

Manuale delle Abilità Generali

(Supplemento per *Dungeons & Dragons*)

di Marco Dalmonte

v 7.91



SOMMARIO

<u>INTRODUZIONE</u>	3	DOPPIA FRECCIA	23	CARTAIO	33
CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO	3	EQUILIBRIO	23	CARTOGRAFIA	33
ABILITÀ INIZIALI	3	FINTARE	23	CERAMISTA	33
USARE LE ABILITÀ	3	FUOCO RAPIDO	23	CODICI E LEGGI	33
MIGLIORARE LE ABILITÀ	4	GIOCOLIERE	23	COMPORRE MUSICA	34
ACQUISIRE NUOVE ABILITÀ	4	ISTINTO COMBATTIVO	24	COMPORRE OPERE SCRITTE	34
GRADI DI PADRONANZA DELLE ABILITÀ	4	MIRARE	24	CONOSCENZA DEGLI SPIRITI	34
LE ABILITÀ E IL MASTER	4	MOVIMENTO FURTIVO	24	CONOSCENZA DEI MOSTRI (PRIMO)	34
ARTIGIANATO E MESTIERI	4	NASCONDERE L'INCANTESIMO	24	CONOSCENZA DEI MOSTRI (PIANI)	34
CONOSCENZE E SCIENZE	6	NASCONDERSI	24	CONOSCENZA DEI MOSTRI (SPAZIO)	34
ARTI	6	PADRONANZA DEGLI SCUDI	24	CONOSCENZA DEI SIGILLI	34
CLASSI, RAZZE E ABILITÀ APPROPRIATE	6	PATTINARE	24	CONOSCENZA DELLA COMUNITÀ	34
ABILITÀ CULTURALI PER MYSTARA	12	PILOTARE	25	CONOSCENZA DELLA MALAVITA	34
ABILITÀ REGIONALI	12	RAPIDITÀ DI MANO	25	CONOSCENZA DELLA MALEDIZIONE ROSSA	35
ABILITÀ RAZZIALI O ETNICHE	14	RICARICARE ARMI LEGGERE	25	CONOSCENZA DELLA NATURA	35
SISTEMA ALTERNATIVO: PUNTI ABILITÀ	16	RICARICARE ARMI D'ASSEDIO	25	CONOSCENZA DELLE EREDITÀ	35
<u>FORZA</u>	17	RIFLESSI PRONTI	25	CONOSCENZA DEL MERCATO	35
AFFRONTARE UNA CARICA	17	SCHIVARE	25	CONOSCENZA DEL POPOLO FATATO	35
ARTI MARZIALI OFFENSIVE	17	SCIARE	26	CONOSCENZA DELLA SACRA RELIQUIA	35
AZZUFFARSI	17	SFRECCIARE	26	CONSERVARE	35
COCCHIERE	17	SORPRESA	26	CONTABILITÀ E FINANZA	35
FRANTUMARE OGGETTI	18	SUONARE	26	CONTRAFFAZIONE	36
FRENESIA COMBATTIVA	18	USARE CORDE	26	CORDAIO	36
INTIMIDIRE	19	USO DIFENSIVO DEI BRACCIALI	26	COSTRUIRE MACCHINE DA GUERRA	36
LOTTARE	19	<u>COSTITUZIONE</u>	277	COSTRUIRE MARCHINGEGNI	36
MUSCOLI	19	ABBUFFARSI	27	COSTRUIRE RETI	37
NUOTARE	19	BERE ALCOLICI	27	COSTRUIRE STRUMENTI MUSICALI	37
SALTARE	20	CAMBIO RAPIDO	27	COSTRUIRE TRAPPOLE	37
SBILANCIARE	20	DURO A MORIRE	27	CRITTOGRAFIA	37
SBRANARE	20	MANGIAFUOCO	27	DEMONOLOGIA	37
SCALARE	20	MARCIARE	27	DIVINAZIONE	38
SCATTO	20	METABOLISMO RALLENTATO	27	DRACOLOGIA	38
TRAVOLGERE	20	RESISTENZA	28	ERBORISTERIA	38
<u>DESTREZZA</u>	21	RESISTERE AL CALDO	28	ESPERTO IN BEVANDE	38
ACCENDERE IL FUOCO	21	RESISTERE AL FREDDO	29	ETICHETTA	39
ACROBAZIA	21	RESISTERE AL VELENO	29	FABBRICARE ARMI DA FUOCO	39
ALLERTA	21	ROBUSTEZZA	29	FABBRICARE ARMI DA TIRO	39
AMBIDESTRO	21	<u>INTELLIGENZA</u>	30	FABBRICARE ESPLOSIVI	39
ARCO E SCUDO	21	AGRICOLTURA	30	FABBRICARE PROIETTILI	39
ARMA IMPROVVISATA	21	ALCHIMIA	30	FABBRO	40
ARTI MARZIALI DIFENSIVE	21	ALLEVARE ANIMALI O MOSTRI	30	FALEGNAME	40
ARTISTA DEL COMBATTIMENTO	21	ARALDICA	30	FILARE	40
ARTISTA DELLA FUGA	21	ARCHEOLOGIA	31	FILOSOFIA E LOGICA	40
ATLETISMO	22	ARMAIOLO	31	GEOGRAFIA	40
CAMMINARE SUGLI ALBERI	22	ARTI DOMESTICHE	31	GEOGRAFIA PLANARE	41
CAVALCARE	22	ARTIGLIERE	31	GEOLOGIA	41
COMBATTERE IN VOLO	23	ASTRONOMIA	31	GIOCARE D'AZZARDO	41
CONTORSIONISTA	23	AVIERE	31	GIOIELLIERE	41
DANZARE	23	BIBLIOTECONOMIA	32	ILLUMINATORE	41
DIFENDERSI CON DUE ARMI	23	BOSCAIOLO	32	IMITARE SUONI	41
DIPINGERE	23	BOTTAIO	32	INGEGNERIA AEROSPAZIALE	41
		BUROCRAZIA	32	INGEGNERIA EDILE	42
		CALLIGRAFIA	32	INGEGNERIA NAVALE	42
		CALZOLAIO	32	INGEGNERIA SOTTERRANEA	42
		CANESTRAIO	32	INTAGLIARE IL LEGNO	42
		CARBONAIO	33	LAVORARE L'ARGILLA	43
		CARPENTIERE	33	LAVORARE LE CONCHIGLIE	43
		CARRADORE	33	LAVORARE IL VETRO	43
				LEGGERE (UNA LINGUA)	43

LEGGERE I GEROGLIFICI ANTICHI	43	OCCHIO DELLA MENTE	57
LEGGERE LE LABBRA	43	OSSERVARE	57
LETTERATO	43	PERCEPIRE INGANNI	58
LEVATRICE	43	PSICOMETRIA	58
LINGUISTICA	44	SEGUIRE TRACCE	58
MAESTRO DI DUELLO	44	SENSO DELLA DIREZIONE	59
MAGIA ARCANI	44	SENSO DEL PERICOLO	59
MAGIA DIVINA	44	SESTO SENSO	59
MARINAIO	44	SOPRAVVIVENZA	59
MATEMATICA E GEOMETRIA	45	SPELLJAMMER	59
MEDICINA	45	SPIRITISMO	60
METALLURGIA	46	VALUTARE	60
METEOROLOGIA	46	VIAGGIO ONIRICO	60
MILITARE	46		
MINATORE	46	<u>CARISMA</u>	61
MITI E LEGGENDE	46	ADDESTRARE ANIMALI O MOSTRI	61
MODELLARE IL CORALLO	46	AUTORITÀ	62
MURATORE	47	CANTARE	62
NAVIGAZIONE (ACQUE)	47	CANTI DI MARCIA	62
NAVIGAZIONE (FLOGISTO)	47	CONTRATTARE	62
NAVIGAZIONE (SPAZIO)	47	EMPATIA ANIMALE	62
NEGROMANZIA	48	FACCIA TOSTA	63
ORIENTAMENTO	48	FALCONERIA	63
ORTICOLTURA	48	FINGERE	63
PARLARE UNA LINGUA	48	INCANTESIMO INARRESTABILE	63
PELLETTIERE	48	INSEGNARE	63
PESCARRE	48	INTRATTENERE	64
PIPAIO	49	IPNOTIZZARE	64
PLANETOLOGIA	49	PERSUASIONE	65
POLITICA	49	PRANOTERAPIA	65
PSICHIATRIA	49	RACCOGLIERE INFORMAZIONI	66
RELIGIONE	49	SCHERNIRE	66
SARTO	49	SGUARDO GLACIALE	66
SCOLPIRE	49		
SEGNALAZIONE	50	<u>BIBLIOGRAFIA E</u>	
SELLAIO	50	<u>ACRONIMI</u>	677
SPEGNERE FUOCHI	50		
STORIA	50		
STORIA (SPAZIO)	51		
STRATEGIA E TATTICA	51		
TANATOLOGIA	51		
TESSERE	51		
TINGERE	51		
TORTURARE	52		
TOSSICOLOGIA	52		
VERNICIARE	52		
VETERINARIA	52		
<u>SAGGEZZA</u>	53		
ARTE DELLA SEDUZIONE	53		
ASCOLTARE	53		
AUTOCONTROLLO	53		
CACCIARE	53		
CAMUFFARE	54		
COLPIRE ALLA CIECA	54		
CONCENTRAZIONE	54		
CORAGGIO	54		
CORROMPERE	54		
FERREA VOLONTÀ	55		
FISICA FANTASTICA	55		
FIUTARE	56		
GUARIRE	56		
MEDITAZIONE	57		

Introduzione

Questo manuale è un supplemento che racchiude uno dei più interessanti sistemi di regole ideato per Dungeons & Dragons, quello delle abilità generali, che possono essere utilizzate sia da personaggi giocanti che da PNG. Le abilità riportate in questo volume sono svariate e comprendono tutte quelle pubblicate nei vari supplementi per D&D (dalla versione originale fino alla Terza Edizione) e altre del tutto inedite. La maggior parte delle abilità possono essere utilizzate in qualsiasi ambientazione, mentre alcune di esse sono specifiche dell'ambientazione di Mystara e di Spelljammer.

Le abilità generali sono capacità intellettuali, fisiche e spirituali che servono per caratterizzare e rendere unico qualsiasi personaggio, e nello stesso tempo per rendere il gioco più completo e realistico.

Le abilità qui presentate sono davvero molte, alcune finalizzate al combattimento o all'azione, altre maggiormente legate alla vita comune. L'aspetto interessante sta nel saper scegliere queste capacità non rivolgendosi solo a quelle più utili nelle situazioni critiche, ma combinandole con quelle che potremmo definire più "professionali". Dopotutto, ogni avventuriero che si rispetti deve avere una storia alle spalle, un passato in cui abbia imparato non solo a schivare frecce o a riconoscere oggetti magici, ma anche a fabbricare utensili, a filare o a cucinare.

Nella maggioranza dei casi, le abilità possono essere scelte da chiunque senza restrizioni, ma sarebbe meglio seguire una logica di realismo invece di optare solo per quelle che aiutano a diventare sempre più potenti in combattimento (questo è un consiglio spassionato e non una regola, a meno che il DM non decida in tal senso). La descrizione di ogni abilità si divide in:

- **Nome dell'abilità**
- Descrizione dell'abilità con rimandi a determinati supplementi per applicazioni particolari.
- Restrizioni all'uso dell'abilità: chi può usare una determinata capacità, i punteggi minimi per acquisirla, dove è diffusa, dove si può imparare e quanto tempo occorre. Qui viene indicata anche

l'eventuale caratteristica associata alla Prova Pratica o a quella Teorica (se diversa dalla caratteristica primaria). In mancanza di restrizioni, l'abilità è accessibile a tutti in qualsiasi luogo. Ove esplicitamente indicato, l'abilità può essere usata anche da chi non è addestrato, con una penalità di base alla sua prova.

- Sinergie con altre abilità: chi possiede determinate abilità collegate tra loro ottiene bonus supplementari a ciascuna. Se sono menzionate più abilità collegate e le si possiede tutte, il bonus si ottiene più volte.

Caratteristiche del Personaggio

Nel sistema di gioco di D&D, ogni essere è caratterizzato da sei valori che ne definiscono il fisico, lo spirito, l'intelletto e la forza di volontà: Forza, Destrezza e Costituzione per la parte fisica; Intelligenza, Saggezza e Carisma per quella intellettuale e spirituale. Ognuna di queste sei caratteristiche è legata al mondo circostante, e su ciascuna di esse si basano le abilità generali che il personaggio può apprendere.

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

Forza: misura la forza muscolare e la prestanza fisica del personaggio.

Destrezza: misura la coordinazione, l'agilità, l'equilibrio, la rapidità di mano e i riflessi del personaggio.

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

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

Saggezza: misura il buon senso, la forza di volontà, l'intuito, la perspicacia e il sesto senso del soggetto.

Carisma: misura la capacità persuasiva, l'autorità, la forza della personalità e dello spirito, il magnetismo e il fascino del personaggio.

Abilità Iniziali

Un personaggio di 1° livello dispone di 4 abilità generali, più un totale di abilità extra date dal bonus di Intelligenza. Ad esempio, se il suo punteggio di Intelligenza è di 13-15 (bonus +1), potrà avere un'abilità extra per un totale di cinque, mentre con un punteggio di 16-17 (+2) ne acquisirà due, per un totale di sei. Se l'Intelligenza è più bassa della media (8 o meno), le abilità generali di un principiante saranno comunque 4.

Oltre alle quattro abilità iniziali e a quelle dovute all'eventuale intelligenza superiore alla media, i personaggi appartenenti ad alcune razze particolari godono anche di abilità bonus, caratteristiche della loro natura. Inoltre, ogni classe di appartenenza concede al personaggio una o più abilità gratuite, oltre a quelle obbligatorie (fare riferimento alla sezione *Classi, Razze e Abilità appropriate*).

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

Usare le Abilità

Come già detto, ogni abilità generale è basata su una delle caratteristiche primarie del personaggio: Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma. Quando le circostanze lo richiedono, il Master chiede, o permette, al giocatore di tirare 1d20 e di confrontare il risultato (dopo aver applicato tutti i possibili bonus o penalità) col punteggio richiesto dalla capacità (di solito è il valore della caratteristica ad essa collegata): se il risultato è uguale o inferiore al valore dell'abilità, allora l'azione che il personaggio stava cercando di compiere ha successo, viceversa, fallisce più o meno clamorosamente (asseconda della differenza fra numero richiesto e numero ottenuto). Un risultato di 20 è sempre un

fallimento critico, indipendentemente dal valore richiesto.

In alcuni casi, è opportuno eseguire una prova di abilità o di caratteristica contrapposta: ciò significa che per riuscire in una determinata impresa occorre far meglio di qualcun altro che si sta opponendo allo sforzo del soggetto (ad esempio un ladro che vuole liberarsi dalle corde annodate da una guardia, o una spia che cerca di mentire ad un inquisitore). In tal caso, chi riesce nella prova col maggiore scarto vince la prova contrapposta. Se nessuna delle due parti riesce o in caso di pareggio non accade nulla e la situazione rimane immutata.

Migliorare le Abilità

I punteggi richiesti per le varie abilità possono essere migliorati semplicemente scambiando la scelta di un'abilità con un bonus in un'altra, aumentando di fatto il valore dell'abilità rispetto alla caratteristica su cui si basa. Per ogni capacità a cui si rinuncia si ottiene un bonus di +2 da attribuire ad una qualsiasi fra le altre abilità rimanenti.

Esempio: Setara, Saggezza 13, desidera essere una addestratrice di cavalli di buon livello. Avrebbe diritto a quattro abilità come tutti i principianti di media intelligenza, ma dopo aver scelto *Addestrare cavalli*, decide di scambiare due delle successive abilità per aumentare il suo punteggio nella prima. Ora, grazie al bonus di +4 il suo valore come addestratrice di cavalli è 17, e può scegliere l'ultima abilità rimanente.

N.B.: se il punteggio di una caratteristica cresce o diminuisce, anche il valore delle abilità ad essa connesse aumenta o decresce parimenti.

Acquisire Nuove Abilità

Man mano che un personaggio avanza di livello, esso può imparare altre abilità o migliorare quelle che già possiede. Tutti i personaggi ottengono una nuova capacità ogni quattro livelli d'esperienza, e ogni nuova scelta, come già detto, può essere usata per aumentare il valore di un'abilità già acquisita invece di utilizzarla per apprendere una nuova. Oltre il 36° livello, i personaggi acquistano una nuova abilità ogni 400.000 PE ulteriori.

Nel caso dei semi-umani, superato il livello del titolo il personaggio ottiene una nuova abilità ogni 600.000 PE (indipendentemente dal livello raggiunto).

Gradi di padronanza delle Abilità

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

Valore Abilità	Tipo di Prestazione
3-5	Scarsa padronanza. Può effettuare semplici prestazioni (che non richiedono una prova), e spesso fallisce.
6-8	Discreta padronanza. È competente nel proprio campo, ma spesso non riesce nelle situazioni difficili.
9-12	Buona padronanza. Fa sempre un buon lavoro, può insegnare ad altri, e spesso riesce in imprese difficili.
13-15	Eccellente padronanza. Può insegnare ad apprendisti con una minima esperienza, quasi sempre trova lavoro nel proprio campo, e spesso riesce nei compiti più difficili.
16-17	Superba padronanza. Può insegnare ai maestri, trova sempre lavoro nel suo campo e molto spesso realizza imprese difficili.
18 o più	Genio. Può insegnare anche ai maestri più esperti, riesce sempre a trovare lavoro. Può agire in qualità di esperto e usa il proprio talento con risultati incredibili (produce capolavori unici nel suo genere).

Le Abilità e il Master

È il Master che decide quando un giocatore può effettuare una prova di abilità, ed è lui che ne decide gli effetti in ultima istanza. Il DM non dovrebbe permettere ai giocatori di tirare dadi in continuazione, ma solo nei momenti più critici. Ad esempio, un gruppo di cacciatori dovrebbe effettuare una prova per *Seguire tracce* all'inizio della battuta e in seguito solo quando la situazione cambia (la

preda attraversa un ruscello, il sole tramonta, inizia a piovere, ecc.).

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

Ci sono due cose che il DM deve tenere presente quando entrano in gioco le abilità generali. In primo luogo, molte di esse vanno usate solo nei confronti dei PNG. Un giocatore, ad esempio, non può convincere un altro semplicemente con una prova di *Persuasione*. In secondo luogo, il Master non deve mai permettere ad un giocatore di abusare delle proprie abilità per ottenere dei risultati assurdi, e dovrebbe ignorare o penalizzare chiunque dovesse insistere con questo atteggiamento; d'altro canto dovrebbe invece premiare quelli che usano le loro abilità con acume.

Artigianato e Mestieri

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

La regola adottata in questo manuale in realtà è semplice. Quando si tratta di valutare un'opera realizzata per stabilirne il valore o eventuali difetti, occorre fare una Prova Teorica prendendo come riferimento il valore

dell'Intelligenza ¹. Quando invece occorre realizzare concretamente l'oggetto, bisogna effettuare una Prova Pratica, prendendo come riferimento la media tra la caratteristica pratica e l'Intelligenza. Eventuali modificatori aggiunti in base al miglioramento dell'abilità si applicano a entrambe le prove.

