzare anche altri tipi di armi, tuttavia agirà solamente su armi in metallo o perlomeno sulle parti in metallo utilizzate per ferire.

#### *Potenziamento II:*

La durata dell'Incantesimo aumenta a 1d6+5 Round

#### *Potenziamento III: Grado Esperto*

L'incantatore può potenziare l'incantesimo pagando 20 Punti Magia ed incantando un'arma che impugna in modo che infligga 1d6+3 Danni da Fuoco Extra, ma così facendo l'incantesimo ottiene un Consumo Continuo di 5 Punti Magia.

Quest'effetto può esser interrotto in qualunque momento senza costi aggiuntivi né utilizzando alcuna azione.

### **Levitazione: 5 Punti. Consumo Continuo [Arcano, Forza, Movimento]**

L'incantesimo permette all'incantatore di fluttuare a circa trenta centimetri dal terreno. Mantenendo una concentrazione costante è possibile muoversi in qualsiasi direzione per 3 metri per round. L'incantesimo tuttavia non permette di allontanarsi per più di 3 metri da una qualsiasi superficie, anche se permette di seguire le forme di edifici o simile.

### **Paralisi: 15 Punti [Arcano, Debilitazione]**

Questo incantesimo colpisce il sistema nervoso della vittima toccata, che deve superare uno Shock Test (Magia) o restare Paralizzata fino al prossimo turno dell'incantatore. Qualora l'incantatore voglia prolungare l'effetto dell'incantesimo, deve spendere 10 Punti Magia aggiuntivi e superare una prova contrapposta di Forza di Volontà ogni round. In caso la vittima vinca, l'incantatore perda la concentrazione o compia una qualunque altra azione che non sia parlare o camminare lentamente, l'incantesimo termina. Una creatura paralizzato non può muoversi, attaccare, parare, schivare o lanciare incantesimi.

### **Raggio Gelido: 14 Punti [Freddo]**

#### *Richiede: Gelone*

L'incantatore emette un raggio gelido che viene scagliato contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), infliggendo 1d6+4 Danni da Freddo. È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi. Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Rallenta Caduta: 8 Punti. Consumo Continuo [Arcano, Aria, Forza, Movimento]**

L'incantesimo permette all'incantatore di rallentare la velocità con cui cade di 4 metri per round, finché l'incantesimo è attivo. Se l'effetto termina prima che egli tocchi suolo, è comunque rallentato per due round, dopodiché riprenderà la velocità di caduta normale.

### **Rinforzare: 15 Punti [Arcano, Forgia, Trasmutazione]**

L'incantatore può rinforzare un oggetto, concedendo un bonus di +1 alla sua Durezza e +2 Punti Resistenza.

Se l'incantatore possiede almeno 15 Gradi in Artigianato (Creare o Riparare Armature), può incantare un'armatura in modo che venga considerata come se fosse stata Rinforzata, per circa un'ora. Se l'armatura o lo scudo sono già rinforzati, l'incantesimo non ha alcun effetto, tranne quello che la Durezza dell'oggetto non può mai essere inferiore a 2. Se il materiale rinforzato presenta una Durezza inferiore di base, allora la Durezza minima scende a 1.

### **Riparazione Temporanea: 10 Punti [Arcano, Forgia, Trasmutazione]**

L'incantatore può riparare temporaneamente dei danni subiti da oggetti di medie dimensioni o semplici fratture o squarci non troppo complessi. Per prima cosa l'incantatore deve concentrarsi sull'oggetto per un round intero, dopodiché, egli ripristina 1d6+1 Punti Resistenza Perduti o ripristina un punto di Durezza, se è stata ridotta in qualche modo. Tali effetti non sono permanenti e durano per circa sei ore. Nel caso che l'oggetto fosse rotto, la durata dell'incantesimo è ridotta a sole tre ore. Se l'oggetto riparato subisce nuovamente dei danni, esso perde i Punti Resistenza riparati a prescindere dalla quantità di danno subito, a causa del colpo, a meno che il danno inferto non sia maggiore nel qual caso esso subisce il danno per intero.

### **Risucchio di Mana: 10 Punti [Arcano, Debitazione]**

L'incantatore sottrae 1d10+1 Punti magia da un bersaglio in Linea di Vista entro 9 metri per 1d3+1 round. Contro creature che non lanciano incantesimi o senza i talenti "Riserva Arcana", l'incantesimo sottrae soltanto 1d3+1 Punti Magia per Round. Al termine dell'incantesimo, se l'Incantatore supera con successo una Prova Contrapposta di Mana, egli sottrae un'ulteriore 1d10 Punti Magia (o 1d3) alla vittima. Questa prova può essere effettuata ad ogni round che l'incantesimo rimane attivo, tuttavia l'incantatore non può compiere altre azioni se non quella di muoversi a metà della sua velocità o pronunciare frasi brevi. In caso venga colpito, egli deve effettuare una prova di Concentrazione a Difficoltà Difficile o interrompere l'incantesimo. I Punti Magia sottratti in questo modo, vengono assegnati all'incantatore, fino a raggiungere il suo massimale. L'incantesimo termina automaticamente se il bersaglio rimane con 1 Punto Magia, anche se il numero sottratto dovrebbe essere maggiore, impedendo di fatto di ridurre a meno di 1 i Punti Magia della Creatura.

*Esempio:*

*Se ad una creatura con solamente 3 Punti Magia dovrebbero esserle sottratti 6 Punti, ne perderà solamente 2.*

Se l'incantatore utilizza nuovamente questo incantesimo nello stesso combattimento o entro 30 minuti, il costo base dell'incantesimo aumenta di 5 per ogni lancio precedente dello stesso fino ad un massimo di 10 lanci.

Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Serratura Arcana: 15 Punti [Arcano, Protezione]**

L'incantatore può sigillare magicamente una serratura, rendendola molto più difficile da aprire se non impossibile.

L'incantesimo base abbassa la percentuale di difficoltà della serratura del 10%. Ad esempio, una serratura di Difficoltà Media scenderebbe a 40%. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

*Potenziamento I:*

La serratura può esser sigillata magicamente in modo che possa aprirsi solo tramite una chiave speciale, pagando il doppio di Punti Magia. È comunque necessario possedere una chiave incantata che dovrà esser designata durante il lancio dell'incantesimo. La versione potenziata richiede Quattro Azioni.

### **Sigillare: 15 Punti [Arcano, Trasmutazione]**

Simile all'incantesimo Blocca Porta, questo incantesimo permette di chiudere porte o finestre anche molto grandi, per 1d6+1 ore. L'incantesimo inoltre aumenta la RD del materiale di 1 ed i Punti Resistenza di 5.

A livello Esperto l'incantatore può spendere altri 10 punti magia per aumentare il bonus alla RD a 2 ed i Punti Resistenza a 15. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

## **Incantesimi di Grado Esperto:**

### **Ali di Rugiada: 30 Punti [Aria, Acqua, Natura, Onirico, Trasmutazione]**

L'incantatore fa spuntare sul bersaglio (o sé stesso) un paio di meravigliose ali simili a quelle delle farfalle in 1d3 round. Il bersaglio può quindi volare, seguendo le normali regole per il volo dei Pegasi anche se la velocità di volo è ridotta a 9 metri. Egli può anche decidere di fluttuare a mezz'aria per un paio di round, inoltre le ali sono molto gradevoli alla vista, garantendo un bonus di +10% alle prove di Convincere, Diplomazia ed Intrattenere. L'incantesimo ha una durata totale di 18 ore ma è molto fragile, in quanto un eccessivo calore o dei colpi portati contro di esse, possono danneggiarle irrimediabilmente, rendendole inutilizzabili. Questo incantesimo richiede Due Azioni ma al termine del lancio, l'incantatore diventa Esausto. Se la creatura bersaglio possiede già delle Ali l'incantesimo non ha effetto tranne sui Pegasi, che possono decidere di sostituire temporaneamente le loro ali in modo indolore. Al termine dell'incantesimo le li torneranno nella loro forma normale in circa 1d10+10 Minuti.

### **Fulmine: 20 Punti [Elettricità]**

L'incantatore imbriglia le energie magiche per poi scagliare un Fulmine Arcano che colpisce qualunque cosa in una riga di 12 metri di lunghezza e 0,5 di larghezza, a meno che non colpisca un ostacolo molto grande, quale un edificio, un masso od un albero. La distanza può esser raddoppiata spendendo altri 5 Punti Magia.

Il fulmine infligge 1d6+5 danni da Elettricità, più 1d6 per ogni 10 Punti aggiuntivi che il mago spende durante il lancio dell'incantesimo. Si possono dimezzare i danni effettuando con successo un Tiro per Schivare contro il Valore d'Attacco dell'Incantatore. L'incantesimo è considerato Instabile e c'è una possibilità del 25% che l'incantesimo causi una Perdita di Controllo con un modificatore di +10% al tiro sulla tabella, più un ulteriore 10% di probabilità per potenziamento.

Esempio: un Personaggio decide di spendere un totale di 30 punti per lanciare Fulmine. In questo modo esso infliggerà 3d6+5 danni, ma avrà una probabilità del 45% di causare una Perdita di Controllo con un +10% sul tiro del d100 sulla Tabella relativa. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Ipnosi: 24 Punti [Ammaliamento, Arcano, Suggestione]**

L'incantatore può cercare di comandare mentalmente un'altra persona. Innanzi tutto, egli deve avere un contatto visivo per almeno un round, dopodiché egli deve superare una prova contrapposta di Forza di Volontà, in modo da assoggettare la vittima. Se egli riesce può imporre dei semplici comandi verbali, come ad esempio aprire una porta, fare la guardia e così via. La richiesta deve comunque esser ragionevole per le capacità del soggetto o per le sue conoscenze, altrimenti servirà a poco. Ciò non impedirà comunque al malcapitato di tentare fino al termine dell'incantesimo. Non è possibile imporre richieste che rechino un palese danno alla vittima, in quanto l'istinto di conservazione agisce nonostante il controllo mentale.

L'incantesimo dura un'ora, più un'ora aggiuntiva per ogni 10 Punti Magia aggiuntivi consumati al momento del lancio. La vittima può esser forzata a tentare delle nuove prove di Forza di Volontà per liberarsi dall'incantesimo ogni mezz'ora. Se la vittima riesce a liberarsi o l'incantesimo ha termine, essa non ricorderà esattamente cosa stava facendo, ottenendo solo ricordi confusi.

### **Inversione della Gravità: 35 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Forza, Movimento]**

Dopo essersi concentrato intensamente, l'incantatore è in grado di capovolgere la gravità che lo influenza all'interno di una stanza chiusa o comunque in un punto dove vi sia un soffitto. In questo modo l'incantatore potrà muoversi liberamente, per cinque minuti, lungo il soffitto considerandolo come un pavimento normale anche se questi dovesse esser leggermente pendente. Se dovesse distaccarsi dal proprio punto d'ancoraggio per più di un round, l'incantesimo si spezzerebbe, facendo ricadere l'incantatore al suolo. L'incantesimo ha comunque un raggio di venticinque metri (sia dal punto da cui è stato lanciato che dalla superficie da cui inizia a muoversi), superati i quali l'incantatore deve spendere 5 Punti Magia per round, per potersi muovere sul soffitto o cadere immediatamente. Se l'incantatore decide di terminare di sua spontanea volontà l'incantesimo, egli viene riadagiato delicatamente sul terreno in un round se cammina entro 9 metri dal terreno, altrimenti scenderà lentamente per 1d3+2 round, dopo i quali inizierà a cadere, mentre se lo decide di terminare oltre la sua durata, deve spendere 5 Punti Magia o cadere semplicemente dal soffitto.

In alternativa, l'incantatore può generare un area di gravità invertita in un punto entro 12 metri nella sua Linea di Vista, con un raggio ed altezza di 6 metri. Le creature all'interno di tale cilindro gravitazionale, se non riescono ad aggrapparsi a qualcosa superando una prova di Iniziativa, cadono immediatamente verso l'altro per poi ricadere verso il basso e subendo i normali Danni da Caduta, ovvero 1d6 Danni non Letali più 2d6 Letali. Le Creature di Taglia Grande subiscono solo 1d6 Danni Non Letali e 1d6 Letali, mentre le Creature di Taglia Enorme o superiore non vengono influenzate. Nota che questa variante è immediata e le creature coinvolte cadranno a terra alla fine del round. Questo incantesimo richiede Tre Azioni.

### **Muro di Cristallo Tellurico: 35 Punti [Arcano, Muro, Terra]**

L'incantatore genera una barriera di Cristallo Tellurico ancorata al terreno con un lato di 3 metri per 4,5 e spessa 40 Centimetri. Il muro è considerato avere 2 Punti Ferita ogni 2,5 Centimetri di spessore (quindi quello standard ha 32 punti ferita) ed una Riduzione del Danno di 3 a meno che non si utilizzino Armi Contendenti, in quel caso la riduzione scende a 1. Ogni 5 Punti Magia aggiuntivi spesi al momento del lancio, permette di aumentare lo spessore di 5 centimetri ed aggiungere un metro di lunghezza ed altezza del muro.

Chiunque si trovi all'interno della zona dove si sta formando il Muro può cercare di evitare di rimanervi incastrato con una prova di difficoltà Media di Destrezza. Se vi rimane incastrato non potrà muoversi, lanciare incantesimi o combattere, subendo 1d6 danni contundenti. L'incantesimo dura 2d6+4 minuti. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Rimuovi Maledizione: 35 Punti [Arcano, Protezione]**

L'incantatore è in grado di rimuovere una Maledizione o Afflizione da un soggetto, se supera un prova contrapposta di Mana, confrontandosi con quella del lanciatore avversario. È comunque necessario officiare un rito particolare a seconda della maledizione che s'intende rimuovere, ed in genere esso dura come minimo tre round completi. In caso di fallimento bisognerà attendere almeno altre 24 ore, prima di ritentare. Se l'incantatore desidera rimuovere una Maledizione scagliata da lui stesso, il costo è dimezzato ed ottiene un +4 alla prova per rimuoverne gli effetti. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Scrutare: 35 Punti [Arcano, Divinazione]**

Questo incantesimo permette di avere una visione approssimativa di un luogo o di alcune persone. Innanzitutto l'incantesimo deve esser lanciato su una superficie liscia e riflettente. I migliori risultati si ottengono con vetri trattati in modo particolare, anche se spesso gli specchi in Argento Lunare sembrano una scelta opzionale accettabile, anche se l'immagine risulterà più sfocata o confusa. Tuttavia maggiore è la familiarità dell'incantatore con il luogo, maggiori saranno le possibilità che l'incantesimo riesca, in quanto questa sorta di divinazione è molto complessa e difficile. Di per sé l'incantesimo richiede dieci minuti per esser lanciato ed una prova di Concentrazione Media, in quanto l'incantatore deve focalizzarsi sul luogo. Maggiore la distanza tra il punto dove si trova l'incantatore e il luogo osservato, maggiore sarà il tempo necessario perché l'immagine appaia. La distanza massima percorribile da tale incantesimo è 1km, ma per ogni 10 punti magia spesi la portata può esser estesa ulteriormente. Essendo questo incantesimo molto complesso, a prescindere dal successo o meno del lancio, esso causa sempre Affaticamento all'incantatore, e dovrà riposare almeno 10 ore, per poter tentare nuovamente. L'incantesimo ha effetto soltanto all'esterno, a meno che non vi siano determinate predisposizioni o incantesimi secondari che garantiscano all'incantatore l'accesso a luoghi interni, come altri specchi o oggetti trattati in tal modo.

### **Stasi: 35 Punti [Arcano, Forza, Protezione]**

Simile all'incantesimo di Paralisi, la Stasi permette di bloccare temporaneamente una creatura in linea di Vista entro 9 metri, di Taglia Media o inferiore per 1d3+2 round. Sia l'incantatore che la creatura influenzata, devono effettuare una prova contrapposta di Mana ed in caso di successo da parte dell'incantatore, la vittima viene avvolta da una sorta di aura arcana che la tiene immobilizzata. Fintanto che l'incantesimo è attivo, la creatura non può muoversi in alcun modo, tuttavia può parlare con difficoltà, respirare ascoltare e guardarsi attorno se gli occhi sono aperti. L'aura garantisce concede una Riduzione del Danno da Magia e Resistenza alla Magia pari a 2. Se l'incantatore decide di prolungare l'incantesimo, egli deve spendere altri 10 Punti Magia al momento del lancio per estendere di altri d3 round l'effetto. Inoltre, egli può influenzare fino ad altre 4 creature entro 3 metri dal bersaglio primario, pagando 10 Punti Magia per ogni ulteriore creatura da influenzare, ed ovviamente dovrà superare le varie prove contrapposte di Mana.

## Incantesimi Epici:

### **Catena di Fulmini 30 Punti [Elettricità, Epico]**

L'incantatore genera un potente Fulmine Arcano che infligge 2d6+2 danni da Elettricità in una riga di 15 metri e spessa 1 metro, a meno che non colpisca ostacoli che ne ostruiscano la propagazione, come ad esempio alberi, edifici, rocce e così via (anche se è molto probabile che vengano distrutti o danneggiati). Nel caso colpisca una creatura, l'incantesimo può propagarsi verso altri bersagli entro 3 metri, riducendo di volta in volta i danni di 1d6+1. Se si arriva a 1d3, l'incantesimo non può più rimbalzare. Per dimezzare i danni è necessario effettuare con successo un Tiro di Schivare contro il Valore di Attacco dell'incantatore. Non è possibile subire più di un rimbalzo dallo stesso incantesimo, quindi in caso tutte le creature entro tre metri tra loro vengono colpite i rimbalzi cessano immediatamente, scaricandosi nel terreno. Per ogni 10 Punti Magia extra spesi durante il lancio, è possibile aumentare di 1d6+1 i danni.

L'incantesimo è instabile e c'è una possibilità del 30% che l'incantesimo causi una Perdita di Controllo con un ulteriore 10% di probabilità per ogni 10 Punti Magia spesi. Questo incantesimo richiede Tre Azioni.

#### *Esempio:*

*Un Incantatore decide di spendere 30 Punti Magia Extra per lanciare Catena di Fulmini. In questo modo esso infliggerà 5d6+5 danni, ma avrà una probabilità del 60% di causare una Perdita di Controllo.*

### **Raggio Solare: 80 Punti [Epico, Fuoco, Radioso]**

*Richiede: Corno*

L'incantatore genera una potente luce dalla punta del proprio corno, per poi proiettare un raggio di energia Radiosa che ha una gittata di 15 metri che colpisce qualunque cosa lungo la sua traiettoria. L'incantesimo oltre ad illuminare un'area con un raggio di 6 metri dall'incantatore, come se fosse Luce Solare, esso infligge 5d6+8 danni al bersaglio, la cui prima metà sono a base di Fuoco, mentre i restanti sono considerati di tipo Radioso. Per dimezzare i danni è necessario effettuare con successo un Tiro di Schivare contro il Valore di Attacco dell'incantatore.

L'utilizzo dell'incantesimo, tuttavia, surriscalda in maniera dolorosa il corno dell'incantatore. Egli non potrà lanciare altre magie per i prossimi 1d6+2 round. L'incantesimo è instabile e c'è una possibilità del 45% che l'incantesimo causi una Perdita di Controllo. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Tramutare Carne in Pietra: 70 Punti [Epico, Terra, Trasmutazione]**

L'incantatore può generare un raggio d'energia arcana che tramuta in pietra qualunque creatura vivente cui venga in contatto. È comunque necessario mantenere l'incantesimo focalizzato per tre round sulla stessa creatura, per completare il processo, altrimenti, essa ritornerà al suo stato naturale dopo 1d3+2 round. Per ogni round con cui rimane a contatto, un terzo del corpo della vittima si tramuta in pietra, partendo sempre dalla parte inferiore, rendendole impossibile in questo modo, muoversi. Nel secondo round viene pietrificata la parte centrale ed infine arti e testa. Mentre si sta tramutando in pietra la vittima può ancora lanciare incantesimi, superando un prova di Concentrazione Difficile. Se in combattimento non può più schivare e subisce un -2 al Tiro per Colpire e Parare. Subisce invece un -1 al Tiro per Colpire usando armi a distanza. Una volta tramutata in pietra, la vittima rimane magicamente sospesa nel tempo: essa non invecchia, né ha bisogno di mangiare, bere, dormire o respirare. Distruggere la statua, tuttavia, la uccide. Questo incantesimo richiede Due Azioni e deve esser mantenuto fino a che la vittima non è tramutata in pietra.

Fintanto che l'incantesimo è attivo, l'incantatore può solamente muoversi a metà del suo valore di movimento e può effettuare discorsi brevi.



# MAGIA NATURALE:

*La magia naturale, da come suggerisce il nome, è legata agli elementi naturali, piante ed esseri viventi. Earth Ponies e Zebre hanno maggiori legami con la terra e la natura, e quindi sono più propensi ad utilizzarla.*

## Incantesimi da Neofita:

### **Grazia Acquatica: 5 Punti [Animale, Acqua, Movimento, Natura, Potenzimento]**

L'incantatore guadagna un bonus di +5% alle prove di Nuotare per un ora. Non accumulabile con altri lanci consecutivi dell'incantesimo.

*Potenzimento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può concedere il bonus anche ad altri personaggi, pagando 5 punti per ognuno durante il lancio dell'incantesimo.

### **Individuare l'Arcano: 5 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Divinazione]**

Permette di individuare fonti attive di magia in un cono con raggio di 3 mt dal personaggio. Per ogni 3 Punti Magia aggiuntivi, il raggio aumenta di 1,5 mt fino ad un massimo di 15 metri. Il personaggio può muoversi e parlare. Se corre o entra in combattimento, deve effettuare delle prove di Concentrazione a difficoltà media per mantenere l'effetto attivo.

*Potenzimento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può concentrarsi su un'aura arcana per tentare di capirne la natura, superando delle prove medie o difficili di Conoscenze (Arcane) a discrezione del Master, che in caso di successo fornirà alcuni indizi o spiegazioni del tipo di aura o se c'è qualcosa di sbagliato, come ad esempio le anomalie magiche.

### **Luce Fluttuante: 5 Punti [Luce, Natura]**

Genera una piccola sfera di luce che segue l'incantatore per 1d3+1 ore. La sfera illumina un area di 3 mt intorno all'incantatore. In caso di necessità è possibile far terminare prematuramente la luce, pagando un punto magia.

### **Magnetismo Interno: 5 Punti [Divinazione, Natura, Terra]**

L'incantatore conosce esattamente la direzione del Nord per un round. Sono comunque necessari dei punti di riferimento o c'è comunque il rischio di perdersi. L'incantesimo potrebbe avere delle difficoltà a funzionare in alcune zone, specialmente in quelle ove vi è una grande presenza di Cristalli Arcani oppure nel sottosuolo.

### **Occhi dell'Aquila: 5 Punti [Animale, Aria, Natura, Potenzimento]**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Osservare per un'ora. Non cumulabile con altri lanci consecutivi dell'incantesimo.

*Potenzimento I: Grado Avanzato*

Il personaggio, può concedere il bonus anche ad altri personaggi, pagando 5 punti per ognuno durante il lancio dell'incantesimo.

### **Saltafosso: 4 Punti [Movimento, Natura, Potenzimento]**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Saltare per un ora. Non cumulabile con altri lanci consecutivi dell'incantesimo.

*Potenzimento I: Grado Competente*

Il personaggio, può concedere il bonus anche ad altri personaggi, pagando 3 punti per ognuno. Il costo totale deve esser pagato quando l'incantesimo viene lanciato la prima volta.

### **Scova Gemme: 3 Punti. Consumo Continuo. [Divinazione, Natura, Terra]**

L'incantatore riesce ad individuare la posizione di Gemme e Pietre Preziose entro 6 metri.

L'incantatore può parlare e camminare liberamente, ma se combatte, viene ferito o corre, deve superare una prova di Concentrazione a difficoltà Media per non perdere l'incantesimo.

*Potenzimento I: Grado Competente*

Pagando il doppio, il personaggio può percepire entro 12 metri.

## Incantesimi di Grado Competente:

### **Barriera Elementale: 10 Punti [Arcano, Barriera, Protezione]**

L'incantatore crea una barriera semi trasparente in un punto entro 3 metri in Linea di Vista dalla sua posizione. La barriera è alta e lunga 3 metri, mentre ha uno spessore di pochi centimetri, e può essere attraversata tranquillamente tranne che dagli elementali dello stesso elemento di cui è fatta, anche se possono tentare di infrangerla superando una prova di Mana contrapposta a quella dell'incantatore. La barriera permane per circa 20 minuti ed assorbe fino a 10 Danni di tipo Elementale che deve esse scelto al momento del lancio, la quale influenzerà anche il descrittore dell'incantesimo. Ad esempio creare una barriera che assorbe danni da Fuoco, otterrà il descrittore [Fuoco] sommato agli altri. La barriera assorbe danni elementali quando la fonte scelta tenta di attraversarla o tenta di colpirla, come ad esempio il soffio rovente di un Crestato Ardente. Quando la barriera raggiunge il suo massimale di danni sopportabili, crolla facendo terminare l'incantesimo immediatamente. Se la barriera non riesce ad assorbire tutto il danno inflitto da un'unica fonte di danno, il restante viene inflitto alle creature che si trovano direttamente dietro alla barriera, a patto che possano venir raggiunte.

#### *Esempio:*

*Una barriera a cui restano 5 Danni da Fuoco da assorbire, viene colpita da una fiammata di un Crestato Ardente, che infligge 10 Danni da Fuoco. La barriera assorbe i restanti 5 danni, per poi crollare, ma la fiammata proseguirà il suo tragitto infliggendo i restanti 5 danni alle creature o oggetti che verranno colpiti da esso.*

Il talento Sinergia Elementale permette di aumentare di 5 i Danni che una barriera può assorbire se dello stesso descrittore del talento, mentre per l'elemento opposto essi vengono dimezzati. Lanciare questo incantesimo richiede 2 Azioni von un Rallentamento d'Iniziativa di 2 ed esso viene contrastato dallo stesso incantesimo. La Barriera Elementale blocca la Linea di Visuale agli incantesimi che possiedono il suo stesso Descrittore Elementale.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

Pagando invece 20 Punti Magia, la barriera può assorbire fino a 25 Danni dell'elemento scelto.

#### *Potenziamento II: Grado Esperto*

Pagando invece 35 Punti Magia, la barriera può assorbire fino a 50 Danni dell'elemento scelto oltre che a bloccare gli incantesimi come spiegato sopra.

### **Celarsi tra le Fronde: 5 Punti [Illusione, Natura, Trasmutazione, Vegetale]**

L'incantatore guadagna un bonus di +5% alle prove di Nascondersi per un'ora, non cumulabile con altri lanci consecutivi dell'incantesimo. Tuttavia l'incantesimo ha effetto soltanto se l'incantatore si trova a contatto o appresso ad una zona di vegetazione o alberi, altrimenti non ha effetto.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può concedere il bonus anche ad altri personaggi, pagando 5 punti per ognuno durante il lancio dell'incantesimo. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Fiuto del Segugio: 10 Punti. Consumo Stabile [Animale, Natura, Trasmutazione]**

Il personaggio ottiene la Capacità Speciale Olfatto Acuto per un'Ora.

#### *Olfatto Acuto:*

*La creatura ha un olfatto eccezionale, capace di distinguere vari odori e di coglierli anche a una notevole distanza.*

*Può Seguire Tracce utilizzando l'olfatto come se possedesse il Talento Apposito anche se non soddisfa i requisiti necessari.*

*Può fiutare tracce odorose se rimane concentrata per un intero round, a meno che non siano passate più di due ore dal passaggio della creatura ricercata. C'è comunque una possibilità del 35% che la creatura perda la pista o si confonda che aumenta dell'2% ogni 10 minuti trascorsi.*

*In alternativa può fiutare eventuali nemici nascosti entro 6 metri, purché si trovi in un ambiente naturale, in quanto l'ambiente urbano possiede diversi odori che possono confondere. Odori forti e/o pungenti possono tuttavia confondere la creatura: essa deve superare una prova di Forza di Volontà Difficile o rimanere stordita per 1d3 round e perder la capacità di fiutare per 1d3+1 round successivi allo stordimento. In alcuni casi, addirittura, la creatura potrebbe invece fuggire, a discrezione del Master.*

### **Foschia: 10 Punti [Aria, Illusione, Natura]**

L'incantatore genera una leggera foschia in un punto entro 9 metri dall'incantatore o centrata su sé stesso.

In un raggio di 3 metri dal punto di origine, scaturlisce una Nebbia Leggera, che garantisce un occultamento del 25% contro le armi da tiro, ed impone una penalità di -10% alle prove di Cercare ed Osservare alle creature che cercano di individuare qualcosa dentro o oltre la foschia. La Foschia permane per 1d6+2 round e se lanciata sull'incantatore, lo segue per tutta la durata dell'incantesimo.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può spendere 5 Punti Magia Extra per estendere il raggio di Propagazione a 6 metri e spendere 10 Punti Magia Extra per far scaturlire invece della Nebbia. In questo Caso, l'occultamento contro le Armi da Tiro aumenta a 50%, coloro che combattono dentro la foschia ottengono un occultamento del 25% e le penalità per Osservare e Cercare aumentano a -20%.

### **Freccia Arborea: 8 Punti [Natura, Trasmutazione]**

L'incantatore può trasmutare un ramo o pezzo di legno della dimensione di una spada corta, in una sorta di piccola lancia appuntita e scagliarla contro una creatura in Linea di Tiro entro 9 metri, effettuando un Tiro per Colpire da Magia. La piccola lancia infligge 1d3+3 danni Perforanti, con una probabilità di Critico del 22%. Un Incantatore di Grado Avanzato aumenta automaticamente la gittata a 12 metri.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

Pagando 17 Punti Magia, l'incantatore può trasmutare invece un grosso ramo o pezzo di legno della dimensione adeguata in una sorta di giavellotto. Così facendo l'incantesimo infligge 1d6+4 Danni Perforanti ed ha una probabilità di Critico di 26%.

### **Gelone: 5 Punti [Freddo]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 danno da Freddo ad una creatura in Linea di Vista entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Freddo per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD pari o maggiore di 4, ma oltrepassa le RDN pari a 3 o meno. *Getto Corrosivo*, *Scossa* e *Scottatura* non han effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo. Viene contrastato dall'incantesimo *Scottatura*.

### **Getto Corrosivo: 5 Punti [Acido, Terra]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 danno da Acido ad una creatura in Linea di Vista entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Acido per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD maggiore di 4, ma oltrepassa le Armature Leggere non in Cuoio e le RDN pari a 2 o meno. Il danno da ustione d'Acido nei round successivi è considerato Danno Diretto, in quanto è l'acido che infligge danno. *Gelone*, *Scossa* e *Scottatura* non han effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo.

### **Incanto Minore: 10 Punti [Arcano, Forgia, Potenziamento]**

Toccando un'arma da corpo a corpo al momento del lancio di questo incantesimo, l'incantatore può infonderle delle proprietà magiche per un breve periodo di tempo. Per 1d3+2 round a partire da quello successivo al lancio, l'arma ottiene gli stessi benefici di un'Arma di Bilanciata, che non può comunque sommarsi se l'arma è già Bilanciata o di Buona Fattura. Se l'arma è di scarsa fattura ne rimuove temporaneamente le penalità. Richiede Due Azioni ed è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 1.

### **Indurimento Cutaneo: 10 Punti [Natura, Trasmutazione]**

Questo incantesimo rafforza la pelle e la carne delle creatura toccata, rendendola leggermente più resistente. La creatura è considerata ottenere il Talento *Pelle Dura* per 5 Minuti.

Richiede Due Azioni ed è Risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 2.

### **Infravisione: 10 Punti. Consumo Stabile [Natura, Trasmutazione]**

Il personaggio ha una visione termica di 12 metri. La sua vista risulterà alterata fintanto che l'incantesimo rimane attivo, ed egli potrà vedere facilmente ogni tipo di fonte di calore entro la portata. Ovviamente non riuscirà a distinguere i dettagli o a leggere alcunché, tuttavia potrà riconoscere le forme delle cose che sta osservando. Dovrà comunque affidarsi ad altri metodi per identificare eventuali alleati o nemici simili, a meno che essi non abbiano dei segni evidenti. Dura 1 ora.

### **Muro di Rovi: 20 Punti [Natura, Trasmutazione]**

L'incantatore genera una rapida crescita di arbusti su cui spuntano delle spine acuminata, in un qualsiasi punto nella sua Linea di Vista entro 9 metri. L'incantesimo genera una sorta di "Muro" lungo fino a 6 mt, alto fino a 2 mt e spesso 1,5 mt. Tentare di attraversare il muro richiede una prova Difficile di Destrezza per ogni 1,5 mt percorsi e si subiscono 1d3+2 danni perforanti per ogni quadretto attraversato. Fallire la prova infligge comunque i danni ed impedisce il movimento. I rovi sono considerati avere una Durezza di 5 e 20 Punti Resistenza per quadretto. Le armi Perforanti sono inutili, mentre quelle contundenti infliggono solo Danno Minimo. I danni da fuoco vengono raddoppiati a meno che rovi non siano troppo umidi.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

Ogni 5 Punti magia Extra spesi al momento del lancio, può aggiungere 1,5 mt alla lunghezza fino ad un massimo di 15 metri, oppure per aumentarne lo spessore di 1,5 mt fino ad un massimo di 4,5 metri.

### **Polvere Luccicante: 8 Punti [Natura, Onirico]**

L'incantatore genera una sottile polverina luminescente che può gettare entro 3 metri da sé. La polvere ricopre qualunque cosa all'interno di un'area con uno spigolo di 1,5 metri. La polvere riduce del 10% il valore di Occultamento di una creatura, se presente. Nota che una creatura totalmente occultata che venisse cosparsa da tale polvere, è considerata come avere un Occultamento del 90%

*Potenziamento I: Grado Esperto*

Pagando il doppio al momento del lancio è possibile ridurre del 20% il valore di occultamento, inoltre l'area influenzata raddoppia.

### **Radici Intrappolanti: 15 Punti [Forza, Natura, Terra, Vegetale]**

L'incantatore fa spuntare delle radici in un qualsiasi punto del terreno nella sua Linea di Vista entro 9 metri, per 1d6+3 Round, che tentano di avvinghiare qualunque cosa in un'area con un raggio di 3 metri. Le radici tentano di avvinghiare gli arti inferiori della vittima per bloccarla, ed in caso di successo, la vittima non può muoversi e subisce un -1 ai Tiri per Schivare. Per resistere all'effetto o per sfuggirne è necessaria una prova di Lotta Contrapposta. Le Radici utilizzano il Bonus di Lotta (Magia) dell'incantatore e guadagnano un bonus di +2 alla prova, se la vittima è distesa a terra. L'incantesimo non ha effetto su terreni artificiali, a meno che non vi sia della folta vegetazione nei paraggi, in quel caso l'effetto si propaga entro 3 metri dalle piante. Nelle foreste o zone con una notevole concentrazione di vegetazione, le radici tentano di avvinghiare qualunque cosa in un raggio di 6 metri dal punto d'origine. Le creature che permangono nell'area dell'incantesimo, considerano inferiore il loro valore di movimento di 1,5 mt. Questo Incantesimo richiede Due Azioni e le radici appaiono con un Rallentamento d'Iniziativa di 3.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

Spendendo 10 Punti Magia aggiuntivi al momento del lancio, le Radici ottengono un +2 alle prove di Lotta, e possono avviluppare una creatura di taglia Grande o Media, per intero. Una creatura che fallisce la prima prova, è considerata Bloccata e non può muoversi (come scritto precedentemente). Se fallisce la prova nel turno successivo, essa è considerata avviluppata e non può né muoversi né compiere altre azioni. Se viene attaccata, la creatura è automaticamente colpita. Una creatura Bloccata deve superare due prove contrapposte di Lotta (Forza) consecutive, nei suoi turni, per liberarsi. Fintanto che le creature permangono all'interno dell'area dell'incantesimo, subiscono un -2 ai propri tiri per Colpire, Parare e Schivare e non è possibile Correre o Caricare in quanto le radici rendono il tutto più difficile. Tali malus sostituiscono i malus imposti dal fatto di rimanere Bloccati. Le creature di taglia Enorme vengono solamente rallentate di 1,5 metri, mentre creature più grandi possono muoversi tranquillamente, senza subire alcun malus.

### **Resistenza Termica: 12 Punti [Freddo o Fuoco, Natura, Protezione]**

L'incantatore infonde in sé stesso una naturale resistenza al caldo o al freddo, determinato al lancio dell'incantesimo. Per le prossime 12 ore Egli guadagna un bonus di +10% sulle prove di Costituzione per resistere agli effetti del caldo o del freddo. Per ogni bersaglio oltre il primo, l'incantatore deve spendere altri 5 punti.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può concedere un +10% agli Shock Test su (Calore) o (Gelo), pagando 10 Punti Magia Extra al momento del lancio. Tale scelta deve riflettere la normale scelta tra Caldo e Freddo.

### **Ritarda Veleno: 12 Punti [Natura, Protezione, Terra]**

L'incantatore infonde una leggera aura nel bersaglio, ritardando gli effetti di qualsiasi veleno per 1 ora.

Scaduto il tempo, il veleno riprenderà ad agire normalmente.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore riduce temporaneamente il Grado di Tossicità di una Creatura di 1d3+1 per la durata dell'incantesimo se spende 5 Punti Magia Extra. La riduzione ha effetto solo una volta per ora trascorsa.

### **Scossa: 5 Punti [Elettrico]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 danno da Eletticità ad una creatura in Linea di Vista entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Eletticità per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD maggiore di 4, ma oltrepassa le Armature Leggere non in Cuoio e le RDN pari a 2 o meno. *Gelone*, *Getto Corrosivo* e *Scottatura* non hanno effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo.

### **Scottatura: 5 Punti [Fuoco]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 danno da Fuoco ad una creatura in Linea di Vista entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Fuoco per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD maggiore di 4, ma oltrepassa le Armature Leggere non in Metallo e le RDN pari a 2 o meno. *Gelone*, *Getto Corrosivo* e *Scossa* non hanno effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo. Viene contrastato dall'incantesimo *Gelone*.

### **Spirito Guida: 10 Punti [Divinazione, Evocazione, Natura]**

L'incantatore, dopo esser entrato in comunione con la natura per almeno dieci minuti, richiama uno spirito guida dalla forma consona alla zona dove esso si trova. Generalmente si tratta di un animale dalle piccole dimensioni quali un topo, uno scoiattolo, un pettirosso e così via, a discrezione del Master. Per 1 ora, l'incantatore viene a conoscenza delle zone circostanti, ed è considerato avere 5 Gradi in Sopravvivenza del tipo d'Ambiente in cui si trova. Lo Spirito Guida non fa altro che suggerire all'incantatore, tuttavia non essendo realmente fisico, non può aiutare in alcun altro modo. Non comprende linguaggi, ma intuisce i bisogni e le emozioni dell'incantatore, cercando di aiutarlo come meglio può. Se l'incantatore possiede 5 o più Gradi nell'abilità, questo incantesimo non si somma.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

Pagando 5 Punti Magia extra al momento del lancio, l'incantesimo invece fornisce un +5% alle prove di Sopravvivenza, sempre relative all'ambiente in cui ci si trova.

## Incantesimi di Grado Avanzato:

### **Agilità Felina: 20 Punti. Consumo Stabile [Animale, Natura, Potenziamento]**

L'incantatore infonde in un qualunque bersaglio nella sua Linea di Vista entro 3 metri, compreso sé stesso, i benefici della Grazia tipica dei Felini. L'incanto conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire o Schivare ed un bonus di +5% alle prove di abilità basate sulla Destrezza. Se si desidera utilizzare l'incantesimo su più bersagli contemporaneamente, è necessario spendere altri 10 punti per creatura aggiuntiva durante il lancio dell'incantesimo. Dura 1 Ora.

Non è cumulabile con gli Incantesimi *Forza dell'Orso*, *Frenesia* o *Resistenza del Cinghiale*

### **Artigli del Lupo: 21 Punti. Consumo Stabile. [Animale, Natura, Trasmutazione]**

Con questo incantesimo, l'incantatore si fa crescere degli artigli affilati, rendendo le mani ed avambracci più simili alle zampe di un lupo. L'incantatore è considerato Armato con due Armi Corte che infliggono 1d6+1 danni e con una probabilità di Critico del 20%, subendo comunque una penalità di -2 ad entrambi gli attacchi, a meno che non possenga il Talento Ambidestro.

L'incantatore è comunque considerato disarmato, quando tenta di parare inoltre avrà difficoltà nel maneggiare oggetti di qualunque tipo. L'incantesimo dura 2 Ore.

### **Cappa Gelida: 10 Punti [Aria, Acqua, Freddo, Natura, Protezione]**

L'incantatore è circondato da una leggerissima aura di freddo che impedisce al suo calore corporeo di essere percepito, fintanto che egli rimane fermo o si muove al massimo di 7,5 metri per round. Qualunque sforzo eccessivo o attività che aumenti la temperatura corporea dell'incantatore, renderà vano l'incanto. L'incantatore può concedere tale effetto su altre creature, spendendo 5 Punti Magia extra per ogni creatura successiva alla prima. Dura 1 Ora.

### **Esca: 20 Punti [Ammaliamento, Illusione, Mentale, Natura, Onirico]**

L'incantatore genera una sorta di profumo o suono allettante per una creatura bersaglio. Una volta lanciato l'incantesimo, l'incantatore e la vittima devono superare una prova contrapposta di Forza di Volontà. In caso vinca l'incantatore, la vittima si ritroverà ad esser interessata unicamente a tal suono o qualunque altra cosa attiri la sua attenzione per 1d3+1 round e cercherà di raggiungerla con calma. Se la creatura affascinata viene attaccata, l'incantesimo termina immediatamente oppure se intravede segni di pericolo immediati o se ne accorge in qualche altro modo. Essa subisce comunque una penalità di -30% alle Prove di osservare ed un -5% a quelle di ascoltare. Se ingaggiata in combattimento, verrà considerata avere l'iniziativa più bassa di tutti, dopodiché, dovrà tirare per la propria iniziativa normalmente. Forti rumori, esplosioni o combattimenti nelle vicinanze possono far ritornare in s'è la vittima. L'incantatore può aumentare la durata di altri 1d3 round, pagando un costo aggiuntivo di 10 Punti Magia. Può inoltre aumentare i bersagli di 1 ogni 5 Punti Magia spesi, fino ad un massimo di 4. Ovviamente dovrà effettuare prove contrapposte per ognuno di essi e non dovranno trovarsi a più di un raggio di due metri dalla prima vittima. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Fiammata: 15 Punti [Fuoco]**

*Richiede: Scottatura*

L'incantatore emette una breve fiammata che viene scagliata contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), in modo da infliggere 1d6+4 Danni da Fuoco. È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi. Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Fiotto d'Acido: 15 Punti [Acido]**

*Richiede: Getto Corrosivo*

L'incantatore emette un breve fiotto d'acido che viene scagliato contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), in modo da infliggere 1d6+4 Danni d'Acido. È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi. Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Forza dell'Orso: 20 Punti. Consumo Stabile. [Animale, Natura, Potenziamento]**

L'incantatore può infondere in un qualunque bersaglio, compreso sé stesso, i benefici dello Spirito dell'Orso.

Esso conferisce un bonus di +2 ai Danni, un bonus di +5% alle prove di abilità basate sulla Forza inoltre il carico massimo trasportato è aumentato di 20 kg. Se si desidera utilizzare l'incantesimo su più bersagli contemporaneamente, è necessario spendere altri 10 punti per creatura aggiuntiva durante il lancio dell'incantesimo. Dura 1 Ora.

Non è cumulabile agli Incantesimi *Agilità Felina*, *Frenesia* o *Resistenza del Cinghiale*

### **Frenesia: 25 Punti [Animale, Magia del Sangue]**

L'incantatore può infondere in un bersaglio, compreso sé stesso, una ferocia animalesca.

Esso, per i prossimi 3d6+2 Round tenterà di attaccare senza sosta qualunque nemico entro il suo campo visivo, guadagnando un bonus temporaneo di +2 al Tiro per Colpire ed un +2 ai danni. Tuttavia lo stato frenetico gli imporrà una penalità di -2 a qualunque tiro per Parare o Schivare. Gli sarà inoltre impossibile lanciare incantesimi o addirittura concentrarsi su qualcosa. Se non vi sono più nemici prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio dovrà effettuare delle Prove di Forza di Volontà Difficile per evitare di attaccare eventuali creature amichevoli entro il suo campo visivo, anche se nel caso di uno o più familiari o alleati fidati, otterrebbe un +15% al tiro. Non è cumulabile agli Incantesimi *Agilità Felina*, *Forza dell'Orso* o *Resistenza del Cinghiale*. Non può sommarsi all'Incantesimo di Rabbia Bruciante ma lo può contrastare e venirne contrastato.

### **Miasma Onirico: 20 Punti [Mentale, Natura, Onirico, Veleno]**

L'incantatore genera una nube di un miasma verdastro in un qualunque punto in Linea di Vista entro 12 metri con una propagazione iniziale di 3 metri nel momento in cui viene lanciato. Le creature che respirano il miasma devono immediatamente superare uno Shock Test (Veleno) o diventare Disorientate per 1d3+2 Round, mentre in caso di successo subiscono semplicemente un -1 al loro Tiro per Colpire per 1 round. Un fallimento critico (95+ come risultato allo shock test) Stordisce invece che Disorientare. Il miasma ha una propagazione di 1,5 metri per round e permane per 1d3+3 round, mentre in caso di forte vento la nube si dissipa in 1d3 round propagandosi solo nella direzione opposta. Se l'incantesimo viene lanciato in un luogo chiuso, il miasma permane per 2d3+3 round.

### **Muro di Fiamme: 25 Punti [Fuoco, Natura]**

L'incantesimo genera una linea infuocata sul terreno entro 9 metri nella sua Linea di Vista, spesso quaranta centimetri ed alta circa un metro e mezzo. Tale linea di fiamme è lunga sei metri e le creature che l'attraversano o vi sostano subiscono 1d6+4 Danni da Fuoco, anche se in genere gli animali ed altre bestie simili sono terrorizzate dal fuoco e faranno di tutto per star lontani da esso. Le fiamme illuminano inoltre un'area di sei metri attorno alla linea infuocata, garantendo una visuale normale all'interno della stessa e riscaldano l'aria entro 1,5 metri. Per ogni 10 Punti Magia extra spesi al momento del lancio è possibile estendere di 1,5 metri l'incantesimo, fino ad un massimo di 12 metri, anche se non deve esser necessariamente una linea retta, ma può benissimo essere un semi cerchio. L'incantesimo dura 2d6+2 minuti, dopo la quale inizierà ad affievolirsi fino ad estinguersi completamente entro 1d6+1 round. Questo incantesimo richiede Due Azioni per esser lanciato.

### **Paralisi: 15 Punti [Arcano, Natura, Veleno]**

Questo incantesimo colpisce il sistema nervoso della vittima toccata, che deve superare uno Shock Test (Magia) o restare Paralizzata fino al prossimo turno dell'incantatore. Nel caso l'incantatore voglia prolungare l'effetto dell'incantesimo, deve spendere 10 Punti Magia aggiuntivi e superare una prova contrapposta di Forza di Volontà ogni round. In caso la vittima vinca, l'incantatore perda la concentrazione o compia una qualunque altra azione che non sia parlare o camminare lentamente, l'incantesimo termina. Una creatura paralizzato non può muoversi, attaccare, parare, schivare o lanciare incantesimi.