Esempio: Rolf il nano (Int 12, For 16) è un ottimo fabbro, tanto che ha speso nell'abilità ben due "slot" per migliorarla, ottenendo un bonus di +4. Se Rolf deve realizzare un nuovo martello, dovrà effettuare una Prova Pratica prendendo come riferimento 14, cioè la media tra Forza (16) e Intelligenza (12), e aggiungendo il bonus di +4 (Rolf è certo di riuscire a realizzare quasi sempre degli ottimi attrezzi). Se invece dovesse valutare il valore di un martello fatto da altri o identificarne i difetti, dovrebbe fare una Prova Teorica, prendendo il valore dell'Intelligenza (12) e il bonus di +4.

In caso di fallimento della prova di abilità relativa alla creazione o riparazione di un oggetto, il personaggio ha creato un oggetto difettoso, oppure ha impiegato il doppio del tempo per riparare l'oggetto (vedi regole per riparare i Punti Danno nel *Tomo della Magia di Mystara – Volume 3*). I difetti di fabbricazione variano asseconda dell'oggetto, a discrezione del DM (ad esempio un'armatura può offrire una protezione inferiore al solito o avere meno Punti Danno, un'arma può avere un malus al colpire o ai danni a causa del cattivo bilanciamento, e così via).

È possibile evitare di effettuare una prova pratica di artigianato se il lavoratore prende tutte le precauzioni per evitare errori durante la lavorazione. In tal caso, la prova riesce automaticamente ma il tempo di creazione è raddoppiato, poiché il soggetto ha preferito eseguire l'opera con più calma per controllare ogni passaggio ed evitare di sbagliare.

Di seguito si riportano tutte le abilità di Artigianato, elencando abbreviata con una sigla (For = Forza,

Des = Destrezza) la caratteristica associata per la prova pratica.

ARTIGIANATO

Armaiolo (For)
Bottaio (For)
Calzolaio (For)
Canestraio (Des)
Carpentiere (For)
Carradore (For)
Ceramista (Des)
Cordaio (Des)
Costruire macchine da guerra (For)
Costruire reti (Des)
Costruire strumenti musicali (Des)
Fabbricare armi da fuoco (For)
Fabbricare armi da tiro (For)
Fabbricare proiettili (Des)
Fabbro (For)
Falegname (For)
Filare (Des)
Gioielliere (Des)
Intagliare il legno (Des)
Lavorare l'argilla (For)
Lavorare le conchiglie (For)
Lavorare il vetro (Des)
Muratore (For)
Pellettiere (Des)
Pipaio (Des)
Sarto (Des)
Scolpire (For)
Sellaio (For)
Tessere (Des)
Verniciare (For)

I cosiddetti mestieri indicano invece occupazioni in cui la messa in pratica di determinate conoscenze o consuetudini bastano a produrre oggetti o servizi, senza bisogno di effettuare prove pratiche (es. *Agricoltura*), oppure in cui determinate capacità legate a caratteristiche fisiche non producono oggetti ma rendono un servizio (es. *Cocchiere*). I mestieri sono quindi attività variegata, e a volte possono coinvolgere abilità legate a Intelligenza (memoria) e Saggezza (intuito, buon senso), oppure solo a Forza e Destrezza (nel caso producano servizi ma non oggetti).

Di seguito si riportano alcuni esempi dei mestieri più comuni, con annesse le capacità richieste per quelle occupazioni.

MESTIERI

Agricoltore: *Agricoltura* (Int)
Alchimista: *Alchimia* (Int), *Tossicologia* (Int)
Addestratore: *Addestrare animali o mostri* (Car)
Allevatore / Pastore / Mandriano: *Allevare animali* (Int)
Artigliere: *Artigliere* (Int) o *Ricaricare armi d'assedio* (Des)
Avvocato: *Codici e Leggi* (Int), *Persuasione* (Car)
Becchino / Imbalsamatore / Tassidermista: *Tanatologia* (Int)
Bibliotecario: *Biblioteconomia* (Int)
Birraio / Viticoltore: *Esperto in bevande* (Int), *Agricoltura* (Int)
Boscaiolo: *Boscaiolo* (Int)
Burocrate / Ministro: *Burocrazia* (Int), *Codici e Leggi* (Int)
Cacciatore: *Cacciare* (Sag), *Costruire trappole* (Int)
Carbonaio: *Carbonaio* (Int)
Cartaio: *Cartaio* (Int)
Cartografo: *Cartografia* (Int)
Ciambellano: *Etichetta* (Int), *Politica* (Int)
Cocchiere: *Cocchiere* (For)
Contabile: *Contabilità e finanza* (Int)
Costruttore / Muratore: *Ingegneria edile* (Int) o *Muratore* (Int)
Crittografo: *Crittografia* (Int)
Cuoco: *Arti domestiche* (Int)
Diplomatico: *Codici e Leggi* (Int), *Etichetta* (Int), *Persuasione* (Car)
Dispensiere: *Conservare* (Int)
Erborista: *Erboristeria* (Int), *Orticoltura* (Int)
Facchino/Bracciante: *Muscoli* (For)
Falconiere: *Falconeria* (Car)
Falsario: *Contraffazione* (Int)
Giardiniere: *Orticoltura* (Int)
Giudice / Magistrato: *Codici e Leggi* (Int), *Percepire inganni* (Sag)
Giullare / Acrobata: *Giocoliere* (Des), *Intrattenere* (Car), *Equilibrio* (Des) o *Acrobazia* (Des)
Guaritore / Medico: *Guarire* (Sag), *Medico* (Int) o *Pranoterapia* (Car)
Illuminatore: *Illuminatore* (Int)
Ingegnere navale: *Ingegneria navale* (Int) o *Ingegneria aeronavale* (Int)
Insegnante / Precettore: *Insegnare* (Car) e varie *Conoscenze* (Int)
Interprete / Traduttore: *Parlare e Leggere una lingua* (Int)
Inventore: *Costruire marchingegni* (Int), *Fisica fantastica* (Sag)
Levatrice: *Levatrice* (Int), *Guarire* (Sag)
Maggiordomo: *Etichetta* (Int), *Arti domestiche* (Int)

¹ L'abilità *Valutare* è associata alla Saggezza poiché si basa su una prima impressione e sul buon senso del personaggio, piuttosto che sulla competenza e sull'esperienza relativa all'oggetto da valutare (che invece prevederebbero una prova di Intelligenza, come avviene nel caso dell'artigianato).

Marinaio: *Marinaio* (Int) o *Aviere* (Int), *Equilibrio* (Des)
Medium: *Psicometria* (Sag) o *Spiritismo* (Sag)
Mendicante: *Faccia tosta* (Car)
Mercante: *Contabilità e Finanza* (Int), *Conoscenza del mercato* (Int), *Contrattare* (Car)
Militare / Soldato: *Militare* (Int)
Minatore: *Minatore* (Int)
Musicista: *Comporre musica* (Int), *Suonare* (Des)
Navigatore / Nostromo: *Navigazione (Acque o Flogisto o Spazio)* (Int)
Oste: *Esperto in bevande* (Int), *Arti domestiche* (Int)
Pescatore: *Pescare* (Int)
Pittore: *Dipingere* (Des)
Politico / Cortigiano / Diplomatico: *Politica* (Int), *Codici e Leggi* (Int)
Pompieri: *Spegnere fuochi* (Int)
Saggio: almeno tre Conoscenze (Int)
Scriba / Amanuense: *Leggere una lingua* (Int), *Calligrafia* (Int)
Scrittore / Poeta: *Comporre opere scritte* (Int), *Letterato* (Int)
Siniscalco / Balivo: *Codici e Leggi* (Int), *Contabilità e Finanza* (Int)
Teologo: *Religione* (Int), *Filosofia e Logica* (Int)
Tintore: *Tingere* (Int)
Torturatore: *Torturare* (Int)
Trovatore / Menestrello: *Miti e Leggende* (Int), *Suonare* (Des) o *Cantare* (Car) o *Intrattenere* (Car)
Ufficiale militare: *Militare* (Int), *Strategia e Tattica* (Int), *Autorità* (Car) o *Canti di marcia* (Car)
Veggente: *Divinazione* (Int)
Veterinario: *Guarire* (Sag), *Veterinaria* (Int)

Conoscenze e Scienze

Le cosiddette abilità di Conoscenza sono associate all'Intelligenza e si riferiscono ad una grande varietà di informazioni relative a un determinato argomento che vengono apprese tramite lo studio e in parte tramite l'esperienza empirica e memorizzate per essere riutilizzate.

All'interno delle Conoscenze sono poste anche le cosiddette "Scienze", ovvero conoscenze relative a campi del sapere codificato che hanno applicazioni pratiche, cioè possono essere sfruttate per produrre cambiamenti nel mondo empirico o facilitare determinati compiti.

Di seguito vengono elencate per comodità tutte le abilità di Conoscenza presentate in questo manuale.

CONOSCENZE

Araldica, Archeologia, Codici e Leggi, Conoscenza dei mostri, Conoscenza della comunità, Conoscenza della Malavita, Conoscenza della natura, Conoscenza delle Eredità, Conoscenza del mercato, Conoscenza del Mondo degli Spiriti, Conoscenza del Popolo Fatato, Conoscenza della Sacra Reliquia, Conoscenza dei sigilli, Contabilità e Finanza, Demonologia, Dracologia, Geografia, Geografia planare, Leggere una lingua, Linguistica, Magia arcana, Magia divina, Maestro di duello, Meteorologia, Miti e Leggende, Negromanzia, Parlare una lingua, Planetologia, Politica, Religione, Storia.

SCIENZE

Alchimia, Astronomia, Crittografia, Erboristeria, Filosofia e Logica, Fisica fantastica, Geologia, Ingegneria (aerospaziale; edile; navale; sotterranea), Matematica e Geometria, Medicina, Metallurgia, Psichiatria, Strategia e Tattica, Tanatologia, Tossicologia, Veterinaria.

Arti

Le cosiddette "Arti" si riferiscono ad abilità legate ad una delle nove arti riconosciute, che però possono essere associate a qualsiasi caratteristica. Di seguito vengono elencate per comodità tutte le abilità relative alle arti (e la relativa caratteristica):

Calligrafia: *Calligrafia* (Int)
Canto: *Cantare* (Car)
Danza: *Danzare* (Des)
Musica: *Suonare* (Des), *Comporre musica* (Int)
Pittura: *Dipingere* (Des)
Poesia/Prosa: *Comporre opere scritte* (Int)
Scultura: *Scolpire* (Int/For)
Teatro: *Intrattenere* (Car)

Classi, Razze e Abilità appropriate

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

Qui di seguito sono elencate le classi e le razze disponibili ai giocatori nell'ambientazione di Mystara. Al fianco del nome di ogni classe o razza è indicato in maniera abbreviata il supplemento in cui compare (si veda l'appendice finale per la lista degli acronimi dei manuali di Mystara). Si elencano poi le abilità **Bonus** (che il personaggio acquisisce gratuitamente in quanto attitudini razziali o in base alla sua carriera), quelle **Obbligatorie** (che il personaggio deve possedere) e quelle **Consigliate** (cioè tipiche ma non indispensabili per quella classe o razza), ciascuna seguita dall'abbreviazione della caratteristica a cui è associata.

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

CLASSI

ASCETA [TdMM]
Bonus: *Magia divina* (Int)
Obbligatorie: *Religione* (Int)
Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Ferrea Volontà* (Sag), *Metabolismo rallentato* (Cos), *Persuasione* (Car), *Sopravvivenza* (Sag), *Resistenza* (Cos), *Percepire inganni* (Sag)

BARDO [TdMM]
Bonus: *Ascoltare* (Sag), *Magia divina* (Int), *Persuasione* (Car)
Obbligatorie: *Intrattenere* (Car), *Raccogliere informazioni* (Car), *Religione* (Int)
Consigliate: *Cantare* (Car), *Comporre musica* (Int), *Concentrazione* (Sag), *Danzare* (Des), *Fingere* (Car), *Letterato* (Int), *Miti e Leggende* (Int)

CAMPIONE CONSACRATO

[RC e TdMM]

Bonus: *Istinto combattivo* (Des)

Obbligatorie: *Magia divina* (Int), *Religione* (Int) e un'abilità di Forza

Consigliate: *Allerta* (Des), *Arti marziali difensive* (Des), *Arti marziali offensive* (For), *Cavalcare* (Des), *Comando* (Car), *Coraggio* (Sag), *Muscoli* (For), *Resistenza* (Cos), *Senso del pericolo* (Sag), *Sorpresa* (Des), *Strategia e Tattica* (Int)

CHIERICO [RC]

Bonus: *Magia divina* (Int) e altre abilità in base all'immortale venerato [vedi *Codex Immortalis*]

Obbligatorie: *Religione* (Int)

Consigliate: *Codici e Leggi* (Int), *Concentrazione* (Sag), *Conoscenza della comunità* (Int), *Divinazione* (Int), *Guarire* (Sag), *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Percepire inganni* (Sag), *Persuasione* (Car)

CUSTODE DELLA RELIQUIA

[RC, GAZ5, GAZ6, GAZ8, TdMM]

Bonus: *Magia divina* (Int) e altre abilità in base all'immortale venerato [vedi *Codex Immortalis*]

Obbligatorie: *Religione* (Int), *Conoscenza della Sacra Reliquia* (Int)

Consigliate: *Codici e Leggi* (Int), *Concentrazione* (Sag), *Divinazione* (Int), *Guarire* (Sag), *Percepire inganni* (Sag), *Storia* (Car)

DRUIDO [RC e TdMM]

Bonus: *Magia divina (druidica)* (Int) e altre abilità in base al tipo di habitat del druido e alla divinità venerata [v. TdMM e *Codex Immortalis*]

Obbligatorie: *Conoscenza della natura* (Int), *Erboristeria* (Int), *Religione: Druidismo* (Int), *Sopravvivenza* (Sag)

Consigliate: *Accendere il fuoco* (Des), *Concentrazione* (Sag), *Conoscenza dei mostri* (Int), *Empatia animale* (Car), *Guarire* (Sag), *Orticoltura* (Int), *Resistenza* (Cos), *Veterinaria* (Int),

GIUSTIZIERE ARCANO [TdMM]

Bonus: *Schivare* (Des)

Obbligatorie: *Fingere* (Car)

Consigliate: *Acrobazia* (Des), *Allerta* (Des), *Artista del combattimento* (Des), *Artista della fuga* (Des), *Camuffare* (Sag), *Movimento furtivo* (Des), *Nascondersi* (Des), *Senso del pericolo* (Sag), *Sorpresa* (Des)

GUARDABOSCHI [DotE – Forester]

Bonus: *Allerta* (Des), *Magia arcana elfica* (Int)

Obbligatorie: *Conoscenza della natura* (Int), *Religione: Ilsundal* (Sag), *Seguire tracce* (Sag)

Consigliate: *Camminare sugli alberi* (Des), *Erboristeria* (Int), *Fuoco rapido* (Des), *Geografia* (Int), *Guarire* (Sag), *Istinto combattivo* (Des), *Movimento furtivo* (Des), *Riflessi pronti* (Des), *Senso del pericolo* (Sag), *Sopravvivenza* (Sag)

GUERRIERO [RC]

Bonus: *Istinto combattivo* (Des)

Obbligatorie: un'abilità di Forza

Consigliate: *Affrontare una carica* (For), *Allerta* (Des), *Artista del combattimento* (Des), *Azzuffarsi* (For), *Cavalcare* (Des), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Lottare* (For), *Militare* (Int), *Muscoli* (For), *Resistenza* (Cos), *Riflessi pronti* (Des), *Sorpresa* (Des), *Strategia e Tattica* (Int)

GUERRIERO ARCANO [TdMM]

Bonus: *Istinto combattivo* (Des)

Obbligatorie: *Magia arcana* (Int) e un'abilità di Forza

Consigliate: *Allerta* (Des), *Cavalcare* (Des), *Concentrazione* (Sag), *Intimidire* (For), *Muscoli* (For), *Senso del pericolo* (Sag), *Sorpresa* (Des)

LADRO [RC]

Bonus: *Schivare* (Des)

Obbligatorie: *Fingere* (Car)

Consigliate: *Acrobazia* (Des), *Allerta* (Des), *Ambidestro* (Des), *Arma improvvisata* (Des), *Artista del combattimento* (Des), *Camuffare* (Sag), *Conoscenza della Malavita* (Int), *Contraffazione* (Int), *Costruire trappole* (Int), *Fintare* (Des), *Osservare* (Sag), *Sorpresa* (Des), *Tossicologia* (Int), *Valutare* (Sag)

MAESTRO DEI SIGILLI (HAKOMON)

[GAZ12 e TdMM]

Bonus: *Conoscenza dei sigilli* (Int)

Obbligatorie: *Osservare* (Sag)

Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Erboristeria* (Int), *Magia arcana* (Int), *Magia divina* (Int), *Robustezza* (Cos), *Senso del pericolo* (Sag), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

MAESTRO HIN [GAZ8 e TdMM]

Bonus: *Magia divina* (Int)

Obbligatorie: *Autorità* (Car), *Religione: Culto degli Alti Eroi* (Int)

Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Conoscenza della natura* (Int), *Empatia animale* (Car), *Erboristeria* (Int), *Guarire* (Sag), *Orticoltura* (Int), *Seguire tracce* (Sag), *Sopravvivenza* (Sag), *Veterinaria* (Int)

MAGO [RC]

Bonus: *Magia arcana* (Int)

Obbligatorie: una *Conoscenza* (Int)

Consigliate: *Alchimia* (Int), *Concentrazione* (Sag), *Incantesimo inarrestabile* (Car), *Meditazione* (Sag), *Nascondere l'incantesimo* (Des), qualsiasi *Conoscenza* (Int)

MAGO SELVAGGIO (WOKAN)

[GAZ10, PC1, PC2, PC3, HW, TdMM]

Bonus: *Magia arcana* (Int)

Obbligatorie: *Osservare* (Sag)

Consigliate: *Alchimia* (Int), *Autorità* (Car), *Conoscenza dei mostri: Primo* (Int), *Conoscenza della natura* (Int), *Concentrazione* (Sag), *Erboristeria* (Int), *Resistenza* (Cos), *Sesto Senso* (Sag)

MERCANTE AVVENTURIERO

[GAZ11]

Bonus: *Contrattare* (Car)

Obbligatorie: *Contabilità e Finanza* (Int), *Valutare* (Sag)

Consigliate: *Codici e Leggi* (Int), *Conoscenza della comunità* (Int), *Conoscenza del mercato* (Int), *Etichetta* (Int), *Percepire inganni* (Sag), *Persuasione* (Car), *Politica* (Int)

MISTICO [RC]

Bonus: *Arti marziali difensive* (Des), *Arti marziali offensive* (For)

Obbligatorie: *Acrobazia* (Ds), *Allerta* (Ds), *Religione: Misticismo* (Int)

Consigliate: *Arma improvvisata* (Des), *Ferrea volontà* (Sag), *Guarire* (Sag), *Istinto combattivo* (Des), *Metabolismo rallentato* (Cos), *Lottare* (For), *Resistenza* (Cos), *Schivare* (Des), *Sesto Senso* (Sag)

PASTORE DI RAD [GAZ3 e TdMM]

Bonus: *Magia arcana* (Int)

Obbligatorie: *Meditazione* (Sag), *Religione: Rad* (Int)

Consigliate: *Concentrazione* (Sag), *Ferrea volontà* (Sag), *Guarire* (Sag), *Ipnottizzare* (Car), *Occhio della mente* (Sag), *Pranoterapia* (Car), *Viag-*

gio onirico (Sag), qualsiasi Conoscenza o Scienza (Int)

PRINCIPE MERCANTE

[GAZ9 e TdMM]

Bonus: Contrattare (Car)

Obbligatorie: Magia arcana (Int), Marinaio (Int) o un Artigianato (Int)

Consigliate: Autorità (Car), Cartografia (Int), Codici e Leggi (Int), Concentrazione (Sag), Conoscenza del mercato (Int), Contabilità e Finanza (Int), Equilibrio (Des), Navigazione: acque (Int), Nuotare (For), Percepire inganni (Sag), Politica (Int), Valutare (Sag)

SCIAMANO

[GAZ10, PC1, PC2, PC3, HW, TdMM]

Bonus: Magia divina (Int) e altre abilità in base all'immortale venerato [vedi *Codex Immortalis*]

Obbligatorie: Religione (Int)

Consigliate: Concentrazione (Sag), Conoscenza della comunità (Int), Divinazione (Int), Erboristeria (Int), Guarire (Sag), Miti e Leggende (Int), Persuasione (Car)

SCIAMANO OMBRA [GAZ 13, TdMM]

Bonus: Magia divina (Int)

Obbligatorie: Religione: Rafiel (Int), Senso della direzione (Sag)

Consigliate: Concentrazione (Sag), Conoscenza della comunità (Int), Divinazione (Int), Guarire (Sag), Percepire inganni (Sag), Persuasione (Car), Storia: elfi dell'ombra (Int)

SCIAMANO SPIRITUALE

[GAZ 12 e TdMM]

Bonus: Conoscenza degli Spiriti (Int), Sesto Senso (Sag)

Obbligatorie: Magia sciamanica (Int), Religione: Sciamanismo (Int)

Consigliate: Autorità (Car), Codici e Leggi (Int), Concentrazione (Sag), Conoscenza della comunità (Int), Conoscenza della natura (Int), Empatia animale (Car), Geografia (Int), Guarire (Sag), Percepire inganni (Sag), Persuasione (Car), Spiritismo (Sag)

STREGONE (WICCA) [TdMM]

Bonus: Incantesimo inarrestabile (Car)

Obbligatorie: Concentrazione (Sag)

Consigliate: Empatia animale (Car), Magia Arcana (Int), Osservare (Sag), Resistenza (Cos), Robustezza (Cos), Senso del pericolo (Sag), Se-

sto Senso (Sag), qualsiasi Conoscenza (Int)

TALTOS [TdMM]

Bonus: Istinto combattivo (Des), Sesto Senso (Sag)

Obbligatorie: Conoscenza degli Spiriti (Int), Magia sciamanica (Int), Religione: Sciamanismo (Int), una qualsiasi abilità di Forza

Consigliate: Allerta (Des), Conoscenza della comunità (Int), Empatia animale (Car), Geografia (Int), Guarire (Sag), Percepire inganni (Sag), Senso del pericolo (Sag)

VIRTUOSO [TdMM]

Bonus: Comporre musica (Int)

Obbligatorie: Costruire strumenti musicali (Int), Suonare (Des), Imitare suoni (Int)

Consigliate: Allerta (Des), Ascoltare (Sag), Cantare (Car), Concentrazione (Sag), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), qualsiasi Conoscenza

RAZZE

ARANEA [SCS]

Obbligatorie: Magia arcana (Int)

Consigliate: Allerta (Des), Allevare ragni (Int), Equilibrio (Des), Fingere (Car), Movimento furtivo (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Senso del pericolo (Sag), Sorpresa (Des), qualsiasi Conoscenza (Int)

ARPIA [PC2]

Bonus: Cantare (Car)

Obbligatorie: Senso della direzione (Sag)

Consigliate: Combattere in volo (Des), Empatia animale (Car), Fingere (Car), Schivare (Des), Seguire tracce (Sag), Sfrecciare: aria (Des), Sopravvivenza (Sag), Sorpresa (Des)

BROWNIE [PC1]

Bonus: Movimento furtivo (Des)

Obbligatorie: Arti domestiche (Int), Nascondersi (Des)

Consigliate: Allerta (Des), Bere alcolici (Cos), Cantare (Car), Cavalcare colpixy (Des), Esperto in bevande (Int), Sopravvivenza (Sag), qualsiasi Artigianato

BUGBEAR [GAZ10]

Obbligatorie: Sorpresa (Des)

Consigliate: Allerta (Des), Azzuffarsi (For), Duro a morire (Cos), Cacciare (Sag), Fiutare (Sag), Frenesia combattiva (For), Intimidire (For), Istinto

combattivo (Des), Movimento furtivo (Des)

CAMALEONTIDE (WALLARA) [OHP]

Bonus: Orientamento (Sag)

Obbligatorie: Miti e Leggende wallara (Int)

Consigliate: Accendere il fuoco (Des), Conoscenza della natura (Int), Empatia animale (Car), Geografia (Int), Movimento furtivo (Des), Religione: sciamanismo wallara (Int), Segnalazione: simboli wallara (Int), Sopravvivenza (Sag), Viaggio onirico (Sag)

CAVERNICOLO (NEANDERTHAL O

BRUTE-MAN) [HW]

Bonus: Allerta (Des)

Obbligatorie: Senso del pericolo (Sag)

Consigliate: Accendere il fuoco (Des), Azzuffarsi (For), Cacciare (Sag), Intimidire (For), Istinto combattivo (Des), Lottare (For), Muscoli (For), Nascondersi (Des), Resistenza (Cos), Seguire tracce (Sag), Sopravvivenza (Sag)

CAYMA [SCS]

Bonus: Nuotare (For)

Obbligatorie: Movimento furtivo (Des), Nascondersi (Des)

Consigliate: Allerta (Des), Allevare animali (Int), Costruire trappole (Int), Orientamento (Int), Sorpresa (Des), qualsiasi Artigianato (Int)

CENTAURO [PC1]

Obbligatorie: Scatto (For)

Consigliate: Abbuffarsi (Cos), Conoscenza della natura (Int), Fabbricare armi da tiro (Int), Fabbricare proiettili, Guarire (Sag), Insegnante (Sag), Storia della tribù (Int), Travolgere (For), qualsiasi Conoscenza (Int)

COBOLDO [GAZ10]

Obbligatorie: Artista della fuga (Ds)

Consigliate: Allerta (Des), Costruire trappole (Int), Faccia tosta (Car), Fingere (Car), Movimento furtivo (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Int), Senso della direzione (Sag), Sorpresa (Des)

DIAVOLETTO SILVESTRE

(WOOD IMP) [PC1]

Obbligatorie: Cavalcare ragni (Des)

Consigliate: Allerta (Des), Allevare ragni giganti (Int), Cacciare (Sag), Nascondersi (Des), Sopravvivenza: foresta (Sag), Sorpresa (Des)

DRAGHETTO SILVANO (WOODDRAKE) [PC1]

Bonus: *Fingere* (Car)

Obbligatorie: *Intrattenere* (Car)

Consigliate: *Acrobazia* (Des), *Allerta* (Des), *Cantare* (Car), *Miti e Leggende* (Int), *Seguire tracce* (Sag), *Sopravvivenza* (Sag), *Sesto Senso* (Sag), qualsiasi Conoscenza (Int)

DRIADE [PC1]

Obbligatorie: *Orticultura* (Int)

Consigliate: *Cantare* (Car), *Conoscenza della natura* (Int), *Danzare* (Des), *Empatia animale* (Car), *Erboristeria* (Int), *Movimento furtivo* (Des), *Nascondersi* (Des)

ELFO, ACQUATICO (AQUARENDI)

[PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)

Obbligatorie: *Lavorare le conchiglie* (Int)

Consigliate: *Nascondersi* (Des), *Persuasione* (Car), *Religione: Tallivai o Manwara* (Int), *Senso del pericolo* (Sag), *Sfrecciare: acqua* (Des), *Sopravvivenza: mare* (Sag), *Storia: elfica* (Int), qualsiasi Conoscenza (Int)

ELFO, ALATO (EE'AAR) [OHP]

Bonus: *Resistere al freddo* (Cos)

Obbligatorie: *Sopravvivenza: alture* (Sag)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Combattere in volo* (Des), *Lavorare il vetro* (Int), *Miti e leggende ee'aar* (Int), *Orientamento* (Int), *Senso della direzione* (Sag), *Sfrecciare: aria* (Des), qualsiasi Conoscenza (Int)

ELFO, BRUNO (BELCADIZ) [GAZ3]

Bonus: *Etichetta* (Int)

Obbligatorie: *Allerta* (Des)

Consigliate: *Artista del combattimento* (Des), *Coraggio* (Sag), *Intrattenere* (Car), *Maestro di duello* (Int), *Percepire inganni* (Sag), *Persuasione* (Car), *Sguardo glaciale* (Car), un tipo di Conoscenza (Int) o di Arte

ELFO, DELL'OSCURA SAPIENZA

(BLACKLORE) [HW]

Obbligatorie: un tipo di Arte

Consigliate: *Costruire marchingegni* (Int), *Etichetta* (Int), *Filosofia e Logica* (Int), *Persuasione* (Car), qualsiasi tipo di Conoscenza o Scienza (Int) escluse quelle legate alla magia, qualsiasi tipo di Artigianato (Int)

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

Bonus: *Senso della direzione* (Sag)

Obbligatorie: *Orientamento* (Int)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Ascoltare* (Sag), *Movimento furtivo* (Des), *Nascondersi* (Des), *Sopravvivenza: sottosuolo* (Sag), *Storia: elfi dell'ombra* (Int), qualsiasi Conoscenza (Int), qualsiasi tipo di Artigianato (Int)

ELFO, MARINO (WATER ELF – MEDITOR) [GAZ9]

Bonus: *Marinaio* (Int)

Obbligatorie: *Nuotare* (For), un tipo di Artigianato (Int)

Consigliate: *Carpentiere* (Int), *Equilibrio* (Des), *Navigazione: acque* (Int), *Orientamento* (Int), *Pescare* (Int), *Sopravvivenza: mare* (Sag), *Storia: elfica* (Int), qualsiasi Conoscenza (Int)

ELFO, SILVANO (WOOD ELF)

[RC, GAZ5, GAZ9, HW]

Bonus: *Camminare su alberi* (Des)

Obbligatorie: *Seguire tracce* (Sag)

Consigliate: *Artista del combattimento* (Des), *Cacciare* (Sag), *Fabbricare armi da tiro* (Int), *Fabbricare proiettili* (Int), *Intagliare il legno* (Int), *Nascondersi* (Des), *Sopravvivenza: foresta* (Sag), qualsiasi Conoscenza (Int)

ENDUK [OHP]

Obbligatorie: *Storia: enduk* (Int)

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

FAENARE [PC2]

Bonus: *Cantare* (Car)

Obbligatorie: *Magia divina* (Int), *Religione* (Int)

Consigliate: *Combattere in volo* (Des), *Danzare* (Des), *Intrattenere* (Car), *Miti e Leggende* (Int), *Orientamento* (Int), *Senso della direzione* (Sag), *Sfrecciare: aria* (Des), *Sopravvivenza: montagne* (Sag)

FAUNO (SATIRO) [PC1]

Obbligatorie: *Suonare: fiati* (Des)

Consigliate: *Abbuffarsi* (Cos), *Bere alcolici* (Cos), *Cacciare* (Sag), *Espresso in bevande: vino* (Int), *Nascondersi* (Des), *Saltare* (For), *Se-*

guire tracce (Sag), *Sopravvivenza: foresta* (Sag).

FOLLETO (PIXIE) [PC1]

Bonus: *Robustezza* (Cos)

Obbligatorie: *Combattere in volo* (Des)

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

FOLLETO ACQUATICO (NIXIE)

[PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)

Obbligatorie: *Empatia animale* (Car)
Consigliate: *Arte della seduzione* (Sag), *Cantare* (Car), *Danzare* (Des), *Fingere* (Car), *Intrattenere* (Car), *Nascondersi* (Des), *Persuasione* (Car), *Sfrecciare: acqua* (Des), *Sopravvivenza* (Sag)

GIGANTE DEL MARE [PC3]

Bonus: *Nuotare* (For)

Obbligatorie: *Intimidire* (For)

Consigliate: *Azzuffarsi* (For), *Istinto combattivo* (Des), *Lottare* (For), *Muscicoli* (For), *Resistenza* (For)

GNOLL [GAZ10]

Obbligatorie: *Coraggio* (Cos)

Consigliate: *Allerta* (Des), *Cacciare* (Sag), *Fiutare* (Sag), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Istinto combattivo* (Des), *Lottare* (For), *Muscicoli* (For), *Sopravvivenza* (Sag)

GNOMO, DEL CIELO (SKYGNOME)

[PC2]

Bonus: *Fisica fantastica* (Sag)

Obbligatorie: *Equilibrio* (Des)

Consigliate: *Acrobazia* (Des), *Carpentiere* (Int), *Costruire marchingegni* (Int), *Ingegneria aerospaziale* (Int), *Orientamento* (Int), *Pilotare* (Des), *Senso della direzione* (Sag), qualsiasi tipo di Scienza (Int)

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

Bonus: *Fisica fantastica* (Sag)

Obbligatorie: *Resistere al freddo* (Cos)
Consigliate: *Conoscenza della natura* (Int), *Costruire marchingegni* (Int), *Orientamento* (Sag), *Resistenza* (Cos), *Scalare* (For), *Sciare* (Des), *Sopravvivenza* (Sag)

GNOMO, DI TERRA [PC2]**Bonus:** Fisica fantastica (Sag)**Obbligatorie:** un Artigianato (Int)**Consigliate:** Carpentiere (Int), Costruire marchingegni (Int), Gioielliere (Int), Ingegneria sotterranea (Int), Metallurgia (Int), Minatore (Int), Senso della direzione (Sag), Valutare (Sag), qualsiasi Scienza (Int)**GNOMO, SILVANO (FOREST GNOME) [Dragonlord Trilogy]****Bonus:** Fisica fantastica (Sag)**Obbligatorie:** Conoscenza della natura: foresta (Int)**Consigliate:** Carpentiere (Int), Costruire marchingegni (Int), Falegname (Int), Fisica fantastica (Sag), Intagliare il legno (Int), Movimento furtivo (Des), Nascondersi (Des), Valutare (Sag), qualsiasi tipo di Scienza (Int)**GOBLIN [GAZ10]****Obbligatorie:** Empatia animale (Car)**Consigliate:** Allerta (Des), Faccia tosta (Car), Fingere (Car), Fiutare (Sag), Imitare suoni (Int), Movimento furtivo (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Int), Senso della direzione (Sag)**GREMLIN [PC2]****Obbligatorie:** Acrobazia (Ds)**Consigliate:** Artista della fuga (Des), Allerta (Des), Contorsionista (Des), Faccia tosta (Car), Fingere (Car), Movimento furtivo (Des), Senso del pericolo (Sag), Sopravvivenza (Sag)**GURRASH (UOMO ALLIGATORE) [SCS]****Bonus:** Nuotare (For)**Obbligatorie:** Frenesia combattiva (For), Resistenza (Cos)**Consigliate:** Cacciare (Sag), Duro a morire (Cos), Intimidire (For), Lottare (For), Movimento furtivo (Des), Muscoli (For), Nascondersi (Des), Resistenza (Cos), Sbranare (For)**HALFLING O HIN [RC, GAZ8]****Obbligatorie:** un Artigianato (Int)**Consigliate:** Abbuffarsi (Cos), Agricoltura (Int), Artista del combattimento (Des), Cantare (Car), Erboristeria (Int), Esperto in bevande (Int), Intrattenere (Car), Orticoltura (Int), Pipaio (Int), Sarto (Int)**HOBGOBLIN [GAZ10]****Obbligatorie:** Allerta (Des)**Consigliate:** Azzuffarsi (For), Fiutare (Sag), Frenesia combattiva (For), Intimidire (For), Istinto combattivo (Des), Muscoli (For), Resistenza (Cos), Sopravvivenza (Sag)**HSIAO [PC1]****Obbligatorie:** Orientamento (Int) e una Conoscenza (Int)**Consigliate:** Insegnante (Sag), Miti e Leggende (Int), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Sopravvivenza: foresta (Sag), Storia (Int)**HUTAAKANO [HW]****Obbligatorie:** Religione: Pflarr (Int), e un'altra abilità in base alla casta di appartenenza – Sacerdoti: Divinazione (Int); Funzionari: Burocrazia (Int); Lavoratori: un Artigianato (Int)
Consigliate: Ascoltare (Sag), Codici e Leggi (Int), Fiutare (Sag), Guarire (Sag), Insegnante (Sag), Osservare (Sag), Parlare o Leggere una lingua (Int), Persuasione (Car), qualsiasi Conoscenza o Scienza (Int)**KNA [PC3]****Bonus:** Nuotare (For)**Obbligatorie:** Contrattare (Car)**Consigliate:** Cavalcare (Des), Conoscenza del mercato (Int), Fabbricare armi da tiro (Int), Movimento furtivo (Des), Sfrecciare: acqua (Des), Valutare (Sag)**KOPRU [PC3]****Bonus:** Nuotare (For)**Obbligatorie:** Fingere (Car)**Consigliate:** Ipnotizzare (Car), Movimento furtivo (Des), Muscoli (For), Nascondersi (Des), Resistenza (Cos), qualsiasi Conoscenza (Int)**KUBITTA [HW]****Obbligatorie:** Saltare (For)**Consigliate:** Allerta (Des), Camminare sugli alberi (Des), Cavalcare (Des), Coraggio (Sag), Istinto combattivo (Des), Militare (Int), Sorpresa (Des), Strategia e Tattica (Int)**LEPRECAUNO / CLURICAUNO [PC1]****Bonus:** Bere alcolici (Cos)**Obbligatorie:** Magia arcana (Int), due tipi di Artigianato (Int)**Consigliate:** Cavalcare colpixy (Des), Contrattare (Car), Danzare (Des), Esperto di bevande (Int), Fingere (Car), Intrattenere (Car), Na-

scondersi (Des), qualsiasi tipo di Conoscenza (Int) o Artigianato (Int)