### **Pelle di Pietra: 15 Punti. Consumo Stabile [Natura, Protezione, Terra, Trasmutazione]**

*Richiede: Indurimento Cutaneo*

L'incantesimo rende più resistente la pelle della creatura influenzata, indurendola quasi a farla assomigliare alla pietra per circa dieci minuti. L'incantesimo fornisce una Riduzione del Danno Naturale pari a 2 anche se per ogni 10 Punti Magia aggiuntivi al momento del lancio, si può aumentare la Riduzione del Danno Naturale di 1, fino a raggiungere un massimale di 5. L'incantesimo può esser lanciato su sé stessi o su un'altra creatura toccata spendendo 5 Punti Magia Extra al momento del lancio. Richiede Due Azioni.

### **Protezione dai Parassiti: 25 Punti [Mentale, Natura, Protezione]**

Questo incantesimo genera un'aura dal raggio di circa 3 metri, nella quale le creature di Categoria e Sottotipo Insetto non possono entrare a meno che non superino una Prova Contrapposta di Forza di Volontà con l'incantatore. Eventuali insetti presenti all'interno dell'area una volta che l'incantesimo viene lanciato dovranno immediatamente effettuare una prova o fuggire. L'incantesimo permane per 1d3+3 ore e richiede 4 azioni per essere lanciato. È possibile estendere il raggio di ulteriori 3 metri, pagando altri 10 Punti Magia al momento del lancio.

*Potenziamento I: Grado Esperto*

Il raggio base dell'incantesimo aumenta a 6 metri, inoltre l'incantatore ottiene un +2 alle prove di Forza di Volontà Contrapposta, per impedire ad eventuali creature di entrare.

### **Pugno di Terra: 15 Punti [Forza, Natura, Terra]**

L'incantatore dopo aver lanciato l'incantesimo, colpisce con forza il terreno (non lavorato artificialmente) con un pugno. In pochi secondi una grossa mano chiusa a pugno, fatta dello stesso materiale del terreno dal diametro di 25 cm compare in un qualsiasi punto entro 9 metri nella Linea di Vista dell'incantatore. Se fatto apparire su una casella occupata da una creatura (o adiacente), la mano emergerà dal terreno, collegata ad una sorta di braccio, composto dello stesso materiale. Il Braccio effettuerà Colpo Senz'Armi utilizzando il Tiro per Colpire (Magia) dell'incantatore, non modificato da bacchette. Se colpisce, esso infligge 1d6+4 Danni Contundenti ed è considerato possedere la Regola Speciale Fracassare. In alternativa, l'incantatore può decidere di colpire il terreno battendo uno zoccolo (o zampa), generando invece una sorta di Zoccolo dello stesso materiale del terreno, che effettua un Calcio in Combattimento contro la creatura bersaglio. L'incantesimo utilizza il bonus di Lotta (Magia) dell'Incantatore e segue le normali regole per i Calci in Combattimento. Che il pugno o il calcio colpiscano o meno, il terreno modificato mantiene la bizzarra forma per 1d3 round, per poi sgretolarsi, a meno che non venga colpito prima. Questo incantesimo è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 2.

### **Raggio Gelido: 14 Punti [Freddo]**

*Richiede: Gelone*

L'incantatore emette un raggio gelido che viene scagliato contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), infliggendo 1d6+4 Danni da Freddo. È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi. Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Rallenta Caduta: 8 Punti. Consumo Continuo [Aria, Forza, Movimento, Natura]**

L'incantesimo permette all'incantatore di rallentare la velocità con cui cade di 4 metri per round, finché l'incantesimo è attivo. Se l'effetto termina prima che egli tocchi suolo, è comunque rallentato per due round, dopodiché riprenderà la velocità di caduta normale.

### **Resistenza del Cinghiale: 20 Punti. Consumo Stabile [Animale, Natura, Potenziamiento]**

L'incantatore infonde in un qualunque bersaglio, compreso sé stesso, la tipica resistenza dei Cinghiali.

Lo Spirito conferisce un bonus di +4 ai Punti Ferita ed un bonus di +5% alle prove di abilità basate sulla Costituzione. Se si desidera utilizzare l'incantesimo su più bersagli contemporaneamente, è necessario spendere altri 10 punti per persona aggiuntiva durante il lancio dell'incantesimo. Dura 1 Ora.

Non è cumulabile agli Incantesimi *Agilità Felina*, *Forza dell'Orso* o *Frenesia*.

### **Respiro Infuocato: 15 Punti [Fuoco, Natura]**

L'incantatore ottiene la capacità di emettere un Getto di Fuoco dalla bocca. L'incantesimo concede la capacità Speciale Attacco a Soffio che utilizza il Valore d'Attacco dell'incantatore. L'incantatore può emettere un Getto Rapido entro 9 metri di distanza, che infligge 1d6+4 Danni da Fuoco. Questo Incantesimo richiede Due Azioni e la possibilità dell'incantatore di aprire bocca. Se usato sott'acqua, crea una sorta di breve getto di vapore ustionante con un raggio di 4,5 metri.

*Potenziamiento I: Grado Esperto*

L'incantatore può invece emettere un Getto Esteso, anche se il costo base dell'incantesimo sale a 20.

In alternativa può emettere un Getto Torrenziale, pagando il doppio di Punti Magia.

### **Ruggito: 20 Punti [Ammaliamento, Grido, Natura, Sonico]**

L'incantatore emette un Ruggito Ferale che atterrisce chiunque lo senta. L'incantesimo ha effetto su chiunque all'infuori dell'incantatore, entro un raggio di 12 metri, forzandoli ad effettuare una prova di Morale Negativo. Coloro che vengono Colti dal Panico sono considerati aver fallito il tiro su Forza di Volontà e fuggiranno automaticamente.

Spendendo 5 Punti Magia Extra al momento del lancio, è possibile imporre una penalità di -5% al Test di Morale Negativo.

## Incantesimi di Grado Esperto:

### Ali di Rugiada: 35 Punti [Aria, Acqua, Natura, Onirico, Trasmutazione]

L'incantatore fa spuntare sul bersaglio (o sé stesso) un paio di meravigliose ali simili a quelle delle farfalle in 1d3 round. Il bersaglio può quindi volare, seguendo le normali regole per il volo dei Pegasi anche se la velocità di volo è ridotta a 9 metri. Egli può anche decidere di fluttuare a mezz'aria per un paio di round, inoltre le ali sono molto gradevoli alla vista, garantendo un bonus di +10% alle prove di Convincere, Diplomazia ed Intrattenere. L'incantesimo ha una durata totale di 18 ore ma è molto fragile, in quanto un eccessivo calore o dei colpi portati contro di esse, possono danneggiarle irrimediabilmente, rendendole inutilizzabili. Questo incantesimo richiede Due Azioni ma al termine del lancio, l'incantatore diventa Esausto. Se la creatura bersaglio possiede già delle Ali l'incantesimo non ha effetto tranne sui Pegasi, che possono decidere di sostituire temporaneamente le loro ali in modo indolore. Al termine dell'incantesimo le li torneranno nella loro forma normale in circa 1d10+10 Minuti.

### Congelamento: 35 Punti [Freddo, Natura]

*Nota: richiede un ambiente freddo o umido per funzionare. Non è possibile utilizzarlo in luoghi oltremodo caldi o luoghi secchi. Se lanciato in zone molto fredde, l'effetto è permanente.*

L'incantatore genera una corrente di aria gelida che colpisce qualunque cosa in una riga di 9 metri di lunghezza, 1,5 mt di larghezza ed 1,5 mt d'altezza, a meno che non colpisca un ostacolo molto grande, quale un edificio, un masso od un albero. La distanza può esser raddoppiata spendendo altri 6 Punti Magia. Dopo pochi istanti l'aria si solidifica in cristalli di ghiaccio, che intrappolano chiunque rimanga coinvolto ed infliggendo di 1d6+2 danni da Freddo, più 1d6 per altri eventuali 10 Punti che il mago spende durante il lancio dell'incantesimo. Evitare di rimanere intrappolati richiede una prova di difficoltà Media di Destrezza. Coloro che rimangono intrappolati subiscono 1 danno aggiuntivo per ogni 10 round che restano all'interno del ghiaccio, a meno che non superino una prova di difficoltà Difficile di Costituzione contro Freddo o comunque vengano tenuti al caldo da qualcosa. Inoltre esse non possono più muoversi e subiscono una penalità di -2 a qualunque Tiro per Colpire, Parare o Schivare, anche se vi è una probabilità del 50% che anche gli arti superiori restino congelati, a seconda dell'altezza della vittima. A meno che non venga lanciato il luoghi molto freddi, l'incantesimo dura per almeno 10 minuti, in caso contrario l'effetto perdura finché non viene distrutto o dissolto. Una sezione di 1 metro di ghiaccio è considerata avere 2 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore ed una riduzione del danno di 1, a meno che non vengano utilizzate Armi Contundenti. Fonti di calore infliggono danni raddoppiati, a meno che non si trovi in un ambiente freddo.

L'incantesimo è considerato Instabile e vi è una probabilità del 25% di causare una Perdita di Controllo con un +2 al tiro, che sale a 35% in caso esso venga potenziato. Questo Incantesimo richiede Due Azioni ed è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 3.

### Danza Tellurica: 38 Punti [Arcano, Forza, Natura, Terra]

Dopo aver speso i Punti Magia necessari, l'incantatore deve riuscire in una prova media di Intrattenere (Danza), per far funzionare l'incantesimo. L'incantatore inizia a battere gli arti posteriori in modo ritmico, facendo sussultare il terreno in un raggio di 9 metri. Il raggio d'effetto può esser raddoppiato spendendo altri 8 punti all'inizio del lancio. Chiunque all'interno del raggio d'azione, tranne l'incantatore, deve effettuare ogni round una prova di Destrezza Difficile o venir scaraventato a terra. Coloro che riescono nella prova, possono muoversi con una velocità ridotta a 3 metri. L'incantesimo dura per 2d6+3 round, tuttavia può esser prolungato se l'incantatore supera una prova di Intrattenere (Danza della Terra) Difficile. A causa del continuo sussultare del terreno e del rimbalzare dei detriti, color che sono atterrati, subiscono 1d3 Danni Diretti Contundenti. Gli edifici o le strutture subiscono 1d6+4 Danni e perdono 1d6+1 Punti Resistenza.

### Muro di Cristallo Tellurico: 25 Punti [Arcano, Muro, Terra]

L'incantatore genera una barriera di Cristallo Tellurico ancorata al terreno entro 6 metri nella sua Linea di Vista, con un lato di 3 metri per 4,5 e spessa 10 Centimetri. Il muro è considerato avere 4 Punti Resistenza ogni 2 Centimetri di spessore (quindi quello standard ha 20 Punti Resistenza) e possiede un valore di Durezza pari a 7. Chiunque si trovi all'interno della zona dove si sta formando il Muro verrà sbalzato all'indietro, subendo 1d6 Danni Contundenti, mentre le creature di taglia Grande o maggiore vengono solamente spostate senza problemi. L'incantesimo dura 2d6+2 minuti. Questo incantesimo richiede Due Azioni. Lanciare questo incantesimo nelle zone di Anomalie Arcane ne riduce di 5 il Costo e garantisce +10 PR Gratuitamente. Tuttavia l'incantesimo diviene Instabile e ottiene una probabilità del 50% di ottenere una Perdita di Controllo.

#### *Potenziamento I:*

Ogni 10 Punti Magia aggiuntivi spesi al momento del lancio, permette di aumentare lo spessore di 2 centimetri e/o di aggiungere 1,5 mt di lunghezza o altezza del muro.



**Muro di Roccia: 50 Punti [Muro, Natura, Terra]**

L'incantatore genera una sorta di muro fatto di rocce e detriti, ancorato al terreno con un lato di 6 metri per 4,5 e spesso 15 Centimetri. Il muro è considerato avere una Durezza di 8 e 70 Punti Resistenza. Ogni 10 Punti Magia aggiuntivi spesi al momento del lancio, permette di aggiungere un metro di lunghezza ed altezza del muro.

Chiunque si trovi all'interno della zona dove si sta formando il Muro verrà sbalzato all'indietro, subendo  $1d6+3$  Danni Contundenti, mentre le creature di taglia Grande o maggiore vengono solamente spostate senza problemi. L'incantesimo dura  $2d6+5$  minuti, dopodiché si sgretolerà da solo.

Questo incantesimo richiede due azioni per esser lanciato.

## **Incantesimi Epici:**

### **Terremoto: 90 Punti [Epico, Forza, Natura, Terra]**

Dopo aver lanciato l'incantesimo, non accade nulla, tuttavia, durante il round successivo, il terreno inizia a vibrare con intensità in una propagazione di 24 metri dal punto di origine per circa 1d6+4 Round. L'incantatore può scegliere di posizionare il punto di origine entro 24 metri da lui, in modo da non venir influenzato. Le creature all'interno dell'area d'effetto devono effettuare una prova di Destrezza per restare in Equilibrio ad ogni round o venire Buttati a Terra.

Gli edifici all'interno dell'area d'influenza perdono 1d6+4 Punti Resistenza per round. I terremoti possono causare crolli alle strutture danneggiate, infliggendo 2d6+4 danni alle creature all'interno, dimezzabili superando una prova di Destrezza. I Danni possono aumentare o diminuire a discrezione del Master.

### **Transizione Arborea: 55 Punti [Epico, Movimento, Natura, Teletrasporto, Vegetale]**

L'incantatore crea una sorta di passaggio tra due alberi qualsiasi entro 1 km tra di loro purché facciano parte della stessa foresta o arboreto. A prescindere dalla distanza, l'incantatore impiega 3 round per raggiungere la destinazione.

### **Tutt'Uno con la Natura: 85 Punti [Epico, Natura, Onirico, Trasmutazione, Vegetale]**

L'incantatore entra in sintonia con la natura che lo circonda diventando parte di essa. Egli deve rimanere seduto a meditare nel luogo in cui si trova per almeno dieci minuti, dopodiché inizierà a rendersi integro con l'ambiente. La sua forma rimarrà vagamente la stessa, ma man mano che il tempo passa egli genererà delle radici che andranno a radicarsi molto in profondità nel terreno, mentre il suo sangue verrà sostituito da una speciale linfa che gli permette di rimanere in vita anche per interi decenni. L'incantatore in genere necessita di una settimana per adattarsi alla sua nuova forma, dopodiché ogni sua necessità di respirare, dormire, mangiare o bere verrà sostenuta dalla sua nuova forma semi arborea. A questo punto l'aspetto sarà molto più simile a quello di una pianta, lasciandolo in una sorta di dormiveglia. L'incantatore può comunicare con qualunque essere vivente e sarà conscio di cosa accade entro un chilometro da lui. Egli non potrà più muoversi né combattere. Egli guadagna un bonus di +50 punti ferita, inoltre rigenera 8 Punti Ferita ad ogni round. La linfa vitale comunque è considerata curativa e se raccolta in una fiala essa ripristinerà 1d6 punti ferita. Maggiore è la dose e più efficace sarà contro le ferite gravi e fratture, tuttavia un uso eccessivo può risultare velenoso per un organismo vivente.

L'inversione del processo richiede che l'incantatore sia d'accordo, ma vi è una possibilità dell'1% per ogni anno che passa, che l'incantatore rimanga per sempre in questo stato.

# STREGONERIA:

*La stregoneria non ha una vera origine. Essa è il risultato dell'amalgamarsi delle vari energie arcane, naturali e talvolta oscure, presenti nel mondo. La Stregoneria quindi racchiude in sé incantesimi di vario tipo, ma mai potenti come le loro versioni originali. La Stregoneria spesso è semplice energia grezza ed imprecisa, ma viene comunque sfruttata in quanto non è una esclusiva di Sabiti ed Unicorni.*

## Incantesimi da Neofita:

### **Abbagliare: 5 Punti [Fuoco, Luce]**

Chiunque entro un raggio di 1,5 mt dall'incantatore diventa Abbagliato per un Round. Essere rivolti altrove o coprirsi gli occhi evita facilmente di subire gli effetti di quest'incantesimo. Le Creature di Categoria o Sottotipo Ombra subiscono invece 1d3 danni Radiosi.

### **Accendino: 1 Punto [Fuoco]**

Accende lo stoppino di una candela entro 3 metri o una torcia spenta entro 4,5 metri. Non può incendiare altre cose.

### **Foltibaffi: 2 Punti [Arcano, Natura, Onirico]**

Toccando il viso di una creatura bersaglio, l'incantesimo fa spuntare un paio di folti baffi dello stesso colore della sua criniera (se presente) oppure neri, per 1d3 minuti. L'effetto può esser generato su una creatura entro 9 metri spendendo il doppio di punti magia, ma in questo caso l'incantatore deve superare una Prova Contrapposta di Mana, per riuscirci.

#### *Potenziamento I: Grado Competente*

L'incantatore può alternativamente farsi spuntare una folta barba, dello stesso colore della sua criniera (o nera se assente) per 1d3+1 minuti, pagando il doppio dei punti.

### **Individuare l'Arcano: 5 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Divinazione]**

Permette di individuare fonti attive di magia in un cono con raggio di 3 mt dal personaggio. Per ogni 3 Punti Magia aggiuntivi, il raggio aumenta di 1,5 mt fino ad un massimo di 15 metri. Il personaggio può muoversi e parlare. Se corre o entra in combattimento, deve effettuare delle prove di Concentrazione a difficoltà media per mantenere l'effetto attivo.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può concentrarsi su un'aura arcana per tentare di capirne la natura, superando delle prove medie o difficili di Conoscenze (Arcane) a discrezione del Master, che in caso di successo fornirà alcuni indizi o spiegazioni del tipo di aura o se c'è qualcosa di sbagliato, come ad esempio le anomalie magiche.

### **Luce: 2 Punti. Consumo Continuo [Luce]**

Permette di creare una fonte di luce dalla punta della bacchetta impugnata, che illumina un cono con un raggio di 6 mt dall'incantatore. Se l'incantatore lancia un qualsiasi altro incantesimo, la Luce termina immediatamente.

#### *Potenziamento I: Grado Competente*

Spendendo 4 Punti Magia, il raggio viene raddoppiato per 2 Round.

### **Luce Fluttuante: 4 Punti [Arcano, Luce]**

Genera una piccola sfera di luce che segue l'incantatore per 1d3+1 ore. La sfera illumina un area di 3 mt intorno all'incantatore. In caso di necessità è possibile far terminare prematuramente la luce, pagando un punto magia.

### **Magnetismo Interno: 5 Punti [Natura]**

L'incantatore conosce esattamente la direzione del Nord per un round. Sono comunque necessari dei punti di riferimento o c'è comunque il rischio di perdersi. L'incantesimo potrebbe avere delle difficoltà a funzionare in alcune zone, specialmente in quelle ove vi è una grande presenza di Cristalli Arcani oppure nel sottosuolo.

### **Occhi dell'Aquila: 5 Punti [Animale, Natura, Potenzimento]**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Osservare per un'ora. Non accumulabile con altri lanci consecutivi dell'incantesimo.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

Il personaggio, può concedere il bonus anche ad altri personaggi, pagando 7 punti per ognuno durante il lancio dell'incantesimo.

**Prestidigitazione: 5 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Fuoco, Illusione]**

Per un ora, il personaggio può effettuare trucchetti molto semplici, quali sollevare contemporaneamente piccoli oggetti del peso massimo di 0,5 kg (in totale) e farli svolazzare seguendo uno schema casuale o preciso. Può cambiare il colore di piccole cose, pulirle o sporcarle in un cubo di 30 cm per round. È possibile inoltre riscaldare o raffreddare materiale non vivente, senza tuttavia renderlo troppo freddo o caldo per danneggiare qualcuno. Si può inoltre creare piccoli oggetti molto grezzi e fragili e qualsiasi utilizzo all'infuori dell'incantesimo non farà altro che romperli in modo irreparabile. Creare piccole luci che danzano o leggeri suoni è uno dei tipici trucchetti che l'incantesimo può offrire. È consentito il lancio di altri incantesimi durante il lasso di tempo, in quanto gli effetti sono oltremodo semplici.

**Ritrova il Punto: 1 Punto [Arcano]**

L'incantesimo permette di riaprire un tomo precedentemente chiuso, nel punto esatto in cui si era interrotta la lettura. Il libro deve esser stato chiuso non più di 24 ore prima.

**Saltafosso: 4 Punti [Movimento, Natura, Potenziamento]**

Il personaggio guadagna un bonus di +5% alle prove di Saltare per un ora. Non cumulabile con altri lanci consecutivi dell'incantesimo.

*Potenziamento I: Grado Competente*

Il personaggio, può concedere il bonus anche ad altri personaggi, pagando 3 punti per ognuno. Il costo totale deve esser pagato quando l'incantesimo viene lanciato la prima volta.

**Trucco della Corda: 4 Punti. Consumo Stabile. [Arcano]**

Il personaggio può muovere dei fili o una corda di circa un metro e mezzo, facendogli compiere dei semplici movimenti o arrotolandola attorno a qualcosa. Può decidere di farla strisciare, alla velocità di 1 metro per round. Il personaggio deve superare ogni round una Prova Media di Concentrazione o l'incantesimo avrà subito termine.

*Potenziamento I: Grado Competente*

Non è più necessario effettuare prove di Concentrazione

## Incantesimi di Grado Competente:

### **Animare Oggetti Minore: 5 Punti [Arcano, Rianimazione, Trasmutazione]**

Questo incantesimo permette di rianimare 1d3+1 oggetti delle dimensioni di una bambola, per un ora, in modo che eseguano ordini semplici, ad esempio: segui, muoviti o resta fermo. I modelli non possono attaccare, ne sono molto utili in combattimento. Una volta impartito l'ordine verbale, essi lo ripeteranno fino al termine dell'incantesimo o fino ad un nuovo ordine dell'incantatore. Esso deve comunque esser entro nove metri.

### **Barriera Elementale: 10 Punti [Arcano, Barriera, Protezione]**

L'incantatore crea una barriera semi trasparente in un punto entro 3 metri in Linea di Vista dalla sua posizione. La barriera è alta e lunga 3 metri, mentre ha uno spessore di pochi centimetri, e può essere attraversata tranquillamente tranne che dagli elementali dello stesso elemento di cui è fatta, anche se possono tentare di infrangerla superando una prova di Mana contrapposta a quella dell'incantatore. La barriera permane per circa 20 minuti ed assorbe fino a 10 Danni di tipo Elementale che deve esse scelto al momento del lancio, la quale influenzerà anche il descrittore dell'incantesimo. Ad esempio creare una barriera che assorbe danni da Fuoco, otterrà il descrittore [Fuoco] sommato agli altri. La barriera assorbe danni elementali quando la fonte scelta tenta di attraversarla o tenta di colpirla, come ad esempio il soffio rovente di un Crestato Ardente. Quando la barriera raggiunge il suo massimale di danni sopportabili, crolla facendo terminare l'incantesimo immediatamente. Se la barriera non riesce ad assorbire tutto il danno inflitto da un unica fonte di danno, il restante viene inflitto alle creature che si trovano direttamente dietro alla barriera, a patto che possano venir raggiunte.

*Esempio:*

*Una barriera a cui restano 5 Danni da Fuoco da assorbire, viene colpita da una fiammata di un Crestato Ardente, che infligge 10 Danni da Fuoco. La barriera assorbe i restanti 5 danni, per poi crollare, ma la fiammata proseguirà il suo tragitto infliggendo i restanti 5 danni alle creature o oggetti che verranno colpiti da esso.*

Il talento Sinergia Elementale permette di aumentare di 5 i Danni che una barriera può assorbire se dello stesso descrittore del talento, mentre per l'elemento opposto essi vengono dimezzati. Lanciare questo incantesimo richiede 2 Azioni von un Rallentamento d'Iniziativa di 2 ed esso viene contrastato dallo stesso incantesimo. La Barriera Elementale blocca la Linea di Visuale agli incantesimi che possiedono il suo stesso Descrittore Elementale.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

Pagando invece 20 Punti Magia, la barriera può assorbire fino a 25 Danni dell'elemento scelto.

*Potenziamento II: Grado Esperto*

Pagando invece 35 Punti Magia, la barriera può assorbire fino a 50 Danni dell'elemento scelto oltre che a bloccare gli incantesimi come spiegato sopra.

### **Blocca Porta: 10 Punti [Arcano, Protezione]**

L'incantatore può chiudere una porta aperta e rendere impossibile utilizzarne la maniglia (o aprirla in alcun modo) per 1d3+1 round. Ciò comunque non impedisce alla porta di esser sfondata. Può esser lanciato anche su piccoli contenitori o su finestre non più grandi di un metro.

### **Dardo Arcano Inferiore: 6 Punti [Arcano]**

L'incantatore genera una piccolo dardo arcano che viene scagliato contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri.

L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), in modo da infliggere 1d3+3 Danni Arcani.

È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi.

### **Distorsione Vocale: 5 Punti [Arcano, Sonico, Trasmutazione]**

Il personaggio modifica il tono della propria voce, distorcendolo o rendendolo più acuto o baritonale per 10 minuti.

Ottiene un bonus variabile alle prove di Ingannare quando finge di esser qualcun altro, a discrezione del Master.

### **Foschia: 10 Punti [Aria, Illusione, Natura]**

L'incantatore genera una leggera foschia in un punto entro 9 metri dall'incantatore o centrata su sé stesso.

In un raggio di 3 metri dal punto di origine, scaturlisce una Nebbia Leggera, che garantisce un occultamento del 25% contro le armi da tiro, ed impone una penalità di -10% alle prove di Cercare ed Osservare alle creature che cercano di individuare qualcosa dentro o oltre la foschia. La Foschia permane per 1d6+2 round e se lanciata sull'incantatore, lo segue per tutta la durata dell'incantesimo.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può spendere 5 Punti Magia Extra per estendere il raggio di Propagazione a 6 metri e spendere 10 Punti Magia Extra per far scaturlire invece della Nebbia. In questo Caso, l'occultamento contro le Armi da Tiro aumenta a 50%, coloro che combattono dentro la foschia ottengono un occultamento del 25% e le penalità per Osservare e Cercare aumentano a -20%.

### **Gelone: 5 Punti [Freddo]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 Danno da Freddo ad una creatura entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Freddo per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD pari o maggiore di 4, ma oltrepassa le RDN pari a 3 o meno. *Getto Corrosivo*, *Scossa* e *Scottatura* non hanno effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo. Viene contrastato dall'incantesimo *Scottatura*.

### **Giustacuore Incantato: 9 Punti [Arcano, Forgia, Protezione]**

Toccando un'armatura leggera al momento del lancio di questo incantesimo, l'incantatore può infonderne una lieve aura di resistenza. Per 1d3+2 Minuti l'armatura è considerata esser Rinforzata, pur non subendo alcuna penalità per le prove di Abilità. Non ha alcun effetto se l'armatura è già rinforzata, mentre se lanciato su dei vestiti essi sono considerati come dei Corpetti in Cuoio. Richiede Due Azioni ed è risolto con Rallentamento d'Iniziativa di 1.

### **Illusione Minore: 5 Punti. Consumo Stabile. [Arcano, Illusione]**

L'incantatore crea un'immagine illusoria di un oggetto o creatura grande quanto un cane. L'immagine può esser fatta muovere entro un raggio di 25 metri ma essa non emetterà alcun suono, odore e percezione tattile. L'incantatore deve effettuare una prova media di Concentrazione e non compiere altre azioni all'infuori di camminare o parlare senza far discorsi complessi. Nel caso egli venga attaccato, deve effettuare una prova Difficile di Concentrazione per mantenere l'illusione attiva o perderla. L'illusione dura 1d6+1 Minuti.

### **Incanto Minore: 10 Punti [Arcano, Forgia, Potenziamento]**

Toccando un'arma da corpo a corpo al momento del lancio di questo incantesimo, l'incantatore può infonderle delle proprietà magiche per un breve periodo di tempo. Per 1d3+2 round a partire da quello successivo al lancio, l'arma ottiene gli stessi benefici di un'Arma di Bilanciata, che non può comunque sommarsi se l'arma è già Bilanciata o di Buona Fattura. Se l'arma è di scarsa fattura ne rimuove temporaneamente le penalità. Richiede Due Azioni ed è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 1.

### **Infravisione: 10 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Trasmutazione]**

Il personaggio ha una visione termica di 12 metri. La sua vista risulterà alterata fintanto che l'incantesimo rimane attivo, ed egli potrà vedere facilmente ogni tipo di fonte di calore entro la portata. Ovviamente non riuscirà a distinguere i dettagli o a leggere alcunché, tuttavia potrà riconoscere le forme delle cose che sta osservando. Dovrà comunque affidarsi ad altri metodi per identificare eventuali alleati o nemici simili, a meno che essi non abbiano dei segni evidenti. Dura 1 ora.

### **Ninna Nanna: 8 Punti [Ammaliamento, Arcano, Onirico, Suggestione]**

L'incantesimo genera una melodia udibile solamente da una creatura vivente in Linea di Vista entro 9 metri. L'Incantatore e la vittima devono effettuare una prova contrapposta di Forza di Volontà. In caso l'incantatore vinca, la vittima diviene docile per un round, subendo una penalità di -20% alle prove di osservare e cercare oltre ad una penalità di -1 al Tiro per Colpire, Parare, Schivare ed ai danni. Il turno successivo un'altra prova deve esser effettuata. Se l'incantatore vince la vittima si addormenta per 1d6+1 minuti. C'è una possibilità del 30% che la vittima continui a dormire se lasciata indisturbata, oltre il tempo massimo. Se usato in combattimento, la vittima al primo fallimento subisce le normali penalità, mentre al secondo fallimento la penalità al Tiro per Colpire, Parare e Schivare scende a -2, ma non s'addormenta. Mantenere l'incantesimo attivo (durante un combattimento) oltre il secondo turno richiede che il mago spenda altri 4 Punti Magia a turno e che effettui una prova di concentrazione. Lanciare lo stesso incantesimo o uno da consumo continuo o stabile, fa terminare immediatamente quest'incantesimo.

### **Pirotecnica: 10 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Fuoco, Illusione]**

L'incantatore riesce a generare degli effetti visivi multicolore parecchio impressionanti. Può creare getti di fiamme illusorie o spruzzi colorati di vario genere, senza rischiare d'incendiare altri materiali o i ferire qualcuno, in quanto si tratta solamente di illusioni visive ed uditive. L'incantesimo può esser sfruttato per un ora, generalmente dentro un'area con un raggio di sei metri. Sono necessari alcuni preparativi ed un round intero per attivare l'incantesimo. L'incantesimo può esser sfruttato per delle prove di Intrattenere o Intimidire, ma nell'ultimo caso le vittime possono capire che si tratta di un'illusione superando una prova di Osservare Media. Spendendo altri 5 Punti Magia al momento del lancio, la difficoltà per capire che si tratta di un'illusione diventa Difficile (sempre che non lo capiscano in un altro modo).

### **Polvere dei Sogni: 4 Punti [Arcano, Onirico]**

*Richiede: Una Dosa di Polvere Onirica per ogni lancio*

L'incantatore è in grado di incantare una particolare polvere detta Polvere dei Sogni. Essa può generare svariate illusioni, creando forme di medie dimensioni a seconda della necessità dell'incantatore. L'incantesimo ha effetto immediato quando la polvere viene soffiata dall'incantatore, prendendo la forma desiderata, tuttavia essa permane per 1d3+1 round. In questo modo egli guadagna un bonus di +15% alle prove di Intrattenere che prevedano l'uso dell'Oratoria per narrare storie, fintanto che la polvere permane.

**Polvere Luccicante: 9 Punti [Natura, Onirico]**

L'incantatore genera una sottile polverina luminescente che può gettare entro 3 metri da sé. La polvere ricopre qualunque cosa all'interno di un'area con uno spigolo di 1,5 metri. La polvere riduce del 15% il valore di Occultamento di una creatura, se presente. Ciò si applica anche ad una creatura con occultamento totale (considerato 100%).

**Rabbia Bruciante: 13 Punti [Magia del Sangue, Mentale, Suggestione]**

L'incantatore fa cadere una creatura alleata in uno stato di rabbia animalesca, garantendogli un bonus di +1 ai Danni per 1d3+1 Round. Tuttavia per ogni round la quale la creatura permane in questo stato, subisce 1 Danno Diretto da Fuoco oltre ad un malus di -10% alle prove di abilità che richiedono concentrazione.

Nel caso il bersaglio sia una creatura ostile, l'incantatore deve effettuare una prova contrapposta di Forza di Volontà, ed in caso di fallimento, l'incantesimo non ha effetto. Questo incantesimo richiede Due Azioni. Se la creatura non subisce i danni da fuoco, l'incantesimo termina immediatamente. Non può sommarsi all'Incantesimo di Frenesia ma lo può contrastare e venirne contrastato.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

Spendendo 5 Punti Magia Extra al momento del Lancio dell'Incantesimo, l'incantatore aumenta di 1d3+1 i round di durata dell'incantesimo anche se i Danni Diretti vengono subiti al ritmo di 1 ogni 2 Round.

**Resistenza Termica: 12 Punti [Freddo/Fuoco, Natura, Protezione]**

L'incantatore infonde in sé stesso una naturale resistenza al caldo o al freddo, determinato al lancio dell'incantesimo. Per le prossime 12 ore Egli guadagna un bonus di +10% sulle prove di Costituzione per resistere agli effetti del caldo o del freddo. Per ogni bersaglio oltre il primo, l'incantatore deve spendere altri 5 punti.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore può concedere un +10% agli Shock Test su (Calore) o (Gelo), pagando 10 Punti Magia Extra al momento del lancio. Tale scelta deve riflettere la normale scelta tra Caldo e Freddo.

**Ritarda Veleno: 12 Punti [Natura, Protezione, Terra]**

L'incantatore infonde una leggera aurea nel bersaglio, ritardando gli effetti di qualsiasi veleno per 1 ora. Scaduto il tempo, il veleno riprenderà ad agire normalmente.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore riduce temporaneamente il Grado di Tossicità di una Creatura di 1d3+1 per la durata dell'incantesimo se spende 5 Punti Magia Extra. La riduzione ha effetto solo una volta per ora trascorsa.

**Spinta Arcana: 11 Punti [Arcano, Forza, Movimento]**

L'incantatore genera una leggera onda d'urto, capace di influenzare creature di taglia Media o minore. La spinta colpisce la prima creatura in Linea di Tiro entro 6 metri dall'incantatore, in una direzione a sua scelta. L'incantesimo utilizza il valore di Lotta (Magia) dell'Incantatore, contro il valore di Lotta (Forza) della Creatura influenzata. Se l'incantatore ha successo, la creatura viene spinta all'indietro di 1,5 metri. L'incantatore può spendere altri 5 Punti Magia per ottenere un +2.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

L'incantatore lancia automaticamente l'incantesimo con il +2 e può spendere altri 5 Punti per spostare la creatura di 3 metri in caso di successo. Se il risultato dell'incantesimo supera di almeno 10 Punti quella dell'Avversario, questi Cade a Terra a meno che non superi una prova Media di Destrezza, nel qual caso diventa Sbilanciato. Creature con 4 Zampe o Serpentine, ottengono un +2 per resistere alla spinta se questa è effettuata frontalmente. La gittata dell'incantesimo aumenta a 9 metri.

*Potenziamento II: Grado Esperto*

Pagando 25 Punti Magia al momento del lancio, l'incantatore può generare un'onda di forza che coinvolge qualunque creatura in una colonna larga tre metri e lunga 6. L'incantatore effettua un singolo tiro per determinare il valore di Lotta che gli avversari devono superare singolarmente. L'incantesimo ottiene i benefici del primo potenziamento, ma richiede Due Azioni per esser lanciato. In caso venga utilizzata la versione normale, la gittata aumenta a 12 metri.

**Scossa: 5 Punti [Elettrico]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 Danno da Elettricità ad una creatura in Linea di Vista entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Elettricità per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD maggiore di 4, ma oltrepassa le Armature Leggere non in Cuoio e le RDN pari a 2 o meno. *Gelone, Getto Corrosivo e Scottatura* non hanno effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo.

**Scottatura: 5 Punti [Fuoco]**

L'incantesimo infligge automaticamente 1 Danno da Fuoco ad una creatura entro 4,5 metri, ed 1 ulteriore Danno Diretto da Fuoco per i successivi 1d3 round. L'incantesimo non ha effetto contro creature con una RD maggiore di 4, ma oltrepassa le Armature Leggere non in Metallo e le RDN pari a 2 o meno. *Gelone, Getto Corrosivo e Scossa* non hanno effetto sulla creatura fintanto che l'effetto di questo incantesimo è attivo. Viene contrastato dall'incantesimo *Gelone*.

**Scudo Arcano: 10 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Forza, Protezione, Scudo]**

L'incantatore crea una Sfera Protettiva di magia arcana attorno a sé. La sfera è considerata avere 12 Punti Resistenza e possiede una Durezza pari a 7. Una volta esauriti i Punti Resistenza, essa s'infrangerà. In alternativa è possibile infrangerla riuscendo in una prova di Lotta (Forza) contrapposta anche se l'incantatore utilizza il suo valore di Forza di Volontà. Per ogni 5 punti aggiuntivi spesi al momento del lancio, la sfera ottiene +5 PR ed ottiene un +1 alla prova contrapposta. Aumentarne la dimensione in modo che protegga tutto ciò che si trovi entro 3 metri, costa 5 Punti Magia addizionali. Mentre mantiene lo Scudo attivo, il personaggio non può lanciare altri incantesimi senza annullare l'effetto dello scudo. Per ogni dieci minuti che lo scudo resta attivo, il personaggio deve spendere altri 5 Punti Magia ed effettuare una prova di Concentrazione di difficoltà Media o perdere l'incantesimo.

**Potenziamento I: Grado Avanzato**

La prova di concentrazione deve ora esser effettuata ogni trenta minuti e l'incantatore può creare una sfera con raggio di 3 metri gratuitamente. Se lo scudo viene ampliato, la prova di Concentrazione torna a dover esser effettuata ogni dieci minuti.

**Unto: 12 Punti [Arcano, Natura, Onirico]**

L'incantesimo fa scaturire una sostanza oleosa dal terreno, in un qualsiasi punto entro 9 metri dall'incantatore.

La sostanza si propaga entro 3 metri nel round in cui viene generata, per poi propagarsi di 1,5 metri per 1d3 round.

Le creature che si muovono attraverso un'area cosparsa da tale sostanza devono effettuare una prova Difficile di Destrezza per restare in equilibrio ed in caso di fallimento, diventano Sbilanciate. Coloro che si muovono con cautela ed a metà del loro movimento, devono invece effettuarne una di Difficoltà Media. Le creature che corrono attraverso l'area falliscono automaticamente la prova, con una probabilità del 40% di Cadere a Terra invece che restare Sbilanciati.

L'incantesimo permane per 1d6+3 round e richiede 2 azioni per esser lanciato.

**Potenziamento I: Grado Avanzato**

Pagando 10 Punti Magia al momento del lancio, l'incantatore può rendere infiammabile la sostanza oleosa. Se tale sostanza dovesse incendiarsi infliggerebbe 1d3 Danni Diretti da Fuoco per 1d3 round, oltre che a mantenere i normali effetti, al termine dei quali l'incantesimo terminerebbe in quanto le fiamme consumerebbero il liquido. L'incantesimo può comunque terminare prima che le fiamme consumino tutto la sostanza oleosa, se la durata dell'incantesimo stesso terminasse prima. Se si utilizza tale potenziamento, l'incantesimo ottiene il descrittore [Fuoco]. Le fiamme scaturite non possono incendiare alcun oggetto, ma possono comunque riscaldarlo.



## Incantesimi di Grado Avanzato:

### Acchiappa Sogni: 15 Punti [Arcano, Onirico, Protezione]

Questo incantesimo genera un particolare reticolo arcano, in grado di rendere sicuri i sogni di coloro che dormono. Per lanciare l'incantesimo, è necessario un acchiappa sogni in legno che funge da focalizzatore delle energie magiche. Successivamente, sono necessari almeno dieci minuti per infondere le proprietà arcane all'oggetto. Se l'incantatore viene interrotto, l'incantesimo fallisce e bisogna ricominciare da capo ed i Punti Magia spesi vanno perduti. Una volta che l'oggetto è incantato e viene tenuto nelle vicinanze di una creatura senziente, essa otterrà un bonus del 20% per resistere eventuali prove richieste da creature o magie che interagiscono con i sogni, oppure ottiene un +4 alle prove contrapposte di Mana o Forza di Volontà richieste per lo stesso motivo.

#### *Potenziamento I:*

Se l'incantatore possiede un acchiappa sogni precedentemente incantato, egli può scagliarlo contro una creatura di Categoria Onirica o Incubo, pagando il normale costo di lancio dell'incantesimo. Facendo ciò è considerato come se scagliasse una Rete da Combattimento contro la creatura stessa, effettuando un Tiro per Colpire da Magia. Una creatura avvinghiata subisce un -3 alle prove di Lotta Contrapposta per liberarsi dalla rete e l'incantatore può recuperarla come se la rete fosse legata ad esso. La rete incantata permane per 1d3+3 round, dopodiché, ritorna un normalissimo acchiappa sogni.

#### *Potenziamento II: Grado Esperto*

Pagando 35 Punti Magia al momento del Lancio, l'incantatore può lanciare l'acchiappa sogni precedentemente Incantato, contro una creatura di Categoria Onirica o Incubo, ottenendo lo stesso effetto di scagliare una Rete da Caccia che avrà sempre le stesse dimensioni della creatura contro cui è scagliata. Per ogni 10 Punti Magia Extra pagati al momento del lancio, l'incantatore ottiene un +4 alle Prove di Lotta Contrapposta (ricorda che la Rete ha un valore base di +12). Se l'incantatore supera di 5 o più le prove contrapposte di Lotta, la creatura non potrà muoversi.

### Affascinare: 16 Punti [Ammaliamento, Arcano, Illusione, Mentale]

L'incantatore genera un effetto, o un illusione, capace di affascinare un'altra creatura. Una volta lanciato l'incantesimo, l'incantatore e la vittima devono superare una prova contrapposta di Forza di Volontà, ed in caso di successo dell'incantatore, la vittima non potrà compiere alcuna azione, se non quella di osservare la fonte che attira la sua attenzione per 1d3+1 round. Se la creatura affascinata viene attaccata, l'incantesimo termina immediatamente oppure se intravede segni di pericolo immediati o se ne accorge in qualche altro modo. Essa subisce comunque una penalità di -30% alle Prove di osservare ed un -5% a quelle di ascoltare. Se ingaggiata in combattimento, verrà considerata avere l'iniziativa più bassa di tutti, dopodiché, dovrà tirare per la propria iniziativa normalmente. Forti rumori, esplosioni o combattimenti nelle vicinanze possono far ritornare in s'è la vittima. L'incantatore può aumentare la durata di altri 1d3 round, pagando un costo aggiuntivo di 10 Punti Magia.

### Agilità Felina: 20 Punti. Consumo Stabile [Animale, Natura, Potenziamento]

L'incantatore infonde in un qualunque bersaglio nella sua Linea di Vista entro 3 metri, compreso sé stesso, i benefici della Grazia tipica dei Felini. L'incanto conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire o Schivare ed un bonus di +5% alle prove di abilità basate sulla Destrezza. Se si desidera utilizzare l'incantesimo su più bersagli contemporaneamente, è necessario spendere altri 10 punti per creatura aggiuntiva durante il lancio dell'incantesimo. Dura 1 Ora.

Non è cumulabile agli Incantesimi *Forza dell'Orso*, *Frenesia* o *Resistenza del Cinghiale*

### Cantico Stordente: 18 Punti [Arcano, Cantico, Debilitante, Mentale]

L'incantatore intona un particolare cantico nella propria lingua (es: Canterlottiano) che ha l'effetto di stordire o confondere gli ascoltatori. Ogni creatura entro 12 metri che non è unita al coro deve immediatamente effettuare una prova contrapposta di Forza di Volontà contro l'incantatore. In caso di successo, le vittime subiscono solamente un -1 al Tiro per Colpire, Parare o Schivare e se desiderano lanciare incantesimi, devono compiere una prova a difficoltà Media di Concentrazione con una penalità di -5%. In caso di fallimento, le vittime subiscono invece un -2 ai tiri ed un -15% alla Concentrazione ed ad ogni prova di abilità che intendono compiere, fintanto che il cantico permane. Se la differenza tra il risultato dell'incantatore è maggiore di 10, in caso di fallimento gli avversari vengono considerati storditi per un round e possono compiere solo un azione e non possono lanciare incantesimi. Per ogni altro incantatore che conosce l'incantesimo e si unisce al coro, l'incantatore che lancia l'incantesimo ottiene un +2 cumulativo alle sue prove di Forza di Volontà. Coloro che si uniscono devono comunque spendere 6 Punti Magia. Questo incantesimo richiede Due Azioni e solamente la capacità di poter parlare e cantare.

### Dardo Arcano: 15 Punti [Arcano]

#### *Richiede: Dardo Arcano Inferiore*

L'incantatore genera un dardo arcano che viene scagliato contro un bersaglio in Linea di Tiro entro 9 metri.

L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), per infliggere 1d6+4 Danni Arcani.

È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi.

Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Drenaggio Arcano: 13 Punti [Arcano, Debitante]**

Questo particolare incantesimo permette di sottrarre 1d3+2 Punti Magia per round da un bersaglio entro 9 metri nella Linea di Vista dell'incantatore, facendogli recuperare lo stesso ammontare. È Possibile sottrarne 1d6+3 superando una prova contrapposta di Mana tra l'incantatore e il bersaglio, tuttavia tale procedimento infliggerà 1d3 Danni Diretti non Letali di tipo Arcano alla vittima se l'incantatore riesce a superare la prova. Quando la vittima raggiunge o supera il totale dei propri punti ferita con i danni debilitanti da questo incantesimo, inizierà a subire 1d3+1 Danni Diretti Letali di tipo Arcano, per round, e sarà considerata avere 0 Punti Ferita. In caso la vittima venga completamente prosciugata dai suoi punti magia, essa subirà un danno temporaneo al suo Mana di 2 Punti e l'incantesimo terminerà immediatamente. L'incantesimo termina immediatamente se l'incantatore recupera tutti i suoi Punti Magia +5 Extra, che vengono mantenuti temporaneamente per due round, dopodiché si dissiperanno se non utilizzati. L'incantatore può comunque interrompere in ogni momento l'incantesimo, ma solo dopo due round dal lancio. Se l'incantatore viene ferito o distratto mentre l'incantesimo è attivo, deve superare una prova di Concentrazione a Difficoltà Difficile o terminare l'incantesimo prematuramente (mantenendo comunque i Punti Magia sottratti finora). Questo incantesimo richiede Due Azioni e dura per 1d10+2 Round. Le creature prive di Punti Ferita non subiscono alcun danno ma contano come se fossero sotto l'effetto dell'incantesimo Rallentare.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

La Durata aumenta a 1d10+4 Round

### **Esca: 20 Punti [Ammaliamento, Arcano, Illusione, Mentale, Onirico]**

L'incantatore genera una sorta di profumo o suono allettante per una creatura bersaglio entro la sua Linea di Vista. Una volta lanciato l'incantesimo, l'incantatore e la vittima devono superare una prova contrapposta di Forza di Volontà. In caso vinca l'incantatore, la vittima si ritroverà ad esser interessata unicamente a tal suono o qualunque altra cosa attiri la sua attenzione per 1d3+1 round e cercherà di raggiungerla con calma. Se la creatura affascinata viene attaccata, l'incantesimo termina immediatamente oppure se intravede segni di pericolo immediati o se ne accorge in qualche altro modo. Essa subisce comunque una penalità di -30% alle Prove di osservare ed un -5% a quelle di ascoltare. Se ingaggiata in combattimento, verrà considerata avere l'iniziativa più bassa di tutti, dopodiché, dovrà tirare per la propria iniziativa normalmente. Forti rumori, esplosioni o combattimenti nelle vicinanze possono far ritornare in sé la vittima. L'incantatore può aumentare la durata di altri 1d3 round, pagando un costo aggiuntivo di 10 Punti Magia. Può inoltre aumentare i bersagli di 1 ogni 5 Punti Magia spesi, fino ad un massimo di 4. Ovviamente dovrà effettuare prove contrapposte per ognuno di essi e non dovranno trovarsi a più di un raggio di due metri dalla prima vittima. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Fiammata: 15 Punti [Fuoco]**

*Richiede: Scottatura*

L'incantatore emette una breve fiammata che viene scagliata contro un bersaglio entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), per infliggere 1d6+4 Danni da Fuoco. È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi. Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

### **Forma Illusoria: 17 Punti. Consumo Stabile. [Arcano, Illusione]**

L'incantatore può alterare la sua forma in modo illusorio, generando un aspetto diverso.