LUCERTOLOIDE (UOMO LUCERTOLA) [HW]**Bonus:** Nuotare (For)**Obbligatorie:** Metabolismo rallentato (Cos)**Consigliate:** Allerta (Des), Cacciare (Sag), Costruire trappole (Int), Movimento furtivo (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For), Sorpresa (Des)**LUPIN [SCS]****Bonus:** Ascoltare (Sg), Fiutare (Sag)**Obbligatorie:** Colpire alla cieca (Sag), Seguire tracce (Sag)**Consigliate:** Allerta (Des), Cacciare (Sag), Movimento furtivo (Des), Saltare (For), Scatto (For), Sesto Senso (Sag), Sopravvivenza (Sag)**MARINIDE (MERROW) [PC3]****Bonus:** Nuotare (For)**Obbligatorie:** Empatia animale (Car)
Consigliate: Cavalcare (Des), Persuasione (Car), Senso della direzione (Sag), Sfrecciare: acqua (Des), Sopravvivenza: mare (Sag)**MEZZORCHETTO [GAZ3, GAZ5]****Obbligatorie:** Resistenza (Cos)**Consigliate:** Allerta (Des), Azzuffarsi (For), Bere alcolici (Cos), Fiutare (Sag), Frenesia combattiva (For), Intimidire (For), Istinto combattivo (Des), Orientamento (Int), Sopravvivenza (Sag)**NAGPA [PC2]****Bonus:** due Conoscenze (Int)**Obbligatorie:** Linguistica (Int)**Consigliate:** Fingere (Car), Intrattenere (Car), Magia arcana (Int), Miti e Leggende (Int), Persuasione (Sag), Raccogliere informazioni (Car), Sopravvivenza (Sag), Valutare (Sag), qualsiasi Conoscenza (Int)**NANO, ANTICO (KOGOLOR) [HW]****Bonus:** Scalare (For)**Obbligatorie:** Segnalazione: Yodel (Int)**Consigliate:** Cantare (Car), Conoscenza della natura: alture (Int), Coraggio (Sag), Resistere al freddo (Cos), Scolpire (Int), Sopravvivenza: montagna (Sag), qualsiasi tipo di Artigianato (Int)

NANO, COMUNE (DENWARF) [RC]**Bonus:** Bere alcolici (Cos)**Obbligatorie:** Minatore (Int)**Consigliate:** Costruire trappole (Int), Geologia (Int), Ingegneria edile (Int), Ingegneria sotterranea (Int), Metallurgia (Int), Scalare (For), Scolpire (Int), Storia: nanica (Int), qualsiasi tipo di Artigianato (Int)**NANO, CORROTTO (MODRIGSWERG) [GAZ7]****Bonus:** Minatore (Int)**Obbligatorie:** Demonologia (Int)**Consigliate:** Alchimia (Int), Armaio-
lo (Int), Costruire marchingegni (Int), Costruire trappole (Int), Demonologia (Int), Fabbro (Int), Gioielliere (Int), Ingegneria sotterranea (Int), Metallurgia (Int), Nascondersi (Des), Senso della direzione (Sag), Storia: nanica (Int), qualsiasi tipo di Artigianato (Int)**ORCHETTO [GAZ10]****Obbligatorie:** in base alla sottorazza:Orchetto Comune: Resistenza (Cos)Orchetto Giallo: Arti marziali offensive (For) o difensive (Des)Orchetto Krugel: Cavalcare (Des)Orchetto Rosso: Movimento furtivo (Des)**Consigliate:** Allerta (Des), Artigliere (Int), Costruire macchine da guerra (Int), Empatia animale (Car), Fiutare (Sag), Frenesia combattiva (For), Intimidire (For), Istinto combattivo (Des), Strategia e Tattica (Int)**ORCO [GAZ10]****Obbligatorie:** Muscoli (For)**Consigliate:** Abbuffarsi (Cos), Azzuffarsi (For), Bere alcolici (Cos), Fiutare (Sag), Istinto combattivo (Des), Intimidire (For), Lottare (For), Resistenza (Cos), Scalare (For)**PEGATAURO [PC2]****Obbligatorie:** Resistenza (Cos)**Consigliate:** Allerta (Des), Combattere in volo (Des), Istinto combattivo (Des), Militare (Int), Orientamento (Int), Seguire tracce (Sag), Senso della direzione (Sag), Sfrecciare: aria (Des), Strategia e Tattica (Int), Travolgere (For)**PHANATON [OHP]****Bonus:** Equilibrio (Des)**Obbligatorie:** Camminare sugli alberi (Des), Sorpresa (Des)**Consigliate:** Acrobazia (Des), Allerta (Des), Cacciare (Sag), Erboriste-

ria (Int), Imitare suoni (Int), Movimento furtivo (Des), Nascondersi (Des), Sfrecciare (Des), Sopravvivenza: foresta (Sag)

POOKA [PC1]**Bonus:** Bere alcolici (Cos)**Obbligatorie:** Intrattenere (Car)**Consigliate:** Etichetta (Int), Fingere (Car), Giocare d'azzardo (Int), Miti e Leggende (Int), Movimento furtivo (Des), Rapidità di mano (Des), qualsiasi Conoscenza (Int)**RAKASTA [SCS]****Bonus:** Ascoltare (Sag), Colpire alla cieca (Sag)**Obbligatorie:** Acrobazia (Des), Allerta (Des)**Consigliate:** Equilibrio (Des), Movimento furtivo (Des), Senso del pericolo (Sag), Sesto Senso (Sag)**SFINGE [PC2]****Obbligatorie:** Miti e Leggende (Int), Magia arcana (Int) o Magia divina (Int) asseconda che sia una sfinge mago o una sfinge chierico**Consigliate:** Intrattenere (Car), Orientamento (Int), Percepire inganni (Sag), Senso della direzione (Sag), Sopravvivenza (Sag), Storia (Int), qualsiasi Conoscenza (Int)**SHAZAK [SCS]****Bonus:** Nuotare (For)**Obbligatorie:** Nascondersi (Des), Resistenza (Cos)**Consigliate:** Allerta (Des), Cacciare (Sag), Movimento furtivo (Des), Sopravvivenza: palude (Sag), Sorpresa (Des), un Artigianato semplice (Int)**SIDHE [PC1]****Bonus:** Magia arcana (Int)**Obbligatorie:** Persuasione (Car)**Consigliate:** Allerta (Des), Artista del combattimento (Des), Ascoltare (Sag), Cantare (Car), Cavalcare (Des), Danzare (Des), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), qualsiasi Conoscenza (Int)**SPIRITELLO (SPRITE) [PC1]****Bonus:** Danzare (Des)**Obbligatorie:** Magia arcana (Int)**Consigliate:** Allerta (Des), Cantare (Car), Combattere in volo (Des), Movimento furtivo (Des), Osservare (Sag), Persuasione (Car), Sorpresa (Des), qualsiasi Conoscenza (Int)**SQUALOIDE (SHARK-KIN) [PC3]****Bonus:** Nuotare (For)**Obbligatorie:** Sbranare (For)**Consigliate:** Allerta (Des), Autocontrollo (Sag), Cacciare (Sag), Empatia animale (Car), Fiutare (Sag), Frenesia combattiva (For), Intimidire (For), Istinto combattivo (For), Lottare (For), Scatto (For), Sfrecciare: acqua (Des), Sguardo glaciale (Car), Sopravvivenza: mare (Sag)**TABI [PC2]****Obbligatorie:** Sfrecciare: aria (Des)**Consigliate:** Intrattenere (Car), Movimento furtivo (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Int), Rapidità di mano (Des), Scatto (For), Senso della direzione (Sag), Sfrecciare (Des), Sopravvivenza (Sag)**TORTUGO (UOMO TARTARUGA)**

[SCS]

Bonus: Nuotare (For)**Obbligatorie:** Sopravvivenza (Sag)**Consigliate:** Arti marziali difensive (Des), Conoscenza della natura (Int), Erboristeria (Int), Ferrea volontà (Sag), Guarire (Sag), Metabolismo rallentato (Cos), Religione (Int), qualsiasi Conoscenza (Int)**TREANT (UOMO ALBERO) [PC1]****Obbligatorie:** Conoscenza della natura: foresta (Int)**Consigliate:** Erboristeria (Int), Intrattenere (Car), Miti e Leggende (Int), Orticoltura (Int), Resistenza (Cos), Sopravvivenza: foresta (Sag), qualsiasi Conoscenza (Int)**TRITONE [PC3]****Bonus:** Nuotare (For)**Obbligatorie:** Modellare il corallo (Int)**Consigliate:** Autorità (Car), Lavorare le conchiglie (Int), Magia arcana (Int), Magia divina (Int), Persuasione (Car), Religione (Int), Sfrecciare: mare (Des), Sopravvivenza: mare (Sag), qualsiasi Conoscenza (Int)**TROLL [GAZ10]****Obbligatorie:** Abbuffarsi (Cos)**Consigliate:** Frenesia combattiva (For), Intimidire (For), Istinto combattivo (Des), Lottare (For), Muscoli (For), Resistenza (Cos), Saltare (For), Sbranare (For)

UMANO, NEATHAR [HW]

Obbligatorie: in base alla tribù:

Balarai: *Costruire trappole* (Int), *Sopravvivenza: foresta* (Sag)

Hiakrai: *Cavalcare aquile giganti* (Des), *Empatia animale* (Car)

Makai: *Nuotare* (For), *Pescare* (Int)

Toralai: *Resistenza* (Cos), *Sopravvivenza: pianure* (Sag)

Valgrai: *Empatia animale* (Car), *Seguire tracce* (Sag)

Consigliate: *Accendere il fuoco* (Des), *Cacciare* (Sag), *Conoscenza della comunità* (Int), *Conoscenza della natura* (Int), *Orientamento* (Int)

UOMO BESTIA (BEASTMAN) [HW]

Obbligatorie: *Resistere al freddo* (Cos)

Consigliate: *Accendere il fuoco* (Des), *Cacciare* (Sag), *Conoscenza della natura: zona polare* (Int), *Frenesia combattiva* (For), *Intimidire* (For), *Lottare* (For), *Muscoli* (For), *Orientamento* (Int), *Resistenza* (Cos), *Sopravvivenza: zone artiche* (Sag)

UOMO SCORPIONE (MANSCORPION)

[OHP]

Obbligatorie: un'Arte o Conoscenza

Consigliate: *Intimidire* (For), *Movimento furtivo* (Des), *Muscoli* (For), *Orientamento* (Int), *Resistenza* (Cos), *Senso della direzione* (Sag), qualsiasi Conoscenza (Int), qualsiasi tipo di Artigianato (Int)

Abilità culturali per Mystara

In base all'etnia o alla civiltà di appartenenza (ovvero in cui è cresciuto), ogni personaggio possiede una predisposizione particolare verso alcune abilità generali. Questo si concretizza in un bonus di +2 che si acquisisce solo se il personaggio conosce (sceglie) quelle abilità.

Di seguito viene riportata una lista di varie civiltà e culture di Mystara e di abilità ad esse associate. Ove compaia Conoscenza associata a una città o una tribù, il riferimento è all'abilità *Conoscenza della comunità* (es. *Conoscenza di Specularum*), mentre associata ad un habitat si riferisce a *Conoscenza della natura* (es. *Conoscenza della foresta*).

Abilità Regionali

Per ogni luogo indicato, tutti coloro che sono cresciuti in quell'area (ovvero vi hanno trascorso la vita fino

all'età adulta) possono usufruire del bonus relativo all'abilità tipica di quel luogo. In alternativa si può scegliere il bonus all'abilità *Conoscenza della comunità* o *Geografia* relativa alla comunità o regione d'origine.

AERYL: un tipo di Arte

ALFHEIM: *Conoscenza della foresta* (Int)

ALMARRÓN: un Artigianato (Int)

ALPHATIA: un tipo di Conoscenza (Int) oppure in base al regno:

- **Ambur:** *Intrattenere* (Car)
- **Aguas:** *Conoscenza delle acque temperate* (Int)
- **Ar Fluttuante:** *Astronomia o Meteorologia* (Int)
- **Arogansa:** *Politica* (Int)
- **Bettelyn:** *Agricoltura* (Int)
- **Cuornero (Blackheart):** *Senso del pericolo* (Sag)
- **Eadrin:** *Etichetta* (Int)
- **Frisland:** *Resistere al freddo* (Cos)
- **Haven:** un tipo di Arte
- **Limn:** *Conoscenza dei mostri* (Int)
- **Pietramura (Stonewall):** *Persuasione* (Car)
- **Randel:** *Militare* (Int)
- **Schiattadura (Stoutfellow):** un tipo di Artigianato (Int)
- **Selvapatria (Foresthme):** *Conoscenza della foresta* (Int)
- **Shiye-Lawr:** *Nascondersi* (Des)
- **Theranderol:** *Storia alphantiana* (Int)
- **Verdesprone (Greenspur):** *Burocrazia* (Int)
- **Vertiloch:** *Politica* (Int)
- **Vulcano di Alphaks:** *Religione: Alphaks* (Int)

ANTALIA: *Accendere il fuoco* (Des)

ARCIPELAGO DI TANEGIOH: *Cacciare* (Sag) o *Pescare* (Int)

ATRUAGHIN: *Accendere il fuoco* (Des) oppure in base al clan:

- **Alce:** *Nascondersi* (Des)
- **Cavallo:** *Cavalcare cavalli* (Des)
- **Orso:** *Scalare* (For)
- **Tartaruga:** *Marinaio* (Int)
- **Tigre:** *Coraggio* (Sag)

AZCA: *Miti e Leggende azcane* (Int)

BAYOU (ATOR): *Conoscenza della palude* (Int)

BELLAYNE: *Politica* (Int)

BELLISSARIA: un tipo di Artigianato (Int) oppure in base al regno:

- **Costa d'Alba (Dawnrim):** *Agricoltura* (Int)
- **Horken:** *Carpentiere* (Int)
- **Lagrius:** *Pescare* (Int)
- **Meriander:** *Alchimia* (Int)

• **Notrion:** *Contrattare* (Car)

• **Scudo di Sur (Surshield):** *Intimidire* (For)

CASA DI ROCCIA: *Scalare* (For)

CATENA MONTUOSA (QUALSIASI): *Conoscenza delle alture* (Int)

CATHOS: *Contrattare* (Car)

CAY: *Muratore* (Int)

CESTIA: *Orientamento* (Int) oppure in base al regno:

- **Ambiroa:** *Marinaio* (Int)
- **Androkia:** *Percepire inganni* (Sg)
- **Manakara:** *Conoscenza della foresta* (Int)

• **Morovay:** *Contrattare* (Car)

CIMMARON: *Cavalcare* (Des)

CINQUE CONTEE: *Intrattenere* (Car) oppure in base alla contea:

- **Contea Alta:** *Metallurgia* (Int)
- **Contea Centrale:** *Intagliare il legno* (Int)
- **Contea Marittima:** *Agricoltura* (Int)
- **Contea Meridionale:** *Marinaio* (Int)

• **Contea Orientale:** *Allerta* (Des)

COLLI OLTECHI: *Conoscenza delle alture* (Int)

DAROKIN: *Contrattare* (Car)

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

- **Geffron:** *Conoscenza della foresta* (Int)
- **Lothenar:** *Nascondersi* (Des)
- **Pianure di Avien:** *Allevare animali* (Int)
- **Settentrione:** *Sopravvivenza* (Sag)

DUNWICK: *Contrattare* (Car)

EL GRANDE CARRASCAL: *Sopravvivenza in zone desertiche* (Sag)

EMEROND: *Conoscenza della foresta* (Int)

ESHU: *Religione enduk* (Int)

ESTERHOLD: un Artigianato (Int)

ETHENGAR: *Conoscenza delle pianure* (Int) oppure in base alla tribù:

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

EUSDRIA: *Miti e Leggende eusdriane* (Int)

GARGOÑA: un tipo di Arte o di Conoscenza (Int)

GIUNGLA OSCURA: *Sopravvivenza in foresta* (Sag)

GLANTRI: *Burocrazia* (Int) oppure in base alla regione o principato:

- Aalban: *Cacciare* (Sag)
 - Belcadiz: *Etichetta* (Int)
 - Bergdhoven: *Orticultura* (Int)
 - Boldavia: *Miti e Leggende boldaviane* (Int)
 - Bramyra: *Allevare animali* (Int)
 - Caurenze: *Scolpire* (Int)
 - Città di Glantri: *Politica* (Int)
 - Collina Nera: *Geologia* (Int)
 - Erewan: *Conoscenza della foresta* (Int)
 - Fenswick: *Conoscenza delle alture* (Int)
 - Klantyre: *Allevare animali* (Int)
 - Krondahar: *Tessere* (Int) o *Pellettiere* (Int)
 - Morlay-Malinbois: *Cacciare* (Sg)
 - Nouvelle Averoine: *Esperto in bevande* (Int)
 - Sablestone: *Agricoltura* (Int)
- GOMBAR E SUMA'A:** *Contrattare* (Car)
- GRAAKALIA:** *Conoscenza del sottosuolo* (Int)
- GRANDE DESOLAZIONE:** *Sopravvivenza in zone desertiche* (Int)
- GUADALANTE:** *Cavalcare* (Des)
- HELDANN (TERRE LIBERE O TERRITORI HELDANNICI):** *Resistenza* (Cos)
- HERATH:** *Magia arcana* (Int)
- HINTERLAND THYATIANE:** *Conoscenza della foresta* (Int)
- HOJAH:** *Marinaio* (Int)
- HULE:** *Faccia tosta* (Car)
- HYBOREA:** *Conoscenza delle zone polari* (Int)
- IERENDI:** *Religione: Tempio del Popolo* (Int) oppure in base all'isola:
- Alcova: *Nuotare* (For)
 - Aloysius: *Resistenza* (Cos)
 - Bianca: *Miti e leggende nithiane* (Int)
 - Elegy: *Miti e leggende makai* (Int)
 - Estrema (Utter): *Ingegneria edile* (Int)
 - Fletcher: *Sarto* (Int)
 - Ierendi: *Agricoltura* (Int)
 - Onore: *Geografia dei Piani Interni* (Int)
 - Roister: *Pescare* (Int)
 - Safari: *Cacciare* (Sag)
- ISOLA DELL'ALBA:** *Miti e leggende albighesi* (Int) o in base alla regione:
- Caerdwicca: *Marinaio* (Int)
 - Dunadale: un Artigianato (Int)
 - Ekto: *Metallurgia* o *Fabbro* (Int)
 - Furmenglaive: *Allerta* (Des)
 - Helskir: *Coraggio* (Sag)
 - Kendach: *Storia di Kendach* (Int)
 - Porto dell'Est: *Contrattare* (Car)
- Porto dell'Ovest: *Valutare* (Sag)
 - Provincia Meridiona: *Senso del pericolo* (Sag)
 - Provincia Septentriona: *Sopravvivenza* (Sag)
 - Redstone: *Intrattenere* (Car)
 - Thothia: *Etichetta* (Int)
 - Trikelios: *Carpentiere* (Int)
 - Westrouke: *Orientamento* (Int)
- ISOLE ALATIANE:** un tipo di Artigianato (Int) oppure in base all'isola:
- Aegos: *Agricoltura* (Int)
 - Aeria: *Meteorologia* (Int)
 - Fannullonia (Ne'er-do-well): *Conoscenza della Malavita* (Int)
 - Gaia (Gaity): *Intrattenere* (Car)
- ISOLE DELLE PERLE:** *Nuotare* (For)
- JAIBUL:** un tipo di Conoscenza (Int)
- JEN / TERRITORI JENNITI:** *Conoscenza delle pianure* (Int)
- JIBARÚ:** *Conoscenza della foresta* (Int)
- KARAMEIKOS:** *Politica* (Int)
- MALETERRE:** *Sopravvivenza in zone desertiche* (Sag)
- MILENIA:** un tipo di Mestiere o Arte
- MINAEA:** *Valutare* (Sag)
- MINROTHAD:** *Contrattare* (Car) o *Valutare* (Sag), o in base all'isola:
- Alfeisle: *Orientamento* (Int)
 - Aperta: *Agricoltura* (Int)
 - Commerciante: *Marinaio* (Int)
 - Fortezza: un tipo di *Ingegneria* (Int)
 - Fuoco: *Conoscenza della malavita* (Int)
 - Roccianera: *Pescare* (Int)
 - Settentrionale: *Carpentiere* (Int)
- NARVAEZ:** *Religione: Chiesa di Narvaez* (Int)
- N'DJATWALAND:** *Scalare* (For)
- NENTSUN:** *Sopravvivenza in zone polari* (Sag)
- NIMMUR:** *Miti e Leggende nimmuriane* (Int)
- NITHIA:** *Miti e leggende nithiane* (Int)
- NORWOLD:** *Conoscenza della natura* (Int)
- NOVA SVOGA:** *Agricoltura* (Int)
- OCHALEA:** *Miti e leggende ochalesi* (Int)
- OENKMAR:** *Lottare* (For)
- OOSTDOK:** *Politica* (Int)
- OSTLAND:** *Marinaio* (Int)
- PIRATI DELLA FILIBUSTA:** *Marinaio* (Int)
- PRATERIE BUSHWACK:** *Sopravvivenza in pianura* (Sag)
- QEODHAR:** *Marinaio* (Int)
- REGNI SOTTOMARINI:** *Conoscenza della natura: acque temperate o fredde* (Int)
- REGNI TRALDAR:** *Miti e Leggende traldar* (Int)
- RENARDIE:** *Esperto in vino* (Int)
- RICHLAND:** *Conoscenza della comunità: Richland* (Int)
- ROBRENN:** *Conoscenza della foresta* (Int)
- SARAGÓN:** un tipo di *Scienza* (Int)
- SCHATTENALFHEIM:** *Orientamento* (Int)
- SHAZAK:** *Sopravvivenza in palude* (Int)
- SERRAINE:** *Orientamento* (Int)
- SHAHJAPUR:** *Etichetta* (Int)
- SIND:** *Miti e Leggende sindhi* (Int) oppure in base al mumlyketo:
- Azadgal: *Agricoltura* (Int)
 - Baratkand: *Conoscenza del deserto* (Int)
 - Gunjab: *Sopravvivenza in alture* (Sag)
 - Jalawar: *Contrattare* (Car)
 - Jhengal: un Artigianato (Int)
 - Kadesh: *Conoscenza delle alture* (Int)
 - Nagpuri: *Orticultura* (Int)
 - Peshmir: *Pescare* (Int)
 - Putnabad: *Marinaio* (Int)
 - Shajarkand: *Persuasione* (Car)
 - Sindrastan: una *Conoscenza* (Int)
- SLAGOVICH:** *Contrattare* (Car)
- SODERFJORD:** *Bere alcolici* (Cos)
- STEPPE DI YAZAK:** *Sopravvivenza in pianura* (Sag)
- TEKI-NURA-RIA:** *Marinaio* (Int)
- TERRE BRULLE:** *Sopravvivenza in zone desertiche o sottosuolo* (Sag)
- TERRE DEI WALLARA:** *Miti e leggende wallara* (Int)
- TERRE DELL'OMBRA:** *Senso della direzione* (Sag)
- TERRE NANICHE DEI KOGOLOR:** *Segnalazione: Yodel* (Int)
- TEXEIRAS:** *Navigazione: acque* (Int)
- THONIA:** un tipo di Artigianato (Int)
- THYATIS:** un tipo di *Conoscenza* (Int) oppure in base alla provincia:
- Actius: *Carpentiere* (Int)
 - Biazzan: *Valutare* (Car)
 - Buhrohur: *Conoscenza delle alture* (Int)
 - Carytion: *Storia thyatiana* (Int)
 - Halathius: *Geologia* (Int)
 - Hattias: *Militare* (Int)
 - Kantrium: *Agricoltura* (Int)
 - Kerendas: *Allevare cavalli* (Int)
 - Lucinius: *Marinaio* (Int)
 - Machetos: *Boscaiolo* (Int)
 - Mositius: *Intrattenere* (Car)
 - Retebius: *Addestrare animali* (Car)
 - Tel Akbir: *Persuasione* (Car)

- Terentias: *Contrattare* (Car)
- Thyatis: *Politica* (Int)
- Vyalia: *Conoscenza della foresta* (Int)

TORREÓN: *Militare* (Int)

ULIMWENGU: *Conoscenza della giungla* (Int)

VALLE GHIACCIATA: *Sciare* (Des)

VESTLAND: *Miti e leggende normanne* (Int)

VILAVERDE: *Marinaio* (Int)

WENDAR: *Storia del Wendar* (Int)

YANNIVEY: *Pescare* (Int)

YAVDLOM: *Conoscenza della palude o della giungla* (Int)

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

- Abbashan: *Valutare* (Sag)
- Alasiya: *Sopravvivenza in deserto* (Sag)
- Dythestia: *Allevare animali* (Int)
- Makistan: *Cavalcare* (Des)
- Nicostenia: *Contrattare* (Car)
- Nithia: *Miti e leggende nithiane* (Int)

ZAGORA: *Percepire inganni* (Sag)

ZVORNIK: *Valutare* (Sag)

Abilità Razziali o Etniche

Tutti gli appartenenti alla sottorazza o all'etnia specificata godono del bonus legato all'abilità elencata.

ALPHATIANO PURO: *Magia arcana* (Int)

ARANEA: *Movimento furtivo* (Des)

ARPIA: *Senso della direzione* (Sag)

BUGBEAR: *Sorpresa* (Des)

CAYMA: *Sorpresa* (Des)

CENTAURO: *Travolgere* (For)

COBOLDO: *Nascondersi* (Des)

DIAVOLETTO SILVESTRE: *Nascondersi* (Des)

DRIADE: *Conoscenza della foresta* (Int)

ELFO: in base al clan:

- Alberoscudo (Treesield): *Istinto combattivo* (Des)
- Aquarendi: *Storia elfica* (Int)
- Belcadiz: *Coraggio* (Sag)
- Callarii: *Empatia animale* (Car)
- Celebryl: un Artigianato (Int)
- Chossum: *Contrattare* (Car)
- Cimaverde (Greenheight): *Persuasione* (Car)
- Diamarak: *Orticultura* (Int)
- Erendyl: un Artigianato (Int)
- Ee'ar: *Orientamento* (Int)
- Erewan: *Erboristeria* (Int)
- Etherdyl: *Filosofia e Logica* (Int)

• Feadiel: *Conoscenza dell'Albero della Vita* (Int)

• Felestyr: *Minatore* (Int)

• Fiorvero (Trueflower): *Sopravvivenza in foresta* (Sag)

• Fogliablu (Blueleaf): un'Arte

• Freccia Rossa (Red Arrow): *Strategia e Tattica* (Int)

• Geffronell: *Senso del pericolo* (Sag)

• Gelbalf: *Sarto* (Int)

• Genalleth: *Guarire* (Sag)

• Grunalf: *Seguire tracce* (Sag)

• Hierydyl: *Miti e Leggende elfiche* (Int)

• Lungamarcia (Long Runner): *Magia arcana elfica* (Int)

• Mealidil: *Cantare* (Car)

• Meditor: *Navigazione: acque* (Int)

• Porador: *Agricoltura* (Int)

• Schattenalf: *Nascondersi* (Des)

• Sheyallia: *Ingegneria sotterranea* (Sag)

• Shiye: *Movimento furtivo* (Des)

• Truedyl: un tipo di Arte (Int)

• Valghiacciata (Icevale): *Resistere al freddo* (Cos)

• Verdier: *Intagliare il legno* (Des)

• Vyalia: *Conoscenza della foresta* (Int)

EMERONDIANO: *Sopravvivenza in foresta* (Sag)

ENDUK: *Travolgere* (For)

FAENARE: *Senso della direzione* (Sag)

FATE: *Conoscenza del Popolo Fata-to* (Int)

FAUNO: *Saltare* (For)

FOLLETTO ACQUATICO: *Arte della seduzione* (Sag)

GIGANTE DEL MARE: *Sbilanciare* (For)

GNOLL: *Fiutare* (Sag)

GNOMO: *Costruire marchingegni* (Int)

GOBLIN: *Movimento furtivo* (Des)

GREMLIN: *Movimento furtivo* (Des)

GURRASH: *Resistenza* (Cos)

HALFLING: *Movimento furtivo* (Des)

HOBGOBLIN: *Intimidire* (For)

HSIAO: *Osservare* (Sag)

HUTAAKANO: *Ascoltare* (Sag)

KARIMARI: *Nascondersi* (Des)

KNA: *Valutare* (Sag)

KOPRU: *Ipnotizzare* (Car)

KUBITTA: *Istinto combattivo* (Des)

LUCERTOLOIDE: *Movimento furtivo* (Des)

LUPIN: in base alla sottorazza:

- Bandito Azzurro: *Fingere* (Car)
- Bandito Scavatore: *Senso della direzione* (Sag)

• Bassethound Reale: *Cacciare* (Sag)

• Borzoi Nova-svogano: *Sorpresa* (Des)

• Bouchon: *Esperto in vini* (Int)

• Bracchetto Ochalese (Beitunghesse): *Etichetta* (Int)

• Bulldog Eusdriano: *Intimidire* (For)

• Carrasquito: *Nascondersi* (Des)

• Chow-chow orchesco: *Occhio della mente* (Sag)

• Crestato Ochalese: *Magia arcana* (Int)

• Das Hund: *Movimento furtivo* (Des)

• Doggerman: *Istinto combattivo* (Des)

• Fennec Combattente: *Ascoltare* (Sag)

• Glabro Cimmaronese: *Sopravvivenza nel sottosuolo* (Sag)

• Gran Beagle: *Cantare* (Car)

• Gran Bloodhound: *Seguire tracce* (Sag)

• Grancagnone (Stövare Ostlandese): *Autorità* (Car)

• Gran Corridore: *Resistenza* (Cos)

• Gran Retriever Dorato: *Riflessi pronti* (Des)

• Malamute Norwoldese: *Resistere al freddo* (Cos)

• Maremma Narvaezano: *Allerta* (Des)

• Mastino Reale: *Duro a morire* (Cos)

• Montanaro Glantriano: *Sopravvivenza in alture* (Sag)

• Neo-Papillon: *Artista della fuga* (Des)

• Pastore Heldannese: *Osservare* (Sag)

• Pastore Slagoviciano (Slagovici Gonic): *Allevare animali* (Int)

• Pistolero Ispano: *Fabbricare armi da fuoco* (Int)

• Pit-bull Torreonese: *Frenesia combattiva* (For)

• Randagio Nithiano: *Resistere al caldo* (Cos)

• Renardois: *Schernire* (Car)

• Segugio del Klantyre: *Coraggio* (Sag)

• Sentinella Zvornikiana (Zvornikski Gonic): *Spegnere fuochi* (Int)

• Snoutzer Gnomico: *Fiutare* (Sag)

• Sommo Shar-pei: *Muscoli* (For)

• Stirpelupesca: *Resistere al veleno* (Cos)

• Stirpevolpina: *Senso del pericolo* (Sag)

- Testapeloza: *Divinazione* (Int)
- MARINIDE:** *Sfrecciare: acqua* (Des)
- NAGPA:** *Fingere* (Car)
- NANO:** *Minatore* (Int) o per il clan:
 - Blyskarats: *Ingegneria edile* (Int)
 - Buhrodar: *Religione: Kagyar* (Int)
 - Everast: *Autorità* (Car)
 - Hurwarf: *Ingegneria sotterranea* (Int)
 - Kildorkak: *Geologia* (Int)
 - Modrigswerg: *Metallurgia* (Int)
 - Puhn (Martelli): *Valutare* (Sag)
 - Skarrad: *Costruire marchingegni* (Int)
 - Syrklis: *Contrattare* (Car)
 - Tordur (Fortefondo): *Fabbro* (In)
 - Torkrest: *Strategia e Tattica* (Int)
 - Wyrwarf: *Agricoltura* (Int)
- N'DJATWA:** *Muscoli* (For)
- ORCHETTO:** *Istinto combattivo* (Ds)
- ORCO:** *Intimidire* (For)
- PEGATAURO:** *Istinto combattivo* (Ds)
- PHANATON:** *Camminare sugli alberi* (Des)
- RAKASTA:** in base alla sottorazza:
 - Caracasta: *Riflessi pronti* (Des)
 - Jakar: *Empatia animale* (Car)
 - Jakarundi: *Nascondersi* (Des)
 - Linceo (Lynxmen): *Orientamento* (Int)
 - Ocelotl: *Guarire* (Sag)
 - Pardasta: *Seguire tracce* (Sag)
 - Pardasta delle nevi: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Pardasta nebuloso: *Camminare sugli alberi* (Des)
 - Pièveloce (Fastrunner): *Scatto* (For)
 - Rakasta delle Caverne: *Intimidire* (For)
 - Rakasta di Montagna: *Saltare* (For)
 - Rakasta Randagio (Alley Rakasta): *Duro a morire* (Cos)
 - Rakasta Urbano: *Allerta* (Des)
 - Rakastodon Fatalis: *Sbranare* (For)
 - Servasta: *Ascoltare* (Sag)
 - Sherkasta: *Lottare* (For)
 - Simbasta: *Autorità* (Car)
- SFINGE:** *Percepire inganni* (Sag)
- SHAZAK:** *Sopravvivenza: palude* (Sg)
- SQUALOIDE:** *Fiutare* (Sag)
- TABI:** *Senso della direzione* (Sag)
- TANAGORCO:** *Valutare* (Sag)
- TORTUGO:** *Metabolismo rallentato* (Cos)
- TREANT:** *Resistenza* (Cos)
- TRITONE:** *Persuasione* (Car)
- TROLL:** *Resistenza* (Cos)
- UMANO:** in base alla nazionalità:
 - Aalbano: un tipo di Scienza (Int)
 - Albigese: *Coraggio* (Sag)
 - Alasiyano: *Resistere al caldo* (Cos)
 - Alphatiano comune: *Etichetta* (Int)
 - Anglais: *Bere alcolici* (Cos)
 - Antaliano: *Resistere al freddo* (Co)
 - Atruaghin: *Empatia animale* (Car)
 - Averoignese: *Intrattenere* (Car)
 - Azcano: *Resistenza* (Cos)
 - Bellissariano: *Faccia tosta* (Car)
 - Boldaviano: *Nascondersi* (Des)
 - Caurentino: *Faccia tosta* (Car)
 - Cavernicolo: *Ascoltare* (Sag)
 - Darokiniano: *Persuasione* (Car)
 - Denagothiano: *Resistenza* (Cos)
 - Espano: *Etichetta* (Int)
 - Ethengariano: *Cavalcare* (Des)
 - Eusdriano: *Istinto combattivo* (Des)
 - Flaemo: *Erboristeria* (Int)
 - Hattiano: *Intimidire* (For)
 - Heldannico: *Militare* (Int)
 - Huleano: *Fingere* (Car)
 - Ispano: *Coraggio* (Sag)
 - Jennita: *Cavalcare* (Des)
 - Kaelico: *Valutare* (Sag)
 - Karimari: *Nascondersi* (Des)
 - Kerendano: *Cavalcare* (Des)
 - Mileniano: *Persuasione* (Car)
 - Minaeano: *Marinaio* (Int)
 - Minrothaddano: *Valutare* (Sag)
 - Neathar: in base alla tribù:
 - Balarai: *Costruire trappole* (Int)
 - Hiakrai: *Empatia animale* (Car)
 - Makai: *Nuotare* (For)
 - Toralai: *Resistenza* (Cos)
 - Valgrai: *Seguire tracce* (Sag)
 - Nithiano: *Resistere al caldo* (Cos)
 - Normanno ²: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Nuari: *Nuotare* (Int)
 - Ochalese: *Etichetta* (Int)
 - Olteco: *Orientamento* (Int)
 - Qeodhariano: *Resistere al freddo* (Cos)
 - Robrenniano: *Cacciare* (Sag)
 - Shahjapuri: in base alla casta:
 - Brahamati: *Religione: Samdu* (Int)
 - Gajanta: *Faccia tosta* (Car)
 - Shaktiri: *Burocrazia* (Int)
 - Sudyari: *Resistenza* (Cos)
 - Vasiri: un Artigianato (Int)
 - Sindhi: in base alla casta:
 - Himaya: *Autorità* (Car)
 - Jadugerya: *Magia sindhi* (Int)
- Kuliya: *Resistenza* (Cos)
- Prajaya: un Artigianato (Int)
- Rishiya: *Religione: Samdu* (Int)
- Tanagoro: *Resistenza* (Cos)
- Thoniano: *Allerta* (Des)
- Thothiano: *Resistere al caldo* (Cos)
- Thratiano: *Empatia animale* (Car)
- Thyatiano: *Fingere* (Car)
- Traldar: *Coraggio* (Sag)
- Traladarano: *Sesto senso* (Sag)
- Urduk: *Orientamento* (Int)
- Vatski: *Resistere al freddo* (Cos)
- Verdano: *Marinaio* (Int)
- Viaskoda: *Lottare* (For)
- Wendariano: *Percepire inganni* (Sag)
- Yanifey: *Resistere al freddo* (Cos)
- Yavi: in base alla casta:
 - Ramla: *Divinazione* (Int)
 - Ogwambe: *Resistenza* (Cos)
 - Tukufu: *Autorità* (Car)

UOMO BESTIA: *Resistere al freddo* (Cos)

UOMO SCORPIONE: *Intimidire* (For)

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

² Col termine Normanni si indicano gli abitanti delle Terre del Nord (Ostland, Vestland, Soderfjord), dell'Heldann e del Norwold (detti propriamente Norduresi).

Sistema Alternativo: Punti Abilità

Il sistema proposto qui di seguito è da considerarsi opzionale, ossia un modo alternativo per gestire l'uso e l'acquisizione di abilità generali.

Il sistema comune è semplice e diretto, ma ha una pecca non indifferente: rende certe azioni automatiche per personaggi che hanno un alto valore sulla caratteristica legata a quell'abilità. Ciò significa che, ad esempio, un guerriero con una Forza molto alta (18) che diventa un fabbro dopo un mese di apprendistato è in grado di eseguire all'istante lavori migliori di un fabbro che invece faccia quel mestiere da una vita ma abbia una Forza inferiore a 18 (fatto più che normale per i PNG).