La nuova forma può esser al massimo leggermente più grande fino ad una non troppo piccola (ad esempio grande quanto un Puledrino). L'incantesimo modifica solo la forma personale, ma non la voce. Se l'incantatore viene ferito deve superare con successo una prova di Concentrazione Media per mantenere l'incantesimo attivo. In caso l'incantatore muoia, ritorna nella sua forma originaria nel giro di due round.

Dura 5 Minuti, più altri 5 per ogni 10 Punti Magia Spesi al momento del lancio. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Frenesia: 25 Punti [Animale, Magia del Sangue]**

L'incantatore può infondere in un bersaglio, compreso sé stesso, una ferocia animalesca.

Esso, per i prossimi 3d6+2 Round tenterà di attaccare senza sosta qualunque nemico entro il suo campo visivo, guadagnando un bonus temporaneo di +2 al Tiro per Colpire ed un +2 ai Danni. Tuttavia lo stato frenetico gli imporrà una penalità di -2 a qualunque tiro per Parare o Schivare. Gli sarà inoltre impossibile lanciare incantesimi o addirittura concentrarsi su qualcosa. Se non vi sono più nemici prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio dovrà effettuare delle Prove di Forza di Volontà Difficile per evitare di attaccare eventuali creature amichevoli entro il suo campo visivo, anche se nel caso di uno o più familiari o alleati fidati, otterrebbe un +15% al tiro. Non è cumulabile agli Incantesimi *Agilità Felina*, *Forza dell'Orso* o *Resistenza del Cinghiale*.

### **Illusione: 25 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Illusione]**

Funziona esattamente come Illusione Minore, solo che l'immagine ha un campo d'azione di 40 metri e può creare forme alte al massimo 5 metri. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Malocchio Inconveniente: 25 Punti. [Afflizione, Debitazione, Magia Oscura]**

L'incantatore e la vittima effettuano una prova contrapposta di Mana. In caso di fallimento, la vittima subisce una penalità pari al valore di Forza di Volontà dell'incantatore alle prove di Abilità che dovrà effettuare per i prossimi 1d3+2 giorni.

**Paralisi: 15 Punti [Arcano, Debitazione]**

Questo incantesimo colpisce il sistema nervoso della vittima toccata, che deve superare uno Shock Test (Magia) o restare Paralizzata fino al prossimo turno dell'incantatore. In caso che l'incantatore voglia prolungare l'effetto dell'incantesimo, deve spendere 10 Punti Magia aggiuntivi e superare una prova contrapposta di Forza di Volontà ogni round. In caso la vittima vinca, l'incantatore perda la concentrazione o compia una qualunque altra azione che non sia parlare o camminare lentamente, l'incantesimo termina. Una creatura paralizzata non può muoversi, attaccare, parare, schivare o lanciare incantesimi.

**Pelle di Pietra: 15 Punti. Consumo Stabile [Natura, Protezione, Terra, Trasmutazione]**

L'incantesimo rende più resistente la pelle della creatura influenzata, inducendola quasi a farla assomigliare alla pietra per circa dieci minuti. L'incantesimo fornisce una Riduzione del Danno Naturale pari a 2 anche se per ogni 10 Punti Magia aggiuntivi al momento del lancio, si può aumentare la Riduzione del Danno Naturale di 1, fino a raggiungere un massimale di 5. L'incantesimo può esser lanciato su sé stessi o su un'altra creatura toccata spendendo 5 Punti Magia Extra al momento del lancio. Richiede Due Azioni.

**Raggio Gelido: 14 Punti [Freddo]**

*Richiede: Gelone*

L'incantatore emette un raggio gelido che viene scagliato contro un bersaglio entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia), per infliggere 1d6+4 Danni da Freddo. È considerato un attacco con un'Arma da Tiro e può esser bloccato normalmente dagli scudi. Un incantatore di Grado Esperto aumenta la gittata a 12 metri.

**Rallenta Caduta: 8 Punti. Consumo Continuo [Arcano, Aria, Forza, Movimento]**

L'incantesimo permette all'incantatore di rallentare la velocità con cui cade di 4 metri per round, finché l'incantesimo è attivo. Se l'effetto termina prima che egli tocchi suolo, è comunque rallentato per due round, dopodiché riprenderà la velocità di caduta normale.

## Incantesimi di Grado Esperto:

### Ali di Rugiada: 30 Punti [Aria, Acqua, Natura, Onirico, Trasmutazione]

L'incantatore fa spuntare sul bersaglio (o sé stesso) un paio di meravigliose ali simili a quelle delle farfalle in 1d3 round. Il bersaglio può quindi volare, seguendo le normali regole per il volo dei Pegasi anche se la velocità di volo è ridotta a 9 metri. Egli può anche decidere di fluttuare a mezz'aria per un paio di round, inoltre le ali sono molto gradevoli alla vista, garantendo un bonus di +10% alle prove di Convincere, Diplomazia ed Intrattenere. L'incantesimo ha una durata totale di 18 ore ma è molto fragile, in quanto un eccessivo calore o dei colpi portati contro di esse, possono danneggiarle irrimediabilmente, rendendole inutilizzabili. Questo incantesimo richiede Due Azioni ma al termine del lancio, l'incantatore diventa Esausto. Se la creatura bersaglio possiede già delle Ali l'incantesimo non ha effetto tranne sui Pegasi, che possono decidere di sostituire temporaneamente le loro ali in modo indolore. Al termine dell'incantesimo le li torneranno nella loro forma normale in circa 1d10+10 Minuti.

### Congelamento: 35 Punti [Aria, Freddo, Natura]

*Nota: richiede un ambiente freddo o umido per funzionare. Non è possibile utilizzarlo in luoghi oltremodo caldi o luoghi secchi. Se lanciato in zone molto fredde, l'effetto è permanente.*

L'incantatore genera una corrente di aria gelida che colpisce qualunque cosa in una riga di 9 metri di lunghezza, 1,5 mt di larghezza ed 1,5 mt d'altezza, a meno che non colpisca un ostacolo molto grande, quale un edificio, un masso od un albero. La distanza può esser raddoppiata spendendo altri 6 Punti Magia. Dopo pochi istanti l'aria si solidifica in cristalli di ghiaccio, che intrappolano chiunque rimanga coinvolto ed infliggendo di 1d6+2 danni da Freddo, più 1d6 per altri eventuali 10 Punti che il mago spende durante il lancio dell'incantesimo. Evitare di rimanere intrappolati richiede una prova di difficoltà Media di Destrezza. Coloro che rimangono intrappolati subiscono 1 danno aggiuntivo per ogni 10 round che restano all'interno del ghiaccio, a meno che non superino una prova di difficoltà Difficile di Costituzione contro Freddo o comunque vengano tenuti al caldo da qualcosa. Inoltre esse non possono più muoversi e subiscono una penalità di -2 a qualunque Tiro per Colpire, Parare o Schivare, anche se vi è una probabilità del 50% che anche gli arti superiori restino congelati, a seconda dell'altezza della vittima. A meno che non venga lanciato il luoghi molto freddi, l'incantesimo dura per almeno 10 minuti, in caso contrario l'effetto perdura finché non viene distrutto o dissolto. Una sezione di 1 metro di ghiaccio è considerata avere 2 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore ed una riduzione del danno di 1, a meno che non vengano utilizzate Armi Contundenti. Fonti di calore infliggono danni raddoppiati, a meno che non si trovi in un ambiente freddo.

L'incantesimo è considerato Instabile e vi è una probabilità del 25% di causare una Perdita di Controllo con un +2 al tiro, che sale a 35% in caso esso venga potenziato. Questo Incantesimo richiede Due Azioni ed è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 3.

### Ipnosi: 25 Punti [Ammaliamento, Arcano, Mentale]

L'incantatore può cercare di comandare mentalmente un'altra persona per mezz'ora. Innanzi tutto, egli deve avere un contatto visivo per almeno un round, dopodiché egli deve superare una prova contrapposta di Forza di Volontà, in modo da assoggettare la vittima. Se egli riesce può imporre dei semplici comandi verbali, come ad esempio aprire una porta, fare la guardia e così via. La richiesta deve comunque esser ragionevole per le capacità del soggetto o per le sue conoscenze, altrimenti servirà a poco. Ciò non impedirà comunque al malcapitato di tentare fino al termine dell'incantesimo. Non è possibile imporre richieste che rechino un palese danno alla vittima, in quanto l'istinto di conservazione agisce nonostante il controllo mentale.

La vittima può esser forzata a tentare delle nuove prove di Forza di Volontà per liberarsi dall'incantesimo ogni mezz'ora. Se la vittima riesce a liberarsi o l'incantesimo ha termine, essa non ricorderà esattamente cosa stava facendo, ottenendo solo ricordi confusi.

### Malocchio: 30 Punti [Afflizione, Debilitazione, Magia Oscura]

Spendendo Due Azioni, il personaggio può scagliare una sorta di maledizione minore verso un'altra creatura nella sua Linea di Vista, purché quest'ultima abbia un valore di Astuzia pari a 7 o più. L'incantatore e la vittima effettuano una prova contrapposta di Forza di Volontà. In caso l'incantatore abbia successo, egli può infliggere una penalità di -2 ad uno dei seguenti valori: Tiro per Colpire, Parata, Schivata oppure all'Iniziativa. Può invece infliggere un -15% ad un'abilità o far subire un -1 alle prove di una caratteristica. La durata di tale fattura è di un giorno per ogni punto di distacco tra il risultato dell'incantatore e della vittima. Pagando altri 10 Punti magia durante il lancio, l'incantatore guadagna un bonus di +1 al suo valore di Forza di Volontà. Pagando il doppio, è possibile infliggere due penalità al posto di una, scegliendo due differenti. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Muro di Cristallo Tellurico: 25 Punti [Arcano, Muro, Terra]**

L'incantatore genera una barriera di Cristallo Tellurico ancorata al terreno entro 6 metri nella sua Linea di Vista, con un lato di 3 metri per 4,5 e spessa 10 Centimetri. Il muro è considerato avere 4 Punti Resistenza ogni 2 Centimetri di spessore (quindi quello standard ha 20 Punti Resistenza) e possiede un valore di Durezza pari a 7. Chiunque si trovi all'interno della zona dove si sta formando il Muro verrà sbalzato all'indietro, subendo 1d6 Danni Contundenti, mentre le creature di taglia Grande o maggiore vengono solamente spostate senza problemi. L'incantesimo dura 2d6+2 minuti. Questo incantesimo richiede Due Azioni. Lanciare questo incantesimo nelle zone di Anomalie Arcane ne riduce di 5 il Costo e garantisce +10 PR Gratuitamente. Tuttavia l'incantesimo diviene Instabile e ottiene una probabilità del 50% di ottenere una Perdita di Controllo.

#### **Potenziamento I:**

Ogni 10 Punti Magia aggiuntivi spesi al momento del lancio, permette di aumentare lo spessore di 2 centimetri e/o di aggiungere 1,5 mt di lunghezza o altezza del muro.

### **Rimuovi Maledizione: 35 Punti [Arcano, Protezione]**

L'incantatore è in grado di rimuovere una Maledizione ( o Malocchio) da un soggetto, se supera un prova contrapposta di Mana, confrontandosi con quella del lanciatore avversario. È comunque necessario officiare un rito particolare a seconda della maledizione che s'intende rimuovere, ed in genere esso dura come minimo tre round completi. In caso di fallimento bisognerà attendere almeno altre 24 ore, prima di ritentare. Se l'incantatore desidera rimuovere una Maledizione o Malocchio scagliati da lui stesso, il costo è dimezzato e ottiene un +4 alla prova per rimuoverne gli effetti.

Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Scrutare: 30 Punti [Arcano, Divinazione]**

Questo incantesimo permette di avere una visione approssimativa di un luogo o di alcune persone. Innanzitutto l'incantesimo deve esser lanciato su una superficie liscia e riflettente. I migliori risultati si ottengono con vetri trattati in modo particolare, anche se spesso gli specchi sembrano una scelta opzionale accettabile, anche se l'immagine risulterà più sfocata o confusa. Tuttavia maggiore è la familiarità dell'incantatore con il luogo, maggiori saranno le possibilità che l'incantesimo riesca, in quanto questa sorta di divinazione è molto complessa e difficile. Di per sé l'incantesimo richiede dieci minuti per esser lanciato ed una prova di Concentrazione Media, in quanto l'incantatore deve focalizzarsi sul luogo. Maggiore la distanza tra il punto dove si trova l'incantatore e il luogo osservato, maggiore sarà il tempo necessario perché l'immagine appaia. La distanza massima percorribile da tale incantesimo è 1km, ma per ogni 10 punti magia spesi la portata può esser estesa ulteriormente. Essendo questo incantesimo molto complesso, a prescindere dal successo o meno del lancio, esso causa sempre Affaticamento all'incantatore, e dovrà riposare almeno 10 ore, per poter tentare nuovamente. L'incantesimo ha effetto soltanto all'esterno, a meno che non vi siano determinate predisposizioni o incantesimi secondari che garantiscano all'incantatore l'accesso a luoghi interni, come altri specchi o oggetti trattati in tal modo. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Silenzio: 30 Punti [Arcano, Debilitazione]**

L'incantatore genera una sorta di forza invisibile che impedisce alle corde vocali di una creatura ostile di emettere alcun suono. L'effetto dura per almeno 1d3+1 Round, che può esser esteso di altri 1d3 Round, pagando altri 10 Punti Magia. Dopo il primo round che la creatura è sotto l'effetto del silenzio, essa può tentare di resistere all'effetto, con una prova contrapposta di Forza di Volontà, ma in caso di fallimento, non sono concessi altri tentativi.

## Incantesimi Epici:

### **Catena di Fulmini: 30 Punti [Elettricità, Epico]**

L'incantatore genera un potente Fulmine Arcano che infligge 2d6+2 danni da Elettricità in una riga di 15 metri e spessa 1 metro, a meno che non colpisca ostacoli che ne ostruiscano la propagazione, come ad esempio alberi, edifici, rocce e così via (anche se è molto probabile che vengano distrutti o danneggiati). Nel caso colpisca una creatura, l'incantesimo può propagarsi verso altri bersagli entro 3 metri, riducendo di volta in volta i danni di 1d6+1. Se si arriva a 1d3, l'incantesimo non può più rimbalzare. Per dimezzare i danni è necessario effettuare con successo un Tiro di Schivare contro il Valore di Attacco dell'incantatore (i bonus conferiti dalle bacchette non vengono applicati). Non è possibile subire più di un rimbalzo dallo stesso incantesimo, quindi in caso tutte le creature entro tre metri tra loro vengono colpite i rimbalzi cessano immediatamente, scaricandosi nel terreno.

Per ogni 10 Punti Magia spesi in più durante il lancio, è possibile aumentare di 1d6+1 i danni.

L'incantesimo è instabile e c'è una possibilità del 35% che l'incantesimo causi una Perdita di Controllo con un ulteriore 10% di probabilità per potenziamento. Questo incantesimo richiede Tre Azioni.

#### *Esempio:*

*Un Incantatore decide di spendere 30 Punti Magia Extra per lanciare Catena di Fulmini. In questo modo esso infliggerà 5d6+5 danni, ma avrà una probabilità del 65% di causare una Perdita di Controllo.*

### **Trasmutazione: 60 Punti [Arcano, Epico, Trasmutazione]**

L'incantatore può convogliare le proprie energie arcane per modificare permanentemente l'aspetto di una creatura di taglia media o inferiore. L'incantesimo richiede Due Azioni per esser lanciato, dopodiché, l'incantatore e la vittima devono fare una prova contrapposta di Mana. Nel caso di fallimento, la vittima viene trasformata in qualcos'altro a seconda della scelta dell'incantatore. Generalmente l'incantesimo può alterare l'aspetto della vittima, rendendola più brutta o più attraente, oppure modificandone i tratti fisici. Ad esempio può far spuntare delle ali o imitare l'aspetto di un unicorno, tuttavia non garantisce la capacità di sfruttare la magia arcana o di volare (sebbene il volo possa essere appreso nel tempo). La vittima subisce comunque un danno permanente di 1d3 punti mana. Nel caso l'incantatore voglia trasformare la vittima in una razza differente, deve spendere 15 Punti Magia Aggiuntivi e la vittima riceve un bonus di +3 al proprio tiro per resistere agli effetti. La nuova forma deve essere sempre di taglia media o inferiore. Se la vittima viene trasmutata in un animale, deve superare una prova difficile di Forza di Volontà, con un bonus di +5%, o perdere permanentemente le proprie capacità di pensiero, diventando a tutti gli effetti un animale di quel tipo.

L'effetto della Trasmutazione è permanente, ma esistono dei metodi per spezzare l'incanto, anche se spesso sono sconosciuti. Questo incantesimo richiede Tre Azioni.

# INCANTESIMI RARI

*Questi particolari incantesimi sono stati recuperati nei secoli, da antichi tomi o pergamene, spesso provenienti dal regno dei Sabiti o dei Crystal Ponies. Altri invece vennero creati da potenti maghi, tra cui il famoso Arcimago Starswirl the Bearded. Gli incantesimi rari, da come suggerisce il nome, non sono alla portata di chiunque e spesso vengono conservati nell'Arcanium o possono essere ritrovati in antiche rovine dimenticate.*

Gli incantesimi rari non fanno parte di un gruppo specifico di incantesimi, e possono essere appresi da chiunque possieda la Capacità di Lanciare Incantesimi. Una volta acquisiti verranno considerati come parte del tipo di Magia posseduta dall'incantatore. Se il personaggio non possiede il talento relativo al lancio incantesimi, essi sono considerati come Incantesimi Arcani dalle razze che possono apprenderli, mentre da Stregoneria dalle altre razze.

Durante la Creazione del Personaggio non è possibile assegnare Incantesimi Rari tranne uno singolo da Neofita, a patto che il personaggio faccia parte dell'Arcanium. Gli altri incantesimi devono essere trovati o acquistati.

## Incantesimi da Neofita:

### Arma Lucente: 1 Punto [Forgia, Luce]

L'incantatore può infondere una lieve aura luminosa ad un'arma che impugna, a patto che questa abbia una superficie in metallo da cui il bagliore scaturisce. L'arma è considerata emettere Luce Fioca in un raggio di circa un metro. Se l'incantatore perde il contatto con l'arma, il bagliore si affievolirà fino a spegnersi del tutto entro  $1d3+1$  round.

Se l'incantesimo viene lanciato su un Bastone Da Mago o un'arma fatta in Acciaio solare, il raggio si estende a 1,5 metri e viene considerata Luce Normale. La luce emessa non ferisce gli occhi sebbene le creature di tipo e/o sottotipo Incubo o Oscuro possono esserne infastidite.

### Comodo Giaciglio: 4 Punti [Arcano, Trasmutazione]

L'incantatore può incantare una particolare coperta, in modo che risulti più morbida e soprattutto risulti impermeabile e isolante dalla temperatura fredda del terreno. Se la coperta viene posta nei pressi di un falò, l'incantatore può spendere 2 Punti Magia Extra al momento del lancio, in modo da generare una leggera aura di calore, che permane per circa  $1d3+2$  ore anche dopo che il falò è estinto. L'aura ha effetto solo per coloro che sono comodamente avvolti dalla coperta incantata in questo modo, in modo che conti come una coperta invernale. L'incantesimo dura per circa 8 o 9 ore.

### Riflesso Luminescente: 5 Punti [Luce]

L'incantatore genera un riflesso di luce diretto verso il volto di una creatura nella sua Linea di Tiro entro 9 metri. La creatura subisce un -1 ai Tiri per Colpire effettuati con Armi da Tiro, da Lancio o Incantesimi che richiedono un Tiro per Colpire (Magia) a Distanza (es Dardo Arcano) per 1 Round. Se l'incantesimo viene lanciato in una notte non di Luna Piena, la gittata è ridotta a 4,5 metri. Se l'incantesimo viene lanciato in una zona di intensa Luce Solare o Lunare, la gittata aumenta a 15 metri. Se la creatura è priva di vista o non è rivolta verso l'incantatore, o almeno volta di lato, l'incantesimo non ha effetto.

## **Incantesimi di Grado Competente:**

### **Cauterizzare: 5 Punti [Fuoco]**

L'incantatore infligge 1 Danno da Fuoco, che deve essere portato come attacco senz'armi. L'incantesimo cauterizza un'eventuale ferita sanguinante, rimuovendone l'effetto. Se il danno da fuoco viene ridotto in qualunque modo, la cauterizzazione non ha effetto. Se utilizzato fuori dal combattimento, a discrezione del master, l'incantatore può infliggere il danno ignorando la RD della creatura, come ad esempio lanciando l'incantesimo su una ferita esposta.

### **Dispetto Irritante: 8 Punti [Arcano, Illusione, Mentale, Onirico]**

L'incantatore scaglia una sorta di dardo illusorio contro una creatura nella sua Linea di Vista entro 9 metri.

La creatura influenzata deve superare una prova di Forza di Volontà per rendersi conto che l'attacco è innocuo o una mera illusione. In caso di fallimento, la creatura tenderà di parare o schivare l'attacco che comunque non infligge alcun danno, ma verrà considerata come se avesse subito un Attacco. La creatura deve comunque esser conscia dell'incantesimo ed in caso contrario, l'incantesimo non avrà effetto alcuno. Le creature in grado di Percepire l'Arcano ottengono un +15% alla prova. Le creature prive di vista sono immuni a questo incantesimo. Se la creatura comprende che l'incantesimo è una semplice illusione, ottiene un +15% alle successive prove per resistere agli effetti per il resto del combattimento.

*Potenziamento I: Grado Esperto*

Pagando 14 Punti Magia al momento del lancio, la prova di Forza di Volontà diventa Difficile e la portata aumenta a 15 metri.

### **Distrarre: 10 Punti [Afflizione, Arcano, Mentale]**

L'incantatore sceglie una creatura nella una Linea di Vista entro 9 metri ed entrambi effettuano immediatamente una Prova Contrapposta di Forza di Volontà. Nel caso l'incantatore abbia successo, la vittima subisce un -5% a qualunque prova di abilità che essa debba compiere per 1d6+1 Round. Gli incantatori afflitti da tale incantesimo inoltre, devono superare sempre una Prova di Concentrazione, senza penalità, quando desiderano lanciare un incantesimo di Grado Competente o superiore, ed in caso di fallimento, l'incantesimo non viene lanciato senza perdere Punti Magia.

### **Infrangere: 10 Punti [Arcano, Sonico]**

L'incantatore scaglia una breve onda sonica in una Linea di Tiro di 6 metri, di tale intensità da poter incrinare o distruggere oggetti di piccole dimensioni. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire da Magia ed in caso di successo infligge 1 Danno Sonico, che ignora le Armature Leggere o le RDN pari o inferiori a 3. Nel caso l'incantesimo colpisca un oggetto di piccole dimensioni, uno scudo o un incantesimo con Descrittore [Scudo], sottrae automaticamente 1d3 Punti Resistenza, sottraendone 1 extra in caso di oggetti in legno o 2 in caso di oggetti in vetro, cristallo o ghiaccio solido. Non influenza armi o armature. Nota che il suono emesso è facilmente udibile anche ad una certa distanza. Se utilizzato su incantesimi con descrittore [Muro] si aggiunge un dado extra per calcolare i Punti Resistenza Sottratti, solo se l'incantesimo è di pari grado o Superiore.

*Potenziamento I: Grado Avanzato*

La gittata sale a 9 metri e l'incantesimo sottrae 1d3+1 Punti Resistenza invece che solo 1d3. I danni extra contro oggetti in legno salgono a 2, mentre contro quelli in vetro, cristallo o ghiaccio solido aumentano a 4.

*Potenziamento II: Grado Esperto*

L'incantesimo sottrae 1d6+3 Punti Resistenza di base. Sottrae 4 Punti resistenza extra contro oggetti in Legno e 8 contro oggetti in vetro, cristallo o ghiaccio solido. Può danneggiare armature leggere, mentre quelle minimali vengono distrutte automaticamente.

### **Rallentare: 10 Punti [Arcano, Freddo, Debilitazione, Movimento]**

L'incantatore infligge un malus -1d3 all'iniziativa o -1,5 mt di velocità di movimento ad una creatura entro 6 metri o su sé stesso. A livello Avanzato può spendere 15 punti per infliggere entrambi e/o pagare 5 Punti Extra per ogni creatura oltre la prima, che vuole influenzare. Se lanciato su una Creatura Rapida, i due effetti si annullano a vicenda. Dura 1d3+3 Round

### **Rapidità: 10 Punti [Arcano, Fuoco, Movimento, Potenziamento]**

L'incantatore può concedere un +1d3 bonus all'iniziativa o +1,5 mt di velocità di movimento ad una creatura entro 6 metri o su sé stesso. A livello Avanzato può spendere 15 per garantire entrambi e/o pagare 5 Punti Extra per ogni creatura oltre la prima, che vuole influenzare. Se lanciato su una Creatura Rallentata, i due effetti si annullano a vicenda. Dura 1d3+3 Round

### **Riordinare: 10 Punti [Arcano, Telecinesi]**

Questo semplice incantesimo permette di riordinare una zona pari a 1,5 metri cubi. L'incantatore ricolloca mentalmente gli oggetti non più pesanti di un tomo a sua discrezione, impilandoli o ricollocandoli a piacimento con notevole precisione. Usare questo incantesimo richiede Due Azioni, ed a discrezione del Master possono esser necessari più round per riordinare, in base al disordine.



## Incantesimi di Grado Avanzato:

### Arco Elettrico: 15 Punti [Elettricità, Natura]

*Richiede: Scossa*

Questo incantesimo scaglia una sorta di scarica elettrica irregolare tramite una parabola imprecisa diretta verso un avversario in Linea di Vista entro 9 metri. L'incantesimo utilizza il Valore di Attacco da Magia dell'Incantatore ed infligge 1d6+3 Danni da Elettricità se colpisce, oltre che a colpire con una scarica secondaria una qualunque creatura entro 1,5 metri dalla prima. La scarica secondaria ha un Valore d'Attacco ridotto di 4 ed infligge solamente 1d3+3 Danni da Elettricità. Se viene invece utilizzato per bersagliare creature che indossano Armature Primarie in metallo, il Valore d'Attacco aumenta automaticamente di 2, mentre la RD fornita da tali armature è considerata inferiore di 1. Se vi sono più creature che indossano tali armature, vi è una probabilità del 50% che l'incantesimo colpisca una di loro (scelta casualmente dal Master) invece che il bersaglio primario. Solitamente creature completamente ricoperte con armature in metallo hanno sempre la precedenza su altre, mentre coloro che indossano Armature Primarie Pesanti in Metallo, aumentano la probabilità di esser colpite a 70%.

*Potenziamento I:*

I Danni inflitti aumentano di 2.

*Potenziamento II:*

La Gittata aumenta a 12 metri.

*Potenziamento III: Grado Esperto*

Spendendo 10 Punti Magia Extra al momento del lancio, l'incantesimo infligge 2d6 danni, invece che 1d6, mentre la scossa secondaria ne infligge 1d6 invece che 1d3. Il bonus danni resta invariato.

### Colpo Lunare: 20 Punti [Arcano, Freddo]

Questo incantesimo genera una sorta di Raggio Lunare proveniente dal cielo. Nonostante il raggio non arrivi direttamente dalla luna, l'impressione è quella. L'incantesimo colpisce automaticamente un qualunque punto dall'alto verso il basso entro 9 metri dall'incantatore. Gli avversari possono tentare di schivare il colpo, tirando normalmente su Schivare contro il Valore di Attacco da Magia dell'incantatore. Può essere Parato con uno Scudo Medio o più grande, ma i danni vengono inflitti direttamente sullo scudo. Il Colpo Infligge 1d6+2 danni Arcani, la cui metà vien considerata da Freddo. Al momento del Lancio, l'incantatore può spendere altri 10 Punti per potenziare i danni a 2d6+2. Un incantatore di Grado Esperto ne spende solamente 5 per potenziare l'incantesimo. L'incantesimo illumina l'area circostante entro 1,5 metri dall'impatto con luce normale, fino al successivo turno dell'incantatore. Le Creature di Categoria Oscuro subiscono 1d3 danni Radiosi, mentre quelle di sottotipo Oscuro solo 1. Questo incantesimo richiede Due Azioni. Contrasta l'incantesimo Colpo Solare.

*Potenziamento I:*

Pagando 5 Punti Magia extra al momento del lancio, l'incantesimo quando colpisce una superficie può emettere un'ondata gelida che infligge 1d3 Danni Diretti da Freddo alle altre creature entro 1,5 metri.

### Colpo Solare: 20 Punti [Arcano, Fuoco]

Questo incantesimo genera una sorta di Raggio Solare proveniente dal cielo. Nonostante il raggio non arrivi direttamente dalla sole, l'impressione è quella. L'incantesimo colpisce automaticamente un qualunque punto dall'alto verso il basso entro 9 metri dall'incantatore. Gli avversari possono tentare di schivare il colpo, tirando normalmente su Schivare contro il Valore di Attacco da Magia dell'incantatore. Può essere Parato con uno Scudo Medio o più grande, ma i danni vengono inflitti direttamente sullo scudo. Il Colpo Infligge 1d6+2 danni Arcani, la cui metà vien considerata da Fuoco. Al momento del Lancio, l'incantatore può spendere altri 10 Punti per potenziare i danni a 2d6+2. Un incantatore di Grado Esperto ne spende solamente 5 per potenziare l'incantesimo. L'incantesimo illumina l'area circostante entro 1,5 metri dall'impatto con luce normale, fino al successivo turno dell'incantatore. Le Creature di Categoria Oscuro subiscono 1d3 danni Radiosi, mentre quelle di sottotipo Oscuro solo 1. Questo incantesimo richiede Due Azioni. Contrasta l'incantesimo Colpo Lunare.

*Potenziamento I:*

Pagando 5 Punti Magia extra al momento del lancio, l'incantesimo quando colpisce una superficie può emettere un'ondata rovente che infligge 1d3 Danni Diretti da Fuoco alle altre creature entro 1,5 metri.

### Dissolvi Magie: Variabile [Abiurazione, Arcano]

Questo particolare incantesimo è utilizzato per Contrastare efficacemente gli incantesimi altrui. L'incantatore che utilizza questo incantesimo segue le normali regole per Contrastare un Incantesimo anche se non necessita di conoscere lo stesso incantesimo che cerca di Contrastare. L'incantatore deve pagare 5 Punti Magia extra quando utilizza questo incantesimo ma ottiene in compenso un ulteriore +2 alla prova di Mana Contrapposta.

L'incantesimo può essere utilizzato anche su incantesimi con descrittore [Muro], permettendo di aprire un passaggio di circa un metro per ogni 10 punti di differenza con cui si supera la prova, anche se l'effetto permane solamente per 1d3+3 round, dopo i quali il passaggio si richiude. Allo stesso modo l'incantatore può scegliere se semplicemente creare dei passaggi attraverso incantesimi con descrittore [Barriera] o [Scudo] o di ridurre una parte dell'area d'effetto di un incantesimo che permane nel tempo. Per ogni 5 punti di differenza con cui si supera la prova può rimuovere l'effetto dell'incantesimo in un quadrato con un lato di 1,5 metri, partendo sempre da quelli esterni.

### **Distorsione: 20 Punti [Arcano, Illusione, Onirico]**

L'incantatore che lancia questo incantesimo, rispetto ad eventuali osservatori, sembra venir percorso da tremiti e talvolta sembra sdoppiarsi o generare una sorta di scatto surreale, come se fosse composto da più versioni di sé sovrapposte e che non sempre seguono gli stessi movimenti. Tali tremiti e sdoppiamenti sono imprevedibili e non vengono controllati dall'incantatore. L'Incantesimo rende difficile prevedere le mosse in combattimento a distanza e ravvicinato, garantendo un Occultamento del 20% in Corpo a Copro e del 15% contro Attacchi a Distanza, per 1d10+5 Minuti. L'incantatore può aumentare del 10% l'occultamento garantito dall'incantesimo, pagando 10 punti magia extra. Se intende lanciare l'incantesimo su un'altra persona, egli deve pagare il costo totale più 15 Punti Magia Extra.

Un Incantatore di Grado Esperto può aumentare l'Occultamento fino al 50% in Corpo a Corpo (45% contro Attacchi a Distanza), pagando 10 Punti Magia per ogni 10% extra rispetto a quelli base. La Distorsione non ha effetto su incantesimi e attacchi ad area, o verso azioni e attacchi che non richiedono l'uso della vista o di prendere di mira la creatura Distorta. Le creature immuni alle Illusioni e/o che non usano la vista per localizzare le proprie prede, sono immuni a questo effetto e ignorano l'Occultamento.

### **Eruzione Elementale: 8 Punti [Arcano, Natura]**

L'incantatore crea dei simboli magici sul terreno in un qualsiasi punto nella sua Linea di Vista entro 6 metri. I Simboli sono collegati tra loro tramite linee energetiche e non hanno alcuno spessore. I Simboli possono occupare un'area di 3 metri per 3 oppure esser posizionati in una linea di 6 metri. Se si utilizza una griglia di battaglia è possibile posizionare i simboli in modo che occupino una forma di quattro quadretti che devono esser collegati tra loro. All'inizio del round successivo i simboli iniziano a brillare per poi emettere una sorta di scarica di energia elementale verso l'alto, che infligge 1 Danno Diretto di un elemento scelto al momento del lancio tra Acido, Elettricità, Freddo o Fuoco, che garantisce lo stesso descrittore all'incantesimo. È possibile evitare il danno effettuando con successo una Schivata contro il Valore d'Attacco dell'Incantatore ed a prescindere dal successo o meno, la creatura influenzata è considerata aver subito un attacco in Corpo a Corpo. I simboli possono esser creati anche su altre superfici e colpiscono le creature entro 1,5 metri da esse. In base alla posizione dei simboli può capitare che le creature vengano colpite da più scariche, ed in tal caso è necessario schivare ogni scarica, anche se il danno è inflitto separatamente. Le creature di Taglia Grande o maggiore effettuano un solo tiro per schivare, ma possono esser colpite più volte in caso di fallimento. Nota che comunque considerano aver subito un solo attacco. Questo Incantesimo richiede Due Azioni.

#### *Potenziamento I:*

In alternativa, spendendo 10 Punti Magia Extra al momento del lancio è possibile fare in modo che l'incantesimo infligga invece 1d3+5 Danni dell'elemento scelto al momento del lancio.

### **Gigantismo: 35 Punti [Arcano, Afflizione, Natura, Onirico, Potenziamento, Trasmutazione]**

Questo pericoloso ed instabile incantesimo, provoca una crescita eccessiva nelle dimensioni delle creature su cui viene lanciata. Le creature che subiscono gli effetti di tale incantesimo aumentano di uno la propria Categoria di Taglia, ottenendo un incremento della loro Forza e Costituzione di ben 4 Punti, ma riducendo di 2 la loro Destrezza. Il processo è comunque assai doloroso e causa un forte trauma al fisico della creatura. Una creatura influenzata da questo incantesimo deve superare uno Shock Test (Dolore) o restare Disorientata per 1d3 round, mentre in caso di successo, lo sarà per solo un round. Inoltre, la creatura deve superare una Prova Difficile di Forza di Volontà o impazzire per tutta la durata dell'incantesimo, attaccando chiunque senza distinzione alcuna o tentando una fuga precipitosa. In genere le creature ostili o senzienti possono tentare di resistere agli effetti superando una prova di Mana contrapposta a quella dell'incantatore, ed in caso di successo, non aumentano la loro taglia, anche se devono comunque effettuare lo Shock Test e la prova di Forza di Volontà a causa dello stress subito. Contro animali o creature dalla mente semplice l'incantesimo ha effetto e non concede alcun tiro contrapposto di mana. Costrutti, Non Morti e creature di Taglia Enorme o Maggiore sono immuni a questo incantesimo, mentre le creature di Categoria o Sottotipo Arcano ottengono un +5 alla prova di Mana contrapposta. È comunque possibile fallire di proposito il tiro.

Sfortunatamente l'incantesimo ingrandisce solo il corpo della creatura e raramente il suo equipaggiamento. Se l'incantesimo ha effetto, vi è una probabilità del 25% che l'equipaggiamento della creatura venga ingrandito con essa, altrimenti verrà distrutto nel processo. Le armature infliggono 1d6 danni al loro indossatore per categoria a partire da quelle leggere. Richiede Tre Azioni e dura per 1d6+4 Minuti al termine dei quali la creatura diventa Affaticata. La trasformazione avviene in 1d3 round. L'incantesimo una volta che ha ingrandito la creatura non può esser Contrastato, tuttavia è possibile tentare di ridurre il tempo dell'incantesimo, a discrezione del Master. L'incantesimo ha una probabilità di Perdita di Controllo del 35%. Nel caso l'incantatore perda il controllo dell'incantesimo, la creatura fallisce automaticamente il test di Forza di Volontà e la durata aumenta di ulteriori 2d10+2 minuti. In alcuni casi di Perdita di Controllo, le creature di Taglia Piccola o inferiore talvolta scoppiano invece che ingrandirsi. *"Pop goes the weasel"*

#### *Potenziamento I: Grado Esperto*

Le creature ingrandite ottengono il Talento Costituzione Mostruosa. Pagando invece 55 Punti Magia è possibile aumentare di due Taglie la categoria della creatura influenzata, raddoppiando bonus e riduzioni, con un 35% di possibilità che l'equipaggiamento cresca con la creatura. La Probabilità di ottenere una Perdita di Controllo aumenta a 45%.

### **Irradiare: 15 Punti [Arcano, Luce]**

L'incantatore genera un globo di luce grande quanto una mela, che irradia Luce per 3 Metri e Luce Fioca per altri 3. Qualunque Creatura di Categoria Oscuro, subisce 1d6+2 danni Radiosi per ogni round in cui rimane all'interno dell'area illuminata. Le creature di Sottotipo Oscuro, subiscono solo 1d3+1 danni. Il Globo può esser scagliato entro 6 metri dall'incantatore e perdurerà per 1d6+2 Round. Contrasta l'incantesimo Oscurità.

### **Occhio Osservatore: 20 Punti [Arcano, Divinazione]**

Questo incantesimo genera una sorta di occhio fluttuante invisibile che sorveglierà per 1d3+5 ore una determinata area. L'occhio non può muoversi, a meno che non sia l'incantatore a spostarlo, inoltre, egli dovrà sempre restare ad almeno un metro da una qualunque superficie o scivolerà lentamente verso il basso. L'occhio una volta creato si limita ad osservare l'area, tuttavia è possibile accedere a ciò che vede utilizzando l'incantesimo Scrutare, a patto che si conosca la sua ubicazione o si tratti dello stesso incantatore che ha utilizzato entrambi gli incantesimi. L'occhio sorveglia un'area con un raggio di 15 metri, anche se la visione attraverso di esso risulterà leggermente deformata, imponendo un -10% alle prove di osservare per ciò che succede oltre 7,5 metri. Gli Occhi osservatori non possono individuare creature occultate tramite magia, ma possono percepirne vagamente l'aura. Essi inoltre sono considerati possedere la capacità Visione Crepuscolare che Scurovisione, sempre entro il limite del loro raggio di vista.

Se si utilizza come reagente l'occhio di un Occhio Sferico, la durata dell'incantesimo aumenta di ulteriori 1d3+5 ore.

#### *Potenziamento I: Grado Esperto*

Pagando il doppio dei punti magia, un incantatore può far durare questo incantesimo per ben 1d3+1 Giorni.

Se si utilizza come reagente l'Occhio di un Beholder, la durata aumenta a 1d3+1 Settimane. L'Occhio di un Beholder Tiranno invece potrebbe rendere l'incantesimo permanente o farlo almeno durare 1d3+2 Mesi.

### **Raffica di Dardi Arcani Inferiori: 15 Punti [Arcano]**

Questo incantesimo genera una serie di Dardi Arcani Inferiori che vengono scagliati verso le creature che l'incantatore considera ostili. L'incantesimo genera un singolo Dardo per ogni creatura presente in un raggio di 9 metri dall'incantatore, purché egli possa vederli, fino ad un massimo di 5 dardi. Le Creature di Taglia grande contano come due Creature, quelle di taglia enorme come tre e così via, attirando un numero di dardi analogo. I Dardi vengono scagliati prima verso le creature più vicine per poi colpire quelle più distanti fino a quando tutte le creature all'interno dell'area vengono colpite o si raggiunge il massimale di dardi scagliabili. Come sempre le creature di Taglia Grande o Superiori hanno la precedenza, partendo sempre da quella più grande e andando a scalare, a prescindere dalla distanza dall'incantatore purché all'interno del raggio dell'incantesimo. È possibile aumentare il massimale dei dardi a 10 pagando 5 Punti Magia Extra al momento del lancio. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

Ogni Dardo Arcano Inferiore necessita di un tiro per colpire separato.

#### *Potenziamento I: Grado Esperto*

Pagando il doppio di Punti Magia, viene generato un Dardo Arcano Inferiore extra per ogni creatura influenzata, che non rientra nel massimale di creature influenzabili. Il Dardo extra sfrutta lo stesso tiro per colpire del dardo primario e deve colpire lo stesso bersaglio.

### **Riorganizzare: 20 Punti [Arcano, Telecinesi]**

L'incantesimo permette all'incantatore di poter risistemare gli oggetti non più pesanti di 2,5 kg in una piccola stanza o comunque in un'area di circa 4,5 metri cubi. L'incantesimo perdura per non più di un'ora, dove l'incantatore deve mantenere la concentrazione per dedicarsi al sistemare gli oggetti. Gli è concesso muoversi a metà della propria velocità per round e di parlare con semplici frasi brevi. Subire dei danni, venire distratti o perdere la concentrazione ha una probabilità del 50% causare una perdita di controllo, con un -2 sul tiro della tabella. Se l'incantatore invece decide di interrompere volontariamente l'incantesimo, può farlo focalizzandosi sul terminare la magia correttamente, spendendo due azioni. Se al termine dell'incantesimo alcuni oggetti erano sollevati in aria, precipiteranno immediatamente a terra, a meno che l'incantesimo non venga terminato volontariamente. In quel caso essi verranno adagiati sul terreno lentamente.

## Incantesimi di Grado Esperto:

### **Asso nella Manica: 30 Punti [Arcano, Movimento, Teletrasporto]**

*Richiede: Dislocazione*

Conosciuto anche come *Inganno di Lulamoon*, questo particolare incantesimo permette all'incantatore di scambiare il proprio posto con una creatura entro 9 metri visibile dall'incantatore. Se la creatura è ostile, l'incantatore deve superare una Prova Contrapposta di Forza di Volontà. Se la creatura fallisce, verrà immediatamente scambiata di posto con l'incantatore e dovrà superare una Prova Media di Forza di Volontà o rimanere Stordita fino al suo prossimo turno.

Se la creatura bersaglio è amichevole deve spendere 10 Punti Magia per poter scambiare il suo posto con quello dell'incantatore, ma dovrà effettuare anch'egli una Prova Media di Forza di Volontà o non poter effettuare azioni fino al suo prossimo turno e subirà un -2 al proprio tiro per Parare e Schivare.

Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Blast Wave: 27 Punti [Arcano, Forza]**

*Richiede: Spinta Arcana con Potenziamento II*

L'incantatore può generare un'onda di forza che coinvolge qualunque creatura in una colonna larga tre metri e lunga 6.

L'incantesimo funziona esattamente come l'effetto di Spinta Arcana e l'incantatore deve effettuare solo un singolo tiro per determinare il valore di Lotta che gli avversari devono superare singolarmente. L'incantesimo può ottenere gratuitamente i benefici del primo potenziamento, mentre nel caso venga utilizzata la versione base, la gittata dell'ondata aumenta a 12 metri. Pagando 10 Punti Magia extra, è possibile ottenere gli effetti del secondo potenziamento.

In alternativa l'incantatore può generare un'onda d'urto che colpisce le creature entro 1,5 metri, che vengono respinte di 1,5 metri se falliscono la prova e buttate a terra se falliscono di 5 punti o più. Le creature che si trovano tra gli 1,5 e 3 metri se falliscono diventano solamente sbilanciate, a meno che non vengano colpite dalle stesse creature scagliate indietro, nel qual caso crollano a terra se non superano una Prova di Forza o Destrezza per evitarle. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Bubble of Silence: 20 Punti. Consumo Stabile [Arcano, Forza]**

L'incantatore genera una semisfera del diametro di circa Due Metri. Ogni suono emesso all'interno della bolla non può essere udito all'esterno e viceversa, bloccando anche incantesimi che utilizzano suoni o l'utilizzo della voce. I Danni Sonici non possono attraversare tale bolla. Per il resto la bolla non impedisce a qualunque altra cosa di passarvi attraverso. La bolla è comunque abbastanza vistosa ed illumina l'area interna ed esterna con Luce Fioca per circa un metro.

### **Lentezza: 25 Punti [Arcano, Freddo, Debilitazione, Movimento]**

*Richiede: Rallentare*

La creatura bersaglio subisce gli stessi effetti dell'incantesimo Rallentare, inoltre i suoi attacchi vengono risolti con un Rallentamento d'Iniziativa di 4 oltre a subire un -2 ai Tiri per Schivare. Contrasta l'incantesimo Velocità.

### **Magical Health Bubble: 25 Punti [Arcano, Natura, Scudo, Protezione] Consumo Stabile.**

Questo incantesimo crea una sorta di bolla d'energia magica centrata sull'incantatore, avvolgendolo completamente. La bolla impedisce a qualunque gas, miasma o effetto velenoso e mefitico di intaccare l'incantatore. Fintanto che l'incantatore rimane all'interno della bolla, respirerà della normale aria pulita da ogni possibile batterio o gas nocivo.

L'incantatore può estendere il raggio della bolla fino ad un massimo di 1,5 metri da s'è stesso. Se l'incantatore si sposta, la bolla lo segue, tuttavia essa non blocca alcun attacco o incantesimo, tranne incantesimi che generino miasmi venefici. La bolla dura 10 Minuti e l'incantesimo richiede 2 Azioni per esser lanciato.

### **Palla di Fuoco: 15 Punti [Fuoco]**

L'incantatore genera una sfera infuocata sul palmo della propria mano, che può scagliare fino a 15 metri di distanza compiendo una parabola, quindi l'Incantatore non ha necessariamente bisogno di una Linea di Vista per vedere dove finisce la sfera, che potrebbe comunque deviare a discrezione del Master. La sfera utilizza il Valore di Attacco da Magia dell'incantatore ed infligge 1d6+3 danni da Fuoco nel punto in cui colpisce. I danni inflitti possono essere aumentati di 1d6 pagando altri 5 Punti Magia fino ad un massimo di 6d6+3, inoltre può spenderne altri 10 per far in modo che quando impatta contro qualcosa, essa esploda generando una vampata che colpisce chiunque entro un raggio di 3 Metri dal punto, ma dimezzando la quantità di dadi lanciati per i danni, arrotondando per difetto. Ad esempio una sfera da 4d6+2 ne infliggerà solo 2d6+1, mentre una da 1d6+1 ne infliggerà solo 1d3. I danni possono essere dimezzati se si Schiva o si Para con uno Scudo Medio, superando sempre il Valore di Attacco dell'incantesimo. Coloro che subiscono almeno 5 danni dall'incantesimo hanno una possibilità di Prender Fuoco, subendo 1 Danno Diretto da Fuoco per 1d3 round. Le creature vulnerabili al Fuoco s'incendiano automaticamente. L'incantesimo è instabile e c'è una possibilità del 20% che l'incantesimo causi una Perdita di Controllo con un modificatore di +10% al tiro sulla tabella, più un ulteriore 10% di probabilità per potenziamento.

*Esempio:*

*un Personaggio decide di spendere un totale di 30 punti per lanciare Palla di Fuoco. In questo modo esso infliggerà 3d6+5 danni, ma avrà una probabilità del 40% di causare una Perdita di Controllo con un +10% sul tiro del d100 sulla Tabella relativa.*

In caso la sfera colpisca una qualunque superficie o venga intercettata, essa esplode automaticamente. Inoltre, se per qualche motivo dovesse precipitare oltre i 15 metri dall'incantatore, essa perderà di potenza sottraendo 1d6 danni per ogni 10 metri di caduta, fino ad esaurirsi del tutto e sparire. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

### **Scaldacuore: 50 Punti. Consumo Stabile [Amicizia, Arcano, Luce, Protezione]**

Questo incantesimo genera un effetto positivo e rassicurante a tutte le creature alleate o neutrali entro 12 metri dall'incantatore. È possibile aumentare il raggio a 24 metri pagando 20 Punti Magia Extra. Come beneficio qualunque creatura all'interno dell'area che sta scappando a causa di un livello negativo di Morale, o per via di incantesimi ostili o creature spaventose, si può fermare restando comunque in uno stato di Panico. Per ogni round che le creature con morale negativo rimangono all'interno dell'area d'effetto, esse possono tentare una prova di Forza di Volontà di Difficoltà Media per salire di un Grado di Morale fino a Neutrale. Il round successivo essi possono passare a Fiducioso se mantengono un atteggiamento amichevole o neutrale verso l'incantatore e coloro all'interno dell'area d'effetto. In aggiunta, tutte le creature con Morale Neutrale o maggiore, guadagnano un bonus di +20% ad eventuali prove di Morale o Test di Paura. Inoltre, coloro che si trovano entro la metà dell'area dell'incantesimo, guadagnano un bonus di +10% alle prove di Costituzione contro il Freddo, mentre coloro che sono entro 1,5 guadagnano un bonus di +20% ed una Riduzione del Danno da Freddo di 5. L'incantatore non può compiere altre azioni all'infuori di camminare lentamente o parlare, in quanto deve mantenere una costante concentrazione sull'incantesimo.

L'incantesimo dura 5 ore per ogni 20 Punti Magia che vengono spesi al momento del lancio. Questo incantesimo richiede Quattro Azioni. Se questo incantesimo viene lanciato sfruttando il Talento Condivisione del Mana tramite alleati che possiedono il talento Compagni d'Arme, per ogni Punto Magia che gli alleati condividono, l'incantatore ne ottiene due.

### **Raffica di Dardi Arcani: 25 Punti [Arcano]**

Questo incantesimo genera una serie di Dardi Arcani che vengono scagliati verso le creature che l'incantatore considera ostili. L'incantesimo genera un singolo Dardo per ogni creatura presente in un raggio di 18 metri dall'incantatore, purché egli possa vederli, fino ad un massimo di 10 dardi. Le Creature di Taglia grande contano come due Creature, quelle di taglia enorme come tre e così via, attirando un numero di dardi analogo. I Dardi vengono scagliati prima verso le creature più vicine per poi colpire quelle più distanti fino a quando tutte le creature all'interno dell'area vengono colpite o si raggiunge il massimale di dardi scagliabili. Come sempre le creature di Taglia Grande o Superiori hanno la precedenza, partendo sempre da quella più grande e andando a scalare, a prescindere dalla distanza dall'incantatore purché all'interno del raggio dell'incantesimo. È possibile aumentare il massimale dei dardi a 15 pagando 5 Punti Magia Extra al momento del lancio. Questo incantesimo richiede Due Azioni.

Ogni Dardo Arcano necessita di un tiro per colpire separato.

### **Trasmutazione Speculare: 70 Punti [Arcano, Natura, Onirico, Trasmutazione]**

L'incantatore copia le sembianze, la voce e le Statistiche Fisiche di una creatura della stessa Taglia nella sua Linea di Vista entro 4,5 metri. L'incantesimo dura 1d6+6 ore anche se può essere interrotto a piacimento dall'incantatore, spendendo 5 Punti Magia. Questo incantesimo richiede Cinque Azioni per esser lanciato e la trasmutazione avviene in 1d3+1 round, al termine dei quali l'incantatore deve superare uno Shock Test (Magia) o restare stordito per 1d3 round.

### **Velocità: 25 Punti [Arcano, Fuoco, Movimento, Potenziamento]**

*Richiede: Rapidità*

Funziona allo stesso modo dell'incantesimo Rapidità, oltre che a concedere un attacco extra per round e garantire un +2 ai Tiri per Schivare non influenzato dal massimale di schivata imposto dalle armature. Contrasta Lentezza.

## **Incantesimi Epici:**

### **Bandire: 55 Punti [Arcano, Abiurazione, Epico, Teletrasporto]**

L'incantatore può esiliare una creatura da un luogo, che sia un edificio, una zona delimitata, una città, regione o un intero regno. Maggiore è la quantità di Punti Magia spesi, maggiore sarà l'efficacia e la distanza coperta dall'incantesimo. La versione base, tuttavia prevede l'impedimento di accesso ad una zona di una sfera con raggio di 50 metri ad una determinata creatura, a meno che non superi con successo una prova di Mana Contrapposta, ove entrambi aggiungono il proprio valore di Forza di Volontà al tiro. Ad esempio una Creatura con Mana 18 e Forza di Volontà 12 avrà un bonus di +30. Spendendo ulteriori 10 Punti, il lanciatore può guadagnare un bonus di +5 alla sua prova contrapposta. Questo incantesimo richiede un minimo di Dieci Azioni.

### **Magical Mindscape Manifestation: 60 Punti [Arcano, Divinazione, Epico, Illusione]**

Questo incantesimo permette di entrare in contatto con il subconscio di una creatura senziente e di poterlo esplorare. La creatura bersaglio deve possedere un Punteggio di Astuzia di almeno 6 e non essere ostile all'incantatore. In caso di ostilità, l'incantatore dovrà superare una prova di Forza di Volontà Contrapposta ove la vittima ottiene un +1. Se l'incantesimo ha effetto, genererà un'illusione con un raggio di circa 12 metri, che rappresenterà il subconscio di colui che subisce l'incanto. Solo l'incantatore può spostarsi all'interno di tale illusione senza problemi, mentre chi volesse unirsi a lui, deve spendere almeno 15 Punti Magia al momento del lancio. Coloro che non sono coinvolti nell'incantesimo, non vedranno alcunché, mentre l'incantatore e coloro che si uniscono resteranno perfettamente immobili, anche se potranno comunque parlare, muovere la testa, sedersi o abbassarsi. In realtà l'illusione influenza le loro menti, quindi essi crederanno di essere effettivamente all'interno dell'illusione e potranno interagirci. Colui che subisce tale incanto, in genere rimane inerme ed addormentato. L'incantesimo dura per circa 1d3 ore. Se il mago venisse ferito o comunque l'incantesimo fosse interrotto bruscamente, vi è una probabilità del 65% di generare una Perdita di Controllo, mentre colui che subisce l'incantesimo subirà un danno temporaneo di d3+1 punti alla sua Astuzia, Forza di Volontà e Saggezza per 1d3+2 ore. Se si genera una Perdita di controllo, i danni alle caratteristiche sono permanenti. Questo incantesimo richiede un minimo di Dieci Azioni.

### **Nega Teletrasporto: 60 Punti [Arcano, Abiurazione, Epico]**

L'incantatore crea un'area simile ad una sfera con un raggio di 9 metri dove ogni forma di movimento garantito da eventuali incantesimi (come ad esempio l'incantesimo Dislocazione) è ostacolato. L'incantesimo impedirà a chiunque di utilizzare incantesimi di spostamento all'interno di quest'area, mentre coloro che già sono all'interno e tenteranno una qualsiasi forma di teletrasporto, ritorneranno automaticamente dentro l'area dopo pochi secondi, a prescindere dalla distanza se non superano una Prova Contrapposta di Mana contro quella dell'incantatore. L'incantesimo inoltre ostacola qualunque incantesimo con descrittore [Divinazione] e/o [Visione] se non si supera una Prova Contrapposta di Mana. L'Incantatore ottiene un +3 alle prove di Mana, a cui si somma un +2 per ogni Grado di Differenza rispetto a chi tenta la prova. Dura 2d6+5 Ore, ma può essere reso permanente tramite rituali appositi.

# INCANTESIMI D'EVOCAZIONE E RIANIMAZIONE

Questi particolari incantesimi vengono utilizzati per evocare delle creature specifiche, spesso dal mondo dei sogni, oppure per animare degli esseri fatti di radici, pezzi di legno o quant'altro. Questi incantesimi possono essere appresi da chiunque possieda il talento Magia Arcana, Magia Naturale o Stregoneria, anche se difficili da reperire.

A meno che non si diversamente specificato, un incantesimo di Evocazione o Rianimazione richiede Due Azioni ed è sempre considerato come Consumo Stabile. È possibile avere una sola Creatura Evocata o Rianimata alla volta. Se l'incantatore tenta di evocarne un'altra, la precedente sparisce ed il tempo trascorso dalla precedente, viene sottratto a quello della nuova. Quando una creatura viene evocata o rianimata durante un combattimento, si tira per la sua iniziativa e la si inserisce come di consueto, ma durante il suo primo turno, potrà compiere una sola azione. Le creature evocate uccise in genere spariscono, mentre quelle rianimate crollano a terra, in un cumulo di pezzi o di qualunque cosa fossero composte. L'incantesimo spesso fornisce anche le indicazioni per fabbricare o modificare gli oggetti talvolta necessari ad evocare o rianimare la creatura. Le Creature appaiono in un punto qualunque entro 6 metri nella Linea di Vista dell'incantatore, a sua scelta.

Gli incantesimi di Rianimazione ed Evocazione sono a Consumo Stabile e sono sempre risolti con un Rallentamento d'Iniziativa di 2.

## Incantesimi di Grado Competente:

### **Evoca Parasprite: 5 Punti [Arcano, Evocazione, Onirico]**

L'incantesimo evoca un innocuo Parasprite per 1d3+1 round. Anche se quest'ultimo dovesse moltiplicarsi, ogni copia sparirebbe con lui. Il Parasprite non ha alcun legame con l'incantatore, né gli obbedisce in quanto cercherà solo di mangiare qualcosa di commestibile in vista o di fluttuare in una direzione casuale.

### **Evoca Spirito Animale: 14 Punti [Arcano, Evocazione]**

L'Incantatore è in grado di Evocare uno Spirito animale di Taglia Piccola. Il Tipo di Animale dev'essere scelto durante l'apprendimento dell'incantesimo stesso, tuttavia un incantatore può apprendere come evocare un'animale diverso spendendo 5 Punti Personaggio e conoscendo la variabile della formula. Lo Spirito animale permane per 1d3+3 minuti ed obbedisce solamente ai comandi dell'incantatore che l'ha evocato. Uno Spirito animale non parla alcun linguaggio ma comprende perfettamente ciò che gli viene comandato dal proprio evocatore e cercherà di compiere la richiesta al meglio delle sue possibilità, anche se in genere le richieste che può soddisfare sono molto basilari, come ad esempio seguire l'incantatore o attaccare i suoi nemici. Essendo creature di pura energia arcana, gli Spiriti animali possiedono il Talento Incantesimo Condiviso e possono esser potenziate normalmente da qualunque incantesimo, anche incantesimi che hanno effetto solo su determinate armi, come ad esempio lama Infuocata, ma essi possono ottenere solamente la variante base. Se potenziato dall'incantesimo Lama Infuocata, gli spiriti animali sostituiscono la tipologia di danno che infliggono con Danno da Fuoco, ma non ottengono alcun danno extra.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

La creatura permane per 1d3+4 Minuti

#### *Potenziamento II:*

Pagando 10 Punti Magia Extra al momento del Lancio, l'incantatore può evocare invece uno Spirito Animale di Taglia Media.

#### *Potenziamento III: Grado Esperto*

Pagando 26 Punti Magia Extra al momento del Lancio, l'incantatore può evocare invece uno Spirito Animale di Taglia Grande. Alternativamente può spendere 20 Punti Magia Extra al Momento del lancio per evocare 1d3+1 Spiriti di Taglia Media dello stesso tipo.

#### *Potenziamento IV:*

Gli Spiriti animali di Taglia Grande permangono per circa un'ora, mentre quelli di Taglia Media per 2d3+5 Minuti.

### **Rianima Rovo Crudele: 6 Punti. [Natura, Magia del Sangue, Rianimazione, Trasmutazione, Vegetale]**

Questo incantesimo, se lanciato in una zona di rovi o comunque dov'è presente della vegetazione naturale, permette di animare un Rovo Crudele per 1d3+3 Minuti. Il Rovo è sotto il controllo dell'incantatore ma gli unici comandi che può comprendere sono Seguimi, Attacca, Fermo, Ritirati. Il Rovo cercherà sempre di ritornare dal proprio padrone, sempre che capisca dove esso si trova se non in vista.

### **Richiamo del Segugio Nero: 16 Punti [Evocazione, Magia del Sangue, Magia Oscura]**

Per lanciare questo incantesimo è necessario possedere un osso di un'animale di taglia media con delle particolari incisioni, oppure che venga inflitto del danno fisico al momento del lancio dell'incantesimo (come ad esempio incidere una mano o quella altrui). Il Segugio appare all'inizio del round successivo ed è sotto il controllo dell'incantatore ma gli unici comandi che può comprendere sono Seguimi, Attacca, Fermo, Ritirati. I Segugi Neri sotto effetto della loro Frenesia hanno una probabilità del 50% di ignorare gli ordini del loro padrone. Il Segugio permane per 1d3+3 Minuti, dopodiché, sparirà con uno sbuffo nero.

## Incantesimi di Grado Avanzato:

### **Evoca Servitore Incantato: 10 Punti [Arcano, Evocazione, Trasmutazione]**

Questo particolare incantesimo viene utilizzato per generare un servitore minore sfruttando le correnti arcane dell'Etherium. Per lanciare questo incantesimo bisogna effettuare una prova di Concentrazione Media e mantenersi focalizzati per un minuto, mentre il servitore inizia a formarsi. La forma più comune è quella di un umanoide di taglia Piccola dotato di un paio di gambe e braccia ed un capo con due occhi. I Servitori non parlano, tuttavia comprendono perfettamente la lingua dell'incantatore e cercheranno di eseguire ogni ordine impartito al massimo delle loro capacità. Generalmente vengono utilizzati per svolgere mansioni semplici, in quanto non sono dotati di una particolare forza o intelligenza, anche se questi parametri possono essere potenziati pagando punti magia aggiuntivi alla fase del lancio. Per ogni 5 Punti Magia Extra spesi al momento del lancio, il valore di Forza, Destrezza, Forza di Volontà e Mana del servitore aumentano di 1, fino ad un massimale di 14. I servitori permangono per 1d3+2 Ore.

#### *Potenziamento I:*

Pagando 5 Punti Magia Extra al momento del lancio, l'incantatore può evocare un Servitore di Taglia Media. Le caratteristiche di un Servitore di Taglia media possono raggiungere un 16 come massimale.

### **Evoca Sgherro Malvagio: 16 Punti [Evocazione, Magia Oscura, Onirico]**

Per lanciare questo Incantesimo è necessario un grado di Corruzione di almeno 7 punti. L'incantatore inoltre necessita di indossare un Guanto d'Arme in Metallo con delle particolari incisioni rappresentanti formule di Magia Oscura. L'Incantesimo evoca uno Sgherro Malvagio Combattente che appare all'inizio del round successivo ed è sotto il controllo dell'incantatore fintanto che egli indossa il Guanto d'Arme, per 1d3+4 minuti.

#### *Potenziamento I: Grado Esperto*

Pagando 10 Punti Magia Extra è possibile evocare 1d6+4 Sgherri Combattenti oppure 1d3+1 Sgherri Soldati.

### **Rianima Timberwolf: 25 Punti [Arcano, Natura, Rianimazione, Trasmutazione, Vegetale]**

Per rianimare un Timberwolf è necessario lanciare l'incantesimo in una zona boschiva o una zona contenente oggetti di piccole dimensioni in legno, corde o simile. Rianimare un Timberwolf richiede sempre 1d6+1 round, a meno che non ci si trovi in una foresta arcana o con disponibilità di materiali per costruirlo, in questo caso il tempo scende a solo 1d3 round. Se lanciato sui resti di un Timberwolf, lo ripara in un 1 round, tuttavia, per ogni volta che la creatura viene rianimata, il costo aumenta di 10 Punti con una probabilità cumulativa del 20% che il Timberwolf sia troppo danneggiato ed irrecuperabile. Il Timberwolf rianimato dura 1d3+3 Minuti, mentre quello riparato se non supera una prova contrapposta di Forza di Volontà contro quella dell'incantatore, dovrà obbedire ai suoi ordini. I comandi che può comprendere sono Attacca, Difendimi, Difendi questo Luogo, Fermo, Ritirati, Seguimi.



## **Incantesimi di Grado Esperto:**

### **Convoca Dragone Eroe: 50 Punti [Arcano, Evocazione, Luce, Onirico]**

Per lanciare questo incantesimo è necessaria una tromba lunga, preferibilmente in oro o perlomeno dorata e di pregevole fattura, su cui sono incisi dei simboli particolari. Al termine del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve suonare la tromba perché l'effetto funzioni come azione gratuita. Il Dragone Eroe Convocato in questo modo, si paleserà trionfale, salutando con un inchino eventuali dame, donzelle o membri della nobiltà. Il Dragone non è sotto il controllo dell'incantatore ma sarà comunque ben disposto nei suoi confronti e lo soccorrerà o difenderà sempre.

Il Dragone permane per circa un'ora o per la durata di un combattimento dove egli riesce a sconfiggere qualcuno durante una sfida o che partecipi alla sconfitta di un avversario che reputa degno. Se viene sconfitto, assumerà una posa eroica o simile, prima di sparire. Questo incantesimo ha una probabilità del 15% di Evocare invece un Dragone Anti-Eroe. Se l'incantesimo subisce una Perdita di Controllo o Fallimento d'Incantesimo, il Dragone Anti-Eroe viene Evocato automaticamente una volta che la Perdita di Controllo o Fallimento d'Incantesimo vengono risolti. Se l'incantesimo è lanciato da un incantatore con il talento Adepto Oscuro, l'incantesimo evoca invece un Dragone Anti-Eroe ed il descrittore [Luce] viene sostituito da [Oscuro] mentre il Descrittore [Onirico] è sostituito da [Incubo]. In tale caso la percentuale di errore è annullata.

### **Evoca Primordiale: 50 Punti [Arcano, Evocazione, Freddo/Fuoco/Terra]**

L'Evocazione di un primordiale, richiede la preparazione di un circolo d'evocazione, in cui siano presenti gli elementi di cui è composta la creatura stessa, posti in quattro contenitori d'Argento Lunare che contengano perlomeno 1 kg di materiale ciascuno. In alternativa, se l'incantesimo viene lanciato in un ambiente affine al Primordiale, non sono necessari i materiali ed il costo di lancio è ridotto di 10 Punti. Il Primordiale permane per circa un'ora, obbedendo all'incantatore che però deve indossare un amuleto incantato precedentemente, su cui è stata incisa una runa dell'elemento corrispondente. Il primordiale si limiterà a seguire l'incantatore ovunque egli vada e lo difenderà al meglio delle sue capacità. L'incantatore può comunque comandarlo ad attaccare bersagli specifici. Eventuali altri concetti sono del tutto alieni al primordiale.

### **Rianima Shambler: 50 Punti [Arcano, Natura, Oscuro, Rianimazione, Trasmutazione , Vegetale]**

L'evocazione di uno Shambler necessita sempre di una piccola sfera d'Argento Lunare con sopra incise delle rune di rianimazione e costrizione. Tale sfera va gettata in una zona palustre o sotterrata in una zona boschiva. Lo shambler impiega comunque 1d3+1 round a formarsi, dopo la quale, permarrà per circa un'ora sotto il controllo dell'incantatore. Data la sua intelligenza limitata, la creatura può eseguire solo ordini semplici, ovvero: Attacca, Fermati e Seguimi.

Se l'incantesimo viene utilizzato sui resti di uno Shambler precedentemente rianimato, il costo aumenta di 10 Punti Magia ed il tempo necessario alla formazione aumenta di 3 round in quanto l'incantesimo cerca di riparare i danni. Se lo shambler non ha modo di rigenerarsi, l'incantesimo s'interrompe, ma i punti magia spesi vanno persi.

## Incantesimi Epici:

### **Cantico Tellurico: 90 Punti [Cantico, Epico, Evocazione, Natura, Terra]**

*Requisiti: Deve saper conoscere le parole del Cantico*

L'incantatore intona un cantico in una lingua arcaica per almeno due minuti, dopo i quali deve superare una prova di Intrattenere (Canto) Difficile, in modo che l'incantesimo abbia effetto. Se il rituale ha successo, dal terreno spunteranno  $1d3+1$  Primordiali delle Rocce, che risponderanno al Cantico. Essi proteggeranno l'incantatore o comunque difenderanno il luogo dove si trovano. Una volta compiuto il loro dovere, essi ritorneranno ad esser tutt'uno con il terreno. Altri possono unirsi al cantico, se lo conoscono e possono spendere fino a 10 Punti Magia a patto che possiedano i talenti necessari a concedere la propria riserva, anche se l'incantatore deve comunque pagarne almeno la metà. Se vi sono almeno altre otto persone che si uniscono al rituale cantando e concedendo ognuno i Punti Magia Extra, vi è una probabilità del 70% che emerga un Primordiale aggiuntivo. Alternativamente è possibile intonare il cantico unendosi a quello di un Cantore delle Rocce, raddoppiando così il numero di Primordiali evocati e riducendo il costo di 20 Punti Magia. I Primordiali permangono per  $1d6+2$  ore e seguono l'incantatore ovunque egli si diriga.

### **Richiamo della Natura: 90 Punti [Arcano, Epico, Evocazione, Natura]**

Dopo un rituale che dura in genere  $1d3+2$  minuti, rigorosamente effettuato in un ambiente naturale, l'incantatore evoca quattro Spiriti della Natura di Taglia Grande. Gli spiriti possono essere di qualunque tipologia a patto che l'ambiente dove vengono evocati possa garantire la loro apparizione (ad esempio non è possibile evocare uno Spirito dell'Acqua in un deserto).

Gli Spiriti permangono per  $2d6+2$  ore e proteggeranno la zona dove sono stati evocati senza potersi comunque allontanare troppo da essa. Gli spiriti comprendono comandi semplici rivolti a loro dall'incantatore, ma solitamente essi comprendono delle semplici emozioni più che concetti complessi. Le dimensioni della zona protetta dagli spiriti in genere è di circa 500 metri, ma è possibile aumentare tale raggio a discrezione del Master. Se vengono evocati Spiriti di un sottotipo Elementale, l'incantesimo ottiene il Descrittore relativo.

*Esempio:*

*Uno Spirito della Natura di Sottotipo Fuoco, aggiungerà il descrittore [Fuoco] a questo incantesimo.*

Non è possibile evocare Spiriti il cui sottotipo è contrastato da eventuali talenti dell'incantatore.

*Esempio:*

*Un Criomante (o un Incantatore con tale talento) non può evocare Spiriti con sottotipo Fuoco, mentre un Magus dell'Ordine non può evocarne con sottotipo Onirico.*

## MAGIA OSCURA:

Si dice che i primi a studiare la Magia Oscura furono i Sabiti Neri e tutt'oggi essi detengono la più vasta conoscenza a riguardo, gelosamente custodita nelle profondità di antiche piramidi o di maestose biblioteche oramai perdute nel tempo. Ritenuta estremamente pericolosa, la Magia Oscura è palesamente bandita da tutte le altre razze, tranne dai Pegasi della Notte. Essi considerano la Magia Oscura un fardello necessario da sopportare, per poter raggiungere obiettivi altrimenti impossibili.

Lanciare questo tipo di incantesimi ha spesso effetti negativi sugli incantatori anche più cauti. Essi inizieranno inesorabilmente a deteriorarsi, sia a livello mentale che fisico, fino ad impazzire del tutto. Alcuni vedranno la propria criniera diventare progressivamente sempre più nera, a prescindere dal colore originario, gli occhi assumere una sfumatura viola accesa ed inizieranno ad apparire magri ed emaciati, cosa che talvolta viene ovviata con dei forti ricostituenti. A livello mentale, ogni individuo reagisce in modo diverso, a seconda del subconscio. Alcuni diventano freddi e distaccati anche di fronte agli eventi più terribili, altri inizieranno ad assumere un comportamento o reazioni eccessive, talvolta sfociando nella paranoia.

In termini di Gioco, la Magia Oscura in genere è sfruttata dai PNG creati appositamente dal Master, anche se per un motivo o un altro, i personaggi potrebbero imbattersi in qualche incantesimo proibito e studiarlo a loro rischio e pericolo. Imparare un Incantesimo di Magia Oscura, costa 15 Punti Personaggio per Grado d'Incantesimo e richiede la Capacità di lanciare Incantesimi. Quando un Personaggio lancia un Incantesimo di Magia Oscura, deve effettuare una prova Difficile di Forza di Volontà, o ottenere un Grado Corruzione. Man mano che il personaggio aumenta il proprio grado di corruzione, subirà dei cambiamenti fisici e mentali. Un personaggio che ha un Grado di Corruzione superiore al proprio punteggio di Saggezza, impazzirà del tutto e non potrà più essere utilizzato dal giocatore, ed il suo triste destino verrà deciso dal Master. I Pegasi della Notte considerano il loro valore di Saggezza come se fosse maggiore di 2 punti, quando determinano il loro massimale di gradi Corruzione. Alcuni Incantesimi aumentano il Grado di Corruzione nelle loro vittime, tuttavia tale aumento viene applicato solo una volta al giorno, a prescindere da quanti incantesimi la vittima subisca, a meno che non diversamente specificato.

Ridurre i Gradi Corruzione non è per nulla facile, il che spesso comporta passare interi mesi di meditazione solo per ridurre di un singolo punto. Il periodo, eventuali riti o imprese da compiere sono a discrezione del master, pur sempre contando che è una cosa molto lunga, anche se entrare in contatto con Frammento degli elementi dell'armonia riduce immediatamente di 1d3 i Gradi Corruzione, anche se ciò accade una sola volta per Frammento. Una volta superati i 10 Gradi Corruzione, non è più possibile ridurli sotto tale cifra, se non tramite Frammenti dell'Armonia o poteri simili.

Grado di Corruzione	Effetto
1 - 2	Il personaggio talvolta avrà difficoltà ad addormentarsi
3 - 4	La Criniera inizia a Scurirsi ed il manto perde leggermente di colore.
5 - 6	La Criniera diventa totalmente nera. Il manto perde tonalità di colore fino a diventare di un bianco pallido. Ottiene un Tratto Negativo.
7 - 8	Gli occhi iniziano a scurirsi. Considera il suo Punteggio di Forza, Destrezza e Costituzione inferiore di 1 per determinare eventuali valori, come ad esempio l'Iniziativa, il peso trasportabile, Shock Test etc.
9	Gli occhi diventano totalmente neri. Il personaggio ha spesso degli incubi. Ottiene un Tratto Negativo Extra.
10 - 11	Il personaggio inizia a perdere la percezione dei colori. Subisce 1d3 danni all'Astuzia
12 - 13	Il personaggio inizia a perdere la percezione dei sapori. Subisce 1d3 danni alla costituzione. Gli animali sono infastiditi dalla sua presenza.
14 - 15	Il personaggio a volte ha delle allucinazioni. Impone inoltre una penalità di -5% alle prove di Morale a chi gli sta intorno, mentre le creature di Categoria o sottotipo Oscurità, non lo aggrediscono, mentre gli animali diventano ostili o fuggono dalla sua presenza. Ottiene un Tratto Negativo Extra.
16+	Il personaggio è circondato da una perenne aura di angoscia. Coloro che sono a 4,5 metri da lui, subiscono un Malus di -10% ai Test di paura e Terrore. Il malus per le prove di morale scende a -10%. Se il personaggio si trova in zone d'ombra, l'aura si estende fino a 9 metri. Gli incantesimi che infliggono danni alle creature di Sottotipo Ombra, gli infliggono 1 danno Radioso.

## **Incantesimi di Grado Competente:**

### **Disagio: 11 Punti [Incubo, Magia Oscura, Mentale, Oscuro, Suggestione]**

L'incantatore infonde una spiacevole situazione ad un bersaglio senziente nella sua Linea di Vista entro 9 metri. La vittima dovrà effettuare una Prova Contrapposta di Forza di Volontà contro l'incantatore, o subire un Malus di -5% alle prove d'abilità, Prove di Forza di Volontà, Test di Morale e di Paura e Terrore. Contrasta e sostituisce l'incantesimo Dispetto.

### **Freccia d'Osso: 8 Punti. [Magia del Sangue, Trasmutazione]**

L'incantatore può trasmutare un osso della dimensione di uno stiletto, in una sorta di freccia appuntita e scagliarlo contro una creatura in Linea di Tiro entro 9 metri. L'incantatore deve effettuare un Tiro per Colpire (Magia) ed in caso colpisca, la freccia infligge 1d3+3 danni, con una probabilità di Critico del 24%. Se ottiene un Colpo Critico, la freccia d'osso si frantuma, scagliando dei frammenti affilati in qualunque direzione entro 1,5 metri, che infliggono automaticamente 1 Danno Diretto Perforante a qualunque creatura all'interno dell'area.

#### *Potenziamento I: Grado Avanzato*

Pagando 15 Punti Magia, l'incantatore può trasmutare un gruppo di piccole ossa o l'equivalente per ottenere una sorta di Giavellotto d'Osso. Il giavellotto infligge 1d6+4 Danni ed ha una probabilità di Critico di 29%.

## **Incantesimi di Grado Avanzato:**

### **Banchetto dei Corvi: 30 Punti. Consumo Stabile [Evocazione, Incubo, Magia Oscura, Oscuro, Suggestione]**

Questo incantesimo evoca uno stormo di Corvi fatti interamente di oscurità in un qualsiasi punto nella sua Linea di Vista entro 30 metri. I Corvi assaliranno chiunque in un'area di 7,5 metri, infliggendo 1d3 Danni Oscuri per round. Le creature che falliscono dei Test di Morale Negativo all'interno dell'area subiscono 1 Danno Oscuro Extra, mentre coloro che falliscono Test di Paura ne subiscono 2 e coloro che falliscono Test di Terrore ben 3. Lo stormo si muove casualmente ad ogni round di 1d3x3 metri. Per determinare la direzione si applicano le regole per i Tiri Deviazione. In alternativa, lo stormo insegue eventuali creature in fuga o colte dal panico. L'incantatore può tentare di dirigere lo stormo superando una prova Difficile di Concentrazione e spendendo due Azioni, ma non potrà fare altro fintanto che dirige lo stormo. Se dovesse perdere la concentrazione, lo stormo di sparpaglierebbe temporaneamente per 1d3+1 round, sospendendo l'effetto dell'incantesimo, per poi riprendere in un punto qualsiasi nelle vicinanze. Se lanciato in un luogo chiuso, l'incantesimo infligge 1 Danno Extra. Un incantatore con almeno 10 Gradi in Conoscenze (Occultismo) può fare in modo di evocare uno stormo o sciame di altre creature, come ad esempio Ratti, Pipistrelli, Vampire Fruit Bats o simili parassiti che possono causare raccapriccio e gli effetti dell'incantesimo non cambiano. Le creature create dall'incantesimo in genere evitano di entrare in zone illuminate dall'incantesimo Irradiare, in quanto solitamente vengono dissolte dal contatto con la luce generata dall'incantesimo. Le creature si spostano automaticamente o si dissolvono se impossibilitate, per riapparire altrove. Lanciare questo incantesimo richiede 4 Azioni e permane per circa 1d3 minuti. Una volta lanciato non può esser contrastato se non da incantesimi o effetti di luce potenti. Nota che l'incantatore, se non tenta di dirigere l'incantesimo, può agire normalmente.

#### *Potenziamento I:*

L'incantesimo Dura 1d3+2 Minuti.

Può inoltre spendere 10 Punti Magia Extra al momento del lancio per aumentare il raggio d'effetto dell'incantesimo a 9 metri. Se l'incantesimo è lanciato in un luogo con una forte corruzione da Magia Oscura, una Everfree Forest o dove vi è una forte concentrazione di pensieri negativi, questo potenziamento è gratuito.

#### *Potenziamento II: Grado Esperto*

L'incantatore può infliggersi 5 Danni Diretti durante il lancio dell'incantesimo, per fare in modo che esso richieda solamente due azioni. Facendo così l'incantesimo ottiene il descrittore [Magia del Sangue].

### **Demoralizzare: 15 Punti [Magia Oscura, Mentale, Oscuro, Suggestione]**

L'incantatore insinua pensieri negativi nella mente di una vittima senziente nella sua Linea di Vista entro 12 metri. Essa deve effettuare immediatamente un Test di Morale con una penalità di -5% o subire immediatamente un Livello Negativo di Morale. Ottenere un Fallimento con un risultato di 85+, impone invece due Livelli Negativi di Morale.

**Oscurità: 15 Punti [Arcano, Magia Oscura, Oscuro]**

L'incantatore riduce la visibilità all'interno di un'area con un raggio di nove metri per 1d6+5 round. I Primi 6 metri dal punto d'origine sono considerati come zona di Oscurità Totale, mentre i restanti sono considerati Oscurità Parziale. Coloro che non possono vedere al buio non possono individuare un nemico con la vista e dovranno effettuare delle prove di ascoltare per cercare di capire da che parte andare. I combattenti sono sempre colti alla sprovvista a meno che non riescano ad udire i propri avversari con una prova di Ascoltare contrapposta ad una di Muoversi Furtivamente. Non è possibile prendere la mira contro coloro che sono all'interno dell'oscurità a meno che non sia possibile vederli. In caso si desideri comunque tirare a caso, o basandosi sull'udito, essi ottengono comunque un Occultamento del 75%. Spendendo il doppio al momento del lancio, è possibile raddoppiare l'estensione della propagazione di oscurità.

Coloro che non si basano sulla vista per individuare i propri nemici, non vengono influenzati in alcun modo, né le creature all'interno dell'Oscurità ottengono l'occultamento nei loro confronti. Le creature dotate di Scurovisione, possono vedere normalmente se superano una prova Media di Mana.

**Lo Voglio / Lo Desidero: 30 Punti. Consumo Stabile [Ammaliamento, Magia Oscura, Mentale, Suggestione]**

Per far funzionare correttamente, l'incantatore ha bisogno di un oggetto focalizzatore su cui lanciare l'incantesimo. L'oggetto dev'essere qualcosa di uso comune come un pettine, un martello o una padella. Una volta lanciato l'incantesimo, le creature che prestano attenzione all'oggetto entro 9 metri, devono effettuare una prova Media di Forza di Volontà o sentire l'urgenza di tenerselo per sé, anche al costo di litigare o litigare con gli altri pretendenti. Fintanto che l'incantesimo è attivo, chiunque abbia fallito la prova di volontà dovrà restare il più vicino possibile all'oggetto e tenterà di tenerlo solo per te, vedendo chiunque altro come un potenziale ladro e lo considererà ostile nei suoi confronti. Ovviamente se l'oggetto viene spostato, coloro che hanno fallito dovranno seguirlo obbligatoriamente. L'incantesimo ha una durata di 1d3+1 ore, ed anche se ci si allontana da esso o l'incantesimo termina, l'effetto mentale resterà attivo nella vittima per altre 1d3 ore. Se si utilizzano degli oggetti con un particolare valore simbolico per alcuni o dei pupazzi/giocattoli, la prova scende a Difficile, ma il costo di lancio aumenta di 15 punti. L'incantatore è immune all'effetto dell'incantesimo, e coloro che superano la prova sono immuni per soli 2d10+5 minuti.

Le vittime influenzate da questo incantesimo aumentano temporaneamente di 1 il proprio Grado di Corruzione per 1d6+1 Ore.

**Nega Cutie Mark: 15 Punti [Afflizione, Incubo, Magia Oscura, Trasmutazione]**

L'incantatore sceglie una vittima nella sua Linea di Visuale entro 9 metri. Essa deve superare una Prova Contrapposta di Mana contro l'incantatore, o non potrà usufruire di alcun bonus garantito dal proprio Cutie Mark. Inoltre, ogni volta che tenta di compiere qualcosa relativo ad esso, subisce 1d3+1 Danni Non Letali. L'afflizione dura 1d3+1 ore ma se la vittima fallisce il tiro di 10 o più, la durata sarà in Giorni. Non funziona sui Blank Flanks o creature prive di Cutie Mark.

**Visione Spettrale: 15 Punti. Consumo Stabile [Divinazione, Magia del Sangue, Trasmutazione]**

L'incantesimo modifica notevolmente la vista dell'incantatore in modo particolare. Egli percepirà il mondo circostante, entro 12 metri, quasi come se fosse ricoperto da una sottile nebbia pallida (da cui il nome dell'incantesimo). Tuttavia, sarà inoltre grado di scorgere il flusso sanguigno di ogni creatura vivente, entro la portata dell'incantesimo, osservando le creature come se anch'esse fossero praticamente trasparenti. Quest'incantesimo percepisce anche il calore del sangue all'interno di un corpo o eventuali fonti di calore naturali, quali il fuoco di un drago e simile. Oltre il raggio dell'incantesimo è percepito in modo confuso e vago, come se si tentasse di osservare attraverso una fitta nebbia, anche se si potrebbero scorgere altri esseri viventi. Coloro che si trovano oltre i 12 metri, ma entro 15, godranno di un occultamento del 50%, mentre coloro oltre questo valore, saranno pressoché invisibili, tuttavia i suoni che emettono saranno udibili normalmente. La visione è leggermente ostacolata se utilizzata per osservare attraverso pareti di legno o altre simili organiche, mentre è totalmente bloccata da materiali minerali o comunque artificiali, quale pietra, ferro e così via. L'incantesimo dura un'ora, a meno che l'incantatore non decida di spendere ulteriori 15 Punti, per ogni ora successiva.

## Incantesimi di Grado Esperto:

### **Ali Oscure: 25 Punti. Consumo Stabile [Magia del Sangue, Magia Oscura, Oscuro, Sacrificio, Trasmutazione]**

Sulla schiena dell'incantatore, crescono un paio d'ali membranose simili a quelle dei pipistrelli nel giro di 1d3+1 round completi. Il processo è assai doloroso, e l'incantatore deve superare una prova di Forza di Volontà a difficoltà Media per ognuno dei round che le ali impiegano per crescere o rimanere debilitato per 1d6+2 minuti e perdere 1d6+1 Punti Magia per fallimento. L'incantatore subisce comunque 1d3+1 danni diretti a causa del trauma fisico.

Il personaggio guadagna la capacità di volo come i Pegasi, inoltre le ali garantiscono un bonus di +15% alle Prove di Autorità ed Intimidire. Se il personaggio possiede già delle ali, esse vengono sostituite dall'incantesimo, ma il processo dura il doppio e al termine dell'incantesimo, le ali tornano al loro aspetto originale ma senza piume, che ricresceranno in 1d3+2 Giorni. Dura 2d6+8 ore o il doppio se il personaggio possedeva già delle ali.

### **Eradicare: 40 Punti [Afflizione, Incubo, Magia Oscura, Trasmutazione]**

L'incantatore se supera una Prova Contrapposta di Mana, rimuove letteralmente il Cutie Mark della Vittima, infliggendole 1d3+1 Danni Necrotici e riducendo inoltre di 1d6 il suo valore di Mana. La vittima a cui è stato rimosso il Cutie Mark deve superare uno Shock Test (Magia) o svenire per 1d6+2 minuti.

Questa afflizione permane finché il Cutie Mark non viene restituito da colui che l'ha sottratto. Il Cutie Mark deve essere conservato in un particolare contenitore ottenuto con dei Cristalli Arcani.

Le vittime influenzate da questo incantesimo aumentano di 1 il proprio Grado di Corruzione.

### **Fine d'Ogni Speranza: 40 Punti [Afflizione, Incubo, Magia Oscura, Mentale]**

Superando una prova contrapposta di Forza di Volontà, l'incantatore nega ad un bersaglio nella sua Linea di Vista entro 9 metri, qualunque bonus ai Test di Morale, Paura e Terrore per 1d6+5 Minuti e ne abbassa il Grado Morale di ben 2 Punti. Le creature influenzate da questo incantesimo aumentano di 1 il proprio Grado di Corruzione.

L'incantatore può influenzare una creatura aggiuntiva spendendo 10 punti Magia aggiuntivi per creatura, che vengono ridotti a 5 se le creature influenzate han un Punteggio di Corruzione pari a 3 o superiore, o se l'incantesimo viene lanciato in una zona di penombra o in un ambiente angosciante, come ad esempio nei luoghi dove cresce la Murder Joke.

### **Oscurità Avvolgente: 35 Punti [Incubo, Magia Oscura, Mentale, Oscuro, Suggestione]**

Funziona esattamente come Oscurità, inoltre coloro che sono all'interno dell'incantesimo, devono superare un Test di Paura con una penalità di -10%. In caso di successo, il test deve esser ripetuto ogni d3+1 round fintanto che le vittime rimangono all'interno dell'area d'effetto. L'incantatore è immune a questo effetto.

Le vittime influenzate da questo incantesimo aumentano di 1 il proprio Grado di Corruzione.

### **Tradimento Bruciante: 35 Punti [Fuoco, Magia Oscura, Mentale, Suggestione]**

L'incantatore deve superare una prova contrapposta di Forza di Volontà contro una creatura senziente nella sua Linea di Vista entro 12 metri. Se ha successo, l'incantesimo costringe la vittima ad attaccare il più velocemente possibile uno dei suoi alleati. Generalmente viene scelto l'alleato più vicino o il più vulnerabile in base a chi dei due sia più facilmente raggiungibile dalla vittima. Se nella Linea di Vista della creatura influenzata vi è invece un parente o una persona con cui ha un profondo legame di affetto/amicizia, quest'ultimo/a verrà scelto come bersaglio primario a prescindere dalla sua distanza. La creatura influenzata userà qualunque talento, pozione e incantesimo per cercare di ferire l'obiettivo designato in base al suo tipico modo di agire ed ignorerà qualunque tentativo di ragionamento di eventuali alleati oltre a superare automaticamente le prove di eventuali incantesimi con descrittore [Ammaliamento], [Mentale] e [Suggestione] a meno che non riescano a contrastare con successo questo incantesimo. L'incantesimo perdura per 1d3+2 round o fino a che la creatura influenzata non riesce a colpire una volta la vittima prescelta. Al termine dell'incantesimo o al momento del ferimento dell'alleato, la creatura influenzata dall'incantesimo subisce 1d3 Danni Diretti da Fuoco sulla fronte che salgono a 3d3 se la vittima rimane gravemente ferita o uccisa. La creatura ottiene un +1 alla Prova di Forza di Volontà se possiede almeno due talenti di gruppo in comune con la vittima mentre subisce una penalità pari al suo punteggio di Corruzione. Subisce un ulteriore -1 se la creatura e la vittima designata han litigato recentemente. Se entrambe le creature vengono influenzate da questo incantesimo, combatteranno al massimo delle loro capacità per 1d3+4 Round al termine del quale subiranno 2d3+3 Danni Diretti da Fuoco, raddoppiati nel caso che l'altro venga mortalmente ferito o muoia.

Le creature influenzate da questo incantesimo che feriscono il loro alleato, aumentano di 1 il proprio Grado di Corruzione.

## **Incantesimi Epici:**

*Nota che questi incantesimi sono volutamente lasciati incompleti per dare modo ai Master di sbizzarrirsi nel creare lunghi rituali oltre che ad indicare che sono incantesimi oramai andati perduti da almeno 200 anni, e la poca documentazione reperibile è ovviamente incompleta. Come suggerimento personale i rituali potrebbero durare almeno 1d3+1 ore.*

### **Genera Nightmare Knight: 100 Punti [Epico, Incubo, Magia del Sangue, Magia Oscura, Oscuro, Trasmutazione]**

Questo terribile incantesimo è la componente finale per generare un Nightmare Knight: un essere spaventoso imbevuto di Magia Oscura. Il rituale necessario è lungo e complicato e dato l'alto costo dell'incantesimo stesso, solo gli incantatori più potenti, sostenuti da eventuali sottoposti, possono sperare di riuscire a sostenerne le energie oscure.

Se durante il rituale ed il lancio di questo incantesimo vengono utilizzati talenti di Condivisione del Mana, per ogni 10 Punti Magia concessi l'incantatore ne riceve solamente 1 in cambio, a causa della complessità dell'incantesimo e del rituale che risucchiano molte energie arcane per sostenere la trasfigurazione.

Il rituale e l'incantesimo trasfigurano in modo permanente una creatura senziente, anche se l'incantesimo funziona solamente su una delle tre razze equestri dato il loro particolare legame con la magia, quindi trasfigurare una Zebra o un Asino non porterà ad alcun risultato se non ad un orribile fallimento. I Pegasi della Notte sono l'unica eccezione ed essi riducono di 10 il costo di lancio dell'incantesimo.

### **Notte Perenne: 120 Punti [Epico, Incubo, Magia Oscura, Oscuro, Suggerione]**

Lo scopo di questo incantesimo consiste nel generare una sorta di notte perenne in un'ampia zona, a discrezione del Master, come ad esempio un'intera regione. L'incantesimo genera nubi oscure che impediscono alla luce del sole di filtrare completamente, generando solo una sorta di penombra perenne. Durante il periodo notturno, invece, le nubi scompaiono lasciando il cielo sgombro e permettendo così solo all'astro Lunare di illuminare la zona influenzata dall'incantesimo. Le creature di Categoria o Sottotipo Onirico che Oscuro ottengono un bonus di +10% alle Prove di Morale e ad eventuali Test di Paura e Terrore oltre che a beneficiare di un +1 al loro TpC ed un +10 ai loro Punti Magia, fintanto che permangono nella regione. Gli incantesimi con descrittore [Luce] hanno un raggio d'azione dimezzato e risultano meno intensi, inoltre il loro costo di lancio è aumentato di 5 Punti Magia.

Eventuali bonus e malus aggiuntivi sono lasciati alla discrezione del Master, anche se questo incantesimo dovrebbe solo limitarsi a generare una notte perenne, com'era originariamente nei piani di Nightmare Moon e com'è visibile nel finale della quinta stagione dello show.

Se durante il rituale ed il lancio di questo incantesimo vengono utilizzati talenti di Condivisione del Mana, per ogni 10 Punti Magia concessi l'incantatore ne riceve solamente 1 in cambio, a causa della complessità dell'incantesimo e del rituale che risucchiano molte energie arcane per sostenere la potenza magica.