Questo sistema alternativo cerca di limitare questi squilibri facendo leva sull'assegnazione di punti abilità che possono migliorare gradualmente la propria competenza in ogni abilità, e parte dall'assunto che per effettuare con successo una prova di abilità occorra tirare 1d20 e, sommando bonus e penalità del caso (sia modificatori derivanti dalle caratteristiche associate all'abilità, che modificatori intrinseci dovuti alla situazione o alla combinazione di abilità affini), riuscire ad ottenere un risultato di 11 o superiore. Un risultato di 1 naturale è sempre un fallimento critico e comporta un danno per il personaggio, mentre un risultato di 20 (naturale o modificato) o superiore è sempre un successo critico, e comporta un vantaggio immediato per il personaggio (a discrezione del DM, potrebbe essere una reazione migliore del previsto, un bonus raddoppiato, conoscenze più approfondite, e così via, in base all'abilità coinvolta). Abilità associate ad Intelligenza e a una seconda caratteristica "pratica" (come varie abilità di Artigianato), usano come modificatore alla prova pratica la media tra i bonus delle caratteristiche coinvolte (arrotondando per eccesso) e per quella teorica il bonus Intelligenza.

Ogni personaggio inizia al 1° livello con un certo numero di punti abilità in base alla propria classe di appartenenza, più il bonus di Intelligenza del PG. I punti iniziali si determinano come segue:

- Ladro: 8
- Guerriero: 10
- Chierico/Mago: 12

Nota: per classi miste, fare una media (ad esempio, un elfo comune è un mago/guerriero, quindi al 1° livello avrà $[12+10] \div 2 = 10$ punti abilità).

Eventuali abilità bonus (o l'incantesimo *Capacità temporanea*) si traducono in questo sistema in 2 punti abilità bonus concessi al personaggio in quelle determinate abilità, mentre il bonus derivante dalle abilità culturali è di 1 punto solo.

In seguito, un personaggio acquisisce altri 3 punti abilità ogni 2 livelli successivi, ossia 1 punto nei livelli pari e 2 punti nei livelli dispari. Per classi o razze con Classi d'Attacco, considerare ogni Classe d'Attacco equivalente a 2 livelli, quindi 3 punti abilità per ogni Classe d'Attacco.

Esempio: Rolf è un nano comune del clan Tordur, viene da Karameikos ed è un guerriero con Forza 16 (+2) e Intelligenza 12. Al 1° livello ottiene 10 punti abilità, più 2 punti bonus sull'abilità *Istinto combattivo* (bonus del Guerriero), e può beneficiare di 1 punto bonus sull'abilità *Fabbro* data dalla sua educazione e 1 punto bonus sull'abilità *Conoscenza di Fortefondo* per essere cresciuto in quella comunità. Poiché non ha alcun bonus Intelligenza non potrà ricevere punti aggiuntivi. Rolf si specializza così (i gradi contrassegnati dall'asterisco sono gratuiti):

Istinto combattivo (Des): 4 (2*)

Intimidire (For): 2

Minatore (Int): 2

Fabbro (Int/For): 4 (1*)

Conoscenza di Fortefondo (Int): 2 *

Al 2° e al 3° livello acquisisce altri 3 punti, che usa per imparare *Alerta*.

Al 4° livello, ottiene un altro punto abilità e lo usa per migliorare il valore di *Fabbro*.

Se dovesse effettuare una prova di *Istinto combattivo* (Des 12), otterrebbe un successo con un valore su d20 uguale o superiore a 7, dato che può aggiungere al tiro del dado 4 punti per i gradi di abilità investiti.

Se invece è richiesta una prova pratica di *Fabbro*, il suo valore totale sarà 5 (gradi) + 1 (media bonus tra INT e FOR), quindi supera la prova con un risultato di 5 o più su d20.

Il numero massimo di gradi che un personaggio può avere in un'abilità è pari a 2/3 del valore della sua caratteristica relativa. L'unico modo per superare tale limite è fare apprendistato, esercitarsi o studiare presso un maestro con un valore superiore in quell'abilità, per un periodo di almeno 1 mese e avere gradi liberi da attribuirle, potendo raggiungere al massimo il valore di abilità di quel maestro.

Nota 1: Per tutte le abilità utilizzabili senza addestramento, con questo sistema è prevista una penalità alla prova di -2 (anziché -4) per gli inesperti. Qualsiasi restrizione aggiuntiva continua ad essere applicabile a personaggi non addestrati.

Nota 2: È possibile usare questo sistema alternativo anche per le abilità ladresche. Convertire tutte le percentuali in gradi di abilità dividendo il valore per 10 (arrotondando per difetto) e associando ogni capacità ad una specifica abilità generale:

Abilità ladresca	Abilità generale
Muoversi in Silenzio	<i>Movimento furtivo</i>
Nascondersi nelle Ombre	<i>Nascondersi</i>
Scalare Pareti	<i>Scalare</i>
Scassinare Serrature	<i>Artista della fuga</i>
Sentire Rumori	<i>Ascoltare</i>
Svuotare Tasche	<i>Rapidità di mano</i>
Trovare Trappole	<i>Osservare</i>
Rimuovere Trappole	<i>Costruire trappole</i>

Nota 3: Nel caso si utilizzi il sistema alternativo per la gestione degli incantesimi basato su prove di abilità (v. *Tomo della Magia di Mystara*, vol. 3) in concomitanza con questo sistema di gestione delle abilità generali, occorre rilevare che le prove di abilità relative a *Magia divina* e *Magia arcana* non subiscono penalità fintanto che non si eccede il numero di incantesimi lanciabili quotidianamente. Nel momento in cui questo limite viene superato, ogni prova successiva relativa ad incantesimi di quel livello di potere subisce un malus cumulativo di -1 più la metà del livello dell'incantesimo (arrotondando per eccesso).

Forza

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

Leggero -1 / Medio -3 / Pesante -5

Nota: In acqua la P.I. è raddoppiata.

Affrontare una carica: il personaggio è stato addestrato ad usare qualsiasi arma inastata da penetrazione contro una carica avversaria. Il soggetto pianta saldamente l'asta dell'arma a terra e tenendola con una sola mano (mentre con l'altra può reggere uno scudo) si predispone a ricevere frontalmente la carica effettuando un Tiro per Colpire e una prova di abilità: se il TxC fallisce, l'avversario in carica è riuscito ad evitare all'ultimo di restare impalato sulla punta dell'arma. Se invece il TxC riesce, il personaggio colpisce il bersaglio e causa danni che dipendono dall'esito della prova di abilità: danni doppi con prova di abilità fallita (o normali con fallimento critico), danni tripli con prova riuscita.

Restrizioni: il personaggio deve essere in grado di maneggiare un'arma in asta da punta, e l'addestramento per apprendere l'abilità dura 2 mesi.

Arti marziali offensive: il personaggio è stato addestrato ad usare le sue mani come armi pericolose. Con una prova di abilità riuscita il soggetto può scegliere se il danno causato sia letale o debilitante con ogni colpo a mani nude (chi non è addestrato e attacca a mani nude causa solo danni debilitanti); se la prova fallisce i danni sono debilitanti. Il danno inflitto a mani nude dipende dalla taglia di attaccante e vittima:

Taglia Attaccante	Danni
2+ < a vittima	nessuno
1 < a vittima	1/2 bns For
Uguale a vittima	bonus For
1 > a vittima	Bns For +1
2+ > a vittima	Bns For ×2

Nel caso il personaggio padroneggi un'arte marziale, si usino i danni derivanti dalla maestria.

Restrizioni: Forza minima 13 punti. Il personaggio deve passare almeno 6 mesi ad addestrarsi per apprendere l'abilità da un maestro.

Azzuffarsi: l'abilità di usare la propria forza al meglio in una rissa a mani nude. Se effettua con successo una prova di abilità, il personaggio può scegliere una delle due opzioni seguenti in ogni round d'azione:

- **Attacco agguantivo:** il personaggio può effettuare un attacco agguantivo a mani nude oltre a quelli che possiede normalmente. Valgono le normali regole di combattimento disarmato, ovvero il danno è debilitante e dipende dalla taglia dei soggetti (v. sopra), a meno di non essere esperti di arti marziali o di possedere un attacco senz'armi letale (come morso o artigli o schianto), nel qual caso si usino i danni letali appropriati.
- **Knockout:** il colpo portato a mani nude può far svenire subito l'avversario per 1d4 minuti. La probabilità percentuale su d100 che ciò avvenga è pari al punteggio di Forza più i gradi spesi nell'abilità, ma la vittima può fare un TS Raggio della Morte per evitare il KO con una penalità pari alla differenza tra il tiro richiesto e il risultato della prova. Se il TS riesce, la vittima rimane stordita per 1d4 round.

Restrizioni: la percentuale di KO derivante da questa abilità non può essere usata quando si combatte usando un'arte marziale (utilizzare la percentuale relativa al colpo specifico).

Con una prova di Costituzione si recupera 1/10 dei PF totali + bonus Cos (max 10) di danni debilitanti al minuto da quando cessano le percosse. A -6 PF i debilitanti non si rigenerano più: si perde 1 PF al minuto e a -10 si muore.

Cocchiere: il personaggio è capace di agganciare i cavalli ad un qualsiasi tipo di carro e di prepararlo per il viaggio. Inoltre è in grado di manovrare il veicolo senza problemi e di evitare di farsi male in caso di incidenti. Le proprietà del terreno su cui un carro avanza concorrono a determinare la complessità della manovra. Il terreno può essere di tre tipi:

Sicuro: strada, pianura.

Insidioso: sabbia, palude, acqua.

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

Ogni manovra effettuata su terreni insidiosi comporta una penalità di base di -1 e su quelli accidentati una penalità di base di -2. Inoltre, un carro che si muova su un terreno di qualsiasi tipo in pendenza ha una penalità aggiuntiva di -2 a qualsiasi prova di *Cocchiere*.

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

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

implica almeno 6 metri percorsi prima di ogni sterzata.

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

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

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

1-3: Accelerazione/Decelerazione.

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

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

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

6-7: Sbalzo. Il carro viene sbalzato bruscamente dal terreno. Il salto improvviso costringe gli occupanti ad una prova di *Equilibrio* per rimanere in piedi. Se la prova fallisce, gli occupanti di un carro aperto sono sbalzati fuori e perdono 1d6 PF ogni 3 metri di velocità del carro (dimezzabili con una favorevole prova di *Acrobazia*), mentre gli occupanti di un

carro chiuso sbattono contro le pareti e cadono sul pavimento, subendo 2d4 danni debilitanti.

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

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

10+: Schianto. Il carro si ferma bruscamente andando a sbattere o ribaltandosi. Tutti gli occupanti vengono sbalzati via e devono effettuare un TS contro Raggio della Morte: chi riesce, subisce 1d6 punti di danno ogni 6 metri di velocità del carro (con la possibilità di dimezzare ulteriormente i danni con una favorevole prova di *Acrobazia*). Chi fallisce il TS invece rimane schiacciato sotto i rottami e subisce 1d6 punti di danno ogni 3 metri di velocità del carro.

Alcuni carri da guerra sono talvolta equipaggiati con lame che sporgono dal centro delle ruote, e se lo desidera il guidatore può usarle per attaccare chi è a piedi. Il personaggio effettua una prova di abilità, e se riesce, si procede col tiro per col-

pire (viceversa ha mancato il bersaglio): in caso di successo il nemico subisce 2d6+6 PF dalle lame. Non è possibile travolgere un individuo e ferirlo con le lame laterali con lo stesso attacco!

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

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

L'abilità si può applicare anche alla guida di carri volanti (come quelli in uso presso i nithiani).

Restrizioni: occorre far pratica per almeno un mese prima di acquisire l'abilità. Chi non possiede l'abilità può tentare di usarla con una penalità di base di -4.

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

Frantumare oggetti: con una prova d'abilità riuscita, un attacco diretto contro un oggetto raddoppia i danni inferti con l'arma o a mani nude. Un successo critico comporta un TS Distruzione per evitare la frantumazione se le dimensioni dell'oggetto non superano quelle dell'arma o del soggetto. Un fallimento critico causa danni normali, ma il soggetto perde 1d4 PF.

Restrizioni: Forza 14.

Frenesia combattiva: il personaggio ha un forte legame coi suoi

istinti più selvaggi e riesce ad entrare in uno stato di eccitazione durante la battaglia che gli consente di diventare un guerriero temibile (un berserker). Con una favorevole prova di abilità, il personaggio si infuria e per un numero di round pari alla metà del suo punteggio di Costituzione è immune alla paura e può scegliere di quale potenziamento usufruire tra:

- bonus di +1 al TxC e ai danni;
- un attacco aggiuntivo con penalità di -2 al TxC;
- 1d8 PF extra, che però scompaiono e vengono sottratti dai PF parziali al termine della frenesia.

Durante la frenesia il personaggio perde il proprio bonus di Destrezza e i suoi punteggi di Intelligenza e Saggezza si abbassano di 2 punti, e al termine della frenesia è *affaticato* (v. abilità *Resistenza*).

La frenesia può essere evocata solo una volta al giorno ogni tre livelli (arrotondando per difetto) e solo dopo essere entrati in un combattimento in mischia. Se la prova fallisce, è possibile ritentare finché non riesce. Un successo critico raddoppia il tempo di durata della furia o consente di scegliere due potenziamenti; un fallimento critico indica che non sarà possibile evocare la *Frenesia combattiva* per quello scontro.

Restrizioni: il personaggio deve avere una Costituzione e una Forza di almeno 13 punti. Solo chi è votato a una divinità della battaglia è in grado di acquisire quest'abilità.

Intimidire: questa abilità indica la minaccia derivante da un assalto fisico imminente, allo scopo di costringere un soggetto ad eseguire la volontà del personaggio. Una prova riuscita obbliga un individuo con Dadi Vita o Livelli uguali o inferiori a quelli del personaggio a fare qualcosa che normalmente non farebbe per breve tempo (escluse azioni palesemente suicide). La vittima può resistere con una prova contrapposta di *Coraggio* (se possiede l'abilità) o con un tiro Morale dimezzato. I mostri non umanoidi e gli individui con più DV/livelli del personaggio che tenta di terrorizzarli non vengono influenzati. Il personaggio può spaventare contemporaneamente un numero di individui pari al 1/3 del valore di *Intimidire* (con le regole alternative, il numero di vittime è pari ai gradi di abilità).

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

Restrizioni: Forza minima 12.

Lottare: il personaggio è specializzato nel combattimento disarmato e può usare più efficacemente il proprio peso e la propria agilità per afferrare e immobilizzare l'avversario. Una favorevole prova di abilità consente di aggiungere metà del valore dell'abilità (arrotondando per difetto) al Valore di Lotta del personaggio (oppure i gradi associati all'abilità con le regole alternative).

Restrizioni: P.I. Chi non possiede l'abilità usa le normali regole relative al Valore di Lotta.

Muscoli: il soggetto è particolarmente allenato a sollevare o trasportare carichi molto pesanti, e ad effettuare sforzi immani (come piegare sbarre, sfondare porte e pareti, spezzare corde o catene, ecc.). Il suo valore di abilità è pari al punteggio di Forza aumentato di un punto (+2 per ogni successivo miglioramento). Bisogna tenere conto del valore dell'abilità e non della Forza per determinare l'ingombro trasportabile, il peso massimo spostabile e maneggiabile. Con le regole alternative, ogni 2 punti investiti in questa abilità aumenta di 1 punto la Forza in rapporto all'ingombro trasportabile e ai pesi sollevabili o maneggiabili.

Una prova di abilità è richiesta solo per sollevare pesi che oltrepassano il limite sollevabile dal personaggio in base alla sua Forza, con penalità cumulativa di -1 ogni 10% di peso aggiunto rispetto al massimo.

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

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

Una prova d'abilità serve anche per sfondare un ostacolo (1 tentativo al round). Lo spessore sotto riportato si intende per ostacoli di taglia uguale al soggetto: con ostacoli grandi o

più piccoli aumentare o ridurre il malus di 1/3 per ogni differenza di taglia. Pareti di materiale identico sono spesse da 10 cm (interne) a 3 metri (mura esterne), mentre una porta comune è spessa 2,5 cm.

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

La penalità indicata in tabella è legata allo spessore riportato per l'ostacolo: aumentare di 1/3 il malus per ispessimento di pari entità (es. una porta lignea di 5 cm impone -12, un muro di legno di 15 cm -24). Se il malus supera il valore di abilità o Forza, è necessario l'aiuto di altri individui con Forza sufficiente: in tal caso la somma degli scarti di tutte le prove determina il risultato (non sommando le prove fallite). Per ogni prova fallita il soggetto subisce danni debilitanti in base al tipo di ostacolo: 1d2 se legno, 1d4 se pietra, 1d6 se metallo o materiali più duri.

Esempio: se due individui sfondano una porta di pietra con scarto di 6 e 10 punti, il tentativo riesce perché il totale della prova è superiore a 15.

Fino a 2 persone possono sfondare un ostacolo largo 1 metro (es. porta a 1 battente). Usando un'ariete invece si considera l'apporto di tutti quelli che lo spingono, e può tentare una prova anche chi ha punteggi inferiori al minimo richiesto.

Restrizioni: Forza minima 12.

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

Restrizioni: P.I. Zona lacustre, fluviale o marina. Qualsiasi individuo con ingombro superiore a Leggero affonda a velocità di 10 metri al round ogni 100 kg di peso complessivo, e non può risalire se il suo ingombro supera il peso corporeo.

Gli individui che non possiedono questa abilità possono usarla con penalità base di -4 alla prova di Forza, sempre che siano liberi nei movimenti e il loro ingombro rimanga entro il 10% dell'ingombro massimo. Essi nuotano a metà della velocità di cammino al massimo per un numero di round pari alla Forza e possono rimanere a galla per un numero di minuti pari al punteggio di Forza, poi è necessaria una prova di Forza ogni minuto con malus cumulativo di -1.

Saltare: una prova di abilità riuscita permette al personaggio di saltare in alto o in lungo e di superare ostacoli non troppo alti. Un personaggio addestrato può saltare in lungo fino a metri 1d4 + un quarto del suo valore d'abilità, e fino all'altezza di 1 metro + un nono del suo valore d'abilità (arrotondato per difetto).

Con le regole alternative, la portata base del salto in lungo è 1d4 metri, +1 metro ogni 2 punti superiori a 11, in base alla prova realizzata; la portata del salto in alto è un terzo.

Restrizioni: P.I. Tutti i valori sopra riportati devono essere moltiplicati per il Coefficiente di Taglia del soggetto. Chi non possiede l'abilità può usarla con penalità di -4, e la portata base del salto si riduce a 2 metri.

Sinergie: chi possiede anche *Acrobazia* o *Camminare sugli alberi* ottiene un bonus di +1 su ogni abilità.