# MAGIA RUNICA:

La magia Runica prevede l'utilizzo delle Rune, capaci d'incanalare la magia Arcana o Naturale per generare effetti particolari. Per utilizzare le Rune, è necessario possedere il Talento Sapere Runico e soddisfare i requisiti necessari, in quanto le rune spesso si basano sulle conoscenze personali del personaggio. L'incantatore deve inoltre essere dello stesso Grado della Runa. Ogni Runa deve essere appresa singolarmente, ed il costo in punti personaggio è simile a quello degli Incantesimi, tranne le Rune Maggiori che costano ben 40 Punti Personaggio. Infondere una Runa è considerato come lanciare un incantesimo e può essere contrastata ma non intensificata, inoltre vengono normalmente influenzate da talenti, capacità e situazioni che riguardano gli incantesimi, come ad esempio lanciare incantesimi in armatura oppure i talenti che riducono il costo di incantesimi con un determinato descrittore. Ogni creatura può ottenere i benefici di una Singola Runa per volta, salvo capacità o talenti specifici. Se un incantatore Infonde una nuova Runa su una creatura su cui ne ha già infusa una precedentemente, la vecchia semplicemente cessa di esistere e si dissipa. Se invece un incantatore decide di infondere una Runa su una Creatura su cui è stata infusa una Runa di un altro Incantatore, egli dovrà effettuare una Prova Contrapposta di Mana contro quello dell'incantatore avversario, ed in caso di fallimento la runa non avrà effetto, ma i punti magia verranno comunque spesi. Le Rune di grado superiore garantiscono un Bonus di +4 alla prova di Mana, mentre le Rune Minori non possono intaccare in alcun modo quelle Maggiori e falliranno automaticamente la prova.

*Esempio:*

*Un ritualista decide di Infondere una Runa Minore su una creatura già influenzata da una Runa di un altro ritualista. Durante la prova Contrapposta di Mana, il ritualista avversario otterrà un bonus di +4, in quanto la sua Runa è più potente e quindi più difficile da sovrastare.*

Le Rune, a meno che non diversamente specificato, non sono visibili ad occhio nudo ma possono essere individuate tramite magie o altri effetti che permettono di percepire la magia. Le creature influenzate possono essere più o meno consapevoli di essere influenzate da una Runa, purché posseggano un valore di Mana pari o superiore a 13.

Le **Rune Minori** sono considerate come Incantesimi di Grado Competente e richiedono almeno 5 Gradi in Conoscenze (Rune) per esser utilizzate.

Le **Rune** sono considerate come Incantesimi di Grado Avanzato e richiedono almeno 10 Gradi in Conoscenze (Rune) per esser utilizzate.

Le **Rune Maggiori** sono considerate come Incantesimi di Grado Esperto e richiedono almeno 25 Gradi in Conoscenze (Rune) per esser utilizzate. Durano 2 Ore a meno che non diversamente specificato.



## Rune Minori:

### Attacco: 10 Punti [Fuoco, Potenziamento, Runico]

*Richiede: Competenza in un'arma da Copro a Corpo, da Tiro o da Lancio*

Il personaggio può Infondere questa Runa Minore su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +1 al tiro di dado quando tenta di attaccare con il tipo di arma in cui esso è competente, per 1d3+2 Round.

### Danno: 15 Punti [Potenziamento, Runico]

*Richiede: Competenza in un'arma da Copro a Corpo, da Tiro o da Lancio, 5 Gradi in Artigianato (Lavorazione del materiale di cui è composta l'arma)*

Il personaggio può Infondere questa Runa Minore su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +1 al tiro di dado per calcolare i danni inflitti dall'arma, per 1d3+2 Round.

### Mentore: 12 Punti [Arcano, Mentale, Potenziamento, Runico]

*Richiede: AST 12+, FdV 13+, SAG 12+, 10 Gradi nell'Abilità Richiesta.*

Il personaggio può Infondere questa Runa Minore su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +5% a determinate abilità, in base alle proprie conoscenze per 5 minuti. Nota che un personaggio con più abilità, potrà decidere di volta in volta quali effetti concedere, ma potrà garantire un solo bonus tra quelli disponibili. Richiede Due Azioni.

- *Artigianato (Conciatore):* Bonus ad abilità relative alla creazione o riparazione di oggetti in cuoio o in pelle
- *Artigianato (Creare Armature):* Bonus ad una singola abilità che subisce una penalità dall'indossare armature
- *Artigianato (Creare Trappole):* Bonus a Maneggiare Congegni
- *Artigianato (Intagliatore):* Bonus ad abilità relative alla creazione o riparazione di oggetti in legno
- *Concentrazione:* Bonus a scelta tra Ascoltare, Cercare, Concentrazione, Osservare o Scalare
- *Conoscenze (Fabbro):* Bonus alle prove di Artigianato o Riparare relative ad oggetti in metallo o a Scassinare

### Parata: 10 Punti [Potenziamento, Runico, Terra]

*Richiede: DES 12+, Parata Migliorata*

Il personaggio può Infondere questa Runa Minore su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +1 al tiro di dado quando tenta di Parare un Attacco, per 1d3+2 Round.

### Reazione: 6 Punti [Aria, Potenziamento, Runico]

*Richiede: Reazione Rapida*

Il personaggio può Infondere questa Runa Minore su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +1 al tiro di dado per determinare la sua Iniziativa per i prossimi 10 minuti.

### Resistenza: 15 Punti [Natura, Potenziamento, Runico, Terra]

*Richiede: 10 Gradi nell'Abilità richiesta*

Il personaggio può Infondere questa Runa Minore su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +5% per resistere ad un singolo effetto, in base alle proprie conoscenze per 5 minuti. Nota che un personaggio con più abilità, potrà decidere di volta in volta quali effetti concedere. Se le conoscenze possono offrire bonus a più di un effetto, deve esser scelto al momento del lancio. Richiede Due Azioni.

- *Artigianato (Qualunque che implichi la lavorazione di metalli tramite forgia):* Bonus per Resistere al Caldo
- *Conoscenze (Alchimia):* Bonus contro Veleni o effetti da componenti alchemiche
- *Conoscenze (Anatomia):* Bonus contro Malattie o Shock Test (Sanguinamento)
- *Conoscenze (Mostri e Creature):* Bonus contro capacità o effetti derivati da Mostri e Creature
- *Sopravvivenza (Deserto o Giungla):* Bonus per Resistere al Caldo
- *Sopravvivenza (Montagna o Tundra):* Bonus per resistere al Freddo

### Schivata: 10 Punti [Aria, Potenziamento, Runico]

*Richiede: DES 12+, Schivata Migliorata*

Il personaggio può Infondere questa Runa Minore su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +1 al tiro di dado quando tenta di Schivare un Attacco, per 1d3+2 Round.

## Rune:

### **Attacco: 15 Punti [Fuoco, Potenziamento, Runico]**

*Richiede: DES 13+, Runa d'Attacco Minore, Focalizzazione in un'arma da Copro a Corpo, da Tiro o da Lancio II*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendo un bonus al Tiro per Colpire come se stesse utilizzando un'Arma Bilanciata. Se la creatura sta già utilizzando un'arma Bilanciata o di Buona Fattura, l'effetto non si somma. Spendendo 5 Punti Magia Extra al momento del lancio, l'incantatore può invece ottenere un +1 al Tiro per Colpire se utilizza questa runa su sé stesso. Dura 5 Minuti e richiede Due Azioni.

### **Danno: 20 [Metallo, Potenziamento, Runico]**

*Richiede: FOR 13+, Runa del Danno Minore, Specializzazione in un'arma da Copro a Corpo o da Lancio, 10 Gradi in Artigianato (Lavorazione del materiale di cui è composta l'arma)*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad un'altra creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +1 ai danni inflitti dall'arma. Il tipo di danno extra è lo stesso dell'arma base. Dura 5 Minuti e richiede Due Azioni.

### **Forgia: 25 [Fuoco, Metallo, Potenziamento, Runico, Terra]**

*Richiede: 15 Gradi in Artigianato (Forgiare Armi o Armature in Metallo)*

Il personaggio può infondere una Runa della Forgia in un'oggetto fatto di metallo, che sia una spada, un'armatura o un bracciale. La durezza dell'Oggetto è considerata maggiore di 1 punto, inoltre l'oggetto ottiene un numero di Punti Resistenza Extra in base alle sue dimensioni, partendo da un minimo di 2 per gli oggetti Piccoli (o con la regola Piccolo) ed aumentando di 2 per ogni dimensione maggiore. Questa Runa appare sempre sull'oggetto influenzato, anche se le sue dimensioni sono proporzionate ad esso. Dura 15 Minuti e richiede Due Azioni.

### **Lacerazione: 30 Punti [Magia del Sangue, Metallo, Potenziamento, Runico, Sacrificio]**

*Richiede: Runa del Danno, 15 Gradi in Conoscenze (Anatomia) o Artigianato (Forgiare Armi in Metallo)*

Il personaggio può infondere una Runa della Lacerazione in un'oggetto fatto di metallo, anche se la runa Infligge 1d3+1 Danni Diretti alla creatura influenzata per potersi attivare completamente. Fintanto che la runa è attiva, il personaggio può sottrarre un d10 dal proprio tiro di dado per determinare se ottiene un Colpo Critico. Se il nuovo risultato è pari o inferiore alla percentuale, si considera come se si fosse ottenuto un Colpo Critico. La creatura può scegliere di sottrarre un ulteriore d10, subendo tuttavia 1d6+1 Danni Diretti. Dura 10 Minuti e richiede Due Azioni.

### **Parata: 15 Punti [Potenziamento, Runico, Terra]**

*Richiede: DES 13+, Runa della Parata Minore, Parata Migliorata III*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus a parare come se impugnasse un Buckler. Se la creatura influenzata impugna uno scudo uguale o maggiore, l'effetto non si somma. Spendendo 5 Punti Magia Extra al momento del lancio, l'incantatore può invece ottenere un +1 al Tiro per Parare se utilizza questa runa su sé stesso. Dura 5 Minuti e richiede Due Azioni.

### **Paura: 20 Punti [Magia Oscura, Runico, Suggestione]**

*Richiede: FdV 14+, 15 Gradi in Intimidire, Punteggio di Corruzione pari o superiore a 6*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad una creatura bersaglio. Fintanto che la Runa è Attiva, la creatura influenzata causa Paura alle altre creature entro 6 metri. Questa Runa è chiaramente visibile generalmente sulla fronte, e risplende di una luce rossa o simile e talvolta crea delle illusioni minori sul volto del portatore, per renderlo spaventoso, a discrezione del Master. Dura 20 Minuti e richiede Due Azioni.

### **Protezione: 30 Punti [Arcano, Potenziamento, Protezione, Runico]**

*Richiede: FdV 14+, MAN 16+, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad una creatura bersaglio. Fintanto che la Runa è Attiva, la creatura ottiene una RDM pari a 4. L'effetto è uguale all'incantesimo Armatura Arcana, e tale Riduzione non si somma ad altre RD fornite da Incantesimi o Oggetti Incantati o Magici. Questa Runa è generalmente visibile sul torso o la schiena della creatura influenzata. In alternativa l'incantatore può ottenere una Resistenza alla Magia (5) se infonde questa runa su sé stesso. Dura 20 Minuti e richiede Due Azioni.

**Quiete: 20 Punti [Acqua, Mentale, Potenziamento, Runico]**

*Richiede: FdV 14+, 15 Gradi in Concentrazione, Determinato e/o Impavido*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +5% contro le Prove di Morale Negativo se possiede il talento Determinato o contro i Test di Paura e Terrore se possiede il talento Impavido. La runa non funziona se il bersaglio è Disorientato o Stordito. Dura 5 Minuti e richiede Due Azioni.

**Reazione: 15 [Aria, Potenziamento, Runico]**

*Richiede: Runa della Reazione Minore*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad una creatura bersaglio, garantendogli un bonus di +2 al suo Valore d'Iniziativa. In caso di pareggio di valori d'iniziativa, la creatura infusa agirà per prima, a meno che l'altra non sia sotto gli effetti di un incantesimo di Rapidità o Velocità. Dura 10 Minuti e richiede Due Azioni.

**Resistenza: 25 Punti [Natura, Potenziamento, Runico, Terra]**

*Richiede: MAN 18+, Runa della Resistenza Minore, 20 Gradi nell'Abilità richiesta*

L'effetto è identico alla Runa Inferiore, tuttavia il Bonus concesso sale a +10%.

**Silenzio: 25 Punti [Acqua, Afflizione, Arcano, Runico]**

*Richiede: FdV 14+, MAN 18+, 15 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad una creatura bersaglio entro 9 metri. La Runa genera una sorta di forza invisibile che impedisce alle corde vocali della creatura influenzata di emettere alcun suono con la bocca. L'effetto dura per almeno 1d3+1 Round, che può esser esteso di altri 1d3 Round, pagando altri 5 Punti Magia. Dopo il primo round che la creatura è sotto l'effetto del silenzio, essa può tentare di resistere all'effetto, con una prova contrapposta di Forza di Volontà, ma in caso di fallimento, non sono concessi altri tentativi. Lanciare incantesimi sotto l'effetto di questa Runa ne aumenta il Costo di 5 Punti. Richiede Due Azioni.

**Schivata: 15 Punti [Aria, Potenziamento, Runico]**

*Richiede: Runa della Schivata Inferiore, DES 13+, Schivata Migliorata III*

Il personaggio può Infondere questa Runa su sé stesso o ad una creatura bersaglio, concedendogli la possibilità di Schivare i primi due Attacchi che subisce, senza subire alcuna penalità. In alternativa l'incantatore può ottenere un +1 ai propri tiri per Schivare, se utilizza questa runa su sé stesso. Dura 5 Minuti e richiede Due Azioni.

## Rune Maggiori:

### **Agilità: 45 Punti [Aria, Potenziamento, Runico]**

*Richiede: DES 13+, Runa della Parata, Runa della Schivata*

L'incantatore infonde in un qualunque bersaglio, compreso sé stesso, i benefici di una Runa dell'Agilità.

La Runa conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire o Schivare, un bonus di +1,5 metri di movimento ed un bonus di +10% alle prove di abilità basate sulla Destrezza.

### **Elementale: 50 Punti [Elettricità/Freddo/Fuoco, Runico]**

*Richiede: FDV 15+, 20 Gradi in Conoscenze (Arcane)*

L'incantatore può infondere temporaneamente le armi dei suoi alleati entro 6 metri, con delle Rune Elementali. Al momento del lancio egli sceglie un elemento tra Fuoco, Freddo o Elettricità ed ogni arma incantata in questo modo, aggiungerà 1d3+3 danni dall'elemento scelto. Le rune perdurano per 4 Ore. Non è cumulabile con Lama Infuocata.

Non è possibile avere più di una Runa attiva per arma. Le rune sono perfettamente visibili sull'arma.

### **Forza: 45 Punti [Potenziamento, Runico]**

*Richiede: FOR 13+*

L'incantatore infonde in un qualunque bersaglio, compreso sé stesso, i benefici di una Runa della Forza.

La Runa conferisce un bonus di +3 ai Danni, un bonus di +10% alle prove di abilità basate sulla Forza inoltre il carico massimo trasportato è aumentato di 20 kg.

### **Furia: 65 Punti [Fuoco, Magia del Sangue, Runico, Sacrificio]**

*Richiede: FDV 16+, Runa d'Attacco, Runa del Danno, Runa della Lacerazione*

Considerata spesso una Runa molto pericolosa e soprattutto immorale, la Runa della Furia viene infusa generalmente su una pietra lavorata, in modo che possa influenzare una determinata area.

L'incisione ed attivazione richiede un particolare rituale da seguire:

Innanzitutto, bisogna preparare un'area con un raggio di almeno 3 metri con un cerchio di Rune Minori, che servono per focalizzare tutta l'energia all'interno del cerchio stesso. Successivamente l'incantatore preleva del sangue da coloro che devono ricevere i benefici della runa, generalmente incidendone il palmo delle mani e raccogliendolo in una bacinella. Fino ad otto creature possono trarre beneficio dalla runa, anche se il cerchio viene allargato. Una volta raccolto il necessario, l'incantatore inizia il rituale con cui inciderà la superficie della pietra utilizzando il sangue delle creature. Una volta terminato, esse si sentiranno pervadere da una rabbia incontrollata e beneficeranno dei seguenti bonus: +2 al Tiro per Colpire ed ai Danni, +5% alla probabilità di ottenere un Danno Critico, +10% alle prove di Intimidire e Saltare, +2 a Forza e Costituzione e +8 Punti Ferita Bonus. Subiranno comunque una penalità di -3 a Schivare. Una volta in questo stato essi sono immuni agli effetti di Paura e Terrore, inoltre passeranno automaticamente ogni prova di Forza di Volontà riguardo il Morale ma non otterranno mai bonus da esso.

Non vengono influenzati dall'incantesimo Frenesia del Tasso o dalle altre Rune. Durante il rituale, l'incantatore deve anche spendere parte dei punti magia delle creature prescelte, prelevando fino a 5 Punti da ognuno. L'effetto dura per 6 ore, dopodiché le creature diventeranno esauste. Distruggere la Pietra fa terminare l'incantesimo prematuramente.

Non è sommabile con gli effetti dell'Ira o Rabbia.

### **Quadridanno: 70 Punti [Arcano, Epico, Onirico, Potenziamento, Runico, Trasmutazione]**

*Richiede: Runa della Lacerazione*

Quando questa potente Runa viene infusa in una creatura, che viene avvolta da una sorta di aura bluastra, per i successivi 5 Round (30 secondi) essa ottiene un +5% alla percentuale di Critico quando utilizza Armi da Corpo a Corpo. In caso di Critico l'Arma invece che aggiungere 1 dado extra, ne genera 4 a cui si sommano eventuali bonus di forza, talenti etc.

Ad esempio un'arma che infligge 1d10+3 Danni ne infliggerà invece 4d10+3 in caso di Critico.

Non è possibile ottenere un Critico Automatico tramite Azioni Speciali.

Se la Creatura a chi è stata infusa la Runa muore prima del termine dell'incantesimo, essa viene trasferita a colui che l'ha uccisa in Corpo a Corpo per i Round restanti. Se la Runa non viene utilizzata entro 5 Round, essa si disperde, rigenerando 2d6+10 Punti Magia alle Creature entro 9 metri. Vi è una probabilità del 30% che se la Runa al termine del tempo non viene sfruttata almeno una volta, si trasferisca casualmente ad una creatura entro 9 metri. Se non vi sono creature nei paraggi, l'incantesimo termina semplicemente. Richiede 4 Azioni.

**Robustezza: 45 Punti [Potenziamento, Runico]**

*Richiede: CON 13+, Runa della Resistenza, Robusto*

L'incantatore infonde in un qualunque bersaglio, compreso sé stesso, i benefici di una Runa della Resistenza.

La Runa conferisce un bonus di +8 ai Punti Ferita ed un bonus di +10% alle prove di abilità basate sulla Costituzione.

**Terrore: 30 Punti [Magia Oscura, Mentale, Runico]**

*Richiede: FdV 16+, 20 Gradi in Intimidire, Adepto Oscuro, Punteggio di Corruzione pari o superiore a 15*

Il personaggio può Infondere questa Runa Maggiore su sé stesso o ad una creatura bersaglio. Fintanto che la Runa Maggiore è Attiva, la creatura influenzata causa Terrore alle creature entro 12 Metri. Questa Runa è chiaramente visibile generalmente sulla fronte, e risplende di una luce rossa o simile e crea delle deformità o particolarità spaventose sul volto e corpo del portatore. Tali effetti non danneggiano in alcun modo il portatore, anche se il processo è doloroso e svaniscono quando la runa cessa di funzionare.

## **CAPiToLo 7**

# **ESPERiENZA ED EvOLUZIONE DEL PERSONAGGIO**

### **Esperienza e Cambiamenti:**

Man mano che si procede con le varie avventure i personaggi ottengono esperienza, recuperano soldi e tesori, acquistano equipaggiamenti migliori e migliorano le proprie capacità. Alcune esperienze possono essere traumatiche, altre insegnare qualcosa di particolare al personaggio, come combattere meglio contro determinate creature o vecchie ferite mai rimarginate.

## **Tratti Extra**

I tratti extra vengono ottenuti, talvolta, tramite eventi o situazioni particolari, ma sta sempre al Master decidere se e quando concederli. Talvolta sconfiggere un particolare mostro, subire una grave ferita o compiere un'impresa eccezionale, possono lasciare un segno profondo nel personaggio, in modo sia fisico e/o mentale. Questi tratti possono essere utilizzati anche per caratterizzare meglio alcuni PNG importanti, ma ricordati comunque di non esagerare.

### **Tratti Caratteriali e Mentali:**

#### **Disagio (x):**

Test medio su Forza di Volontà o subire un malus di -5% alle prove di morale/paura/terrore/concentrazione/intimidire/percepire intenzioni contro determinate fonti/creature

#### **Fobia (x):**

Quando il personaggio affronta la fonte della sua fobia o ne è influenzato in qualche modo, subisce i Malus indicati. Talvolta deve effettuare direttamente dei Test di Paura o Terrore (a discrezione del Master) o cercherà di allontanarsi il più velocemente dalla fonte delle sue paure o cercherà comunque di rimediare (come ad esempio accendere delle luci se è spaventato dal buio).

**Minore:** -5% alle prove di Morale e Test di Paura/Terrore.

**Maggiore:** -10% alle prove di Morale e -15% ai Test di Paura, fallisce automaticamente i Test di Terrore.

#### **Odio (x):**

Il personaggio prova un forte odio nei confronti di qualcuno. Ottiene gli stessi effetti del Rancore, anche se i bonus salgono a +10%. Subisce comunque un malus di -20% a qualunque prova sociale nei confronti di coloro verso cui prova odio, in quanto si comporterà in maniera molto sgarbata a meno che non superi una Prova Difficile di Forza di Volontà. In caso di successo può semplicemente decidere di non voler interagire affatto con loro. Può decidere deliberatamente di contrastare, ostacolare o aggredire la fonte del suo odio, se provocato.

#### **Ossessione (x):**

Il personaggio è ossessionato nel possedere qualcosa, nel compiere spesso un gesto o un'azione. La natura dell'Ossessione è a discrezione del Master. Il personaggio dovrà dunque compiere spesso tale azione o procurarsi l'oggetto che desidera, anche se ne vorrà sempre di più. Per resistere all'impulso della propria Ossessione, deve superare una Prova Difficile di Forza di Volontà, ma subirà un malus di -5% alle prove di morale per 1d3 ore.

*Esempi: Combattere o Ostacolare Qualcuno/Qualcosa, Cura del Corpo, Denaro, Gemme Preziose, Lavarsi le Mani, Pulizia, Tenere gli Oggetti in Ordine,.*

#### **Rancore (x):**

Il personaggio nutre un certo grado di rancore verso qualcuno. Egli ottiene un bonus di +5% alla prima Prova di Morale o Test di Paura effettuato quando fronteggia coloro verso la quale nutre rancore. Ottiene anche un +5% alla prima prova di Percepire Intenzioni contro di essi. Il personaggio cercherà in ogni modo di combattere o ostacolare l'oggetto del suo rancore.

#### **Sanguinario:**

Ogni volta che infligge un Colpo Critico, ottiene un bonus di +5% al prossimo Test di Morale Positivo, ma impone un malus di -5% agli alleati entro 4,5 metri che lo vedono, in quanto solitamente eccede nella violenza.

#### **Superbo:**

Non fornisce alcun bonus morale agli alleati (e non ne ottiene) e pensa di esser sempre il migliore.

#### **Zelota:**

Cerca di protrarre una causa/comportamento/punto di vista in maniera quasi ossessiva e mal sopporta coloro che la vedono in modo diverso.

## Tratti Fisici:

### Ali Lacerate / Spezzate:

Il Personaggio non può più volare.

*Nota: ovviamente è solo applicabile a coloro che avevano ali sane che permettevano di volare.*

### Corno Spezzato:

Benché per i Minotauri un corno spezzato non sia una gran tragedia, per gli unicorni impedisce loro il corretto utilizzo delle più semplici magie. Il personaggio inoltre dimezza permanentemente il suo punteggio di Mana

### Costola Incrinata:

Il Personaggio subisce una penalità di -5% o -10% alle prove di Costituzione a discrezione del Master, generalmente riguardo sforzi fisici notevoli o corse prolungate.

### Ferita (x):

Fintanto che la Ferita non viene curata del tutto, il personaggio subisce i malus indicati. Le ferite sono accumulabili tra loro, ma non dello stesso tipo.

- Ali: Non può volare
- Braccio: -2 al TpC o ai Danni sul braccio indicato. Se il braccio impugna uno scudo subisce -2 a Parare
- Gamba: -1,5 mt o -2 alle prove contrapposte di Lotta per evitare di esser Spinto o Buttato a terra. Ottenibile su ogni gamba
- Mano: -10% alle prove di abilità manuali o -1 ai danni. Ottenibile su entrambe le mani
- Schiena: considera la sua Forza minore di due punti per determinare il carico trasportabile. Non può trasportare Carichi Pesanti né indossare Armature Pesanti
- Torace: -2 ai PF totali oppure un -10% alle prove di Costituzione

### Guercio:

Il personaggio è privo di un occhio. Subisce una penalità di -15% alle prove di Osservare oltre che un -3 al Tiro per Colpire, Parare e Schivare. Ha anche difficoltà a percepire la profondità, quindi la penalità quando usa armi da tiro è raddoppiata. Con l'allenamento, tuttavia, si può riuscire a diminuire in tali malus.

### Resistenza alla Magia (x/y):

Ottiene una Resistenza al Danno variabile contro i danni inflitti da incantesimi o un bonus percentuale contro effetti provocati da capacità magiche o incantesimi. Può avere anche entrambe. Essendo una Resistenza al Danno si applica prima di eventuali altre RD dovute ad armature ed incantesimi. Se si posseggono due valori diversi, si applica sempre quello maggiore, mentre quello minore verrà ignorato.

#### Esempio:

*Resistenza alla Magia (5) significa che ha una Riduzione del Danno di 5 contro eventuali danni da incantesimi, mentre Resistenza alla Magia (+10%) significa che ottiene un bonus alle prove per resistere agli incantesimi che subisce o per evitarne i danni.*

Nel caso vengano segnati due valori, si ottengono entrambi.

#### Esempio:

*Resistenza alla Magia (5/+10%), indica che la creatura ottiene una Resistenza al Danno derivato da Incantesimi di 5, ed otterrà inoltre un +10% alle prove imposte dallo stesso, per evitarne effetti negativi.*

### Resistenza alle Malattie (x):

Il personaggio ottiene un bonus in percentuale quando deve resistere agli effetti di una malattia e dal venirne infettato.

### Resistenza ai Veleni (x):

Il personaggio ottiene un bonus in percentuale quando deve resistere agli effetti di un veleno e dall'essere avvelenato.

### Segno/Marchio:

Il personaggio presenta un particolare segno o marchio sul corpo, atto ad indicare l'appartenenza ad un'organizzazione, setta religiosa o altro. Tale tratto non garantisce alcun bonus o malus, anche se potrebbe esser riconosciuto con le relative conseguenze.



### Sfregio:

Il personaggio ha una cicatrice sul volto piuttosto evidente.

- *Minore*: La cicatrice non è troppo vistosa, ma fornisce comunque una certa personalità al personaggio. Egli ottiene un bonus di massimo +5% alle prove di Intimidire a discrezione del Master.
- *Maggiore*: Un orribile cicatrice deturpa il volto del personaggio, garantendogli un bonus di massimo +10% alle prove di Intimidire, a discrezione del Master, tuttavia subirà delle penalità alle abilità sociali in certi ambienti sociali o la gente potrebbe semplicemente trovarlo orrendo.



### Vecchia Ferita (x)

Il personaggio ha una probabilità del 50% di subire un malus indicato durante il combattimento o in determinate situazioni a discrezione del Master. Questo tratto può esser ottenuto una volta per parte del corpo a prescindere da quanto ferite si subiscono. Se si possiedono varie vecchie ferite, solo una ha effetto per il combattimento determinata casualmente.

- *Ali*: Difficoltà nel volo
- *Braccio*: -2 al TpC o ai Danni
- *Gamba*: -1,5 mt o -2 alle prove contrapposte di forza per evitare di esser spinto o buttato a terra
- *Mano*: -10% alle prove di abilità manuali o -1 ai Danni
- *Schiena*: 35% di probabilità di considerare il proprio valore di Forza inferiore di 1 per determinare il carico trasportabile. In caso vengano trasportati Carichi Pesanti, la probabilità sale al 55% e considera inferiore la propria forza di 2 punti
- *Torace*: 35% di probabilità di subire un malus temporaneo di -2 ai PF totali per la durata del combattimento oppure un -5% agli Shock Test

### Zoppo

Il personaggio si muove a metà del proprio valore di movimento senza aiuti di qualche tipo e non può correre o caricare. Con stampelle o simile si muove di  $\frac{3}{4}$  del proprio valore di movimento, ma è a discrezione del master se può correre, anche se i round sono ridotti di 3.

## **Tratti di Carriera:**

*Questi tratti extra possono essere delle ricompense alternative o aggiuntive ottenute al compimento di imprese particolari.*

### **Cacciatore di (x):**

Abituato a combattere determinate creature, ottiene un bonus di +5% alle prove di Morale ed i Test di Paura contro di esse, oltre che un +1 ai Danni.

### **Distruttore:**

Ottiene un bonus di +4 ai Danni ed un +5% alle probabilità di Critico, contro creature di Taglia Grande o superiore.

### **Epico:**

Può accedere al grado Epico della propria Carriera, oltre che ad insegnare i talenti e conoscenze che possiede.

Riduce notevolmente i periodi di apprendimento dei propri allievi, a discrezione del Master.

### **Uccisore di (x):**

Agisce come il Tratto Cacciatore, tuttavia i bonus morale salgono a +10%, i danni salgono a +2 ed impone un malus di -5% alle prove di Morale e Morale Negativo delle creature indicate, entro 9 metri (se dotate di un valore di Astuzia abbastanza alto da riconoscerlo)

## **Tratti Speciali:**

### **Armonizzato:**

Il personaggio è in temporanea sintonia con uno degli Elementi dell'Armonia. Egli ottiene un bonus del +10% sulle prove di Morale/Paura/Terrore che sale a +20% se è assieme ad Amici o Alleati Fidati Armonizzati. Il suo Valore di Mana è considerato maggiore di 8 punti.

### **Discordante:**

Non ottiene bonus morale se con altre persone. Non si fida di nessuno ed impone un malus di -10% (o -20% a discrezione del master) alle persone attorno a lui a causa del suo comportamento. Prova un certo piacere nelle disgrazie altrui o comunque cerca di infierire verbalmente, ma mai fisicamente se non costretto.

Si comporta in maniera generalmente opposta a quella cui è solito fare, ma sempre in negativo.

### **Maledetto:**

Il personaggio è afflitto da una particolare Maledizione, che infligge dei malus alle caratteristiche o delle penalità in combattimento e/o alle abilità. I malus e penalità sono a discrezione del Master o in base alla Maledizione/Afflizione subita.

# CAPITOLO 8 - CONOSCENZE COMUNI

## Premessa:

*A differenza dello Show Originale, Seeds of Harmony utilizza una mappa e cronologia storica personale, anche se molto del materiale che viene mostrato nello show e nei fumetti ufficiali in genere viene inserito ed adattato a questo GDR.*

*Una differenza piuttosto importante consiste nel fatto che Celestia e Luna non hanno alcuna influenza relativa al sorgere del sole e della luna, ma sono comunque molto potenti in quanto Alicorni. Ciò è voluto per ridimensionare i loro poteri (comunque eccezionali) ma anche per lasciare spazio all'immaginazione ed all'inventiva dei Master quando creano le loro avventure.*

*Nonostante vengano venerate come divinità da alcuni, né Celestia né Luna hanno mai voluto specificare tale argomento, lasciandolo sempre vago o in sospeso anche se ciò ha dato vita a parecchi fraintendimenti, su cui fanno perno molte trame o vicende accadute o che dovranno accadere.*

## La concezione degli Elementi dell'Armonia:

La maggior parte della gente che vive al di fuori di Canterlot non ha alcuna nozione di cosa siano gli Elementi dell'Armonia, anche se in genere gli storici, gli studiosi o i maghi hanno delle nozioni più o meno approfondite. Secondo la ben scarsa documentazione gli elementi dell'armonia sono cinque, anche si accenna ad un elemento catalizzatore che generalmente viene attribuito al potere di un'alicorno in quanto furono Celestia e Luna ad utilizzarli per imprigionare o sconfiggere creature pericolose. Per il resto gli elementi vengono considerati una mera leggenda e spesso etichettati come sciocche superstizioni, soprattutto dagli Eredi del Sole che cercano di concentrarsi sulla figura di Celestia, più che su fantomatiche pietre dai poteri formidabili che nessuno ha mai effettivamente visto.

Ciò nonostante vi sono alcuni gruppi di Erranti e Virtuosi che cercano di recuperare i frammenti, in quanto si dice che essi andarono in frantumi quando Celestia esiliò sua sorella sulla luna, e nel qual caso dovessero finalmente riunirsi, potrebbero riformarsi e portare una nuova era di pace nei regni equestri o perlomeno aiutare nei momenti di bisogno.

## Divisione delle Ere secondo il Nuovo Calendario di Canterlot:

Il Nuovo Calendario di Canterlot venne fondato duecento anni fa a partire dalla sconfitta di Nightmare Moon ed è il calendario ufficiale utilizzato nei vari regni equestri. Documenti più antichi spesso possiedono date diverse, il che spesso causa errori ed incomprensioni tra gli studiosi e talvolta tali errori vengono protratti all'interno delle documentazioni recenti e persino nel calendario stesso. L'anno da cui iniziano i giocatori è il 200 circa, anche se nulla vieta di iniziare un paio d'anni prima o dopo.

Anno	Nome
??? → -5867	Era Primordiale
-5866 → -2568	Era Preistorica
-2567 → -424	Era Mitologica
-423 → -87	Era degli Eroi
-86 → 0	Era del Conflitto
0 → 199	Era del Cordoglio
200+ (Anno Attuale)	Era Rinascimentale

## Regni e Zone Geografiche

### Artic Wastes:

Le Artic Wastes si trovano oltre il Frozen North, una regione talmente sperduta e remota che il sole è pressoché assente quasi tutto l'anno. In questo luogo di neve e ghiaccio perenne si narra che vi siano imprigionati i mostri più terribili e spaventosi. Tale luogo è talmente antico ed isolato che vi sono mostri imprigionati ben più antichi delle sorelle stesse, di cui nemmeno queste sono a conoscenza.

### Frozen North:

Il Frozen North è una terra glaciale e perennemente avvolta dalla neve a prescindere dalla stagione dell'anno. Anticamente l'Impero di Cristallo era situato in queste terre, e la sua capitale possedeva un artefatto magico talmente potente da contrastare il gelo innaturale e permetteva addirittura un clima temperato. Sfortunatamente, con il declino dell'Impero di Cristallo tale potere iniziò ad affievolirsi fino a scomparire del tutto, assieme alla capitale stessa durante la Guerra di Re Sombra il quale, vedendosi sconfitto ed esiliato dalle due Antiche Sorelle, gettò una spaventosa maledizione che costrinse la città intera a sparire con lui. Secondo la leggenda, egli sarebbe ritornato dopo mille anni assieme alla sua Città ed avrebbe nuovamente tentato di riconquistare il suo diritto di imperatore di Cristallo e di dichiarare Guerra Totale ai regni equestri. Essendo un evento accaduto più di trecento anni fa, ed essendoci una scarsissima documentazione a riguardo, in molti sostengono che non sia altro che una mera leggenda atta a creare una maggior aura di mistero attorno all'antica civiltà dei Crystal Ponies.

Gli unici che sopravvivono all'interno di tali spietate regioni sono gli Yak, lontanissimi parenti dei Minotauri, famosi per esser guerrieri formidabili facili all'ira e dalla rinomata passione per distruggere le cose e cacciare i giganteschi mostri che abitano in quelle lande desolate.

### Griffonstone:

Griffonstone era, anticamente, un regno fiorente e fiero. Patria dei Grifoni, essi raggiunsero un apice tale da poter rivaleggiare persino con i Crystal Ponies. Essi dovevano la loro gloria ad un misterioso manufatto chiamato l'Idolo di Boreas, talmente potente da contrastare la loro naturale cupidigia e brama di ricchezze. Con la perdita di tale artefatto e la successiva guerra indetta da Re Guto, il regno cadde ben presto in rovina e molti grifoni si sparpagliarono nelle terre equestri. Anticamente il regno comprendeva un'ampia zona che comprendeva quelli che oggi sono territori del Regno del Nord che dell'Est, tuttavia con il successivo crollo solamente il monte su cui sorge la città che porta lo stesso nome, è tutto ciò che resta. La città stessa ed il monte su cui sorge sono un luogo misero ed in rovina, tuttavia molti grifoni continuano a viverci nonostante lo sfacelo e la povertà.

### Isole delle Nebbie:

Le Isole delle Nebbie devono il loro nome a causa del particolare clima piovoso che le contraddistingue. Situate in vicinanza al regno del Nord che dell'Ovest, queste Isole sono culla di antiche rovine e di popolazioni equestri che vivono in contatto con la natura, anche se sono presenti alcune colonie civilizzate nelle coste meridionali. Le isole presentano un territorio frastagliato da foreste arcane lussureggianti, brughiere e colline, talvolta nominate Highlands.

Nelle isole delle nebbie vivono una particolare genia di Minotauri dal manto color arancione e dal pelo più accentuato rispetto ai loro simili di Minos. Le genti delle isole sono suddivise in vari Clan, spesso composti da Clan minori che talvolta si fan guerra tra loro anche se sono fermamente indipendenti. Alcuni clan han aperto commerci con le colonie presenti sul territorio, commerciando beni con armi ed equipaggiamenti migliori, altri invece preferiscono evitare di aver contatti con coloro che non sono originari delle isole. Le Isole sono terre spesso misteriose e sature di magie arcane antiche ma dormienti, e ciò non fa altro che aumentare l'interesse verso di esse. Alcune spedizioni partite per svelarne i misteri non han mai fatto ritorno, eppure il fascino che esse esercitano sugli altri regni non è da poco.

### **Isole di Minos:**

Di origine vulcanica, queste antiche isole sono la patria dei Minotauri. Ai tempi delle prime espansioni dei Crystal Ponies questi s'imbatterono in queste isole sotto la guida di colui che si era proclamato re di quelle terre, dopo una lunga campagna di conquista. Re Minos era considerato molto saggio ed equo, in quanto fu il primo re ad esser sia guerriero che filosofo, fondando così lo stile di vita dei minotauri odierni. I Minotauri conobbero un periodo di splendore ed espansione grazie agli scambi commerciali ed alle esplorazioni in collaborazione con i Crystal Ponies, ma inevitabilmente ne risentirono quando quest'ultimi iniziarono a percorrere la strada del declino. Il colpo finale avvenne durante le guerre contro Re Sombra, ove una spaventosa eruzione vulcanica sconvolse le isole, distruggendo molte città e facendo sprofondare molti lembi di terra con risultati spaventosi. Alcuni Minotauri dunque iniziarono a migrare al di fuori delle loro terre stabilendosi nei regni equestri, tuttavia fu solo durante la Guerra delle Sorelle che i pochi regnanti ancora presenti decisero di fornire i loro guerrieri migliori in soccorso della Figlia del Sole. Ciò contribuì ulteriormente a invogliare molti minotauri a trovare dimora nelle terre dove essi avevano combattuto e formato legami d'amicizia con le genti del luogo. Al giorno d'oggi le Isole di Minos presentano una popolazione ridotta rispetto ai tempi andati, ciò nonostante i minotauri sono comunque fieri delle loro origini e talvolta effettuano dei lunghi viaggi per visitare le terre dei loro antenati o per far visita a parenti lontani.

### **Lande dei Draghi:**

Di ciò che giace ben oltre il Profondo Sud si hanno poche notizie frammentarie. Molte spedizioni furono finanziate per scoprire se le leggende sulle terre dei draghi fossero vere, ma pochissimi sono tornati sani di mente per raccontarlo. Al giorno d'oggi molti si basano sulle nozioni apprese dai Sabiti, che pur tuttavia cercano sempre di esser molto concisi a riguardo o di cambiare argomento. In molti sospettano che i Sabiti vogliano tener nascoste tali terre in quanto i Draghi è risaputo tendano ad ammassare tesori favolosi ed accumulare gemme a non finire, altri invece reputano che tali terre siano il luogo dove i draghi emigrano per depositare le loro uova al sicuro ed accudire i neonati. Coloro che sembrano comunque intenzionati ad esplorare tali terre sono i Diamond Dogs, in quanto la loro innata ossessione per le gemme talvolta li spinge ad organizzare dei gruppi di caccia per tentare razzie in quelle terre, cercando dei passaggi attraverso il sottosuolo per non dover imbattersi nei loro antichi padroni, i Sabiti.

### **Le Cloudsdales:**

Un'altra eredità tramandata dai Crystal ponies sono le Cloudsdales. Esse sono letteralmente delle città sospese nei cieli ma il vero segreto che esse celano è il funzionamento dei giganteschi nuclei arcani che le mantengono sospese. Sfortunatamente, data la breve vita dei pegasi che le abitano, le antiche conoscenze del suo esatto funzionamento sono andate perdute nei secoli. Al giorno d'oggi i pegasi sanno solo che il nucleo dovrebbe rinnovarsi da solo e generare da sé le energie arcane per mantenere la città sospesa per un tempo indefinito, ma il tempo, eventuali incidenti ed una pressoché assente manutenzione han intaccato molti di questi prodigi di una civiltà oramai scomparsa e molta dell'energia generata non riesce a rinnovarsi allo stesso ritmo con cui viene consumata. Per tale motivo i pegasi che abitano nelle Cloudsdales devono accumulare l'energia necessaria tramite alternative, che sia la costruzione di gigantesche mulini o pale eoliche o la più proficua raccolta dell'energia elettrica dei fulmini scaturiti dalle tempeste. Nonostante anticamente vi fossero almeno tre Cloudsdales per regno, al giorno d'oggi alcune di esse sono precipitate, tra cui la Cloudsdales Aat'lantiis, sprofondata millenni or sono nel mare tra il Regno dell'Ovest e quello del Sud o la Cloudsdales Ygg'radilay, precipitata all'interno di una catena montuosa sul confine tra il regno del Nord ed il Frozen North. Della Cloudsdale Lapytz'lai, prima Cloudsdale a sparire misteriosamente, circolano strane voci a riguardo. Secondo alcuni la città si sposta nei cieli alla deriva, a causa di un malfunzionamento del nucleo interno che secondo le leggende venne manomesso dagli abitanti stessi quando essi impazzirono misteriosamente. Infine, la triste sorte della Cloudsdale Timb'iktu è tutt'oggi avvolta nel mistero. Soprannominata la Cloudsdale Fantasma, questa particolare Cloudsdale situata vicino ai regni dei Sabiti, è priva di ogni abitante. Nessuno sa dove essi siano andati né in che stato si trovi il nucleo della città, tuttavia essendo situata in una zona dove le tempeste di sabbia sono frequenti e piuttosto violente, raggiungerla è piuttosto rischioso. Nonostante i Sabiti sono ufficialmente disinteressati ad essa, talvolta si possono trovare delle pattuglie sorvegliare le aree nei dintorni della città abbandonata.

### **Profondo Sud:**

Con Profondo Sud s'intendono le terre meridionali al di fuori dei Regni Equestri. Il Profondo sud comprende un'ampia zona desertica, l'antico regno dei Sabiti, la savana indomita, delle fitte giungle ed infine le leggendarie Lande dei Draghi. Zebre e Sabiti sono originari di queste terre ed il rapporto tra le due razze non è affatto pacifico. I Sabiti praticano la schiavitù da millenni, spesso catturando le Zebre che vivono nelle terre confinanti, ma anche coloro che sono tanto sciocchi da tentare di attraversare i loro territori senza permesso o che tentano d'invaderli.

Nonostante tale pratica sia abolita nei regni equestri, ed i tentativi di Celestia di far ragionare i loro regnanti, i Sabiti mantengono comunque dei rapporti neutrali con gli altri Regni, grazie anche alla loro preparazione militare ed alla spiccata padronanza della magia. I Sabiti sono comunque una civiltà antiche ed in declino, tuttavia riescono a mantenere un ferreo controllo sulle loro terre, anche se spesso vengono accusati di inviare Spie e Sicari nei regni equestri o di partecipare a misteriose cospirazioni. Qualunque sia la verità, i Sabiti sono abili nel far sparire le prove che indichino un loro coinvolgimento pur tuttavia mantenendo dei rapporti commerciali con i regnanti del Regno del Sud, e talvolta di altri regni.

### **Regno del Nord:**

Benché il Regno del Nord molti secoli fa facesse parte del Frozen North, esso oggi è un regno a sé stante, non influenzato dagli eventi nei territori più settentrionali. Tale regno presenta un clima assai meno crudele e impietoso, nonostante sia comunque freddo durante la maggior parte dell'anno in tale regione la primavera, l'estate e l'autunno sono presenti. I suoi territori contengono ampie catene montuose o lussureggianti foreste di pini ed altre piante tipiche delle regioni fredde, anche se le zone più vicine al mare o agli altri regni presentano una vegetazione adatta a climi più miti. Il territorio è fratturato in molteplici province comandate da uno Jarl, anche se talvolta alcuni Jarl più potenti ed influenti sono soliti avere come alleati degli altri Jarl che si sottomettono al loro comando e giurano fedeltà ad esso, creando una sorta di vago sistema feudatario. Queste alleanze comunque non durano mai a lungo, in quanto la sete di potere, il malcontento o la gelosia spesso spingono i sottoposti a tentare di usurpare il posto del loro signore. Sono ben poche le città grandi degne di tale nome, in quanto la tipica natura belligerante dei regnanti del nord rende difficile una stabilità prolungata e varie guerre o schermaglie tra coloro che detengono il potere sono spesso frequenti. Gli abitanti del nord non combattono solo tra loro, anzi talvolta formano piccoli gruppi di razziatori e tentano la fortuna scendendo nei regni più meridionali, depredando e saccheggiando piccoli villaggi o città costiere scarsamente difese e fuggendo con un certo bottino. C'è comunque da dire che non tutti i Nordici sono dei selvaggi guerrafondai, come spesso vengono erroneamente visti dagli abitanti degli altri regni, anzi, al contrario sono genti serie e pratiche e molti di loro preferiscono solo esser lasciati in pace o vivere comunque una vita normale.

### **Regno del Sud:**

Tra tutti i Regni Equestri quello del Sud è perennemente diviso da conflitti interni, lotte di potere e guerre civili.

Suddiviso in una miriade di territori spesso in continua contesa, il Regno del Sud è sia rinomato per le sue truppe mercenarie ed innovazioni nell'ambito bellico, che per le sue arti e invenzioni. Sia il regno dell'Ovest che quello del Est spesso hanno tentato di espandere i loro territori sottraendoli o chiedendoli come tributo a coloro che governano i confini estremi del Sud, ma inesorabilmente le province venivano riconquistate o semplicemente cambiavano schieramento senza preavviso o tramite colpi di stato o per mera convenienza. Le terre del Regno del Sud sono comunque fertili ed il clima favorisce la crescita di vaste piantagioni garantendo generi alimentari molto ricercati. Nel Regno del Sud è situata sia la sede maggiore della Gilda degli Inventori che quella dei Maghi da Guerra, famose in tutti i regni, mentre molte città portuali sono altrettanto famose per le rotte commerciali da loro stabilite nei secoli.

Il regno presenta una moltitudine di dialetti notevolmente maggiore rispetto a qualunque altro regno, il che spesso rende complicato attraversare il regno stesso a causa del livello di povertà ed ignoranza delle genti comuni, che spesso non parlano neppure il Canterlottiano, se non qualche parola. Ciò nonostante vi sono molte chiese degli Eredi del Sole ed il clero riesce ad esercitare spesso un potere pari a quello dei regnanti, arrivando addirittura a comandare interi eserciti regolari oltre che ad ottenere vaste terre ed altri possedimenti.