Sbilanciare: l'abilità permette al personaggio di far cadere un avversario con una spinta ben assestata durante la sua azione di movimento per poi attaccarlo nello stesso round. Occorre un Tiro per Colpire senza considerare l'armatura o lo scudo (solo bonus derivanti da Destrezza, magia e maestrie) a cui segue una prova di abilità: se anche una delle due fallisce, il tentativo non riesce.

Una vittima a piedi può evitare di cadere con una prova contrapposta di *Equilibrio* (o *Destrezza* con penalità di -4). Un cavaliere evita di essere disarcionato con una prova contrapposta di *Cavalcare* (chi non possiede questa abilità non può tentare di resistere al colpo). Un cavaliere appiedato subisce 1d4 punti di danno per la caduta (o anche più, se l'altezza dal terreno è superiore ai 3 metri).

È possibile *Sbilanciare* solo creature bipedi di al massimo una taglia superiore alla propria. Con vittime di una taglia superiore la prova riceve una penalità di -2, mentre per ogni

taglia inferiore della vittima la prova ottiene un bonus cumulativo di +2.

Chi attacca una vittima atterrata ottiene un bonus di +2 sui Tiri per Colpire ed essa subisce una penalità di -2 sui TS di tipo schivabile e di -2 sui TxC finché non si rialza (rialzarsi consuma un attacco o l'azione di movimento del soggetto).

Restrizioni: chi non possiede questa abilità può tentare di atterrare un avversario con una prova di Forza con penalità di -4 contrapposta alla prova di *Equilibrio* o *Cavalcare*, ma deve usare la sua azione di attacco.

Sbranare: la capacità di addentare e squarciare profondamente i tessuti della vittima. Dopo un Tiro per Colpire riuscito per azzannare la vittima si effettua la prova di abilità: se ha successo aggiunge al danno arrecato col morso 1d4 punti, viceversa l'attacco infligge danni normali.

Restrizioni: creature dotate di un attacco di tipo "morso".

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

- -1 ogni 5° di pendenza oltre 80°
- -1 se cunicolo stretto (1 mt o <)
- -2 per vento forte oltre i 20 km/h
- -2 se la parete fa parte di una struttura in movimento
- -4 se la parete è scivolosa

Se usa i debiti attrezzi (rampino, corde, scarpe chiodate, ecc.), lo scalatore ottiene i bonus appropriati (da +1 a +3 in base al mezzo) alla prova.

Restrizioni: P.I. Chi non ha l'abilità può usarla con penalità di base di -4.

Scatto: il personaggio è in grado di esercitare uno sforzo muscolare per aumentare la propria velocità a terra, in acqua e persino in aria (se si tratta di una creatura dotata di ali). Una prova di abilità riuscita moltiplica la velocità di corsa del soggetto per un coefficiente determinato dal valore d'abilità (o dai gradi abilità, col sistema alternativo) come segue:

Valore	Gradi	Velocità
11 o meno	1	× 1,5
12-15	2-4	× 2
16-17	5-7	× 2,5
18+	8+	× 3

Ad esempio, Norman ha un valore di abilità pari a 16, ciò significa

che la sua velocità quando usa lo Scatto è due volte e mezzo quella normale. Se non è appesantito, può quindi correre a 90 metri al round.

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

Restrizioni: il personaggio non può muoversi con lo *Scatto* se è gravato da un ingombro superiore a Leggero.

Travolgere: la capacità si scagliarsi contro un avversario e di ferirlo usando il proprio corpo come ariete, anche se chi effettua la carica subisce comunque un minimo danno. Il personaggio deve muoversi in linea retta verso il bersaglio alla massima velocità percorrendo almeno 12 metri prima di effettuare l'attacco vero e proprio. Una volta di fronte alla vittima, l'individuo deve effettuare un Tiro per Colpire, e se riesce si procede con una prova di abilità. Se la prova riesce, la vittima subisce un danno pari alla metà del valore di Forza dell'attaccante, +1 PF per ogni punto aggiunto all'abilità (i Pf aggiuntivi si dimezzano nel caso si usi il sistema di regole alternativo); l'attaccante invece subisce 1d4 PF. Se la prova di *Travolgere* fallisce, la vittima subisce un numero di Punti Ferita pari al bonus di Forza dell'attaccante, +1 PF per ogni punto aggiunto all'abilità e il soggetto subisce un danno pari alla differenza tra il valore richiesto e quello del tiro.

L'abilità può essere usata anche per caricare usando un'arma pur essendo appiedati, ma in questo caso una prova d'abilità riuscita raddoppia i danni, che dipendono dal tipo di arma usata; se la prova fallisce, i danni sono normali. Non si può *Travolgere* e Schiantare insieme.

Restrizioni: si può sfruttare questa abilità solo con ingombro Leggero o Medio e solo dopo almeno 12 metri di rincorsa in linea retta.

Destrezza

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

Leggero -1 / Medio -3 / Pesante -5

Nota: In acqua la P.I. è raddoppiata.

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

Restrizioni: Destrezza 10. Chi non possiede questa capacità può tentare un tiro Destrezza in condizioni normali con una penalità di -4.

Acrobazia: la capacità di saltare e fare capriole in aria e per terra. Il personaggio può compiere imprese acrobatiche mirabolanti come stare in bilico su una fune sospesa, montare a cavallo saltando, e così via.

Una prova riuscita riduce di tre metri l'altezza di una caduta per calcolare i danni o trasforma metà dei danni letali derivanti da cadute in debilitanti. Può inoltre servire per sfuggire ad una trappola altrimenti inevitabile (per cui non è concesso alcun TS, oppure in caso il personaggio abbia fallito il suo Tiro Salvezza). Con una prova di abilità il personaggio può saltare in alto fino alla sua altezza e in lungo fino al doppio (è possibile combinarla con una prova di *Saltare* per aumentare la distanza). Se la prova fallisce, non solo l'azione non riesce, ma il personaggio si ferisce cadendo malamente (1d3 PF o più, asseconda della situazione, a giudizio del DM).

Restrizioni: P.I. Il personaggio può acquisire l'abilità solo se possiede una Destrezza di almeno 14 punti.

Sinergie: chi possiede anche *Equilibrio* o *Saltare* ottiene un bonus di +1 sul valore di tutte le abilità.

Allerta: una prova di abilità consente di estrarre l'arma senza perdere

l'iniziativa e di evitare gli effetti della *Sorpresa* o di un borseggio (prova contrapposta o con malus di -2).

Restrizioni: P.I.

Sinergie: chi possiede anche *Senso del pericolo* ottiene un bonus di +1 sul valore di entrambe le abilità.

Ambidestro: il personaggio sa usare entrambe le mani con ugual destrezza, e questo permette di fare molte cose (ad esempio scrivere, disegnare, combattere, ecc.) senza penalità e senza bisogno di una prova. È anche possibile combattere maneggiando contemporaneamente un'arma in ogni mano, ma solo se il personaggio non usa scudi e possiede una maestria di grado Base in ciascuna, con la secondaria che sia di dimensioni uguali o inferiori alla primaria. Se la prova di abilità riesce può attaccare un nemico con entrambe le armi con penalità -2 ad ogni TxC. Se la prova fallisce, attacca solo con un'arma per quel round, ma può riprovare ad ogni round successivo. Con un fallimento critico si sloga il polso non destro e non potrà usare la mano per 1 turno.

Restrizioni: usare un'arma o un oggetto con la mano non destra comporta una penalità di -3 a tutti i tiri per chi non è ambidestro.

Arco e Scudo: il personaggio con questa abilità è stato addestrato ad usare un arco mentre porta legato ad un braccio uno scudo medio o più piccolo. Di norma chi usa un arco non può contare il bonus difensivo fornito dallo scudo ed il suo tiro per colpire subisce una penalità di -1. Questa abilità annulla quel malus, e se il personaggio effettua con successo una prova di abilità prima di iniziare uno scontro, può applicare alla sua Classe d'Armatura il valore difensivo offerto dallo scudo solo contro dardi o armi scagliate fino al termine del combattimento.

Restrizioni: Impero di Nithia (Mondo Cavo). È necessario un mese di pratica prima di poterla acquisire.

Arma improvvisata: il personaggio è un esperto nell'usare strumenti comuni come armi improvvisate. Se effettua con successo una prova di abilità prima di attaccare con un'arma improvvisata, ignora il malus di -2 associato al Tiro per Colpire. In caso di fallimento, occorre cambiare arma per tentare di sfruttare nuovamente l'abilità; con un falli-

mento critico, l'oggetto sfugge di mano al personaggio e lo ferisce.

Restrizioni: applicabile solo ad armi improvvisate, non ad armi vere e proprie di cui non si ha padronanza.

Arti marziali difensive: il personaggio è stato addestrato ad essere sempre in posizione difensiva. Questa abilità migliora permanentemente di 1 punto la Classe d'Armatura del personaggio (nessuna prova richiesta), e un tiro abilità riuscito permette di schivare (v. abilità omonima) i proiettili che il soggetto riesce a vedere (ma non dardi d'energia).

Restrizioni: P.I. Occorrono almeno 6 mesi di addestramento.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Schivare* ottiene un bonus di +1 sul valore di entrambe le abilità.

Chi possiede un valore di *Ascoltare* di 18 punti (o 8 gradi nell'abilità con le regole alternative) può schivare alla cieca anche proiettili che non vede (buio, cecità, attacchi alle spalle) ma sente (prova abilità richiesta).

Artista del combattimento: il personaggio usa una tecnica di combattimento basata sulla rapidità, la precisione e l'agilità, piuttosto che sulla forza fisica. Si applica ai suoi tiri per colpire con armi da mischia a una mano di ingombro uguale o inferiore a metà del proprio ingombro maneggiabile il suo modificatore di Destrezza anziché quello di Forza (che però continua ad applicarsi ai danni), ma solo finché l'altro braccio (che serve per bilanciare i movimenti) non impugna uno scudo né un'arma di dimensioni uguali alla propria taglia (nessuna prova richiesta) e il suo ingombro resta Leggero.

Una prova di abilità è necessaria per sfruttare questa capacità quando il secondo braccio non è libero o il personaggio è troppo appesantito: se la prova riesce, l'abilità ha effetto per la durata dello scontro, viceversa il personaggio non riesce a combattere sfruttando la sua destrezza finché il secondo braccio è occupato o non si sbarazza di parte dell'ingombro.

Restrizioni: P.I. Destrezza minima 13. È necessario un anno di pratica per diventare *Artista del combattimento*.

Artista della fuga: il personaggio può liberarsi da qualsiasi legaccio (catene, funi, manette, ecc.) con una favorevole prova di abilità modificata in base al tipo di materiale del legaccio (v. abilità *Muscoli* per le

penalità) o alla difficoltà del nodo (prova contrapposta a *Usare corde* con -2).

Inoltre, questa abilità può essere anche usata per scassinare serrature non magiche (sempre che il personaggio disponga di arnesi da scasso). Se il primo tentativo di scasso fallisce, è possibile riprovare, ma solo nel caso si ottenga un margine di fallimento inferiore a 4 punti. Infatti, se il tiro fallisce di 5+ punti significa che il personaggio non è riuscito a comprendere la struttura della chiusura e non ha idea di come procedere: pertanto non potrà più tentare di aprire quella determinata serratura prima di passare al nuovo livello.

Si impiega un certo tempo e si ottiene un modificatore alla prova in base alla classe della serratura:

Comune (-2, 1d4 round): serratura che qualsiasi fabbro può costruire.

Buona (-4, 2d4 round): serratura opera di un esperto.

Eccellente (-8, 3d6 round): serratura opera di un maestro.

Anti-scasso (-16, 5d6 round): serratura complicata opera di un genio e costruita con materiali speciali.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità, può liberarsi da un legaccio spezzandolo (v. l'abilità generale *Muscoli*).

Atletismo: il personaggio è addestrato nella pratica di uno sport di squadra basato su agilità, precisione e scontro fisico e che richiede l'uso di una palla. L'abilità consente al personaggio di effettuare tutti i tiri richiesti durante il gioco sul valore dell'abilità, e una prova di abilità riuscita durante il gioco aggiunge 3 metri al movimento per 1 round o dà un bonus di +1 a un TxC.

Al di fuori del gioco, una prova di abilità riuscita consente anche al personaggio di ottenere un bonus di +1 ai Tiri Salvezza contro attacchi schivabili (ad esempio il soffio di un drago o un *fulmine magico*), o un bonus di +1 al Tiro per Colpire con armi scagliate di dimensioni minute.

Restrizioni: P.I. e paesi in cui sono diffusi questi sport (Palladura in Alphatia, Tlachtli in Azca e Oenkmarr). Per apprendere l'abilità occorre 1 mese d'allenamento, e chi non la possiede può giocare effettuando prove di Destrezza con malus di -4.

Camminare sugli alberi: questa abilità permette al personaggio di salire sugli alberi, di spostarsi da un

ramo all'altro, di usare il fogliame come riparo e di combattere restando in equilibrio sui rami (sempre che siano abbastanza grossi). Il personaggio che possiede questa abilità può compiere normali azioni sugli alberi (salire, scendere e camminare sui rami) senza effettuare alcun controllo. Una prova è necessaria solo se l'albero è scosso da un forte vento o da un terremoto, o se il personaggio sta cercando di compiere un'azione piuttosto complessa (saltare da un ramo all'altro, combattere in equilibrio, correre attraverso i rami, ottenere un bonus di copertura di -2 alla CA sfruttando il fogliame), oppure se è fortemente debilitato (ad esempio arrampicarsi sull'albero con un braccio rotto o paralizzato). In questi casi si possono applicare i seguenti modificatori alla prova:

- Albero morto (rami fragili): -3
- Albero Casa o Sentinella: +1
- Cresciuto in una foresta: +1

Restrizioni: P.I. Chi non possiede questa abilità può tentare di utilizzarla con una penalità di base di -4, e deve effettuare una prova per ogni azione. Tutte le azioni sopra descritte possono essere compiute sfruttando le abilità *Saltare*, *Equilibrio* o *Acrobazia* (se si possiede quella adatta).

Sinergie: chi possiede anche *Saltare* o *Equilibrio* ottiene un bonus di +1 sui valori di tutte le abilità.

Cavalcare: con questa abilità il personaggio può cavalcare qualsiasi tipo di animale o mostro, sempre che esso voglia farsi montare. Una prova di abilità è necessaria ogniqualvolta si tenti di compiere un'azione in sella. Le manovre possibili sono queste:

Manovre Semplici:

- combattere in mischia;
- saltare sulla cavalcatura ferma;
- cavalcare alla massima velocità (una prova ogni volta che si cambia direzione o per fermarsi);
- spingere la cavalcatura ad usare i suoi attacchi naturali contro il nemico che si è appena attaccato.

Manovre Complesse (prova con -4):

- lanciare un incantesimo;
- usare un'arma da lancio o da tiro;
- tentare di non essere appiediti;
- saltare un ostacolo;
- salire sul destriero in movimento;
- rimanere su una cavalcatura imbrozzarrata (una prova ogni round, se riescono 6 prove consecutive la cavalcatura è domata finché il cavaliere le resta in groppa);

- usare la cavalcatura come scudo rimanendo attaccati su una parte del suo dorso (si beneficia di una copertura completa);

- afferrare o colpire un oggetto a terra mentre il cavallo è in corsa.

Una prova di abilità è necessaria anche per controllare le cavalcature se si verificano queste condizioni:

- il cavaliere o la cavalcatura ha perso 1/10 dei suoi PF totali;
- il cavaliere o la cavalcatura ha perso la metà dei suoi PF totali;
- il cavaliere cerca di decollare o atterrare con una cavalcatura volante in circostanze molto difficili (con uragani, correnti d'aria violente, senza un'ala, ecc. - solo per cavalcature volanti).

Se la prova non riesce, l'azione che il personaggio stava tentando di compiere viene compromessa e fallisce a sua volta. Inoltre, se una prova fallisce di almeno 5 punti mentre la cavalcatura è in movimento (oppure se il risultato è un fallimento critico), il cavaliere viene disarcionato e subisce 1d6 PF (o anche di più, a seconda della situazione). Per regole più specifiche riguardo alle conseguenze di un fallimento della prova con cavalcature volanti, fare riferimento all'abilità *Pilotare* (Destrezza).

Una prova di *Cavalcare* è anche richiesta ogni volta che il cavaliere perde un decimo dei suoi Punti Ferita totali o scende sotto la metà: se riesce può agire normalmente, viceversa si sbilancia e cade.

Chi possiede un valore di abilità di almeno 18 punti (o almeno 8 gradi nell'abilità, secondo le regole alternative) è un perfetto cavallerizzo, e può effettuare ogni manovra semplice senza bisogno di prove di abilità, richieste solo per quelle complesse.

Restrizioni: P.I. Per imparare a *Cavalcare* occorrono sei mesi di pratica e si possono cavalcare solo animali della stessa taglia o al massimo di due taglie superiori alla propria (animali più piccoli sono poco pratici e non reggono il peso del cavaliere, mentre quelli più grandi sono troppo potenti per essere controllati). Chi non possiede questa abilità può usarla con una penalità di base di -4, ma compiere solo manovre semplici.

Cavalcare senza sella o briglie comporta una penalità di -1 alla prova per ciascun finimento mancante. I nani ricevono una penalità di base di

-2 alla prova di *Cavalcare* qualsiasi creatura di taglia Grande o superiore. **Sinergie:** chi possiede anche *Equilibrio* ottiene un bonus di +1 sui valori di entrambe le abilità.

Combattere in volo: il personaggio sa come combattere in assenza di gravità o sospeso in aria. È possibile sfruttare l'abilità per compiere manovre acrobatiche in volo o per attaccare e muoversi. Una prova di abilità riuscita concede al personaggio un bonus di +1 ai suoi Tiri per Colpire e all'Iniziativa per la durata dello scontro in volo; se la prova fallisce può ritentare una volta al round.

Infine, in assenza di gravità il personaggio può seguire una direzione precisa lanciando via qualche oggetto e sfruttando gli altri campi gravitazionali con una prova di abilità (non può controllare la propria velocità ma solo la sua traiettoria).

Restrizioni: personaggi capaci di volare. Per apprenderla occorre un mese di pratica e chiunque cerchi di combattere in assenza di gravità senza l'abilità subisce una penalità di -2 a Iniziativa e prove di Destrezza.

Contorsionista: il personaggio possiede una grande flessibilità muscolare e articolare, che gli consente di compiere azioni incredibili. Con una favorevole prova di abilità può ad esempio sgusciare attraverso aperture strettissime (entro limiti fisici accettabili), nascondersi dentro un piccolo baule o una valigia, passare attraverso tunnel e altri passaggi che sarebbero normalmente inaccessibili ad esseri delle sue dimensioni, e assumere scomode posizioni senza risentirne minimamente. L'abilità gli consente anche di slogarsi articolazioni senza troppo dolore.

Restrizioni: P.I. Indossare qualsiasi corazzatura preclude l'uso dell'abilità. Prima di acquistare l'abilità è necessario un mese d'allenamento.

Sinergie: l'abilità concede un +2 ad *Artista della fuga* e a *Nascondersi*.