### **Regno dell'Est:**

A causa della forte influenza di Nightmare Moon, il regno dell'est presenta un territorio cupo e aspro. Nonostante vi siano foreste sconfinite esse spesso brulicano di pericolose bestie feroci o altre misteriose creature. Se le città sono circondate da alte mura di pietra, i villaggi sono spesso asserragliati da palizzate in legno per difendersi da ciò che si cela nei boschi ed i contadini lottano strenuamente per coltivare le terre e difendere i loro pascoli. Il territorio presenta molte catene montuose ed i spostamenti sono solitamente lunghi e pericolosi. La regione inoltre presenta una forte presenza di Pegasi della Notte, Diamond Dogs e Grifoni, quest'ultimi in particolar modo in quanto la città di Griffonstone un tempo confinava con il regno. Le genti di questo regno sono abituate ai duri rigori del territorio ed ai freddi venti che soffiano dal Frozen North e spesso vengono considerate oltremodo serie o prive di senso dell'umorismo dagli abitanti degli altri regni, ma in realtà essi tendono semplicemente ad esser molto chiusi con gli stranieri e dal diffidare di chi non conoscono. Guardastrada e Cacciatori di Mostri sono particolarmente attivi in questa regione e talvolta anche gli Erranti. Bande di Banditi e Briganti sono piuttosto comuni lungo i confini o sulle catene montuose e talvolta è possibile incontrare persino dei razziatori. I Diamond Dogs sono riusciti ad adattarsi a modo loro alla società equestre, semplicemente diventando mercenari, al pari dei Grifoni, altri preferiscono vivere isolati in perenne ricerca di gemme oppure alcuni branchi si dedicano alla razzia. I Pegasi della Notte invece, grazie all'influenza di Princess Luna, godono spesso di posizioni di prestigio e nobiliari, anche se molti di essi cercano di mantenere uno stile di vita simile a quello a cui sono stati abituati nei secoli.

### **Regno dell'Ovest**

Considerato il regno con la maggiore attività arcana, il Regno dell'Ovest presenta foreste rigogliose e lussureggianti, ampie pianure e una grande concentrazione di Foreste ed Anomalie Arcane. Il Regno dell'Ovest è considerato il regno più stabile in quanto la sua società cerca di rifarsi il più possibile a quella Canterlottiana, anche se talvolta tali concetti vengono stravolti completamente. La presenza della nobiltà è particolarmente accentuata ed il distacco rispetto ai cittadini comuni ed i poveri è spesso schiacciante. Il Regno è inoltre famoso per la sua perenne rivalità con il regno dell'Est a causa di antichi dissapori inaspriti durante la Guerra delle Sorelle, e spesso essi entrano in guerra tra loro tentando di passare per il Nord o il Sud. Durante i periodi di pace i due regni mantengono comunque una feroce rivalità che spesso sfocia nel sabotaggio di spedizioni commerciali. Un'altra caratteristica famosa del regno dell'Ovest è la sua Cavalleria Pesante, spesso composta da svariati Nobili o altre figure di rilievo, in quanto l'allevamento e manutenzione dei Dahan da guerra è assai costoso ma dai risultati devastanti in campo aperto.

Nel Regno dell'Ovest la presenza di pegasi della Notte e Diamond Dogs è esigua se non del tutto assente in molte regioni.

### **Regno di Canterlot**

Il Regno di Canterlot è il cuore un tempo pulsante dei regni equestri. Princess Celestia impiegò molti secoli per unificare i vari regni sotto un'unica società pacifica basata sugli elementi dell'armonia, spesso scontrandosi con forti opposizioni o addirittura combattendo contro creature mostruose o leggendarie, sempre affiancata dalla sorella minore.

Nonostante la vittoria contro Re Sombra inflisse un duro colpo alla stabilità dei regni equestri, fu la successiva guerra contro Re Guto e Razormane ad incrinare la fiducia dei Regni Equestri e nella sua figura di Principessa e la Guerra delle Due Sorelle fu il colpo finale che infranse il duro lavoro ed i sacrifici ottenuti in molti anni. Attualmente i Regni Equestri si sono dichiarati indipendenti dal Regno di Canterlot, purtuttavia mantenendo alcune delle vecchie leggi ed instaurando rapporti commerciali. Canterlot dal suo canto non può intervenire in alcun modo negli altri regni se non fornendo aiuti e medicinali nei tempi di guerra. Oramai completamente isolato, gli unici che possono lasciare il regno sono ambasciatori, diplomatici, studiosi ed esploratori, ma sono solitamente le nuove Ancelle Solari e prodigarsi nel viaggiare per i vari Regni Equestri in vesti di ambasciatrici e consigliere, spesso per risolvere dispute che si protraggono troppo a lungo. Il regno deve il nome dalla sua Capitale, Canterlot, situata al centro dell'isola stessa e dimora della Principessa Solare. In quanto nessuno proveniente dai regni esterni può recarsi a Canterlot, la città è considerata al pari di una leggenda: bianchi palazzi, giardini immensi e case in marmo decorate con motivi esotici e fantasiosi quasi provenissero direttamente dalle favole. Le due maggiori città portuali sono Manehattan e Los Pegasus mentre è presente una sola Cloudsdale, considerata la più grande e maestosa dei regni. Il territorio presenta sia una catena montuosa, che delle foreste, pianure, praterie ed alcuni canyon. Un territorio particolarmente rigoglioso è situato a sud di Canterlot, nei pressi di un fiume, che tuttavia pare confinare con una Everfree Forest. Al momento tale territorio, seppur appetibile, è lasciato incolto in quanto sono le città costiere ad esser in maggior espansione.

### **Saddle Arabia:**

La Saddle Arabia è situata lungo la costa ad est rispetto alle terre dei Sabiti, nel Profondo Sud. Rispetto agli altri regni, la Saddle Arabia è stata fondata circa trecento anni fa, da un gruppo di schiavi fuggiti dai regni dei sabiti che raggiunsero una vecchia colonia costiera dei regni equestri. La colonia ospitava poche persone, in quanto molti degli antichi abitanti ritornarono in patria durante la Guerra contro Re Sombra, lasciando pochi coloni a coltivare le poche terre fertili.

Fortunatamente i nuovi arrivati possedevano alcune delle conoscenze che avevano appreso durante il loro periodo come servitori e si adoperarono per migliorare e rendere più ospitale la colonia. Aiutati anche dalle Zebre locali, ciò che prima era una semplice colonia crebbe fino ad ospitare migliaia di persone. Dal canto loro i Sabiti trovarono interessante tale corso degli eventi e lasciarono fiorire il piccolo regno, seppure cercando di ricattare gli schiavi in fuga verso il confine.

Molte terre vennero nuovamente colonizzate, anche se l'ambiente arido era piuttosto difficile da domare. Con il passare del tempo anche le genti povere degli altri regni, più che altro del Regno del Sud, scesero nei territori delle Saddle Arabia in cerca di fortuna, fondando altri piccoli villaggi o unendosi alle cittadine che sorgevano nei territori. Le Saddle Arabia sono dunque il risultato di una mescolanza di varie culture, anche se in molti han mantenuto una linea di pensiero simile ai Regni dei Sabiti, tra cui la pratica della schiavitù in alcuni casi. Molte delle Zebre che decidono di raggiungere i Regni Equestri in genere transitano per queste regioni, per poi salpare verso il Regno del Sud o altre Città portuali. Negli ultimi vent'anni il regno è cresciuto in modo incerto, tuttavia non essendoci una vera figura a comando, talvolta le città sono solite lottare tra loro, anche se non con vere guerre ma più con schermaglie i confine. C'è comunque da notare che nel caso le varie città si dovessero unire, potrebbero formare una solida alleanza con un esercito notevole. Sfortunatamente questa mancanza di figure autoritarie spesso comporta la formazione di bande di predoni o Pirati, che scorrazzano lungo le coste e oltre, salendo sia verso il regno del Sud che talvolta verso quello dell'Est o dell'Ovest. Tali predoni sono soliti saccheggiare o prender schiavi che poi rivendono o in patria o ai Sabiti. L'unico evento degno di nota è stata la scoperta della Cloudsdale di Timb'iktu, precipitata in una catena montuosa meridionale da molti secoli. Nonostante ciò, la Cloudsdale si dice sia infestata da strane creature ed molti avventurieri e predatori di tombe che vi si sono avventurati, non han fatto più ritorno, ma coloro che ci sono riusciti, talvolta han riportato antichi manoscritti appartenuti ai Crystal Ponies, utilizzati per far progredire il regno. Pare che alcuni gruppi di Predoni abbiano conquistato una delle isole maggiori del Regno del Sud, grazie ad una flotta stranamente ben organizzata che ha potuto schierare molti soldati e prender di sorpresa le difese locali. Ciò è causa di preoccupazione da parte delle famiglie nobiliari delle coste vicine, in quanto tale conquista potrebbe essere l'inizio di un'invasione più ampia, difficilmente contrastabile a causa della mal organizzazione e del continui conflitti interni del regno.

### **Yakyakistan:**

Lo Yakyakistan è la terra natia degli Yak situata da qualche parte nel Frozen North. Ben pochi possono vantarsi di aver raggiunto tali fortezze, e ancora meno sono tornati vivi per raccontarlo.

Data la sua posizione geografica estremamente avversa ben pochi sono interessati ad avventurarsi in tali territori, tuttavia è capitato in passato che venissero organizzate alcune spedizioni con lo scopo di raggiungere tali terre per scopi diplomatici e commerciali, spesso senza successo. Spesso sono gli Yak a scendere verso gli altri regni, ma generalmente essi formano semplicemente delle bande di razziatori e tentano di saccheggiare il più possibile per poi tornare nelle loro dimore, mentre altri semplicemente si vendono come mercenari.



# Cultura Generale

## L'importanza dei Nomi:

Un altro aspetto fondamentale della Cultura Equestre risiede nell'importanza dei nomi: essi spesso indicano, o suggeriscono, l'indole o la natura del possessore, sebbene questa regola si rifaccia solo alle razze equestri. I nomi vengono dati in base al comportamento o ad alcuni particolari eventi accaduti durante i primi mesi o anni di vita del giovane puledro: difatti non è sempre necessario che al neonato venga dato un nome alla nascita, anzi, tranne in casi specifici è semplicemente evitato. Le varie razze posseggono radici culturali diverse, ed anche l'assegnazione di nomi può cambiare da razza a razza o addirittura da zona a zona. In alcuni casi, invece, viene assegnato un nome specifico quando un puledrino ottiene un Cutie Mark, tuttavia tale pratica è tipica della Cultura di Canterlot e non sempre viene seguita negli altri regni.

## Gli Orfani:

Quasi al pari dei Muli, agli orfani viene spesso associato un nome singolo e tipicamente modesto. I nomi sono spesso dati seguendo le varie culture (anche se non è detto), tuttavia risulteranno sempre più deboli o di poco conto. Talvolta vengono semplicemente chiamati per il colore del manto o per una caratteristica fisica (es: *Toothy*, *Featherweight* o *Grey*). Questa differenziazione è voluta all'interno della cultura equestre per indicare coloro che sono privi di famiglia e privi di legami. Gli orfani possono essere comunque adottati da altre famiglie, ma manterranno il loro nome per indicare che essi comunque non sono veri discendenti e che non possono avanzare alcun pretesa su eventuali eredità.

## Legge dell'ospite:

Tra Asini ed Earth Pony è tipica una regola non scritta dove gli ospiti accolti dal capo famiglia che vengono formalmente invitati a mangiare alla sua tavola verranno trattati con estremo riguardo, anche in caso di discussioni o diverbi. In questo caso gli ospiti vengono considerati sotto la protezione del capo famiglia e nel caso capitasse qualcosa di male ad essi, ciò sarebbe causa di un profondo disonore. In alcuni casi il capo famiglia è costretto a risarcire in qualche modo coloro che hanno subito il danno o i loro parenti, e spesso ciò può essere l'inizio di faide o dissapori. Ciò nonostante, in genere questa regola è anche un ottimo motivo per dar sfoggio delle proprie ricchezze, da parte delle famiglie benestanti o nobiliari e, talvolta, per mettere in mostra i propri figli e figlie in età da matrimonio o per valutare quelle altrui. Nell'ambiente popolare, invece, è più un momento per rafforzare i legami famigliari o per aver modo di visitare parenti lontani. Le riunioni di famiglia vengono effettuate circa una volta ogni cinque anni, anche se a volte passa molto più tempo.

## Parti del Corpo:

Generalmente toccare o chiedere di vedere il Cutie Mark di qualcuno è un gesto molto offensivo. Gli unici esonerati sono ovviamente i familiari stretti (sorelle, fratelli e genitori), i guaritori o medici e coloro che devono valutare la veridicità del Cutie Mark. Tra amanti il gesto può esser visto in modo diverso in base alla situazione.

Per i Pegasi ed i Grifoni, tirare le ali di uno sconosciuto è considerato un gesto offensivo, mentre togliere una piuma o penna da una sua ala è un gesto di sfida che implica un combattimento o una sfida pericolosa. Anche colpire il volto di un altro Pegaso con le piume delle proprie ali è considerato sia un'offesa che un gesto di sfida. I Pegasi della Notte invece ignorano tali cose in quanto sono assai più diretti (e soprattutto non hanno piume), quindi potrebbero semplicemente tirarti un pugno in faccia e poi allontanarsi tranquillamente. Per gli Unicorni, infine, toccare con le mani il corno di un altro Unicorno è molto offensivo e colpirlo volontariamente durante un combattimento porta profondo disonore per l'attaccante. Tra Familiari il gesto può esser interpretato come segno di rimprovero. I Minotauri invece non sono offesi da chi tocca le loro corna, se non in alcune eccezioni, ma spesso loro tendono a vantarsi delle dimensioni oppure delle sfumature di colore o striature che possiedono, anche se in realtà è semplicemente una banale scusa per parlare tra loro.

## Spreco del cibo:

Tra Asini ed Earth Pony in genere, lo spreco del cibo è mal visto ed indica una notevole maleducazione oppure un'eccessiva ostentazione di ricchezze e benessere.

Rovesciare appositamente un piatto od un contenitore di cibo è un gesto offensivo e ciò a volte può annullare la Legge dell'Ospite o indicare che si sfida il capo famiglia. I Pegasi della Notte sono particolarmente suscettibili a questo argomento dato il loro passato vissuto in zone dove la scarsità di cibo era un problema comune, ed essi non si sognerebbero mai di sprecare cibo inutilmente. I Grifoni invece non sembrano badare minimamente a tale cosa, anche se in genere adorano abbuffarsi, soprattutto se il cibo viene loro offerto, ma saranno estremamente parsimoniosi se il cibo lo hanno pagato di tasca propria. Unicorni, Minotauri e Pegasi non hanno molto da ridire su tale argomento, mentre le Zebre semplicemente lo trovano strano, in quanto abituate a procurarsi sempre il cibo necessario o a conservarlo per finirlo successivamente.

# Metodi di Saluto

## Asini ed Earth Pony:

Un tipico saluto tra amici fidati o persone di cui si ha un profondo rispetto è quello di cingere l'avambraccio dell'altra persona con la propria mano destra, in modo reciproco, appoggiando la mano sinistra sulla sua spalla destra. Negare questo saluto equivale ad un grave insulto tra persone nobili e comandanti, soprattutto nel Nord. Questo tipo di saluto originalmente stava a sottolineare la totale non ostilità verso una persona, ed il gesto sottolineava che non poteva metter mano alle armi. Tra lavoratori invece, un tipico saluto è quello di appoggiare con una certa forza la propria mano destra chiusa a pugno, su quella dell'altro sempre chiusa a pugno, con i dorsi rivolti verso l'alto.

Ciò originariamente era fatto tra i lavoratori nei campi o i minatori, che erano soliti avere le mani molto sporche e quindi, le chiudevano a pugno. Questo saluto è anche utilizzato dai mercenari e dai soldati, in quanto spesso essi un tempo erano anch'essi lavoratori o contadini, ma non dai Grifoni ne dai Pegasi della Notte.

## Minotauri:

Essendo molto abili nell'adeguarsi alle culture altrui, i Minotauri non han un proprio metodo di saluto, tuttavia tendono ad essere molto calorosi con amici e parenti, spesso abbracciandoli con vigore e dando forti pacche sulle spalle o gentili buffetti amichevoli. Gli unici in genere che cercano di divincolarsi da tali gesti sono i Pegasi della Notte e Grifoni o coloro che non apprezzano tale invasione del proprio spazio personale. I Minoturi sono comunque molto rispettosi delle tradizioni altrui e cercano di adeguarsi come possono. Gli Yak invece apprezzano sempre le dimostrazioni di forza, scambiandosi dunque forti pacche tra loro o prendendosi a capocciate per poi urlarsi in faccia in modo, secondo loro, scherzoso. Gli Yak sono comunque estremamente permalosì, soprattutto riguardo le loro tradizioni o modi di fare.

## Pegasi:

Il saluto tipico tra giovani o gli atleti sportivi è quello di appoggiare il proprio avambraccio tenuto in diagonale con il pugno chiuso a quello altrui, talvolta mettendoci una certa forza ed intesa. Ciò ovviamente sta a sottolineare la tipica competitività dei pegasi. Arruffare invece le proprie ali guardando qualcuno, in genere sta ad indicare una certa ostilità o diffidenza, ma questo in genere viene solo compreso da altri pegasi.

## Pegasi della Notte:

I Pegasi della Notte in genere si limitano a salutarsi con un semplice cenno del capo. Verso il basso come gesto di benvenuto e verso l'alto per il commiato. Verso gli anziani, i cacciatori esperti o i guerrieri migliori, invece, tendono a portare il pugno chiuso verso il petto, stringendolo con forza. Questo serve ad indicare la propria salute e forza fisica e che si è a disposizione per una caccia. Il braccio usato in genere è quello con cui colui che saluta è abituato a scagliare giavellotti o a combattere meglio. Coloro che invece non sono ancora abbastanza esperti, sono feriti/inabili o non vogliono dare la loro disponibilità per una caccia, si limitano a portarsi la mano di fronte alla bocca, tenendo il palmo aperto rivolto verso l'interlocutore e le dita unite. Ciò serve ad indicare che si è comunque disposti ad ascoltare, in silenzio, ciò che l'altro potrebbe aver da dire. Se il palmo invece è rivolto verso sé stesso, egli non è minimamente interessato a prestare attenzione a ciò che potrebbe dire.

## Unicorni:

Una regola tipica di salutare degli unicorni, consiste che quando giunge un nuovo arrivato, esso debba salutare portandosi la mano aperta ma con le dita unite tra di loro alla fronte ed il palmo rivolto in avanti, per poi compiere un gesto in direzione dei presenti. Questo saluto è obbligatorio in un ambiente accademico o quando ci si rivolge verso persone importanti o anziane. Il gesto significa "metto la mia mente al vostro servizio", cosa che sottolinea sia la capacità di lanciare incantesimi, che lo spiccato acume degli unicorni.

Incrociare il proprio corno con quello di qualcun altro, in genere è estremamente offensivo e spesso viene usato come gesto di sfida. Tuttavia, gli unici casi dove il significato cambia è durante un matrimonio, dove gli sposi incrociano i corni in segno di unione o durante un lutto, dove si intende sottolineare il proprio cordoglio. Tra amanti il gesto può equivalere ad un bacio o una carezza, mentre in caso di corteggiamento è spesso visto come un gesto ardito e può avere vari risultati, tra cui l'offesa.

## Zebre:

Un tipico saluto tra anziani o capi villaggio è quello di appoggiare la propria mano aperta sul petto dell'altro, all'altezza del cuore. Ciò in genere tende a sottolineare l'amicizia ma anche il profondo rispetto nei confronti dell'altro.

Tra i membri delle tribù, invece, un modo per salutare consiste nel portarsi una mano al cuore, per poi rivolgerla con il palmo aperto verso le persone che si salutano, ma ciò viene considerato come un "Addio" o "Arrivederci".

Nel caso una Zebra debba effettuare un lungo viaggio, in genere tutta la tribù la saluta in questo modo e colui che parte chiuderà la mano dopo averla tenuta di fronte a s'è per poi riportarla verso il cuore. In questo modo egli comunica che si ricorderà sempre di loro.

## Modi di Dire

### ***Afferrare la coda di un Dahan:***

Cacciarsi nei guai di proposito o compiere qualcosa di molto rischioso.

### ***Attento che arrivano gli Arimaspi:***

Generalmente usato tra i grifoni, tale proverbio può esser rivolto a coloro che fanno un eccessivo sfoggio di ricchezze in modo incauto o ingenuo.

### ***Avere la Febbre del Drago / dei Grifoni:***

Essere avari, o accumulare molte cose senza dividerle con nessuno.

### ***Blank Flank:***

Un pony senza Cutie Mark. Generalmente è un nomignolo di scherno usato tra i giovani puledrini, oppure un metodo di derisione verso coloro che non hanno ancora trovato il proprio Cutie Mark.

### ***Fare la figura del Bovolo:***

Secondo le favole, il Bovolo è una sorta di creatura estremamente grassa e goffa, con una tendenza a raccontare cose noiose o fatti di cui a nessuno importa. In questo caso s'intende quando qualcuno parla a sproposito oppure si vanta in modo eccessivo, risultando ridicolo.

### ***I Draghi dormono solo cent'anni:***

Approfittare dell'assenza di qualcuno senza pensare alle conseguenze, oppure approfittare della pazienza altrui. Viene usato anche come detto popolare per indicare qualcosa che potrebbe scatenare una rivolta o guerra civile.

### ***L'Asino che dà del testardo al Minotauro:***

Questa frase viene usata quando qualcuno accusa altri di un certo comportamento, quando anche egli si comporta allo stesso modo senza accorgersene.

### ***Lattina Arcana:***

Termine dispregiativo usato dagli incantatori per indicare un mago che fa uso di armature.

### ***Lodare il Sole:***

Nel culto degli Eredi del Sole, l'astro ardente viene sempre ringraziato per le sue concessioni ma in genere mai lodato, in quanto è comune credenza che la troppa adulazione nasconda cattive intenzioni, stupidità o incapacità di fare le cose. Coloro che in genere esprimono questa frase sono spesso i popolani meno colti o coloro che non conoscono affatto il Culto del Sole. È comunque utilizzata come frase di scherno o sarcasmo verso qualcosa di non richiesto e spesso futile.

### ***Persino i Muli ti chiameranno Orfano:***

Compiere qualcosa di veramente stupido, o comunque sbagliato/esagerato sotto ogni punto di vista. Spesso viene utilizzata come frase offensiva.

### ***Pony del Fango:***

Utilizzato come termine dispregiativo per descrivere gli Earth Ponies in generale, spesso usato dagli unicorni. Talvolta viene semplicemente utilizzato dalla nobiltà per indicare i contadini o la gente estremamente povera.

### ***Quando gli alberi cantano, i sassi si tappano le orecchie:***

Modo di dire enigmatico delle Zebre. Spesso utilizzato quando non si ascoltano i consigli altrui, anche se può esser inteso come l'evitare di far notare gli sbagli dei più giovani o inesperti, sperando che se ne rendano conto da soli.

### ***Ringraziare Som'laran:***

In genere questa frase è utilizzata per indicare un colpo di fortuna o sfortuna, in base alla situazione o ai punti di vista. Viene usata anche in modo sarcastico verso un intervento non richiesto. Secondo le credenze popolari, Som'laran è una sorta di spirito o creatura mitologica che si prodigava nel modellare il mondo secondo un piano ben preciso, ma sconosciuto ai più. Secondo altri è il protettore delle Principesse.

### ***Vendere acqua ai Coboldi:***

Approfittare degli stupidi o degli ingenui. Dire che un mercante vende "Acqua ad un Coboldo" in genere indica un disonesto oppure merce scadente.

# Organizzazioni dei Regni

## Arcanium:

L'Arcanium, scioccamente chiamata Gilda dei Maghi, è un'organizzazione mirata a mantenere le conoscenze arcane e di studiare i segreti della magia e della trama arcana. Fondata secoli fa da Clover the Clever, l'Arcanium presenta numerosi sedi in tutti i regni. Tali luoghi sono edifici particolari dove i giovani che dimostrano una spiccata propensione alla magia vengono mandati per affinare le loro capacità, ma serve anche ad educare e mantenere sotto controllo il numero di incantatori presenti nei regni. Data la pericolosità della magia i maghi devono spesso dare svariati esami e dimostrare di esser persone serie o mostrare in cosa consistono le loro ricerche. Benché alcuni siano contrari a quest'idea, reputata oppressiva, in realtà il costante monitoraggio degli incantatori previene spesso che essi stessi o i loro studi possano causare danni al prossimo. Alcuni incantatori, spesso streghe e stregoni in genere evitano di proposito di avere contatti con l'Arcanium, preferendo una vita libera da obblighi morali e da regole restrittive, ma dovranno sempre fare attenzione in quanto essi saranno perseguibili per legge in caso di problemi ed è per tale motivo che essi spesso diventano dei girovaghi o semplicemente vivono in zone scarsamente abitate o dove le leggi faticano ad esser rispettate. L'Arcanium inoltre combatte attivamente le organizzazioni che fan un uso sconsiderato della Magia Oscura ed i suoi membri tenteranno spesso di fermarli. Tuttavia c'è da notare che in alcune rare eccezioni, vi sono incantatori capaci di attingere a tali temibili poteri che comunque prestano servizio all'interno dell'organizzazione, ma sono spesso tenuti sotto costante osservazione. L'organizzazione non comprende solo persone capaci di lanciare incantesimi, ma anche studiosi dediti alle conoscenze, quindi tra i loro membri possono talvolta trovarsi inventori, alchimisti o mastri. I maghi combattenti fan spesso parte dell'Arcanium e l'accademia più famosa si trova nel Regno del Sud, nonostante sia spesso in competizione con quella situata nel regno dell'Ovest, la prima è di origini più antiche, data la particolare indole alle guerre civili interne di quel regno turbolento.

## Cavalcatempeste:

I Cavalcatempeste non sono una vera organizzazione, in quanto essi semplicemente lavorano per conto di una singola Cloudsdale, tuttavia vengono riconosciuti come tali in quanto spesso necessitano di visti e permessi speciali o talvolta arrotondano il salario trasportando merci da luogo a luogo, sfruttando il loro vantaggio. I Cavalcatempeste lavorano su delle Aeronavi, antichi manufatti originari dell'epoca in cui i Crystal Ponies possedevano vasti regni e conoscenze oramai perdute. Le aeronavi presentano delle particolari attrezzature a forma di rete, fatte in metallo, atte a imbrigliare le energie elettriche scaturite da tempeste e temporali, da cui il nome. Essi infatti navigano all'interno delle fitte concentrazioni temporalesche tentando di accumulare più energia elettrica possibile all'interno di un particolare congegno arcano situato dentro l'aeronave stessa. L'elettricità così accumulata viene poi conservata fino al ritorno alla Cloudsdale d'origine e successivamente utilizzata per alimentare il gigantesco nucleo che la mantiene sollevata nei cieli. Tale lavoro è estremamente pericoloso in quanto oltre a correre il rischio di venire folgorati in volo o che la nave prenda fuoco o peggio, i Cavalcatempeste sono estremamente competitivi tra loro e spesso, quando due aeronavi di Cloudsdales diverse si incrociano, tendono a darsi battaglia spesso perché una delle due ha sfornato nel territorio dell'altra oppure per tentare di rubare il prezioso carico. Le varie Cloudsdales richiedono una costante raccolta di energia in quanto molti dei nuclei sono vecchi o danneggiati e tendono a consumare l'energia immagazzinata all'interno del nucleo senza riuscire a ripristinarla in fretta. Se dovesse mai capitare che un nucleo esaurisse l'energia interna, l'intera città precipiterebbe al suolo, trascinando con sé molti degli abitanti a causa del contraccolpo gravitazionale.

## **Guardastrada:**

I Guardastrada sono, per definizione, un'organizzazione che ha il compito di mantenere sicure le vie commerciali che collegano i vari borghi, villaggi e città in tutti i regni. I suoi membri pattugliano regolarmente lunghi tratti di strada e intervengono ogni volta sia necessario per contrastare banditi, briganti o pericolose creature che talvolta aggrediscono viandanti e mercanti lungo la via. La triste verità è che essi sono mal organizzati, mal equipaggiati e mal pagati. I Guardastrada sono visti spesso con disprezzo in quanto non sempre riescono ad intervenire durante rapine ed aggressioni e molti di essi, causa leggi locali o condanne simili sono talvolta ex criminali costretti a servire l'organizzazione o finire in prigione. Per questo motivo spesso i guardastrada sono persone senza onore o che semplicemente si dedicano a questa professione piuttosto che esser rinchiusi in una cella. Altri invece sono persone che han perso tutto o non han un luogo dove andare e quindi tentano di dare un senso alla loro vita prestando servizio come Guardastrada. In linea teorica essi sono obbligati ad intervenire in caso di necessità e di offrire il loro aiuto alla nobiltà o alle forze dell'ordine locali, anche se spesso per arrotondare il già misero salario, tendono a farsi assoldare da ricchi mercanti o persone di spicco.

I Guardastrada più anziani sono persone che conoscono bene la vita dura delle terre selvagge, la fame e la povertà, tuttavia la loro esperienza li rende abili nel sapersela cavare in ogni situazione e spesso hanno una serie di contatti che permette loro di organizzarsi adeguatamente o di chieder aiuto alle persone giuste. Nonostante ciò può capitare che uno o più guardastrada decidano di fare il doppio gioco oppure scelgano di diventare loro stessi dei briganti, fuggendo nelle terre selvagge o in zone dove sono difficilmente raggiungibili dalle leggi dei regni Equestri anche se infine dovranno comunque misurarsi con gruppi di avventurieri o addirittura con alcuni Guardastrada più anziani, decisi a catturarli per consegnarli alla giustizia o ad eliminarli come punizione per il loro tradimento. I nomi dei Guardastrada vengono trascritti su grossi registri presenti nelle maggiori città del Regno d'Appartenenza ed essi han l'obbligo di portare con sé le documentazioni necessarie per venire identificati, soprattutto coloro che vengono reclutati forzatamente o essi rischiano di venire imprigionati o addirittura giustiziati senza processo, nel caso dei guardastrada arruolati per legge o a causa di crimini commessi. Solitamente in pochi badano a tali dettagli, se non le figure autoritarie più zelanti oppure quando è necessario un ferreo controllo soprattutto a riguardo di ex criminali.

## **Wonderbolts:**

I Wonderbolts sono un'organizzazione paramilitare di messaggeri specializzati. Oltre a rappresentare un gruppo élite di pegasi, talvolta operano anche in situazioni di recupero e/o salvataggio. I Wonderbolt originariamente erano un gruppo di semplici messaggeri, capitanati da un giovane Pegaso soprannominato Thunderbolt, data la sua capacità innata di volare senza problemi anche attraverso le tempeste peggiori. Il giovane Thunderbolt partecipò alle fasi finali della guerra contro Re Razormane, come suo padre prima di lui, sempre servendo come messaggero di prima linea. Thunderbolt riusciva sempre a portare a termine ogni incarico a lui assegnato, anche quando il resto della sua squadra venne abbattuto da un gruppo di grifoni che tentarono di impedirgli di consegnare degli ordini ed informazioni di vitale importanza. Decorato ed acclamato per le sue imprese, il giovane Thunderbolt rifondò nuovamente il suo gruppo di messaggeri chiamato "The Sons of Wonder". Egli prestò servizio fino a che lui e la sua compagna vennero feriti mortalmente durante le prime insurrezioni di Nightmare Moon, colpiti dalla ferocia inaudita di un Nightmare Knight.

La sedicenne Firefly, unica figlia di Thunderbolt, si ritrovò improvvisamente orfana di entrambi i genitori, ma ciò non le impedì di seguire le orme dei suoi genitori e di guidare il gruppo di messaggeri durante la Guerra delle Sorelle, arrivando persino ad esser promossa Generale da Celestia stessa. Finita la guerra, la oramai trentenne Firefly vide il suo gruppo di messaggeri venir rinominato Wonderbolts, in onore del padre che tanto aveva sacrificato per i regni equestri.

# Organizzazioni Criminali

## Gilde di Ladri:

Le Gilde dei Ladri sono varie e spesso diverse tra loro. Solitamente le gilde dei ladri sono formate per portare avanti traffici illeciti oppure vengono fondate da individui particolari come organizzazioni personali con scopi precisi.

Benché spesso siano palesemente illegali ed i loro membri vengano perseguitati dalla legge senza respiro, in alcuni casi le Gilde dei Ladri riescono a ottenere una sorta di accordi tra le guardie cittadine o addirittura i nobili più altolocati, che potrebbero chiudere un occhio su alcune faccende illecite in cambio di una tangente oppure una sorta di patto di tolleranza. A prescindere dai casi le Gilde dei Ladri sono comunque organizzazioni Criminali, e alcuni si prodigano in ogni modo per eradicarle dalle città ad ogni costo.

## Mano Rossa:

La Mano Rossa è una pericolosa organizzazione di criminali feroci ed incalliti. Noti per la loro efferatezza e nel gestire traffici talvolta considerati immorali persino per le normali Gilde di Ladri, essi presentano anche una certa organizzazione ed esperienza militare oltre che a collaborare con individui immorali o altre organizzazioni come ad esempio gli Araldi dell'Entropia o il Culto della Luna Nera. La Mano Rossa è presente in ogni regione dei regni equestri, quasi come una piaga. I suoi membri sono soliti arruolare coloro che si dimostrano degni di far parte delle loro fila, scegliendo quelli che risaltano nell'ambiente illegale di città e metropoli. Nonostante il loro simbolo sia una mano insanguinata, il vero tratto distintivo di tale organizzazione è il loro inconfondibile Cappuccio Rosso, con cui sono soliti celare i loro volti. Non vi è un solo comandante della Mano Rossa, ma solitamente ve ne sono molti in un regno, che agiscono indipendentemente gli uni dagli altri, anche se può capitare che due gruppi diversi collaborino a vicenda o che cerchino di distruggersi l'un l'altro per reclamare un territorio. Sono combattuti strenuamente dai tutori delle leggi, quali i Guardastrada, gli Erranti, i Virtuosi e dai Magus dell'Ordine anche se può capitare che talvolta entrino in attrito con i Magus del Caos.

## Pirati e Pirati dei Cieli:

I pirati sono più comuni sia nel mare interno che circonda il Regno di Canterlot che nell'oceano esterno, in quanto molte rotte commerciali tra i regni sono effettuate in tali acque, inoltre spesso sono presenti piccole isole o arcipelaghi non segnate sulle mappe in cui essi possono nascondersi o rifugiarsi per dividersi il bottino o nascondere i tesori accumulati. I Pirati più comuni sono spesso quelli provenienti dalle Saddle Arabia.

I Pirati dei Cieli sono assai più rari, ovvero quando un ammutinamento causato da litigi e dissapori avviene all'interno della ciurma di un'aeronave ed i suoi membri decidono di abbandonare il mestiere di Cavalcatepente e tentare la fortuna altrove. Dato il numero oramai esiguo di aeronavi, tale evento è assai raro e solitamente le Cloudsdales tentano in ogni modo di effettuare delle spedizioni per fermare tali navi ribelli e tentare di riprenderne il controllo, data l'importanza di tali prodigi del passato.

## Predoni e Razziatori:

Predoni e Razziatori sono tipici delle regioni a nord e spesso essi discendono negli altri regni per depredare e saccheggiare, ma talvolta provengono dai regni più meridionali, tra cui la Saddle Arabia. Non tutti i razziatori sono dei semplici criminali, in quanto spesso essi sono al servizio di nobili o persone potenti e vengono mandati a recuperare tesori e ricchezze per rimpinguare le casse comuni o per finanziare guerre o faide private.

Diamond Dogs, Grifoni e Yak sono soliti dedicarsi a questa carriera quando non riescono a trovare un impiego da mercenari oppure semplicemente sono sotto la guida di un comandante particolarmente bellicoso.



# Culti Religiosi

## Araldi dell'Entropia:

Di tutti i culti presenti nei regni, gli Araldi dell'Entropia, da come suggerisce il nome sono dediti a portare solamente una cosa: il disfacimento totale delle società. Essi sono solitamente dediti a mirare alla distruzione dei regni per intero o anche semplicemente nel creare disordine sopra ogni altra cosa. Nonostante possano sembrare incredibilmente disorganizzati essi possono vantare una forte presa sulle paure delle genti oppresse e le spronano a ribellarsi in modo radicale e spesso violento. Molti cultisti credono che solo con il raggiungimento della totale distruzione delle attuali società potrà sorgere un nuovo ordine in un prossimo futuro, mentre altri desiderano solo annichilire tutto quanto sul loro cammino e crogiolarsi nella distruzione causata. Spesso collaborano con altri culti ed organizzazioni illegali, tuttavia i loro metodi estremi finiscono spesso per intralciare i loro stessi piani o immancabilmente nel far cessare le fragili alleanze una volta che una delle due parti ha raggiunto il proprio scopo. Altre volte invece possono esser manipolati da persone più scaltre, che spesso li sfruttano come diversivo. Gli Araldi dell'Entropia sono dunque considerati un culto illegale e vengono contrastati e combattuti da coloro che cercano di proteggere i Regni Equestri, principalmente i Guardastrada, i Virtuosi ma in primo luogo dai Magus dell'Ordine. Essi non possiedono dei veri luoghi di culto se non al di fuori della civiltà, spesso preferendo nascondersi in antiche rovine, possibilmente di antichi palazzi o castelli in modo da sottolineare lo sfacelo di coloro che detengono il potere.

## Culto della Luna Nera:

L'Ascesa di Nightmare Moon venne vista da molti come un segno divino: essa era rinata come vera figlia del lato Oscuro della Luna, situato sul lato opposto di Selene, l'astro notturno. Tale entità è priva di nome viene solitamente indicata come la Madre del Vuoto, secondo un vecchio dialetto dei Pegasi della Notte, anche se recenti dibattiti accademici hanno portato in evidenza il fatto che la parola era stata tradotta in modo errato, ed in realtà il vero nome, come la chiamano effettivamente i Pegasi della Notte è "Ventre del Vuoto".

Il Culto della Luna Nera originariamente venerava tale entità e vedeva in Nightmare Moon la sua messaggera fatta in carne, ma in poco tempo la concezione cambiò radicalmente, mettendo in primo piano la figura della Principessa degli incubi come figura fondamentale. Il Culto è organizzato in modo segreto e clandestino ed è ritenuto uno dei più pericolosi in quanto alcuni suoi membri sono anche alti rappresentanti della società se non addirittura dei nobili.

Ciò nonostante il culto mira all'assoggettamento totale in modo passivo se possibile, ma agendo con fare rapido e deciso in situazioni estreme. Essi inoltre vantano comunque del favore della Principessa stessa in quanto secondo alcuni essa riesce ancora oggi a comunicare con i suoi più alti sacerdoti, nonostante il suo esilio all'interno dell'astro lunare, in determinati periodi dell'anno. Non sono solo i Pegasi della Notte a seguire questo culto ma anche altri esponenti delle razze equine a pari grado, soprattutto nel Regno dell'Est anche se ufficialmente venne dichiarato illegale dopo la resa del regno al termine della Guerra delle Sorelle.

## Culto di Lord Smooze:

Benché considerato in alcune zone illegale se non addirittura blasfemo o immorale, il culto di Smooze continua a resistere nel tempo in quanto i fedeli tendono ad annoverarsi nei luoghi più impensabili. Un altro fattore da considerare, consiste nel fatto che questo pseudo culto non sembra avere una vera sede o struttura effettiva, inoltre a seconda della zona, si possono trovare varie versioni dello stesso culto. Per alcuni Lord Smooze è una sorta di divinità dimenticata, che attende di ritornare in questo mondo tramite particolari e complessi rituali compiuti dai suoi fedeli, per portare un apocalisse purificatrice salvando solo le anime dei suoi fedeli. Altri lo considerano una sorta di entità benigna e pacifica, che promuove l'armonia e cooperazione tra tutte le razze esistenti mentre una versione assai diffusa tra i nobili eccentrici lo vede come signore della pigrizia e dell'edonismo. Quale sia la verità è ancora tutt'oggi fonte di accese discussioni tra gli esponenti di picco del culto, sebbene essi stessi siano spesso persone dalla cultura assai povera. Una caratteristica particolare del culto, consiste spesso nella costante richiesta di donazioni in denaro o beni materiali per la causa della chiesa da parte dei sacerdoti. Spesso ciò è la principale causa di problemi con le varie autorità, in quanto spesso i "fedeli" vengono semplicemente ingannati e derubati d'ogni bene prezioso. Ciò spesso genera dicerie secondo cui i sacerdoti di rango più alto nascondano i propri guadagni in luoghi misteriosi e spesso ciò incoraggia i più sciocchi o disperati ad inseguire fantomatici tesori in località assai lontane. Benché sparso in tutti i regni, la maggior concentrazione di questo culto si può trovare nei regni dell'Ovest e del Sud, e nonostante il culto in sé sia malvisto spesso viene considerato innocuo o perlomeno di poca importanza.

## **Culto della Pietra:**

Il Culto della Pietra trae le sue radici nei millenni passati. Originario delle antiche comunità di Earth Pony, esso è più una sorta di stile di vita o linea di pensiero che un vero e proprio credo religioso anche se la dedizione con cui esso viene professato causa spesso fraintendimenti. Il Culto della Pietra promuove la serietà ed inamovibilità tipico delle rocce (talvolta eccessivo), ma anche un forte senso del dovere e di totale dedizione alla famiglia ed al lavoro. Il Culto spesso fiorisce nelle comunità dove sono presenti una o più Rock Farm ed in genere sono gli anziani del villaggio ad esercitare le funzioni o a praticare le cerimonie, come ad esempio l'utilizzo della Pairing Stone. Considerato innocente e puro persino dagli Eredi del Sole, tale culto è accettato senza alcun problema dalla società equestre, in quanto i suoi praticanti sono solitamente dei lavoratori instancabili e persone che mantengono sempre la parola data. Il Culto della Pietra pone pochissima importanza alla ricchezza o alla politica e semplicemente non se ne interessano. Benché le terre in cui essi vivono possano appartenere ad un nobile, gli abitanti di un villaggio che segue i dettami del culto si limiteranno a continuare nelle proprie faccende ed a pagare le eventuali tasse a prescindere, in quanto per loro è il normale ordine delle cose. Benché molti nobili spesso approfittino della laboriosità di coloro che seguono tale culto, sono anche consapevoli di non poter esagerare con le loro pretese in quanto se visti come impostori o tiranni, verranno osteggiati in ogni modo possibile. Essi non posseggono molto danaro, ed arrivano anche a praticare il baratto in quanto non sono molto interessati a possedere ricchezze eccessive, ma sono ben consci del suo valore in quanto per comprare beni di prima necessità, cibo ed attrezzature nuove.

Solitamente sono gli Earth Ponies ed i muli a praticare questo culto, anche se può capitare che qualche minotauro apprezzi la dedizione al lavoro ed alla famiglia. Un particolare evento di certe comunità è quando i giovani in età di matrimonio, devono scegliere una consorte. Tale rito viene officiato dalla Pairing Stone e comporta l'uso di rocce di vario tipo, ma suddivise a coppie in base al numero dei partecipanti. Le pietre vengono poste in due recipienti separati, uno per le giumente e l'altro per gli stalloni, ed ognuno di essi, a turno, ne preleva una senza guardare. Quando tutti hanno una pietra si passa alla fase successiva, dove i giovani rivelano ciò che hanno pescato e le coppie verranno formate da coloro che hanno la pietra corrispondente. Secondo la credenza popolare, tale metodo è indubbiamente migliore rispetto all'infatuazione casuale in quanto si crede che siano le pietre a scegliere le coppie che secondo loro sono predestinate a sposarsi. Altrove invece la Pairing Stone è semplicemente il luogo dove si officiano i matrimoni e secondo la tradizione, gli sposi sono soliti portare una pietra a cui è legato un particolare significato o runa, che verrà donata all'altro per suggellare l'unione.

## **Eredi del Sole:**

Attualmente gli Eredi del Sole sono il Culto Maggiore presente nei Regni Equestri. Nati durante la Guerra delle Sorelle come semplici predicatori di salvezza, nei secoli il loro messaggio è mutato, perdendo molto del loro messaggio originale. Essi tendono ad avere una visione piuttosto fanatica del loro credo, soprattutto i membri più altolocati del Culto, mentre i semplici preti e sacerdoti dei piccoli villaggi generalmente sono più dediti al dialogo o ad accettare le differenze di credo degli altri, pur sempre restando nell'ambito legale. Gli Eredi del Sole vedono in Celestia una messaggera divina dell'astro solare Elios, considerandola quindi figlia di un dio, essa è dunque ella stessa una dea ed i suoi seguaci la venerano con fervore, speranzosi che le loro preghiere possano infine raggiungerla e farla risorgere nuovamente come unica guida dei regni equestri. Fino a quel momento, tuttavia, essi tenteranno di indirizzare sulla retta via sia il popolo che i suoi regnanti, in modo che quando sarà giunto infine il momento essi possano nuovamente crogiolarsi nella sua luce divina ed avanzare tra i giusti. Sfortunatamente tale visione delle cose spesso sfocia nel fanatismo e gli Eredi del Sole sono anche famosi per perseguitare gli altri culti, considerandoli eretici e soprattutto disprezzando l'esistenza dei maghi. Essi accusano da secoli il fatto che Princess Luna venne corrotta dalla brama di potere per la trama arcana per uno scopo personale, a differenza di Princess Celestia che la usava solamente quando necessario e a fin di bene. Gli unici che spesso vengono esonerati da tali accuse sono i Magus dell'Ordine, in quanto essi si adoperano attivamente per una migliore società equestre e per contrastare coloro che tentano di corrompere gli animi altrui. Il Culto inoltre accusa spesso le Figlie della Luna per la loro inadempienza ed è apertamente ostile verso il Culto della Luna Nera, tentando in ogni modo di distruggerlo con fare quasi maniacale.

## **Figlie della Luna:**

Le Figlie della Luna sono un culto che trae origini dalle antiche tradizioni primitive delle vecchie tribù che millenni or sono abitavano i regni, ancor prima della fondazione di Canterlot. Il Culto vede in Selene, la Luna, una guida spirituale da cui apprendere la sua calma e la sua bontà. Selene inoltre è considerata una Dea Madre, ed è la protettrice delle giumente incinte e dei giovani puledrini e degli orfani. Tale similitudine venne successivamente associata a Princess Luna, come diretta discendente dell'Astro Lunare ed alla sua capacità di viaggiare nei sogni delle creature e di portare spesso consiglio ai giovani in difficoltà. Sebbene le alte cariche dell'ordine siano solamente femminili, il culto è spesso seguito anche da mariti, amanti e in particolar modo dagli artisti e dagli incantatori. Il culto promuove la compassione e la gentilezza, ma anche l'arte e la musica. Nonostante il chiaro messaggio pacifico, spesso i suoi membri vengono biasimati o addirittura accusati formalmente dagli Eredi del Sole, in quanto non riuscirono a mantenere la Principessa della Notte sulla retta via, mentre altri li accusano ancora oggi di averla volutamente condotta sulla strada della rovina.

Alcuni Pegasi della Notte seguono tale culto, in quanto spesso riconoscono nella figura della Principessa della Notte ed in Selene stessa una sorta di legame.



## Organizzazioni e Culti Minori o in Declino:

### Ancelle Lunari e Solari:

Un tempo le Ancelle Solari e quelle Lunari erano le servitrici e guardie personali di Princess Celestia e Princess Luna. Ognuna di loro veniva addestrata sin dalla giovane età a ricoprire un ruolo, detto anche archetipo, in quanto dovevano anche essere un esempio per i sudditi del Regno di Canterlot.

Gli Archetipi sono rappresentati da cinque figure, ovvero: La Figlia Devota, La Sorella Maggiore, La Guardiania degli Innocenti, La Custode del Sapere e la Musa Ispiratrice.

La Figlia Devota è una figura onorevole e leale, la Sorella Maggiore è colei che si fa carico delle difficoltà della vita per aiutare la famiglia, la Guardiania degli Innocenti si prende cura e protegge coloro che sono in difficoltà, la Custode del Sapere conosce molte cose e persone mentre la Musa Ispiratrice è dedita all'arte in ogni sua forma.

Durante la Guerra delle Sorelle, le Ancelle Lunari vennero corrotte da Nightmare Moon, ed i loro archetipi in parte cambiati, la Figlia Devota divenne l'Inquisitrice, la Custode del Sapere divenne la Custode dei Segreti e la Musa divenne Cantrice Notturna. Dopo la guerra, delle prime Ancelle Solari solo la più vecchia è ancora in vita, ma essa non può più servire regolarmente a causa dell'alto prezzo che ha dovuto pagare. Attualmente essa insegna ed addestra le nuove Ancelle Solari, il cui compito attuale è quello di viaggiare per i Regni Equestri portando Consiglio ai regnanti o ricoprendo la carica di giudice imparziale, anche se il loro potere effettivo a livello giuridico deve sempre rifarsi a quello dei regnanti.

Nonostante un tempo fossero solo Unicorni Femmine, nell'epoca attuale anche le Earth pony ed i Pegasi possono essere scelti per aspirare a divenire Ancelle Solari. Le Ancelle Lunari, invece, sono scomparse e a differenza di quelle Solari, non ne vengono addestrate altre a causa dell'esilio della Principessa della Notte.

Per quanto riguarda i Credi Religiosi, le Ancelle evitano di toccare l'argomento del divino relativo a Celestia o a Luna, in quanto consce di poter turbare l'animo delle genti più semplici o di offendere figure di rilievo, limitandosi dunque ad assecondarli fin dove permette il buonsenso e di evitare argomenti fuorvianti.

### Cacciatori di Mostri:

Tipica del Regno dell'Est, questa organizzazione da come suggerisce il nome ha lo scopo di addestrare dei combattenti e studiosi in modo che possano fronteggiare le numerose creature che infestano i regni. Esistono varie scuole o linee di pensiero ed i suoi membri sono frammentati e sparpagliati, in quanto nemmeno l'organizzazione in sé è unita sotto un'unica guida, anche se bene o male condividono uno scopo comune. I Cacciatori di Mostri in genere lavorano a stretto contatto con l'Arcanium, in quanto da essi possono reperire oggetti o conoscenze ed in cambio, forniscono campioni o esperienze sul campo, che vengono prontamente raccolte e studiate. Analogamente essi lavorano spesso assieme ai Guardastrada, in quanto essi sono soliti conoscere bene i territori ove essi necessitano di operare o vengono addirittura contattati dagli stessi, in caso di necessità.

### Culti Primitivi:

Nei territori selvaggi, sulle frontiere o in regioni sperdute talvolta esistono color che si dedicano a culti antichi o alla venerazione degli spiriti della natura o della natura stessa. Questi culti minori sono generalmente ignorati dalle genti dei regni o comunque tenuti in scarsa considerazione da chi non è un praticante. Le Zebre posseggono una loro visione d'insieme riguardo alla spiritualità, mentre i Diamond Dog non riescono a comprendere minimamente tale concetto. I Minotauri sono notoriamente dediti alla filosofia ed al pensiero astratto e difficilmente accetteranno di buon grado l'esistenza di misteriosi esseri invisibili, a differenza dei loro antenati, e talvolta instaureranno discussioni con i religiosi giusto per il gusto della conversazione e del dibattito a voce, più che per stabilire l'esistenza o meno di tali entità. I Pegasi della Notte selvaggi o che abitano nel sottosuolo non hanno interesse in tali facezie, in quanto essi seguono semplicemente le loro regole per tentare di sopravvivere, sebbene alcuni di essi sviluppano una sorta di concezione spirituale primordiale o l'onoranza degli antenati.

### Gilda degli Alchimisti:

La Gilda degli Alchimisti è un'Organizzazione che si focalizza sullo studio dei Misteri Alchemici, sviluppando nuove sostanze o semplicemente tramandando le antiche conoscenze. Indipendenti dall'Arcanium ma spesso in stretto contatto, gli alchimisti spesso lavorano da soli o con fidati assistenti, in quanto ognuno di essi conserva gelosamente le proprie ricerche e scoperte, mentre alcuni addirittura mescolano tali nozioni con l'occultismo o la magia. Coloro che fan parte della Gilda o che vogliono cimentarsi in tale professione devono possedere dei documenti che constatino la loro idoneità e che gli permettano di esercitare tale professione, anche se spesso capita che tali permessi non vengano rinnovati o addirittura che vengano falsificati. L'utilizzo o la produzione di sostanze illegali è ovviamente vietato e perseguibile per legge, ma non è raro che taluni alchimisti decidano di racimolare del danaro dedicandosi alla raffinazione di sostanze illecite e vendendole sottobanco.

## **Gilda degli Inventori:**

Originaria del Regno del Sud, la Gilda degli Inventori si prodiga nel tentare di sviluppare tecnologia ed attrezzature utili per la società e per la vita mondana dei regni. Molti inventori effettuano lunghi studi e ricerche per cercare di costruire qualcosa di utile ma ciò nonostante, a maggior parte di loro diventa un semplice geniere edile o bellico oppure si dedica alla carpenteria. Una branca esigua di inventori invece tenta inesorabilmente di recuperare antichi manufatti appartenuti ai Crystal Ponies, per carpirne i segreti e tentare di emularne tale complessità come ad esempio la costruzione di Golem, la creazione di navi Volanti o lo studio dei Nuclei Arcani delle Cloudsdales. Ritenuti spesso ciarlatani o visionari, essi vengono talvolta additati come pazzi illusi, ma ciò nonostante molti non demordono.

Altri invece cercano di mescolare nozioni arcane e tecnologie sperando in tal modo di poter eguagliare i risultati dell'Impero di Cristallo o dei Sabiti, spesso con risultati incerti se non del tutto disastrosi.

## **Magus dell'Ordine e del Caos:**

Considerati erroneamente fondati dalla stessa scuola di pensiero, i Magus dell'Ordine e del Caos sono in realtà due cose diverse. I Magus dell'Ordine durante le Guerre di Sombra erano un gruppo di incantatori dediti a studiare la forma che essi consideravano pura di magia, ovvero quella arcana e reputavano la Magia Oscura come una sorta di versione impura e corrotta. Ciò nonostante Re Sombra riuscì a mostrare loro indirettamente che vi era un certo metodo ed ordine in alcuni incantesimi, soprattutto di costrizione, quindi essi compresero che la magia non è buona o cattiva, bensì solo il suo utilizzo poteva essere giusto o errato. I Magus dell'Ordine quindi sono un'ordine che interviene durante l'utilizzo spropositato della magia stessa tentando di risolvere addirittura le Anomalie Arcane, chiaro segno dell'utilizzo erratico di tali energie, eppure essi impongono un certo modo di fare e di vedere le cose ritenendosi nel giusto.

I Magus del Caos semplicemente ritengono che la magia è una forza in perenne mutamento e indomabile, e tale teoria viene spesso rafforzata dagli straordinari effetti che essa può avere sulle creature viventi come ad esempio nelle Foreste Arcane e nelle Everfree Forest. Altri Magus del Caos semplicemente sono contro la creazione di obblighi e di regole, soprattutto quelle imposte sia dall'Arcanium che dai Magus dell'Ordine. Sebbene una parte di essi si disinteressa totalmente di tale faccenda, molti invece ostacolano in ogni modo le due organizzazioni, accusandole di imbrigliare una forza che deve invece esser lasciata libera, arrivando addirittura ad utilizzare metodi immorali, ma tali scelte cambiano da individuo ad individuo. I Magus del Caos non sono veramente ricercati, ma in alcune regioni o sotto alcune giurisdizioni essi vengono reputati alla stregua di banditi e briganti, con cui talvolta operano.

## **Ordine del Cuore Ardente:**

L'Ordine del Cuore Ardente venne fondato durante la Guerra delle Sorelle, nel Regno dell'Ovest, per contrastare le forze maligne messe in campo da Nightmare Moon. Originariamente l'Ordine comprendeva coloro che si facevano chiamare i Virtuosi, ovvero persone dai forti principi dediti al bene in perenne lotta contro le forze oscure. Con il passare degli anni ed il termine della guerra, tuttavia, tale ordine perse pian piano il suo scopo principale. Con la sconfitta del nemico comune molti dei suoi membri ritornarono alle loro famiglie, altri ritennero che era necessaria una veglia costante mentre alcuni ritenevano che durante la guerra fossero state commessi molti sbagli. Man mano che l'Ordine inesorabilmente intraprendeva la strada del declino, si formarono tre linee di pensiero.

L'Ordine dei Virtuosi cerca di esaltare le virtù cavalleresche e di contrastare il male che può corrompere anche i cuori più puri. In genere è facile trovare nobili o figli di famiglie altolocate che non badano a spese pur di far risaltare il loro aspetto, ma sono spesso dei giovani inesperti senza una vera preparazione all'arte del combattimento. Ciò nonostante sono comunque presenti anche coloro che dimostrano una tenacia ed una dedizione incrollabile alla causa, che passano il resto della loro vita a dare la caccia a cultisti o ai membri delle organizzazioni più pericolose come gli Araldi dell'Entropia. Gli Erranti vagano senza meta, sempre pronti ad aiutare coloro che han bisogno e di difendere gli innocenti. Essi spesso combattono contro banditi o briganti che assalgono mercanti e viaggiatori, anche se non è raro che offrano la loro abilità per la caccia di creature pericolose che minacciano i villaggi.

Essi sono coloro che lavorano più volentieri con i Guardastrada in quanto condividono il vagabondare per i regni, tuttavia essi in genere tendono a non approvare i metodi spesso drastici o discutibili di quest'ultimi.

Gli Erranti hanno spesso un aspetto modesto o trasandato, anche se essi avanzano sempre a testa alta, consci del loro dovere. Quello dei Penitenti è il gruppo più particolare: essi sono coloro che dedicano la loro vita all'espiazione di un particolare errore o fallimento verso qualcuno. Al pari degli Erranti, essi possono viaggiare senza meta cercando di aiutare il prossimo con ogni mezzo, in modo da trovare il perdono nell'espiazione, altri invece cercano di mostrare al popolo la pericolosità di vizi o comportamenti deprecabili spesso diventando una sorta di predicatori. I penitenti non hanno una vera sede ed il loro equipaggiamento può variare molto. Molti di essi sono persone comuni che non hanno mai usato un'arma nella loro vita, altri invece sono nobili caduti in disgrazia o in esilio.

Dato il loro particolare legame con le tradizioni ed il nome di famiglia, è molto comune tra gli asini o i muli entrare a far parte di questo ordine.

## **Valchirie:**

Le valchirie sono un ordine strettamente femminile che ha origine sugli alti picchi del Regno del Nord, o per esser precisi, sono le ultime discendenti della Cloudsdale Ygg'radilay. La particolarità delle valchirie è che per diventarle a tutti gli effetti, le candidate devono aver avuto un figlio, in quanto l'ordine fu fondato dalle vedove della Guerra con Sombra, che costò la vita a molti soldati e non solo. Esse ricevono un'educazione sia per la battaglia che per la cura della famiglia e dei puledrini. Molte giovani scelgono la via della Valchiria per ricevere un'educazione e l'addestramento necessario a potersi difendere. Molte giovani giumente passano semplicemente un periodo di formazione o studio con le valchirie più anziane, per poi tornare alle loro famiglie, mentre altre, talvolta, decidono di diventare Giumente di Scudo e passare un periodo di tempo a viaggiare in cerca d'avventura o unendosi ai gruppi di razziatori o mercenari intenti a scendere negli altri regni. Le valchirie sono un ordine che non ha alcun interesse politico né religioso, tuttavia spesso anche le figlie degli Jarl vengono mandate a studiare il periodo necessario in modo che possano successivamente esser in grado di governare o comunque di difendersi da sole, anche se ciò non sempre accade.

Le Valchirie raramente scendono in guerra se non per un motivo particolare, e solitamente esse tendono a mettersi in difesa di villaggi o città. Le singole Valchirie possono comunque dedicarsi all'arte della guerra o all'avventura fino a quando lo riterranno opportuno, ma dovranno sempre rispondere alle matrone per le loro azioni.

Infine, bisogna ricordare che l'ordine incoraggia sempre la decisione di abbandonare la via delle armi per la via della famiglia, ma sono altresì cosce che talvolta ciò non sempre è possibile o solamente temporaneo.

## Festività e Ricorrenze

### Celebrazione del Sole Estivo

Il Solstizio d'Estate, è la celebrazione della vittoria di Celestia su Nightmare Moon. Festeggiato specialmente nel Regno di Canterlot, negli altri regni è una festività minore tipica delle zone rurali come ringraziamento verso Elia.

### Danza Lunare

Cerimonia religiosa mensile, legata alle fasi lunari in particolar modo alla Luna Piena. Una volta ogni dieci anni viene invece festeggiata la Danza della Luna Radiosa, dedicata a Selene ed alla sua figlia prediletta, Princess Luna. La variabile più temuta, invece, è la Danza della Notte Perpetua, praticata durante le rare eclissi lunari, in onore di Nightmare Moon.

### Equestrian Games

Gli Equestrian Games sono una festività di tipo sportivo spesso patrocinata dalla nobiltà come momento di svago per la popolazione. Solitamente tali eventi prevedono fiere e tornei di scherma, arceria, competizione artistica e raramente di magia.

### Festa del Raccolto

Festività popolare per festeggiare il termine della raccolta dei campi e la preparazione delle provviste per l'inverno.

### Hearth Warming Eve

L'Hearth Warming Eve è tipica del Regno di Canterlot, in quanto simboleggia la fondazione del cuore del Regno molti secoli fa. Durante l'evento principale viene sempre ricreata la Storia della migrazione delle tre Tribù Maggiori di Earth Ponies, Pegasi ed Unicorni tramite una rappresentazione teatrale. Altre rappresentazioni di episodi simili vengono effettuati durante il giorno, da vari artisti dei regni ed è spesso un'ottima occasione per metter in mostra le proprie capacità di recitazione. Allo spettacolo serale è solita presenziare anche Princess Celestia in persona. Negli altri regni invece è più una festività dedicata alla famiglia ed ai parenti seppur la rappresentazione teatrale degli eventi è parte della tradizione. Talvolta le festività vengono organizzate a turno dalle famiglie nobiliari o di spicco, con il duplice scopo di far sfoggio della propria ricchezza e di ringraziarsi la popolazione locale.

### Nightmare Night

Benché spesso malvista dagli Eredi del Sole a causa del nome, l'origine di questa festività risale a prima del Conflitto delle Sorelle in quanto veniva effettuata come sorta di rito per esorcizzare le paure di grandi e piccini.

Negli ultimi secoli si tende ad associarle la Storia di Pumpkin Jack, un dispettoso puledrino orfano che era solito giocare scherzi anche assai pesanti al prossimo, oppure era solito infilarsi in testa una zucca intagliata e terrorizzare a morte i puledrini più piccoli. La versione più famosa è quella dove egli incontra Nightmare Moon in persona mentre stava spaventando dei puledrini usando una delle sue famose zucche. La Principessa Oscura sembrò apprezzare particolarmente gli spaventi causati dal puledrino, che con un incantesimo rese perenne e spaventosa la zucca a mo' di testa del giovane Jack.

Ancora oggi Pumpkin Jack viene spesso usato come spauracchio per i bambini dispettosi o capricciosi, dalle madri più fantasiose. Nel regno dell'Est è invece conosciuto come Jakob Kürbiskopf, puledrino orfano maleducato, cui Nightmare Moon scambiò la testa con una zucca tramite un sortilegio, e lo condannò a cercarla in un vasto campo di zucche.

Tipicamente, durante la serata celebrativa della Nightmare Night vengono spesso narrate storie spaventose, oppure vengono inscenate delle recite particolari. Lasciare una zucca intagliata fuori dalla porta è, secondo la tradizione, un modo per aiutare Jakob (o Jack) a ritrovare la sua testa perduta ma anche per tenerlo buono ed evitare che la sua ira si scateni sulla casa ed i suoi abitanti.

### Winter Wrap Up

Questo evento particolare ha origine svariati secoli or sono da parte di alcune tribù di Earth Pony del Nord.

In quanto gli inverni del Nord sono assai terribili, una volta che le giornate iniziavano ad allungarsi ed il sole tornava a riscaldare con la sua luce le tribù si adoperavano per sgomberare la neve dai propri villaggi durante una particolare cerimonia propiziatoria. Nel tempo la tradizione si è diffusa nelle altre regioni vicine, trasformandosi pian piano in una sorta di festività per celebrare l'inizio della Primavera.

## La Trama Arcana, il Mondo dei Sogni e altri Piani d'Esistenza

Solo coloro che studiano all'interno dell'Arcanum o che riescono a reperire antichi tomi, possono accedere a delle informazioni approfondite riguardo l'origine della magia ed ad altri elementi collegati ad essa.

La Trama Arcana, talvolta chiamata “il Velo”, “lo Strato Etereo” o con altri nomi altisonanti, ricopre ogni cosa nella realtà dove risiedono le Creature Materiali, ovvero le creature che nascono, vivono e muoiono ciclicamente, fatte di carne, ossa e quant'altro o per semplificare la realtà in cui tutti viviamo. La Trama Arcana è una sorta di Strato applicato ad ogni realtà, e benché possano esistere varie realtà diverse, esse sono sempre separate dalla Trama Arcana, come un muro invisibile. Essa non è visibile né percepibile normalmente, quasi come l'aria, eppure è sempre presente in ogni dove anche se alcune creature, più in sintonia con essa, possono percepirla o addirittura vederla. Utilizzare l'incantesimo “Individuare l'Arcano” permette di poter osservare una piccola parte della Trama, ovvero la parte attiva che ricopre ogni essere vivente a cui è legata. Tuttavia nei luoghi in cui la trama arcana è molto forte, come ad esempio nelle Foreste arcane o nelle anomalie, tale incantesimo può infastidire particolarmente l'utilizzatore, se non abbagliarlo temporaneamente. Addirittura, le anomalie arcane in genere causano un mal di testa agli eventuali incantatori che le attraversano.

Tutte le creature in genere possiedono un'energia latente chiamata Mana, che è una formazione residua ottenuta tramite il contatto con la trama arcana e che permette l'interazione con essa e di lanciare o subire incantesimi. Le creature con una spiccata sensibilità verso il Mana avranno molta più facilità nel utilizzare oggetti incantati o magici e di lanciare molti più incantesimi o di ottenere effetti straordinari, mentre quelli meno affini, ne potranno solo percepire gli effetti generati dal lancio degli incantesimi, ma saranno del tutto ignari dell'esistenza della trama e delle sue sottili fluttuazioni. Nonostante ciò, anche esseri non viventi possiedono una percezione del Mana, in quanto essi sono spesso animati da potenti magie, ed in tal modo essi possono percepire la magia in quanto essa interagisce direttamente con loro. Normalmente la Trama Arcana non ha alcun effetto sull'ambiente circostante, tuttavia, nelle zone dove essa è più forte o dove lo strato è più fragile, essa inonda tali luoghi, modellandoli e modificandoli in modi particolari, come ad esempio facendo crescere a dismisura la vegetazione, mutandola e colorandola in modo bizzarro. Tale interazione immancabilmente influisce anche sulle creature viventi, in quanto la loro interazione con l'ambiente e il loro Mana, permettono alle energie magiche di creare nuove alterazioni, dando vita a nuove creature, come le chimere o quant'altro. Un'altra particolarità della Trama Arcana è la sua reattività alla psiche delle creature dotate di un certo intelletto. La Magia talvolta reagisce alle emozioni forti provate da varie creature senzienti, se esse sono concentrate, e spesso ne viene indirettamente influenzata. Ciò ha dato vita, nel corso dei millenni, al mondo dei Sogni. Si teorizza che anticamente i sogni erano solamente delle elaborazioni delle menti di coloro che dormivano, ma le forti emozioni che suscitavano, creavano delle piccolissime bolle che si generavano all'interno della trama e che vagavano indisturbate all'interno di essa. Con il passare dei secoli, tali piccole bolle talvolta cozzavano tra di loro, diventando sempre più grandi ed attirandone altre. Essendo tale processo esponenziale, queste piccole realtà generarono quelle che oggi viene chiamato Mondo dei Sogni, ovvero un amalgama di creazioni irreali ed oniriche delle creature dormienti. Il mondo dei Sogni in genere mantiene gli ambienti e le locazioni presenti nei sogni, mentre i suoi protagonisti in genere svaniscono rapidamente. Tuttavia, le creature generate dai sogni di più giovani, dotati di una fervida immaginazione, permanessero all'interno di tali realtà, dando dunque vita alle Creature Oniriche. Tale interazione è purtroppo anche applicata agli incubi ed alle angosce delle stesse creature senzienti, dando origine al Reame dell'Incubo, da cui la Magia Oscura trae origine ed allo stesso modo esso influisce in modo incisivo sull'ambiente, generando Anomalie Oscure o corrompendo le Foreste Arcane tramutandole in Everfree Forest.

Un altro piano d'esistenza, teorizzato da molti e sostenuto dai Magus del Caos è il Reame del Caos.

Secondo gli studiosi tale Reame è generato dalle alterazioni erratiche della Trama Arcana ed è la causa, o forse l'origine delle Anomalie Arcane. Al momento non esistono documentazioni relative al Reame del Caos, se non sporadici cenni storici relativi ad uno scontro, avvenuto millenni or sono, tra le due Principesse ed un essere non ben definito nominato Discord.

### Il Nether:

Il Nether è una sorta di realtà aliena con un forte collegamento con la Magia Oscura ed il Reame degli Incubi, anche se tale esisteva ben prima che quest'ultimo si formasse. Accedere al Nether è solitamente sconsigliato ed estremamente pericoloso, in quanto è un luogo desolato in cui dimorano creature spaventose e grottesche. Il Tartarus è una sezione del Nether dove si dice vengano esiliate le creature più pericolose da parte di Princess Celestia, e fortunatamente è guardato a vista da un gigantesco cerbero millenario. Il Resto del Nether invece, è una regione oscura ed inospitale, dove spesso le normali leggi della fisica e della gravità non si applicano o assumono nuove definizioni. I Netherspawn solitamente abitano tali lande, ma secondo alcuni studiosi, ben altre insidie si celano in questo lontano reame d'esistenza.

Fortunatamente al giorno d'oggi sono ben pochi gli incantesimi che permettono di accedere a tale luogo che è sconosciuto ai più, se non accennato in vecchi tomi polverosi o dai cultisti più anziani.

### I Portali o Specchi di Altri Mondi:

Questi antichissimi artefatti sono di origini sconosciute ma permettono di viaggiare in luoghi lontani ed addirittura in altre realtà, se utilizzati ed allineati correttamente. L'unico attualmente attivo si trova a Canterlot, utilizzato da Celestia e Starswirl the Bearded per esplorare e visitare luoghi remoti o realtà differenti, talvolta sparendo per mesi o anni. Non è dato sapere se ne esistono altri, ma anche se fosse, probabilmente sono andati distrutti o sono rimasti inattivi per troppo tempo per esser utilizzati.

### Elios e Selene:

Elios e Selene erano anticamente le divinità maggiormente venerate, addirittura dai Crystal Ponies. Essi sono rispettivamente il Sole e la Luna, eterni fratelli che secondo le tradizioni, all'alba dei tempi viaggiavano nei cieli senza meta. Dopo interi millenni di solitudine, i due fratelli si imbatterono in Gweja, la Madre Terra, rannicchiata al freddo ed abbracciata all'amico Onthum, l'Oceano ma intrappolati dalla sorellastra di quest'ultimo: Ayree, il Freddo Inverno.

La sola presenza di Elios bastò a rompere la morsa con cui la crudele Ayree teneva soggiogati i due amici, e secondo la leggenda Elios s'innamorò a prima vista della Madre Terra. Elios e Selene decisero dunque di stabilirsi vicino ad Gweja e Onthum, e quest'ultimo chiese al sole di risparmiare la sorellastra, in quanto provava comunque dell'affetto verso di lei. Elios acconsentì, in quanto era pervaso dall'ardente passione di possedere Gweja e farla diventare sua moglie, ma ella rimaneva molto evasiva sull'argomento e spesso non degnava molta attenzione ai corteggiamenti dell'astro ardente, in quanto era più intenta ad accudire le creature che abitavano sulla sua superficie, risvegliatesi dal gelo profondo. Selene invece, pacata e dai modi gentili, era ben voluta da tutti, addirittura da Ayree in quanto condivideva l'amore per il silenzio e la tranquillità a differenza del fratello che era molto passionale e spesso irruento. Elios tuttavia, in uno slancio di passione, cercò di possedere con la forza Gweja, che in contatto con il fuoco celeste, si bruciò lungo una vasta zona, creando così i deserti ma dando vita a un figlio inatteso: Dargànos conosciuto anche come il Figlio della Furia, che ancora oggi giace nel ventre della madre causandole spesso dei dolori con terremoti ed eruzioni vulcaniche. Il grido di dolore fu tale che il sole lasciò subito l'amata, ma oramai il danno era fatto. Quest'azione fece infuriare la gentile Selene, i cui pensieri quieti erano già stati avvelenati da un'oscura presenza, sussurrati mentre ella dormiva, e giurò che non avrebbe più voluto vederlo, pur restando vicina ad Gweja, per consolarla. Fu da quel giorno, che nacque il ciclo del Giorno e della Notte, nei quali la Luna sorge solo quando il fratello si eclissa. I due comunque possono vedersi di sfuggita durante l'alba ed il tramonto, in quanto la mancanza dei due, dopo millenni, è ancora forte anche se Selene è decisa a mantenere la sua scelta. Ciò nonostante, ancora oggi Selene porta con sé un terribile segreto: un'entità misteriosa, talvolta considerata sua sorella gemella, giace nascosta alla vista di tutto alle spalle dell'astro lunare, tramando e meditando pensieri crudeli verso Gweja stessa.

## Razze Antiche

### Crystal Ponies:

I Crystal ponies sono una razza scomparsa oramai da secoli. Considerati da molti come una civiltà avanzata sia militarmente che tecnologicamente, il regno dei Crystal Ponies si estendeva da quello che oggi è il Frozen North fino al Profondo Sud e talvolta alcuni segni della loro presenza possono essere trovati in antiche rovine sperdute, anche se molte di esse sono state depredate di ogni valore o ridotte in macerie indistinguibili. Essi erano soliti commerciare sia con i Minotauri che con i Sabiti, da cui appresero molte conoscenze. Il ritrovamento di antichi manufatti è un evento raro ma estremamente importante, in quanto le conoscenze andate perdute sono spesso ricercate sia da eventuali studiosi che da persone prive di scrupoli. Dalle poche documentazioni frammentarie, sopravvissute alla Guerra delle Sorelle, è risaputo che l'ultimo sovrano fu Re Sombra, uno spaventoso Tiranno che assoggettò i Crystal Ponies superstiti per dichiarare guerra ai neo regni confinanti e che venne sconfitto dall'intervento delle Due Sorelle. Prima di venir intrappolato dai poteri di Celestia e Luna nei gelidi ghiacci artici, Sombra maledisse le sue stesse genti, condannandole a patire la sua stessa sorte ed a esser intrappolati nel ghiaccio per almeno mille anni.

### Sabiti:

Si dice che i sabiti sono persino più antichi dei Crystal Ponies e per tale motivo possiedono vaste e insondabili conoscenze che spesso custodiscono con zelo eccessivo. Sono inoltre l'unica razza a poter sfruttare la Magia Arcana senza alcun problema, a differenza di Alicorni ed Alicorni.

Dall'aspetto simile a degli sciacalli umanoidi dal pelo nero, non tutti sanno che la razza dei Sabiti si suddivide in due categorie distinte, ovvero i Sabiti Neri e Sabiti Dorati. Quest'ultimi sono molto più piccoli ed esili oltre ad assomigliare più a delle volpi del deserto, rispetto ai loro crudeli simili dal pelo scuro, e solitamente fungono da servitori o assistenti.

Ciò che li rende i Sabiti sconcertanti agli occhi delle razze equestri è il fatto che essi possiedano cinque dita per mano, come gli Alicorni, invece che solo quattro come le altre razze comuni.

I Sabiti regnano indisturbati i loro territori nel Profondo Sud e fortunatamente non sono mai interessati a muover guerra per espandere i propri territori, anche se si sono egregiamente difesi da varie invasioni e guerre di confine con una certa astuzia. Scaltri ed ambigui, i Sabiti raramente giungono fino ai regni equestri, o perlomeno spesso non lo fanno pubblicamente in quanto a dir loro, preferiscono l'anonimato e la tranquillità. Temuti o odiati dalle zebre con cui condividono il luogo di origine, i sabiti sono rinomati per il loro uso di schiavi nel loro regno e di esser sordi alle richieste diplomatiche della Principessa Solare di cessare tale attività. Molti li accusano più o meno apertamente di esser spesso la causa di molti problemi all'interno dei regni o di dar spesso il via a misteriose cospirazioni ai danni di nobili e regnanti. Dal canto loro i Sabiti restano molto vaghi sull'argomento in quanto spesso tali accuse non riescono a produrre le prove necessarie o non vi sono collegamenti evidenti con essi. Nonostante ciò i loro mercanti sono spesso accolti ovunque essi vadano, in quanto le merci che trasportano sono assai ricercate e sono inoltre incredibilmente abili nel reperire quasi qualunque cosa, anche illegale.



*Una Crystal Pony, un Sabita Nero e una Sabita Dorata*

## Personaggi Famosi

### Aurora:

Aurora è l'unica Ancella Lunare ad esser rinsavita verso la fine della Guerra delle Sorelle. Amareggiata e scacciata dai regni, essa continua viaggiare in incognito da un luogo all'altro, combattendo spesso i vari culti immorali o organizzazioni criminali. Essendo stata bandita in quanto Ancella Lunare, evita il più possibile di farsi vedere per non dover esser costretta ad affrontare guardie armate. Talvolta capita che gruppi di cacciatori di taglie o avventurieri incrocino il suo cammino e non sempre le cose si risolvono in modo pacifico, anche se fortunatamente Aurora è sempre riuscita a sfuggire ai suoi inseguitori in un modo o nell'altro. Aurora seguiva l'archetipo della Guardiania degli Innocenti ed ha un profondo legame con i bambini ed orfani. Considerata la più pacifica e meno marziale tra le altre ancelle, con il passare degli anni ha affinato la sua tecnica di combattimento a malincuore, dovendosi difendere da altre persone spesso per fraintendimenti o pregiudizi. Essendo stata corrotta da Nightmare Moon sono ben presenti i segni della Magia Oscura sulla sua figura, in quanto il suo manto è di un azzurro pallido e la sua chioma è nera come la pece. Aurora cerca di evitare di stare nello stesso luogo per troppo tempo ed evita il più possibile eventuali ancelle solari, anche se cinque anni fa ha dovuto affrontare Chantétoile che era del tutto intenzionata ad arrestarla, ed è riuscita a sfuggirle grazie ad un manrovescio sleale, che tramortì l'ancella solare permettendole di allontanarsi. Talvolta Aurora è solita svegliarsi di soprassalto in quanto sente ancora il richiamo della sua antica padrona ed ha l'orribile sensazione che Black Star la stia cercando, il che è l'unica cosa a terrorizzarla.

### Baronessa Adrienne:

Più comunemente conosciuta come la Baronessa degli Abissi, Adrienne Mélodieuse è considerata la più antica e maestosa Serpente di Mare della storia, nonché la più colossale. Tra le varie leggende che circolano intorno a questa veneranda creatura degli oceani, la più interessante riguarda la sua particolare acconciatura. È risaputo che i grandi serpenti che abitano fiumi, laghi ed i mari, abbiano una particolare ossessione per le loro chiome sinuose e la baronessa non era da meno. Fu durante il primo viaggio della "Sonrisa Radiante", un maestoso galeone del Regno del Sud che la baronessa voleva assolutamente vedere, che uno dell'equipaggio parve mancar di rispetto o far un commento di cattivo gusto riguardo l'acconciatura oltremodo eccentrica di Adrienne. Ovviamente la cosa la mandò su tutte le furie ed il suo improvviso agitarsi creò un imponente onda anomala che finì con l'affondare la nave. Accortasi dell'imperdonabile errore, la baronessa tentò invano di aiutare il galeone a riemergere, tuttavia la Sonrisa Radiante rimase impigliata nella folta chioma in modo tale che non fu più possibile rimuoverla. Affranta dei sensi di colpa, Adrienne si inabissò nelle vaste profondità oceaniche e sparì per molti anni. Ancora oggi si narra di un maestoso galeone che spunta dall'acqua, perfettamente conservato ma intrappolato da lunghi capelli verde mare. Coloro che lo avvistano in genere vengono sorpresi da tempeste o dal mare particolarmente burrascoso, in quanto sono causati dalla baronessa che fa ritorno negli abissi in tutta fretta, per il schiacciante senso di colpa.

### Black Talon (BlackGryp0n)

*Capitan Corsaro, Duellante Canterino*

Black Talon è uno dei pochi Grifoni ad aver accesso al Regno di Canterlot. Rinomato capitano e abile spadaccino con una passione per il canto, Black Talon veleggia incessantemente lungo le coste del regno centrale e talvolta scortando eventuali emissari negli altri regni. Cordiale e stranamente facile alla risata, si dice che possieda un frammento dell'Idolo di Boreas appeso al collo come un banale monile.

### Black Star:

*Avatar della Notte, Stella del Vuoto*

Un tempo conosciuta come Singing Star, questa ancella Lunare era la migliore amica di Princess Luna. Nonostante fu la prima ad accorgersi del cambiamento della principessa lunare, Singing Star le rimase fedele in segno d'amicizia, ma venne lentamente traviata e corrotta da Nightmare Moon. Divenuta totalmente devota alla sua nuova signora, Black Star si sottopose a particolari rituali arcani di Magia Oscura per potenziare le proprie capacità diventando un Avatar della Notte. Gelida e calcolatrice, era l'unica di cui la Principessa Oscura si fidasse ciecamente ed essa era sempre in prima linea durante la Guerra delle Sorelle. Nonostante la sua capacità marziale fosse eguagliata da pochissimi, Black Star venne sconfitta alcune volte da gruppi di eroi che si immolarono per rallentarne l'avanzata o sabotarne i piani, arrivando addirittura a farle crollare un intero castello addosso, ma le magie di cui era imbevuta erano tali che ne sorressero il corpo spezzato. Secondo le storie che si narrano, Black Star venne esiliata da qualche parte nel sottosuolo, condannata a vagare senza meta grazie solamente alla propria volontà e cieca fedeltà verso Nightmare Moon, nonostante le terribili ferite che il suo corpo subì durante il crollo del castello. Resa folle dall'odio e dal dolore, se mai dovesse riuscire a ripristinare il suo corpo com'era un tempo probabilmente tenterebbe di scatenare una nuova guerra civile tra i vari regni o di spezzare l'esilio della sua signora.



**Bussola Polare:**

Studiosa rinomata nel regno del Sud per la sua bizzarra teoria riguardo al fatto che secondo lei, le Cloudsdales appartenute un tempo ai Crystal Ponies non erano altro che gigantesche piattaforme atte a spostare, tramite una complicata e potente magia, sia loro stesse che una città più grande ovvero ciò che un tempo era la Canterlot Antica. Secondo questa earth pony ogni Cloudsdale presenta una controparte opposta, in linea d'aria, distante parecchie miglia ma presente attualmente in un altro regno. Nonostante abbia tentato di tracciare delle linee tra la posizione di alcune Cloudsdales presenti nei regni, che casualmente passavano per Canterlot, alcune risultano sfasate o mancanti ma essa attribuisce tale errore al degrado della Cloudsdales stesse ed alla loro deriva. Benché interessante, tale teoria è spesso additata come pura fantasia o scientificamente impossibile, in quanto per ottenere ciò che intende lei, i Crystal Ponies avrebbero dovuto utilizzare un qualche artefatto dalla potenza incredibile, di cui non si ha notizia alcuna.

**Chantétoile:**

Ancella Solare presente nel Regno dell'Ovest. Attuale consigliera per la giovane Catherine de Terre, in attesa che essa trovi marito per governare. Severa ed imparziale, essa rappresenta l'archetipo della Figlia Devota. Prova un profondo rancore per l'Ancella Lunare Aurora che affrontò cinque anni fa nel tentativo di catturarla e consegnarla personalmente ad Elaya per un giusto processo e quella che secondo lei doveva essere una meritata punizione.

**Chêne de Terre:**

Signore reggente del Regno dell'Ovest, questo vecchio unicorno è recentemente passato a miglior vita, lasciando una sola erede femmina, Catherine.

**Conte di Val d'Anatra:**

*Amica dell'Oca e della Roccia Parlante*

Erroneamente nominata conte, la Contessa di Val d'Anatra è una misteriosa eroina delle favole del Regno del Sud, simile alla Mare do Well delle regioni più a nord. La contessa si dice faccia parte dell'Ordine del Cuore Ardente, come Virtuosa, e che possieda un Oca Parlante ed una Pietra Magica. Essa appare di rado, solitamente nei pressi delle Foreste Arcane o delle strade commerciali meno frequentate per portare aiuto o consiglio ai bisognosi o per proteggere i viandanti ed i pellegrini. Sono famose anche le favole che la coinvolgono in una sorta di tresca amorosa con alcuni cavalieri dal carattere profondamente diverso tra loro, ma che son comunque rimasti affascinati dal carattere deciso della contessa.

**Derek W. Karan:**

Perlopiù conosciuto con l'acronimo delle sue iniziali, questo earth pony è diventato famoso in quanto è solito raccontare le leggende o fatti storici dei regni equestri e di Canterlot senza canzoni, poesie o versetti, come è tipico dei Bardi e Cantastorie, ma semplicemente raccontando come se fosse una faccenda quotidiana con la sua voce roca, spesso usando termini volgari e molte parolacce. Egli spesso imbastisce semplici teatrini o spettacoli di burattini creati con oggetti di scarto, ma solitamente i suoi spettacoli non sono di certo per i più giovani bensì per un pubblico più maturo. Nonostante venga disprezzato da molti nobili e altri cantastorie per l'uso di volgarità, è apprezzato in quanto talvolta nelle sue esibizioni tende a spiegare in maniera indiretta alcuni fatti importanti, che spesso vengono tralasciati. Ovviamente il danaro racimolato durante le sue "esibizioni" viene perlopiù speso in bevande alcoliche e sidro.

**Dunarr Thundereye:**

Jarl di Järnavstad, la Città del Ferro, una delle città maggiori del Regno del Nord. La Famiglia dei Thundereye deve la sua fortuna alle miniere di ferro presenti nel territorio su cui è fondata la città e la più grande è situata addirittura sotto la città stessa. Dunarr è solito commerciare con sia con altri Jarl, vendendo le armi che vengono forgiate dalla sua città, che talvolta addirittura con i Diamond Dogs locali che gli Yak più a nord, che sono soliti farsi la guerra tra le montagne. Anche se può capitare che alcune armi forgiate dalla città vengano poi utilizzate dai suoi avversari per fargli la guerra, Dunarr è solito commentare il fatto che per comprare tali armi, han dovuto spender molti soldi che lui ha successivamente speso per assoldare più soldati per sconfiggerli e riprenderselo.

**Elaya:**

Di tutte le antiche Ancelle Solari, Elaya è l'unica superstite di quelle che seguirono Celestia durante la Guerra delle Sorelle. Nonostante la sua veneranda età di quasi cinquecento anni, essa ha rinunciato al suo ruolo per insegnare alle giovani ancelle ed alle guardie reali di Canterlot. Provata fin oltre lo stremo dalla guerra, ed oramai impossibilitata a camminare a causa delle ferite sofferte per sconfiggere definitivamente Black Star, essa mantiene comunque un animo gentile e cordiale, anche se spesso è facile notarne lo sguardo triste, soprattutto nei momenti in cui ricorda le altre quattro ancelle che servivano con lei. Elaya rappresentava la Sorella Maggiore e per tale motivo ha sempre avuto un legame particolare con la principessa solare. Le due talvolta si prendono del tempo per parlare, spesso nel giardino del palazzo reale, lontane da occhi indiscreti.

### **Eshan'Kah Ra:**

*Il Grande Modellatore, Scultore di Carni, Colui che Osa*

Eshan'Kah Ra è il nome di un misterioso Arcimago Sabita. Secondo le tradizioni antiche, Eshan'Kah era capace di modellare l'aspetto delle creature viventi a suo piacimento e secondo alcuni storici è il creatore dei Diamond Dogs che dei Naga, mentre molti altri ritengono tale faccenda blasfema o immorale anche solo da pensare. Nonostante venga citato su antichi testi o sui tomi di trasmutazione, secondo alcune testimonianze provenienti dalle Saddle Arabia, Eshan'Kah è ancora in vita e nascosto da qualche parte lungo il confine del Regno dei Sabiti, a portare avanti le sue sperimentazioni, ma tale affermazione è probabilmente uno sbaglio o una mal interpretazione, in quanto se fosse vero tale Trasmutatore dovrebbe avere più di duemila anni, il che è assai improbabile a detta di molti studiosi.

### **Firefly**

*Generale Solare, La Prima in Tutto*

Firefly divenne Gran Generale Solare durante la Guerra delle Sorelle e poté vantare di una profonda e sincera amicizia con Princess Celestia che durò fino alla sua vecchiaia. Considerata un'eroina al pari del Comandante Hurricane, è spesso omaggiata dai Wonderbolts, in quanto fu lei a rendere il gruppo ufficiale.

### **Fire Brand**

Maestro Piromante presso la Sede dell'Arcanium di Canterlot, Fire Brand possiede molte nozioni sulla piromanzia ed i suoi studi sono attualmente dediti a trovare un modo per creare un incantesimo di protezione termica mirato a poter sopportare le temperature estreme delle Frozen Wastelands.

### **Flustern Von Mennsag**

Questo Pegaso della Notte è il Conte e regnante della capitale del Regno dell'Est, Rabenheim. Abile nella dialettica che nell'arte della guerra, è famoso per la sua passione per la caccia tipica della sua razza, ma è anche solito indire delle gare ove vengono premiati i cacciatori più abili e scaltri anche se in genere come parte della gara egli rilascia pericolose creature negli oscuri boschi che confinano con le sue terre. Ciò ha spesso causato gravi incidenti, soprattutto quando le bestie in fuga sfuggivano ai cacciatori per lungo tempo, finendo nelle terre circostanti, appartenenti ai suoi rivali, ma secondo alcuni è un effetto collaterale previsto dall'astuto conte.

### **Gerard Guillon:**

Gerard Guillon è l'attuale Alto Cavaliere a comando dell'Ordine del Cuore Ardente, presente nel Regno dell'Ovest. Nonostante la sua età, mantiene sempre un comportamento serio e decoroso e non manca di partecipare a qualche sporadico torneo dimostrano la sua bravura come spadaccino, ma anche per poter conoscere sia i giovani avventurieri che trovare nuovi membri per il suo ordine.

### **Hakon Stonemelter**

Discendente di Trygve Stonemelter, Hakon è l'attuale Jarl dell'inespugnabile città di Thunderwall, situata lungo la via commerciale maggiore che scende verso il Regno dell'Est dal Regno del Nord.

### **Hernandez “El Rojo” Dugarr**

Rinomato Capitano di Ventura, questo vecchio Mulo originario del Sud vanta una lunga carriera come mercenario nelle infinite guerre civili e di confine del suo regno natio. Originario della città Barcela, situata lungo le coste meridionali, Hernandez ha combattuto molte battaglie anche all'estero, arrivando persino a farsi assoldare sia per conto della Saddle Arabia che dai Sabiti. Si dice che una volta abbia sfidato Black Talon a duello, ma che il combattimento durò talmente a lungo che entrambi si stufarono e dichiararono pareggio.

### **Jax the Blade**

Nonostante il soprannome, questo massiccio pegaso color nocciola è un atleta esperto nel corpo a corpo a mani nude. Jax si è allenato fin da quando era un gracile puledrino che veniva spesso preso in giro a causa della sua atrofia alare dai suoi simili. Anche se il sentimento iniziale che lo spinse a farlo era il rimorso verso i suoi coetanei, con il passare degli anni ed il passaggio all'età adulta scoprì che era ciò che gli piaceva fare a renderlo felice e di certo non una futile dimostranza nei confronti di chi lo denigrava.

### **Katharina von Soda:**

La contessa Katharina è una earth pony dal manto beige e criniera rosso scura originaria della cittadina di Stutesingen, situata nella parte meridionale del Regno dell'Est. La contessa è famosa per indire annualmente una colorata festa locale (Volksfest), in cui sia la popolazione comune che i nobili, festeggiano l'inizio dell'autunno. Le festività durano circa una settimana e durante tale periodo sono presenti fiere, spettacoli ed anche tornei sia d'arme che di magia.

### **Lauretia Forgia:**

Tra i membri più di spicco della Famiglia Nobiliare del Regno del Sud, i Forgia, Lauretia si dice sia una Earth Pony molto bella e spesso bramata da eventuali facoltosi spasimanti. Ciò nonostante è anche rinomata per la sua abilità nell'arte della seduzione che nei veleni e benché spesso i suoi spasimanti facciano una brutta fine, finora nessuno è riuscito a dimostrare che sia ella stessa la causa della loro improvvisa e talvolta avvelenata dipartita, ma ciò le ha permesso di racimolare notevoli somme in danaro.

### **Lightning Bolt**

Il pegaso Lightning Bolt è il fondatore del gruppo dei Wonderbolts. Laborioso e modesto, è uno degli esempi da cui i giovani pegasi messaggeri o che vogliono entrare nei Wonderbolt traggono ispirazione.

### **Mare do Well:**

*Colei che il Giusto Fa*

Eroina e Combattente del Popolo, nonostante la sua leggenda sia vecchia di secoli pare che una nuova Mare do Well appaia sempre nei momenti di maggior bisogno in uno dei Regni. Si dice che fu presente ad ogni guerra importante nella storia dei Regni Equestri e che attualmente si aggiri nel regno dell'Ovest. Da tradizione la Mare do Well è ovviamente una giovane giumenta che viene di volta in volta addestrata dalla precedente eroina una volta che questa raggiunge una certa età e decida di ritirarsi e lasciar posto a qualcuno di più giovane.

### **Overhaul (Dustykatt)**

*L'Ultimo Fabbro Runico, Uccisore di Ursae*

La tragica storia di Overhaul, Fabbro Runico, narra che la sua famiglia venne spazzata via assieme al suo villaggio a causa di un'Ursa Major impazzita. La creatura leggendaria venne disturbata da un gruppo di avventurieri che ferirono gravemente il suo cucciolo, un'Ursa Minor e che cercarono riparo nel piccolo villaggio dove il fabbro risiedeva, ignaro della faccenda. Destatosi dal sonno centenario, l'ursa discese dai monti come una furia, fiutando l'odore degli avventurieri che avevano ferito il suo cucciolo e provocando distruzione in ogni dove fino a che del villaggio e di ciò che fosse nei paraggi non rimase più nulla. Sopravvissuto alla furia della bestia, Overhaul reso cieco dal dolore, diede sfogo a tutte le sue conoscenze per creare un maglio con incise delle rune maggiori di Nemesis, atte a ferire le Ursae. Secondo il folklore, Overhaul uccise sia il Cucciolo che la Madre, vendicando la sua famiglia, ma nel fare ciò condannò sé stesso ad esser perseguitato da altre Ursae. Altri dicono che si rese conto del fatto che la vendetta non avrebbe portato a nulla e che volle andare in esilio per espirare le sue colpe, portandosi dietro la portentosa arma.

### **Piksel Villkat (Pixelkitties)**

*La Furia Ardente, l'Occhio Solo, Rovina nei Tavernieri*

Nonostante le sue origini siano avvolte nel mistero, Piksel Villkat è una Berserker piuttosto famosa nel nord e addirittura nel Frozen North. Buona Amica di Overhaul, che le forgiò la sua coppia di Asce da Battaglia, Piksel è sia rinomata per la sua facilità di cadere in preda all'ira che la sua passione del bere. Nonostante sia un'unicorna, Piksel fa scarso uso delle sue capacità magiche innate, preferendo ricorrere alla violenza fisica. Si narra inoltre che perse un occhio combattendo da sola contro uno Yak Behemoth, oltre che a subire altre gravi ferite, ma che infine riuscì ad avere la meglio di tale bestia mozzandole il capo con un colpo spaventoso. Secondo alcune voci essa possiede una Blood Stone pura, ma nessuno è mai riuscito a scoprire dove essa la nasconde.

### **Re Guto:**

*Colui che Fallì, L'Ultimo Re*

Re Guto fu l'ultimo Re del Regno dei Grifoni. È tristemente famoso per aver perduto l'Idolo di Boreas e per la sua alleanza con Razor Mane, che causò una grave guerra contro i Regni Equestri, decretando la fine del suo regno.

### **Re Sombra:**

*L'Unicorno Nero, Imperatore di Cristallo, il Re Furioso, Cuore delle Tenebre, il Tiranno Supremo*

Ci sono ben poche documentazioni su tale figura e secondo gli storici, Re Sombra fu l'ultimo Regnante dell'Impero di Cristallo. Famoso per esser un Tiranno Crudele, venne esiliato da Celestia e Luna alla fine delle guerre da lui stesso scatenate.

### **Roncaleone da Norce:**

*Colui che non teme né Piovere né Sole né Foco et Vento, Sempre Pronto a Pugnare*

Questo improbabile Capitano di Ventura del Regno del Sud, è solito presentarsi come Virtuoso dell'Ordine Ardente, e nonostante faccia spesso ricorso al galateo cavalleresco, tal volta è facile sia all'ira che al cedere ai vizi del bere o a lasciarsi affascinare da donne dalla dubbia morale. Seppur imperfetto è comunque di buon cuore.

### **Ryhaal Wanderer**

Detto anche il Senzameta, Ryhaal è un rinomato esploratore e cartografo che lavora per conto di Canterlot. Molte mappe e carine delle varie regioni dei regni sono state corrette o ridisegnate da questo volenteroso pegaso e dai suoi colleghi. Nonostante sia originario del regno del Nord, a Ryhaal è stato concesso il permesso di poter visitare Canterlot come Cartografo Reale, in modo da poter aggiornare la mappa dell'isola e di lasciare una copia delle mappe delle regioni nella grande biblioteca di Canterlot.

### **Solrac**

Secondo il folklore di Canterlot, questo Earth Pony presente in varie favole è rinomato per il suo senso dell'umorismo bizzarro e per la sua voce possente. Si dice che sia capace di gridare così forte da provocare una frana anche in una pianura.

### **Star Glimpse**

Star Glimpse è una giovane Ancella Solare che viaggia tra i vari regni, anche se spesso opera tra il regno del Nord, da cui è originaria e quello dell'Est. Star Glimpse conosce molto bene le leggi dei regni in cui opera e spesso il suo consiglio è ascoltato in ambito giuridico, ma solo in casi particolari, mentre molte volte non le è permesso intromettersi negli affari dei regnanti.

### **Starswirl the Bearded**

*Supremo Arcimago. Scrittore di Mondi Distanti. Appassionato di Cappelli Eccentrici.*

Conosciuto sia come padre dell'incantesimo Amniformico che mentore di Clover the Clever, Starswirl the Bearded è un rinomato Arcimago e fondatore dell'Arcanium. Starswirl è un unicorno molto vecchio, ma nonostante la veneranda età ha sempre continuato a viaggiare in ogni dove, spesso finendo in luoghi particolari ed assurdi portando indietro, talvolta, novità particolari e insolite, come ad esempio una particolare pianta i cui semi vengono tostati per crearne una bevanda dal gusto amaro. Sfortunatamente il vecchio Arcimago è scomparso da almeno cento anni e nessuno ha più avuto sue notizie.

### **Tamaster Occhio Cinico**

Non molto conosciuto ma non per questo meno eccentrico, Tamaster è un bisbetico pegaso anziano dall'innata capacità di causare disastri in ogni dove. Forte bevitore e ostentatore di una vita assai discutibile, questo coriaceo pegaso non sembra volersi decider a tirare le cuoia, a discapito sia della sua inusuale età (ha ben 75 anni) che stile di vita. Nonostante tutto è una sorta d'inventore improbabile, capace di dedicarsi a progetti più o meno complessi ma che irrimediabilmente finiscono per fallire o esplodere. Bandito quasi da ogni regno per motivi che lui ritiene futili, è solito lavorare in luoghi sperduti ed isolati, spesso nel regno del Sud o talvolta assistito sia da Coboldi che da Sgherri Malvagi. Secondo alcune voci è in possesso di una particolare Gemma di Blood Stone che ne aumenta la longevità in modo innaturale e che forse sia la causa del suo comportamento erratico.

## Ambasciatori di Canterlot

### **Little Shy:**

Nonostante il nome fuorviante, questo Earth Pony è un famoso lettore di opere poetiche e di racconti d'avventura, anche se talvolta analizza nel dettaglio le opere altrui per spiegarne i significati o evidenziarne gli errori.

### **Racerbest**

Critico di varie opere d'arte del regno di Canterlot e buon amico di Sabrespark. Spesso in viaggio con la sua compagna, è conosciuto nelle varie corti dei regni e generalmente ben accolto. Nonostante ciò Racer è una persona pratica e amichevole dedito alle corse coi carri come passatempo personale.

### **Saberspark**

Questo pegaso dal manto bianco è uno degli Ambasciatori e Consiglieri di Canterlot che viaggiano per i regni equestri. Buon amico di Racerbest è conosciuto per la sua chiarezza nello spiegare le cose con analisi approfondite.

### **Sethisto**

Sethisto è l'attuale Unicorno a capo del servizio di Messaggeri e Banditori Pubblici del Regno di Canterlot.

Influente in ambito politico è sempre informato sugli accadimenti del regno che quelli esteri, in quanto le varie notizie vengono raccolte o spedite dai suoi collaboratori sparsi per i vari regni.

### **Silver Quill**

Silver Quill è l'unico Grifone che fa parte dei Consiglieri ed Ambasciatori del Regno di Canterlot. Nonostante sia solito dedicarsi alle questioni che riguardano i grifoni, è comunque una persona dedita all'arte ed all'analisi. Benché stranamente cordiale rispetto ai suoi simili, mantiene comunque un leggero tocco di cinismo e humor nero tipico dei Grifoni, senza però esagerare.

# CAPITOLO 9 - CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Quando si inizia un nuovo gioco di ruolo ( si inizia per la prima volta in assoluto) si tende a rimanere affascinati ma altrettanto storditi dalla notevole quantità di informazioni all'interno del manuale: questo capitolo serve per aiutare coloro che sono alle prime armi con il gioco, fornendo consigli su come creare i primi personaggi.

Innanzitutto, una volta trovatosi con il Master e gli altri Giocatori, bisognerebbe decidere che tipo di gioco si vuole effettuare: Più Interpretazione e Meno Azione? Meno Interpretazione e Più Azione? O una via di mezzo?

Per cominciare converrebbe sempre provare una via di mezzo, in questo modo si prende familiarità sia con le regole del combattimento che con le varie abilità. Ovviamente tutti vorrebbero fare il proprio personaggio preferito, che sia un potente guerriero o un mago misterioso. Tuttavia per le prime partite, consiglio sempre di fare dei personaggi di prova, giusto per apprendere le basi. Ad esempio un gruppo medio di giocatori in genere è composto da 4 Personaggi Giocanti ed un Master. In genere questo è il gruppo classico per quasi ogni GDR reperibile, anche se nulla vieta di giocare in meno o di più.

Come prima cosa, bisognerebbe assegnare i ruoli ad ogni membro del gruppo, ed in genere i ruoli classici sono:

Il combattente, il furfante, l'incantatore ed il guaritore.

In Seeds of Harmony, tuttavia, questi ruoli possono anche esser mescolati tra di loro, soprattutto considerando la libertà di personalizzare il proprio personaggio grazie ad un valido Background e/o tramite accordi con il Master.

Un mio consiglio è sempre quello di aver almeno un combattente dotato di armatura, arma ad una mano e scudo, così che possa assorbire la maggior parte del combattimento ed un combattente di supporto, per evitare che venga sopraffatto. Il secondo combattente può anch'egli avere un'arma e scudo, oppure un'arma a due mani, ma in questo caso, è meglio proteggerlo con armature pesanti. Gli altri due membri potrebbero fornire supporto in qualche modo: si potrebbe scegliere un mago, per avere a disposizione vari incantesimi utili, e magari un avventuriero con abilità relative al trovare eventuali trappole, al disattivarle e nel poter aprire serrature chiuse. Ovviamente se la campagna o le avventure non prevedono nulla di tutto questo, si può sempre scegliere qualcos'altro.

## Consigli sulle Abilità:

Le abilità universalmente utili sono, e saranno, sempre le seguenti:

- **Ascoltare**
- **Cercare**
- **Osservare**
- **Primo Soccorso**

Queste abilità permettono ai giocatori di accorgersi di dettagli preziosi, trovare oggetti e segreti oppure di avvertire un pericolo in agguato. Primo Soccorso si spiega da solo, ma ricordati sempre di acquistare delle bende pulite!

Se le avventure o la campagna prevedono molta esplorazione e viaggi verso zone lontane dalla civiltà, il consiglio è sempre quello di mettere qualche grado nelle seguenti:

- **Muoversi Furtivamente**
- **Nascondersi**
- **Saltare**
- **Scalare**
- **Sopravvivenza (x)**

Unite alle altre abilità, questo gruppo secondario facilita molto l'avventurarsi in zone selvagge, permettendo di muoversi inosservati o di superare ostacoli naturali in cui i personaggi potrebbero incappare. Anche Nuotare potrebbe ritornare utile, ma dipende sempre dal tipo di avventure che i personaggi devono affrontare.

Ricordati che, molto spesso queste abilità vengono penalizzate dalle armature indossate, quindi metter molti gradi in esse può aiutare a ridurre tali penalità.

## Guida alla Creazione del Personaggio

In questa sezione verrà illustrato passo per passo come creare un personaggio. In questo caso, proveremo a creare un avventuriero Earth Pony combattente,

### Fase 1: Generazione delle Caratteristiche (da pag. 9 a 14)

Per generare le Caratteristiche, tira 2D6 e aggiungi al risultato un valore di 5. Ripeti l'operazione fino a quando non avrai sette valori, da distribuire a piacimento nelle sette Caratteristiche.

*Esempio:*  
Tirando sette volte 2D6+5, otteniamo i seguenti risultati: 10 12 14 9 11 13 14.  
Siccome stiamo creando un Earth Pony adatto al combattimento, assegneremo le caratteristiche in quest'ordine:  
13 14 14 12 11 10 9.

Nota che le caratteristiche da sinistra verso destra sono segnate dall'alto verso il basso nella scheda, quindi il primo valore rappresenta la Forza, il secondo la Destrezza e così via.

### Fase 2: Scelta della Razza e Assegnazione Modificatori Razziali(da pag. 15 a 30)

Una volta assegnate le caratteristiche, si passa alla scelta della razza tra quelle disponibili. Ciò garantisce anche l'assegnazione di un bonus e un malus ad alcune caratteristiche.

*Esempio:*  
Avendo scelto un Earth Pony, assegneremo il bonus di +1 alla Forza e il malus di -1 al Mana. In questo modo le caratteristiche modificate saranno: 14 14 14 11 12 10 8

	Valore	Bonus
Forza	14	+2
Destrezza	14	+2
Costituzione	14	+2
Astuzia	11	+0
Forza di Volontà	12	+1
Saggezza	10	+0
Mana	8	

A fianco dei valore delle caratteristiche, va segnato il Bonus che esse garantiscono in quanto tale bonus influenzerà successivamente molti fattori, come ad esempio il Tiro per Colpire, i Danni e così via.

I Trattati Razziali Base vanno segnati nell'apposita sezione della scheda.

### Fase 3: Il Cutie Mark, Linguaggi Conosciuti ed Origini del Personaggio (da pag. 31 a pag. 37)

*Nota: Le Razze Prive di Cutie Mark, ignorano questo passaggio.*

Se la razza scelta dal giocatore lo consente, il giocatore può scegliere di assegnare un Cutie Mark al proprio Personaggio. Un Cutie Mark dovrà essere assegnato ad una abilità ed essa ottiene automaticamente 5 Gradi e la probabilità di Successo Notevole sale ad un risultato di 30 o meno su una prova Media o di 10 o meno su una Difficile. Consulta la sezione apposita per maggiori informazioni.  
Ovviamente il Cutie Mark dovrà rappresentare in qualche modo l'abilità scelta.

*Esempio:*  
Un Cutie Mark specifico per Cucinare di certo sarà a forma di qualche dolce particolare, ingrediente o attrezzo per cucina.

Siccome il personaggio che stiamo creando è molto bravo ad intagliare il legno per fare piccole statuine, come Cutie Mark avrà una Sgorbia.

I Linguaggi sono determinati in base all'educazione del personaggio, mentre le Origini sono regole facoltative. Per semplificare le cose, al nostro avventuriero assegneremo semplicemente il Canterlottiano, come lingua parlata.

#### **Fase 4: Scelta della Carriera (da pag. 38 a 54)**

La Carriera indica la professione del personaggio e come egli si guadagni da vivere. In genere le Carriere si suddividono in Categorie, quali Combattimento (Forza/Agilità/Resistenza), Furtività, Sportivo, ecc. Queste definizioni servono per sapere a quali Talenti il personaggio ha più facile accesso, sia all'acquisto iniziale, che a quelli futuri. Il nome della Carriera è puramente indicativo e serve ai giocatori e master per capire effettivamente che cosa essi siano. Alcune categorie di Carriere possono condividere gli stessi nomi, in quanto possono esser interpretati in più modi, come ad esempio il Gladiatore, può esser interpretato come Carriera Sportiva o di Combattimento.

Segneremo dunque *Avventuriero (Resistenza)* nell'apposita sezione della scheda, mentre il Grado di partenza sarà *Competente*.

#### **Fase 5: Scelta dei Tratti Fisici, Mentali e Razziali (da pag. 55 a 60)**

Ogni Personaggio inizia con 25 Punti Personaggio o 30 a seconda della razza, da spendere a piacimento in Tratti aggiuntivi e Talenti. Il giocatore durante la fase di creazione, può scegliere di personalizzare il proprio personaggio con dei Tratti Fisici, Mentali e Razziali. Essi possono esser difetti o vantaggi e forniscono dei bonus in cambio di un numero di Punti Personaggio o delle penalità, nel qual caso verranno assegnati un numero di Punti Personaggio Extra. Benché possa esser divertente personalizzare il proprio personaggio è consigliabile non esagerare, inoltre il massimo di Punti Personaggio Extra ottenibili tramite tratti è +10. I vari tratti possono esser acquistati per sopperire al costo in punti di altri.

*Esempio:*

*Un giocatore decide di acquistare il Tratto "Affinità Arcana" per il suo Unicorno, che costa ben 15 Punti. Per evitare di rimanere con solo 10 Punti Personaggio Liberi, decide inoltre di acquistare il Tratto "Esile", che ne garantisce 10 extra. In questo modo, egli dovrà sottrarre solo 5 Punti dal suo totale base di 25.*

*( 25 Base - 15 Affinità Arcana + 10 Esile = 20 Punti Personaggio rimanenti )*

Nel caso del personaggio Avventuriero, non assegneremo alcun Tratto Extra.



## Fase 6: Scelta dei Talenti (da pag. 61 a 92)

I talenti sono le capacità effettive o particolari di ogni personaggio. Spesso i talenti si focalizzano sul combattimento, tuttavia altri sono necessari per sbloccare talenti più avanzati altrimenti inaccessibili, come ad esempio la competenza in una particolare arma, la capacità di resistere alle ferite più gravi o una migliore reazione alle avversità.

Ogni talento ha un costo in punti che deve esser pagato per poter acquisirlo, anche se spesso sono necessari altri requisiti quali possedere un determinato grado di carriera, avere un certo valore in una o più caratteristiche eccetera. Se tra i requisiti vi sono Abilità, in genere è specificato quanti Gradi sono necessari per poter acquisire tale talento.

Durante la creazione del personaggio, il talento viene acquistato normalmente ma i Gradi Abilità richiesti dovranno essere assegnati prima di tutti. Se durante la creazione un personaggio acquista troppi talenti che non gli permettono di assegnare i Gradi Abilità Richiesti, dovrà rinunciare a tale talento e prendere qualcos'altro.

*Esempio:*

*Il talento Seguire Tracce, che costa 10 Punti, come requisito richiede che il personaggio abbia almeno 5 Gradi nell'abilità Cercare, Osservare e Sopravvivenza (x). Durante la fase di creazione, se acquistato, tali gradi dovranno essere assegnati per primi, obbligatoriamente. Se invece venisse acquistato tra una sessione e l'altra, i Gradi richiesti sarebbero necessari prima dell'acquisto.*

Dato che ogni personaggio alla sua creazione, ottiene uno o più Talenti gratuiti in base alla carriera, assegneremo i talenti *Competenza nella (Spada Lunga) e Competenza nelle Armature Leggere*.

Fatto ciò, rimangono comunque 30 Punti Personaggio da spendere a piacimento.

Il primo talento acquistato sarà *Istruzione Elementare*, che costa solo 5 Punti, in quanto in questo modo il personaggio avrà un minimo di cultura e saprà leggere e scrivere, ottenendo inoltre 5 Gradi nell'abilità Conoscenze (Comuni).

I Talenti successivi saranno: *Competenza negli Scudi, Focalizzazione nella Spada Lunga, Parata Migliorata, Robusto, e Schivata Migliorata*. In questo modo avremo un personaggio ben protetto e con qualche punto ferita extra, ideale per affrontare i primi combattimenti.

Talento o Capacità	Potenziamento	Pagina	Costo
Competenza nella Spada Lunga		68	0*
Competenza nelle Armature Leggere		68	0*
Competenza negli Scudi		68	5
Focalizzazione nella Spada Lunga		73	5
Istruzione Elementare		79	5
Parata Migliorata		82	5
Robusto		85	5
Schivata Migliorata		86	5

Come possiamo vedere nella tabella, sono stati segnati sia il costo che la pagina del manuale, per una veloce consulta in caso di dubbi o chiarimenti. Notare che il costo della Competenza nella Spada Lunga e Armature Leggere è pari a 0, in quanto sono stati ottenuti gratuitamente.

Quando si potenzia un talento, si somma il costo di ogni Potenziamento nella tabella relativa, in modo da avere una chiara idea del progresso.

*Esempio:*

*Focalizzazione nella Spada Lunga ha un costo base di 5 Punti, mentre il suo primo potenziamento ne costa 10 Punti.*

*Quando verrà acquistato. Il costo verrà sommato nella tabella apposita, aumentando di volta in volta*

Talento o Capacità	Potenziamento	Pagina	Costo
Focalizzazione nella Spada Lunga	II	73	15

Fase 7: Assegnazione delle Abilità (da pag. 98 a 105)

Durante la Fase di Creazione, i Personaggi ricevono un numero di Gradi Abilità pari al loro valore di Astuzia moltiplicato per 3 o per 4, in base alla loro Carriera. A tale valore si sommano eventuali Gradi Abilità Extra derivati dal tipo di Istruzione, dalla Carriera e dai Talenti del caso. Una volta ottenuta la somma finale, per prima cosa vanno assegnati i gradi ottenuti gratuitamente da un eventuale talento di Istruzione e dal Cutie Mark, se presenti. Successivamente vanno assegnati i Gradi Abilità obbligatori, come ad esempio quelli richiesti dalla Carriera o da uno o più talenti acquisiti precedentemente. Una volta che tutti i Gradi Abilità sono stati assegnati, con un massimale di 5 per abilità, bisogna segnare eventuali Bonus derivati dai valori delle caratteristiche, talenti e bonus di razza, ma devono anche esser segnati eventuali Malus.

Esempio:  
Il nostro Avventuriero ha un punteggio di Astuzia pari a 11 ed il talento Istruzione Elementare.  
Moltiplicando per 3 il suo valore di Astuzia (11), otterremo 33 Gradi Abilità da assegnare.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Talenti	Bonus	Malus	Modificatore	Prova	Successi
Artigianato ( Intagliare il Legno )	5	+0		+5%		+10%	60%	
Ascoltare	5	+0				+5%	55%	
Cercare	5	+0				+5%	55%	
Conoscenze ( Comuni )	5	+0				+5%	55%	
Destrezza di Mano	0	+2			-5%	-3%	47%	
Maneggiare Congegni	0	+0			-5%	-5%	45%	
Muoversi Furtivamente	4	+2			-5%	+1%	51%	
Nascondersi	2	+2			-5%	-1%	49%	
Nuotare	0	+2			-5%	-3%	47%	
Osservare	5	+0				+5%	55%	
Saltare	5	+2			-5%	+2%	52%	
Scalare	4	+2			-5%	+1%	51%	
Sopravvivenza ( Colline )	3	+0				+3%	53%	

Come possiamo vedere dalla tabella, sono stati assegnati i Gradi Abilità del caso, tra cui i 5 Gradi Extra per l'abilità da Cutie Mark (Artigianato) e da Istruzione (Conoscenze Comuni), segnate con un asterisco. Sono stati inoltre segnati sia i bonus e malus razziali, che le penalità alle abilità per l'armatura che otterrà il personaggio successivamente. Le abilità con 0 Gradi sono comunque segnate in quanto vengono influenzate dall'armatura indossata (Armatura di Cuoio) e da un eventuale Bonus di Caratteristica, come ad esempio il +2 per Muoversi Furtivamente garantito dal valore di Destrezza pari a 14.

La tabella inoltre mostra il Modificatore dell'abilità, ovvero la somma dei gradi ai bonus garantiti da talenti, valore di caratteristica e tratti razziali ed alle penalità imposte da oggetti e quant'altro. La colonna con maggior spessore indica il valore necessario per superare una prova di Abilità generica, ovvero a Difficoltà Media. Le prove difficili semplicemente hanno un valore ridotto del 30%, in quando il valore base per una prova difficile è 20% invece che 50%. In questo modo la consultazione risulta più rapida ed immediata.

L'ultima colonna indica quanti Successi sono stati ottenuti con l'abilità, in quanto ogni 5 successi, l'abilità aumenta permanentemente di 1 Grado, anche se le abilità han un massimale di Gradi ottenibili in base a quanto esperto sia il personaggio. Ad esempio, un Personaggio Competente può arrivare ad avere al massimo 10 Gradi in ogni abilità. Nota che alla creazione possono esser assegnati un massimo di 5 Gradi per Abilità, a meno che il personaggio stesso non sia più anziano. Ciò serve ad indicare l'esperienza accumulata negli anni rispetto ai personaggi più giovani.

## Fase 8: Tiro per Colpire Base, Parata e Schivata (pag. 211 e pag. 212)

Il Tiro per Colpire (TpC per abbreviare) è un valore utilizzato in combattimento per determinare se un personaggio (o qualunque creatura) riesce a colpire i propri avversari. Come metodo di difesa, spesso si deve scegliere tra Parare o Schivare un attacco. Il Tiro per Colpire Base, così come la Parata e la schivata vengono calcolati partendo da una base di 1, a cui si somma il bonus di Destrezza ed un eventuale bonus di Carriera.

*Esempio:*  
L'Avventuriero possiede un 14 in Destrezza e la sua Carriera è di Combattimento. Egli dunque avrà un Tiro per Colpire Base (abbreviato in TpCB) pari a +4 (1 Base, +2 Bonus Destrezza, +1 Bonus Carriera Combattimento)

A differenza del TpC Base che rimane fisso, la Schivata e Parata aumentano grazie ad eventuali talenti ed avanzamento di carriera. Nella scheda vi è una sezione apposita per l'utilizzo di scudi, mentre se si possiedono oggetti che concedono un bonus solo in determinate situazioni, tale valore modificato dovrebbe essere trascritto tra parentesi.  
L'uso di un'arma sfrutta il TpC Base, a cui si sommano talenti legati all'arma ed alla qualità della stessa.  
Eventuali bonus temporanei dovuti, ad esempio, a magie, effetti o morale vengono segnati a parte.  
Notare che sotto la sezione arma vi è una mini tabella riassuntiva, utile per segnare il materiale dell'arma o la sua qualità, per una rapida e chiara consultazione.

Arma			TpC Base	Talent	Malus	Varie	TpC Totale	Danni	Critico	Peso
Spada Lunga			4	+1	-	-	+5	1d6+3	22%	2 kg
Materiale	Ferro	Bilanciata	Buona Fattura	Affilata	Incantata	Categoria	Una Mano	Regole Speciali	Maneggevole	

Egli inoltre ha un bonus a Parare ed a Schivare pari a +4, grazie ai talenti precedentemente acquistati.  
Siccome probabilmente otterrà anche uno scudo piccolo, il suo bonus a Parare salirà a +6, tuttavia tale valore è consigliabile segnarlo tra parentesi, a fianco di quello invariato, in quanto il bonus non si applica contro attacchi a distanza.

## Fase 9: Valori Extra:

I Punti Ferita (pag. 226) sono pari al proprio valore di Costituzione, più eventuali bonus derivati da Talent e Carriere.  
I Punti Magia sono pari al proprio valore di Mana, a cui si somma il proprio Bonus del Valore di Forza di Volontà oltre che ad eventuali bonus derivati da Talent, Carriera e Razza.  
Ogni creatura ha un movimento base di 9 metri, salvo diversamente specificato o se indossa armature medie o pesanti. Se la creatura possiede delle Ali che le permettono di volare, consulta la sezione a pagina 172.  
Peso Trasportabile: (pag. 166) Notare che essendo un Earth Pony, è considerato avere Forza 15, per determinare il peso trasportabile dal personaggio.  
La Tossicità Massimale (pag. 183) indica il grado di sopportazione dell'organismo di un personaggio per Alcolici, veleni e sostanze tossiche in generale.  
Gli Shock Test (pag. 186) sono effettuati quando il corpo di un personaggio subisce forti traumi o sforzi eccessivi, come ad esempio l'esposizione a temperature estreme, danni eccessivi o effetti che potrebbero ucciderlo sul colpo.  
Con Lotta (pag. 234) s'intende invece la capacità di utilizzare alcune mosse con il proprio corpo, per sbaragliare o mettere in difficoltà i propri avversari, come ad esempio Spallate, Spinte o tentativi di buttare a Terra.  
L'iniziativa è pari al proprio valore di Destrezza, più eventuali bonus derivati da Talent o simili.

Punti Ferita	17	
Punti Magia	9	
Movimento	9 mt	
Iniziativa	+14	
TPC Base	+4	
Schivare	+4	
Parata Base	+4(+6)	
Tossicità Massimale	16	

Punti Personaggio Spesi	0
Punti Personaggio Liberi	0
Punti Carriera	40
Carico Leggero Massimo	33 kg
Carico Medio Massimo	66,5 kg
Carico Pesante Massimo	100 kg
Lotta (For/Des)	+8/+7
Shock Test	50%

Notare inoltre che il personaggio ha 0 Punti Personaggio Spesi e Liberi. Questo perché è appena stato creato e non ha ottenuto alcuna esperienza di gioco.

Fase 10: Equipaggiamento Aggiuntivo (da pag. 117)

Negli esempi di Carriere disponibili, i giocatori ricevono automaticamente un determinato equipaggiamento e delle monete extra. I giocatori possono rivendere un eventuale equipaggiamento a cui non sono interessati, per metà prezzo, mentre con le monete possono consultare le varie tabelle per acquistare automaticamente ciò che possono permettersi. A seconda dei casi, un Master potrebbe permettere alcune monete extra, o di garantire un equipaggiamento extra per via di eventuali background, anche se non è necessario.

*Esempio:*  
Uno dei giocatori crea un Mago Unicorno. Dopo essersi accordato con il Master, essi decidono di aumentare le monete iniziali a 5d6+2, in quanto egli proviene da una famiglia agiata. Inoltre, egli concede gratuitamente un paio di occhiali da vista, in quanto il personaggio ha il tratto “Miope”, e siccome per background è ragionevole che possa permettersi un tale lusso, concede al giocatore di segnare anche questa aggiunta. Fosse stato un personaggio di umili origini, difficilmente avrebbe potuto permettersi degli occhiali, partendo dunque senza.

Il personaggio creato, otterrà dunque il seguente equipaggiamento:  
Abiti da Viaggiatore, Acciarino e Pietra Focaia, Armatura in Cuoio, Cappa, Giaciglio, Otre con Acqua (1 litro), Pugnale, Razioni da Viaggio per 3 giorni, Scudo Piccolo in Legno ed ovviamente una Spada Lunga.

Il giocatore inoltre tira 2d6+4, per vedere quanti Golden Bits Extra potrebbe ricevere, ottenendo un 9. Il giocatore comunica al Master che intende comprare uno Zaino ( 5 Copper Bits) ed un paio di Torce (3 CB l'una). In totale, egli inizierà la sua avventura con 8 GB e 9 CB. Ricorda che è possibile sottrarre 1 GB per ottenere 20 CB o viceversa.

Armatura Primaria				RD	Peso	Armatura Secondaria				RD	Peso	RD Totale
Armatura in Cuoio				2	7 kg	-				-	-	2
Materiale	Cuoio	Rinforzata		Buona Fattura		Penalità	-5%	Incantata		Categoria	Leggera	Regole Speciali

Scudo				Parata Base		Malus		Scudo		Varie		Totale Parata		Peso	
Scudo Piccolo in Legno				+4		-		+2		-		+6		2,2 kg	
Materiale	Legno	Rinforzato		Incantato		Buona Fattura		Durezza	4	Punti Resistenza	4				

Similmente alle armi, anche scudi ed armature possiedono delle mini tabelle sottostanti, in modo da avere una chiara idea sul tipo di materiale, le penalità o eventuali punti resistenza. Nota che gli scudi danneggiati riducono il loro valore di Punti Resistenza segnati, ed una volta raggiunto lo 0, vengono distrutti e van cancellati dalla scheda.

Fase 11 (Opzionale): Generazione degli Incantesimi (pag. 253)

Nota: Coloro che non hanno la capacità di lanciare incantesimi, saltano questo passaggio.

I personaggi che acquistano un talento per lanciare Incantesimi durante la Creazione del Personaggio, come ad esempio Magia Arcana, ottengono gratuitamente un certo numero di incantesimi, come spiegato a pagina 253.

*Esempio:*  
Un giocatore, durante la fase di creazione del suo Mago Unicorno, può scegliere gratuitamente quattro Incantesimi da Neofita e tre da Competente.  
Egli sceglie dunque i seguenti Incantesimi:  
Abbagliare, Individuare l'Arcano, Luce Fluttuante e Saltafosso, come incantesimi da Neofita.  
Dardo Arcano Inferiore, Scottatura e Scudo Arcano come incantesimi di grado Competente.

Fase 12: Dettagli Finali

I dettagli finali comprendono la scelta del nome, il colore del manto e della criniera, oltre che a compilare gli spazi mancanti, come ad esempio descrivere il proprio Cutie Mark, se presente.  
Ogni personaggio generato ha sempre come minimo raggiunto la maturità per la propria specie, come descritto a pagina 15.

Nome: Slate Quarry	Età: 26	Manto: Grigio	Razza: Earth Pony
Carriera: Avventuriero (Resistenza)	Altezza: 186	Criniera: Grigio Scuro	Cutie Mark: una Sgorbia
Grado: Competente	Peso: 95 kg	Occhi: Azzurri	Sesso: Maschio

[Opzionale] Fase 13: Campagna già Avviata.

Può capitare che, per un motivo o per l'altro, un giocatore si aggiunga ad una campagna in corso o ad un gruppo di giocatori con personaggi con molta esperienza. In tale situazione il suo personaggio verrà creato normalmente, tuttavia il master potrà decidere di assegnarli dei Punti Personaggio aggiuntivi pari o inferiori a quelli del resto del gruppo, a sua discrezione o previ accordi con il giocatore. Il personaggio guadagna Gradi Abilità Extra pari a 5 ogni 50 Punti Personaggio ricevuti, o 8 nel caso la sua carriera sia Accademica, Arcana o Furtiva. Per l'equipaggiamento, ci si accorda sempre con il Master, a meno che il personaggio non sia stato derubato o venga trovato in una prigione (classico cliché del fantasy).



# GLOSSARIO

**AST:**

Abbreviazione del valore di Astuzia

**Bonus Caratteristica:**

Le caratteristiche con un valore maggiore di 11 solitamente concedono determinati bonus. Tali valori vengono utilizzati in vari casi, come ad esempio i danni extra inflitti da un'arma o un migliore tiro per colpire.

**Carico Trasportabile:**

Determina la capacità di trasporto di una creatura, prima di divenire rallentata da esso.

**CB:**

Abbreviazione di Copper Bits, la moneta in Rame utilizzata nei Regni Equestri.

**COS:**

Abbreviazione del valore di Costituzione

**Copertura:**

Percentuale che indica la probabilità che un attacco colpisca l'oggetto che fornisce copertura invece che il bersaglio. I danni verranno dunque inflitti all'oggetto che fornisce copertura. Non sommabile con l'Occultamento, si utilizza quale dei due sia più alto.

**Critico:**

La percentuale con cui un'arma può ottenere un Critico, ovvero un colpo particolarmente forte.

**D:**

Durezza. Tale valore indica i danni che può sopportare un oggetto senza rovinarsi. Tale valore deve esser superato dai Danni Inflitti per poter sottrarre PR.

**Danni:**

Valore che indica quanti Punti Ferita sottrae un determinato evento, che sia il colpo di una spada o l'effetto di una magia.

**Danni Diretti:**

I Danni Diretti ignorano qualunque RD, RDM e RDN

**Danni da Esalazione:**

Un tipo di danno che viene inflitto se la creatura respira determinate sostanze ed ignorano qualunque RD, RDM e RDN.

**Danni da Ingestione:**

Un tipo di danno che viene inflitto se la creatura ingerisce determinate sostanze ed ignorano qualunque RD, RDM e RDN.

**Danni non Letali:**

I Danni non letali non comportano gravi ferite ne fratture, ma semplici abrasioni o contusioni e vengono recuperati molto più velocemente.

**DES:**

Abbreviazione del valore di Destrezza

**D3:**

Dado a 3 Facce. Ottenibile lanciando un D6 e dimezzandone il risultato.

**D6:**

Dado a 6 Facce

**D10:**

Dado a 10 Facce

**D20:**

Dado a 20 Facce

**D100:**

Dado a 100 Facce. Solitamente è un d10 in cui sono segnati valori a decine Utilizzando sia un d100 che un d10 si possono ottenere risultati più precisi, ad esempio un risultato di 50 sul d100 e di 3 sul d10 indica un risultato di 53.

**FdV:**

Abbreviazione del valore di Forza di Volontà

**FOR:**

Abbreviazione del valore di Forza

**GB:**

Abbreviazione di Golden Bits, la moneta in Oro utilizzata nei Regni Equestri. Un singolo GB vale 20 CB.

**Grado di Tossicità:**

Valore di sopportazione di sostanze tossiche di un organismo vivente. Raggiunto il valore limite il personaggio subirà delle gravi conseguenze.

**INIZ:**

Abbreviazione del valore di iniziativa

**Iniziativa:**

Valore che determina l'ordine con cui i partecipanti ad un combattimento agiscono. Si determina prendendo il Valore di DES a cui si sommano eventuali bonus.

**Iniziativa (Tiro):**

Si ottiene lanciando 1d10 e sommando il proprio Valore di Iniziativa

**Lotta (Variabile):**

Questo valore viene utilizzato quando si devono effettuare dei tiri o prove che non richiedano l'uso di armi, ma solitamente manovre o mosse speciali che richiedano un contatto fisico diretto, come ad esempio Spallate, Spinte o tentativi di Trattenere gli Avversari. Le prove di Lotta sono basate su tre variabili ovvero Destrezza, Forza e Magia. Il valore è calcolato dividendo a metà la caratteristica indicata e sommando eventuali bonus di carriera, taglia o talenti. La Lotta basata sulla Magia utilizza il valore di FdV della Creatura.

**Malus Caratteristica:**

Le Caratteristiche con un valore pari o inferiore a 9 impongono una penalità a determinati fattori, come ad esempio una riduzione dei danni inflitti o una penalità a colpire.

**MAN:**

Abbreviazione del valore di Mana

**Occultamento:**

Percentuale di mancare un bersaglio causata da una visuale scarsa o effetti magici. Non sommabile con la Copertura, si utilizza quale dei due sia più alto.

**RD:**

Riduzione del Danno. Solitamente è fornita dall'indossare armature. Questo valore è sottratto al totale di danni inflitti da un'arma o un effetto simile. Se i Danni Inflitti sono pari o inferiori al valore di RD, l'armatura è riuscita ad assorbire tutto il danno, lasciando incolume il possessore.

**RDM:**

Riduzione del Danno Magica fornita da Incantesimi o fonti Magiche. Funziona allo stesso modo di una Normale RD ma tale valore non può essere abbassato in alcun modo.

**RDN:**

Riduzione del Danno Naturale. Solitamente è fornita da placche ossee, pelle a scaglie o simili elementi presenti in maniera naturale sulla creatura. Funziona allo stesso modo di una RD.

**Parata:**

Questo tipo di valore viene utilizzato in risposta ad un Tiro per Colpire quando si utilizzano armi o scudi. È la somma del valore di Parata (Base) più eventuali bonus forniti da scudi o l'uso di particolari oggetti.

**Parata (Base):**

Il valore Base di Parata, non influenzato da scudi. Si calcola partendo da una base di 1 a cui si somma il Bonus DES ed il Bonus a Parare della Carriera più eventuali bonus derivati da talenti. Può essere utilizzato contro armi da tiro, da lancio o attacchi a distanza se si impugna uno scudo Piccolo o più grande.

**PF:**

Punti Ferita. Indica la salute fisica di un personaggio. Subire danni riduce il totale di punti ferita del Personaggio, indebolendolo. Raggiunto un determinato valore negativo, il personaggio muore. Solitamente per eventuali Mostri e PNG una volta raggiunto il valore di 0, essi muoiono, a meno che il Master non decida il contrario.

**PM:**

Punti Magia. Utilizzati per lanciare incantesimi.

**PP:**

Punti Personaggio. Indicano l'esperienza di un Personaggio.

**PPL:**

Punti Personaggio Liberi. Sono i punti Personaggio utilizzabili per acquistare o migliorare i Talenti, o per incrementare le proprie caratteristiche. Vengono assegnati dai Master a fine sessione.

**PR:**

Punti Resistenza. Valore simile ai Punti Ferita, applicato agli oggetti, materiali e creature non viventi, come ad esempio golem e scheletri.

**Prova Contrapposta:**

Le Prove Contrapposte in genere utilizzano il valore delle caratteristiche utilizzate nelle prove sommate al tiro di un d20. Ad esempio una prova di Iniziativa Contrapposta richiede il lancio di 1d20 a cui si somma il proprio valore di Iniziativa. Colui che ottiene il risultato maggiore, vince. Viene spesso utilizzata per le Prove di Lotta.

**Prova di Abilità:**

Le prove di Abilità sono necessarie per compiere determinate azioni, come ad esempio saltare o scassinare. Esse richiedono di ottenere un risultato pari o inferiore a 50 tramite 1d100, se la prova è Media, o pari o inferiore a 20 se Difficile. A tale valore si somma il modificatore totale d'abilità, quindi ad esempio un modificatore di +10% alla prova di Saltare, garantirà di poter superare la prova ottenendo un risultato pari o inferiore a 60, se la prova è Media o un risultato pari o inferiore a 30, se Difficile.

**Prova di Abilità Contrapposta:**

Funziona esattamente come una normale prova di abilità, ma si sottrae il modificatore dell'abilità dell'avversario. Ad esempio in una Prova Contrapposta di Muoversi Furtivamente, il risultato massimale da ottenere con un tiro di d100 verrà ridotto dal modificatore di Ascoltare dell'avversario. Se l'abilità avversaria presenta un malus, invece, tale modificatore ne aumenta la probabilità di riuscita.

**Prova di Caratteristica:**

Segue le stesse regole della Prova di Abilità, con la differenza che il valore intero della caratteristica è sommato alla difficoltà della prova. Ad esempio un personaggio con DES 13 che debba effettuare una Prova di Destrezza di Difficoltà Media, dovrà ottenere un risultato pari o inferiore a 63 tirando 1d100.

**Prova di Iniziativa:**

Segue le stesse regole della Prova di Abilità, con la differenza che il valore d'Iniziativa del personaggio è sommato alla difficoltà della prova. Ad esempio un personaggio con Iniziativa 14 che debba effettuare una Prova di Iniziativa di Difficoltà Media, dovrà ottenere un risultato pari o inferiore a 64 tirando 1d100.

**Punti Carriera:**

I Punti Carriera devono essere acquistati, e dunque sottratti al totale, per poter avanzare di grado carriera una volta che si soddisfano i requisiti minimi. Vengono acquistati normalmente tramite PPL e vanno segnati nei Punti Personaggio Totali.

**Punti Personaggio Totali:**

Indicano i PP spesi dal personaggio. Maggiore è tale numero, maggiore la sua esperienza. Ogni volta che i PPL vengono spesi e sottratti al totale, essi vengono sommati a questo valore.

**SAG:**

Abbreviazione del valore di Saggezza

**Schivare:**

Questo tipo di valore viene utilizzato in risposta ad un Tiro per Colpire, che sia in Corpo a Corpo o contro attacchi a distanza. Viene inoltre utilizzato per evitare trappole o simili insidie pericolose.

**Shock Test:**

Gli Shock Test sono effettuati quando il corpo di una creatura vivente subisce un forte trauma. Effettuato basandosi sulla percentuale indicata, ottenere un risultato pari o inferiore indica un successo. Viene calcolato sommando il valore di FOR, COS e FdV ed eventuali bonus derivati da talenti, capacità o bonus di razza.

**Test di Morale:**

Il Test di Morale è una prova a Difficoltà Media effettuata lanciando un d100 a cui viene sommato il bonus (o malus) di Forza di Volontà di una Creatura, più eventuali modificatori, e si deve ottenere un risultato pari o inferiore a tale valore. A seconda della situazione, superare tale prova può comportare dei bonus temporanei.

**Test di Morale Negativo:**

Funziona allo stesso modo di un Test di Morale tuttavia il valore base della prova è 45 invece che 50. Il fallimento in genere porta delle penalità.



**Test di Paura:**

Funziona allo stesso modo di un Test di Morale Negativo, ma viene influenzato da fattori secondari.

**Test di Terrore:**

Funziona allo stesso modo di un Test di Paura, ma il suo valore base è solamente di 25.

**Tiro Deviazione:**

Un tiro per determinare la deviazione casuale di un oggetto scagliato o simile.

**TpC:**

Abbreviazione del termine Tiro per Colpire. Utilizzato per attaccare in combattimento.

**TpC Base:**

Valore base del TpC. Si calcola partendo da una base di 1 a cui si somma il Bonus DES ed il Bonus al TpC da Carriera

**TpC Totale:**

È il valore utilizzato in corpo a corpo, in genere la somma del TpC Base ed eventuali Bonus, Malus ed altri modificatori che vengono applicati all'arma a cui è legato.

**TpC Magia:**

Tiro per Colpire utilizzato dagli incantesimi. Si calcola partendo da una base di 1 a cui si somma il Bonus FdV ed il Bonus al TpC da Carriera.

**Velocità:**

Determina il numero di metri che può percorrere una creatura spendendo un'azione in un round di combattimento.

## APPENDICE: CONSIDERAZIONI FINALI

Questo intero Gioco di Ruolo è stato creato con il semplice scopo di divertire gli appassionati ed i neofiti, nel creare avventure più o meno probabili basate su uno show per Bambine, i loro Genitori e improbabili fan adulti.

L'intero Sistema di Gioco è creato senza alcuno scopo di lucro. I diritti e Copyrights delle varie cose , come ad esempio i Nomi dei Pony ed altro sono dei rispettivi proprietari, io li ho solo raggruppati in questi files.



*Feather Fate, Ryhaal e Joy Seeker*

# CAPITOLO 42 - DOMANDE, CURIOSITÀ E SPIEGAZIONI

*Il capitolo extra per rispondere ad alcune domande che mi sono state poste e del perché i vasi di petunie cadano dal cielo.*

*By Velgarn*

**D:** Qual'è il Best Pony?

**R:** Il Protagonista di Anon's Pie Adventure.

**D:** Perché Pony Antropomorfi?

**R:** Evidentemente non hai letto l'introduzione. Comunque sia, la spiegazione riassuntiva consiste nel fatto che le creature antropomorfe si adattano meglio ad un gioco di ruolo fantasy. Impugnare armi con i denti poi è molto stupido, a meno che non vuoi ritrovarti senza.

**D:** Ma io voglio fare il Pony come nello Show!

**R:** Nulla ti vieta di tentare di modificare queste regole per adattarle meglio a qualcosa di simile allo show, ma fidati che è lunga.

**D:** Come mai hai messo anche gli Asini e Muli? Appaiono a malapena nello show.

**R:** Nonostante la loro minore frequenza d'apparizione, fanno comunque parte del mondo di MLP.

**D:** Ed i Minotauri?

**R:** Stesso discorso.

**D:** Nel fumetto ufficiale ci sono anche i Cervi come razza senziente.

**R:** Non tutto quello che c'è nel fumetto è oro che cola. Qui sono semplici animali da mangiare.

**D:** Perché i Crystal Ponies non sono giocabili?

**R:** Nello Show i Crystal ponies appaiono solo nel loro relativo regno, tuttavia, in quanto mostrano un certo grado tecnologico superiore alle altre razze equine, li ho immaginati più come gli abitanti di Atlantide, perduta nel tempo secondo le leggende. Tra l'altro rispunteranno solo tra 800 anni, fai te.

**D:** Posso crearmi un personaggio "Filly" (Puledro) ?

**R:** Dovresti leggerti meno *shonen*.

**D:** Su che animali sono basati i Sabiti Dorati?

**R:** Volpi del Deserto o "Fennec Fox".

**D:** Qual è la vera storia dietro l'idea di creare Seeds of Harmony?

**R:** Mi era capitato di vedere un'immagine di Atryl, dove c'era una Lyra antropomorfa vestita da cacciatrice della giungla. L'idea era intrigante (e il disegno molto bello), quindi provai a fare qualche schizzo. Successivamente disegnai una Orcish Fluttershy e quando rifinii il disegno avevo circa 38 di febbre. Casualmente mi venne il pensiero "Sarebbe figo se facessero un GdR sui Pony Anthro". In quel momento mi sembrò l'idea più geniale al mondo (ricorda avevo 38 di febbre) ed iniziai a stendere il regolamento, quasi per scherzo. Dopo una settimana che ero guarito, ritrovai ciò che avevo scritto durante i deliri da febbre e non mi sembrò affatto male.

**D:** Da dove hai preso spunto per la creazione del GdR?

**R:** Da piccolo leggevo molto e guardavo un sacco di film di avventura. Ovviamente buona parte del manuale è frutto di circa 17 anni di carriera come Giocatore di Ruolo ed appassionato di Fantasy. Se sei MOLTO attento, forse intuisci alcune fonti da cui ho preso ispirazione.

**D:** Perché il vaso di petunie pensò "Oh no, un'altra volta" mentre cadeva?

**R:** Se lo sapessimo, avremmo una migliore comprensione dell'Universo e di ciò che ci circonda.

**D:** Come mai hai voluto fare un gioco gratuito e non aprire un Patreon o un Kickstarter?

**R:** "You gonna care, you gonna share" - cit. Pinkamena Diane Pie

**Nota a piè Pagina dello Scribacchino:**

*Questo è, tipo, il fondo del manuale. Se hai iniziato a leggere da qui, complimenti. In caso contrario rileggi tutto che non ti fa male.*

**- ShadowtheWolf -**