Danzare: il talento di muoversi con grazia e agilità seguendo il ritmo di qualsiasi musica, incantando il pubblico coi propri passi. L'abilità segue le stesse regole di *Intrattenere* quando si tratta di ottenere il favore del pubblico (si veda l'abilità associata al Carisma per i dettagli, usando *Danzare* al posto di *Intrattenere*).

Restrizioni: P.I. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di -4.

Difendersi con due armi: il personaggio è stato addestrato ad usare due armi uguali in cui sia almeno di grado Base per difendersi senza attaccare. Ogni round in cui la prova di abilità riesce, il soggetto non attacca ma mulina vorticosamente intorno a sé due armi e guadagna un bonus alla CA pari a metà del livello (max -5 al 10°). Se l'attacco avversario fallisce, questi è colpito dalle armi e subisce danni in base alle loro dimensioni: 1d4 minute, 1d6 piccole, 1d8 medie, ecc. Se la prova d'abilità fallisce, il soggetto non beneficia di bonus alla CA e non potrà attaccare in quel round; un fallimento critico indica che il soggetto si è anche autolesionato e perde 1d6 PF.

Restrizioni: P.I. L'abilità deve essere associata ad una categoria di armi da mischia (contendenti o laceranti). Per acquisire l'abilità occorrono tre mesi d'allenamento.

Dipingere: il personaggio può disegnare su qualsiasi superficie e con qualsiasi materiale e creare pitture adatte allo scopo. L'individuo può creare dipinti, acquerelli, affreschi, stucchi e altre opere artistiche con una prova di abilità.

Il personaggio è anche in grado, con gli strumenti opportuni e una favorevole prova di abilità, di iniettare tinture sotto la pelle per pitturare il corpo umano. Il processo risulta doloroso per il soggetto (subisce 1 Pf) e difficile per il tatuatore a causa della superficie e degli strumenti utilizzati. L'abilità serve anche per inscrivere dei tatuaggi magici sui soggetti.

Se la prova di abilità fallisce, il lavoro risulta di pessima fattura. Nel caso si stesse cercando di creare dipinti o tatuaggi magici, il processo è irrimediabilmente compromesso.

Restrizioni: Destrezza minima 10. Chi non possiede l'abilità può usarla con una penalità di -4, ma non sarà in grado di creare opere d'arte né potrà creare pitture o tatuaggi magici.

Doppia freccia: una prova di abilità permette di incoccare e scagliare due frecce contemporaneamente verso un bersaglio. Il TxC subisce una penalità di -4, ma se riesce il bersaglio subisce danni doppi.

Restrizioni: solo archi e simili armi da tiro a corda non meccaniche. Si può sfruttare l'abilità solo una volta al round e consuma un attacco.

Equilibrio: una prova di abilità consente di rimanere in equilibrio su

un supporto precario o in movimento, compiendo l'azione desiderata. La prova può subire penalità in base alla difficoltà dell'azione (da -1 a -6 a discrezione del DM).

Una prova contrapposta è necessaria per resistere ad un tentativo di *Sbilanciare* ed evitare di cadere.

Restrizioni: P.I. Chi non possiede l'abilità ha una penalità di -4 sulla prova di Destrezza per rimanere in equilibrio e in caso di attacco in mischia causa sempre metà dei danni.

Sinergie: chi possiede anche *Acrobazia*, *Camminare sugli alberi* o *Cavalcare* ottiene un bonus di +1 sui valori di tutte le abilità.

Equilibrio concede un bonus di +2 al valore dell'abilità *Pattinare* e *Sciare* e una prova in extremis per evitare di cadere in seguito a tiro abilità fallito.

Fintare: il personaggio è in grado di fingere un attacco su un fronte lasciando apposta scoperta in parte la sua guardia, per poi cambiare velocemente tattica all'ultimo momento per disorientare l'avversario. Il personaggio accetta una penalità alla sua CA fino a 1 punto ogni 2 livelli (max 5 punti), ma in cambio ottiene un bonus al TxC pari a +1 per ogni punto di penalità sulla CA. Se la prova di abilità fallisce, il personaggio usa la CA penalizzata ma ottiene solo un +1 al TxC (la finta è riuscita male).

Restrizioni: P.I. La finta può essere usata solo in combattimento ravvicinato, e le dimensioni dell'avversario devono essere al massimo di una taglia superiore o inferiore al soggetto.

Fuoco rapido: una prova di abilità riuscita permette al personaggio di lanciare un proiettile in più alla fine del round (indipendentemente dal numero di attacchi). Ogni TxC con l'arma da tiro subisce una penalità di -2, e il dardo aggiuntivo viene scoccato sempre alla fine del round, dopo che tutti hanno agito. Se il personaggio è sotto l'effetto di una *velocità* invece, riesce a lanciare tutti i dardi nel suo turno di azioni.

Restrizioni: P.I. Solo archi e simili armi da tiro a corda non meccaniche.

Giocoliere: l'abilità permette di compiere giochi d'abilità con tre oggetti di ugual forma e dimensioni (max 20 monete d'ingombro e/o 1 dm cubo di volume). Per ogni ulteriore oggetto aggiunto è richiesta una prova con penalità cumulativa di -1 per oggetto e per qualsiasi differenza di peso o di volume fra essi. Questa

abilità segue le stesse regole di *Intrattenere* per ottenere il favore del pubblico (si veda l'abilità sopraccitata per i dettagli, usando *Giocoliere* al posto di *Intrattenere*).

Restrizioni: **P.I.** Chi non possiede questa abilità può tentare di utilizzarla con una penalità di base di -4 ma è limitato a tre oggetti simili.

Istinto combattivo: la capacità di agire tempestivamente per ottenere un vantaggio sugli avversari. Una prova di abilità riuscita garantisce al personaggio un bonus all'Iniziativa di +2 in un combattimento in mischia per la durata dello scontro; se la prova fallisce, non si può ritentare.

Restrizioni: **P.I.**

Mirare: grazie a questa abilità il personaggio può perdere un round per mirare al proprio bersaglio quando usa armi scagliate, da tiro o da fuoco, solo se il bersaglio si trova entro la media gittata. Il personaggio deve rimanere fermo e se il bersaglio è fermo non ha penalità alla prova, se invece è in movimento, la prova subisce una penalità di -1 per ogni 3 metri di velocità. Se la prova fallisce, l'individuo non riesce a *Mirare*, ma se riesce nel round seguente ottiene un bonus di +2 al suo TxC ed infligge 1 Punto Ferita addizionale.

Il personaggio può continuare a prendere la mira per un massimo di 6 round, ottenendo un bonus di +1 al suo tiro per colpire per ogni round trascorso dopo il primo (max. +7).

Restrizioni: armi scagliate, da tiro (escluse armi d'assedio) o da fuoco.

Movimento furtivo: questa abilità è simile a *Muoversi in Silenzio*, e può essere usato sia all'esterno che in ambienti chiusi. Quando il personaggio cerca di muoversi senza far rumore deve ridurre la velocità ad 1/3 e può effettuare una prova di abilità. Se la prova per muoversi silenziosamente riesce, il rumore migliora di una categoria e la prova contrapposta di *Ascoltare* o *Sentire rumori* è necessaria anche entro il raggio automatico, viceversa il rumore rimane nella categoria originale; un fallimento critico indica un rumore di intensità Forte (v. abilità *Ascoltare*).

Restrizioni: **P.I.** e velocità ridotta ad 1/3. Chi non possiede questa abilità può utilizzarla con una penalità di base di -4 in ogni ambiente.

Sinergie: chi possiede anche *Nascondersi* ottiene un +1 sui valori di entrambe le abilità.

Nascondere l'incantesimo: l'abilità di ridurre al minimo i gesti e il suono della voce mentre si evoca un incantesimo per non essere scoperti. Se la prova di abilità riesce, è necessaria una prova contrapposta di *Osservare* o *Ascoltare* per notare l'incantatore. Se il risultato è un fallimento critico, il tentativo è così maldestro che tutti i presenti se ne accorgono.

Restrizioni: resta valida la regola che il personaggio deve avere libertà nei movimenti per lanciare incantesimi.

Nascondersi: l'abilità è simile a *Nascondersi nelle Ombre* e può essere usata sia all'esterno che in ambienti chiusi. Se il personaggio cerca di *Nascondersi* riduce la velocità ad 1/3 ed effettua una prova di abilità. Se la prova di *Nascondersi* riesce, una prova contrapposta di *Osservare* è necessaria anche entro il raggio automatico per individuare il soggetto, e oltre subisce le penalità del Dettaglio; se invece la prova fallisce, l'osservazione rispetta le regole normali (v. *Osservare*). Con un fallimento critico, chiunque guardi nella direzione del personaggio lo scorge facilmente.

Una prova di abilità contrapposta a *Osservare* permette al personaggio di far perdere le proprie tracce per depistare eventuali inseguitori sparendo dietro un angolo, nascondendosi fra la folla, infilandosi in un nascondiglio di fortuna. Quest'abilità non permette di cancellare le proprie tracce fisiche (quindi è inutile contro *Seguire tracce*), ma solo di eludere l'attenzione di qualcuno che sta cercando di notare il personaggio.

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

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

Restrizioni: velocità ridotta ad 1/3. Indossare un'armatura comporta una penalità alla prova in base tipo di corazza. Considerare le penalità percentuali riportate nella Tabella 1.2 del capitolo 1 dell'*Armeria di Mystara* e dividere per cinque: il risultato è la penalità alla prova di *Nascondersi*

(ad esempio, una corazza di scaglie dà un -20%, che si traduce in -4). Chi non ha questa abilità può usarla con una penalità base di -4.

Sinergie: chi possiede anche *Movimento furtivo* ottiene un +1 sui valori di entrambe le abilità.

Padronanza degli scudi: il personaggio è stato addestrato ad usare qualsiasi tipo di scudo al meglio. Con una favorevole prova di abilità all'inizio dello scontro, il personaggio sfrutta una serie di tecniche difensive per migliorare la sua Classe d'Armatura contro attacchi in mischia o a distanza per la durata del combattimento. In pratica, il modificatore alla CA dovuto allo scudo aumenta di 1 punto. Se la prova di abilità fallisce, il personaggio ottiene la normale protezione dello scudo ma può attaccare alla fine del round (come se avesse perso l'iniziativa). Con un fallimento critico, il personaggio non ottiene bonus aggiuntivi alla CA e ha rinunciato ad attaccare.

Con una favorevole prova di abilità inoltre il personaggio è in grado, indossando il proprio scudo sulla schiena, di calcolare il bonus alla CA dato dallo scudo contro attacchi portati alle sue spalle, anche a sorpresa.

Restrizioni: occorrono 6 mesi di addestramento all'interno di un corpo d'armata o presso un esperto che conosca questa abilità.

Pattinare: la capacità di muoversi sui pattini senza cadere. Una prova di abilità riuscita permette al soggetto di cambiare senso di marcia, raddoppiare la velocità di corsa e compiere manovre acrobatiche limitate. Fallire una prova di abilità mentre si è in movimento comporta la caduta e un danno pari a 1 PF ogni 15 metri di velocità al round; i danni sono letali se la velocità è superiore a quella di una normale corsa, altrimenti sono debilitanti. Se il ghiaccio è poco spesso, il pattinatore che cade rischia di romperlo e di affondare nell'acqua gelata (vedi regole sull'ipotermia).

Se un pattinatore colpisce coi pattini (Tiro per Colpire) un altro essere, la vittima subisce 1d2 PF.

Restrizioni: **P.I.** Culture in grado di fabbricare pattini. Chi non possiede l'abilità può tentare di usarla con un malus di -4 al proprio tiro.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Equilibrio* ottiene un bonus di +2 sul suo valore di *Pattinare*.

Pilotare: la capacità di manovrare una macchina volante o semovente, i cui comandi meccanici siano governabili da una sola persona. L'abilità deve essere associata ad un solo tipo di macchina per volta (ad esempio un aeroplano, o un pallone aerostatico, un sottomarino, una nave volante, ecc.). Una prova di abilità è necessaria quando:

- la manovra tentata è la seconda nello stesso round (solo per quei velivoli che possono effettuare più di una manovra al round);
- il pilota ha perso un decimo o più dei suoi PF nel round precedente;
- il pilota ha perso almeno la metà dei suoi PF totali;
- il veicolo manovrato dal pilota ha perso un decimo dei suoi punti strutturali totali;
- il veicolo manovrato dal pilota ha perso la metà dei suoi punti strutturali totali;
- il pilota cerca di decollare o atterrare in circostanze molto difficili (con uragani, correnti d'aria violente, senza un'ala, ecc.);
- le circostanze, a giudizio del DM, rendono la manovra difficile.

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

Margine	Risultato della prova
1-2	Ignora la manovra
3-4	Manovra casuale
5-6	Discesa di 2° grado
7-8	Stallo e picchiata
9+	Picchiata e pilota ferito

Ignora la manovra: il tentativo fallisce e il veicolo (o la cavalcatura volante) continua ad eseguire la manovra precedente.

Manovra casuale: il DM sceglie una manovra a caso da far compiere al veicolo (o cavalcatura) sfuggita al controllo del pilota, ad esclusione della picchiata.

Discesa di 2° grado: il veicolo (o cavalcatura) compie una discesa di 2° grado finché il pilota non riprende il controllo (prova di abilità). Un veicolo di terra invece retrocede a velocità massima finché il pilota non riprende il controllo.

Stallo e picchiata: il veicolo (o cavalcatura) entra in stallo e inizia una picchiata alla massima velocità (un velivolo o una cavalcatura precipita di 450 metri al round, un vei-

colo subacqueo al massimo della sua velocità), finché il pilota non riprende il controllo (prova di abilità) o si schianta. In caso di veicoli di terra, la macchina avanza a velocità massima finché il pilota non riprende il controllo.

Picchiata e pilota ferito: un velivolo o una cavalcatura precipita di 450 metri al round, un veicolo subacqueo al massimo della velocità e uno di terra avanza a velocità massima, finché il pilota non riprende il controllo (prova di abilità). Il pilota subisce 2d4 punti di danno per il colpo ed è stordito per 1d6 round (il cavaliere deve anche fare una prova di abilità per non cadere).

Il pilota può riprendere il controllo del velivolo con una prova di abilità con penalità pari al margine di fallimento della prova precedentemente. È possibile tentare un numero di volte al round pari al Fattore di Manovrabilità del veicolo o cavalcatura, e comunque almeno una volta al round (anche nel caso di FM inferiori a 1). Se non riesce a riprendere il controllo in tempo, il pilota rischia di schiantarsi (per ulteriori dettagli sul tempo e la distanza di caduta di un corpo, si veda l'incantesimo *controllo della gravità* nel *Tomo della Magia di Mystara – Volume 1*).

[Vedere il set *Champions of Mystara – Designer's Manual* pagg. 23-24, o *Top Ballista – DMs Booklet*, pagg. 59-62 per le regole sul volo.]

Restrizioni: civiltà con macchine volanti. Occorrono 6 mesi di pratica per imparare a *Pilotare* un velivolo.

Rapidità di mano: il personaggio è capace di compiere semplici giochi di prestigio (come nascondere oggetti nella manica o nel palmo della mano) e sfilare oggetti dai loro alloggiamenti con la massima facilità senza essere notato (il che naturalmente include il borseggio). La prova di abilità ottiene un +1 o un -1 per livello di differenza tra il personaggio e la vittima (max +/- 10): se ha successo la vittima non si accorge di nulla, viceversa il tentativo non va a buon fine. In caso di fallimento critico o di oltre 5 punti, il ladro è stato colto sul fatto. Una prova contrapposta di *Allerta* serve per accorgersi del borseggio.

Una prova di abilità riuscita consente anche al personaggio di imbrogliare al gioco d'azzardo, se possibile (ad esempio usando carte nascoste

nelle maniche, sostituendo i dadi normali con quelli truccati al momento del tiro, ecc.) e solo una prova contrapposta di *Osservare* può smascherare l'imbroglio. Se però il risultato della prova è un fallimento critico, la manovra è così plateale da essere sotto gli occhi di tutti.

Restrizioni: il personaggio subisce una penalità ulteriore derivante dal tipo di armatura indossata (v. manuale *Armeria di Mystara*).

Ricaricare armi leggere: la capacità di ricaricare più velocemente del normale pistole e armi leggere dotate di caricatore. Con una prova di abilità, il tempo normalmente impiegato viene ridotto di 1 round. Chi già riesce a ricaricare in meno di 1 round, ottiene un +1 al tiro Iniziativa per usare l'arma il round seguente.

Restrizioni: nessuna.

Ricaricare armi d'assedio: la capacità di ricaricare armi d'assedio di qualsiasi tipo (baliste, catapulte, lanciadetri, ecc.) più velocemente del solito. La squadra a cui appartiene un personaggio dotato di quest'abilità può ricaricare il pezzo d'artiglieria con un round di tempo in meno rispetto al normale (prova di abilità richiesta ad ogni lancio).

Restrizioni: nessuna.

Riflessi pronti: con una prova di abilità riuscita il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro Iniziativa per la durata dello scontro quando usa armi da lancio, da tiro o armi da fuoco portatili; se la prova fallisce, non è possibile ritentare.

Restrizioni: P.I.

Schivare: la capacità di schivare con maggiore prontezza del solito gli attacchi portati corpo a corpo. Se il personaggio sceglie di schivare un colpo, non attacca ma è in grado, con una favorevole prova di abilità contrapposta al Tiro per Colpire dell'attaccante, di evitare del tutto il colpo. Il personaggio può *Schivare* ogni round un numero massimo di colpi pari al suo numero di attacchi più la metà del bonus di Destrezza.

Esempio: Un orco attacca Shuren (valore abilità: 16) e per colpirlo gli basta un tiro di 14 su d20: con un risultato di 18 colpisce Shuren con un margine di 4 punti. Shuren aveva già deciso di *Schivare* e il suo valore di abilità è penalizzato di 4 punti per l'attacco dell'orco, quindi se realizza 12 o meno su d20 eviterà il danno.

Restrizioni: P.I. Solo chi possiede l'abilità può sfruttarla e solo se l'ingombro non è Pesante.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Arti marziali difensive* ottiene un bonus di +1 su ciascuna abilità.

Chi possiede un valore di *Ascoltare* di 18 punti (o 8 gradi nell'abilità con regole alternative) può *Schivare* alla cieca anche attacchi in mischia che non vede (buio, invisibilità, ecc.), ma sente (prova di abilità richiesta).

Chi possiede un valore di *Senso del pericolo* di 18 punti (o 8 gradi nell'abilità con le regole alternative) può *Schivare* alla cieca anche attacchi in mischia che non vede e non sente, percependo l'energia e lo spostamento d'aria prodotto dal nemico (prova di abilità con penalità di -2).

Sciare: il personaggio è uno sciatore esperto (sa come infilare un paio di sci in modo corretto, sa coordinare i propri movimenti usando sci e racchette, sa muoversi sugli sci senza cadere). Praticare sci di fondo (camminare con gli sci) è automatico. Una prova d'abilità serve per:

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

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

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

Restrizioni: P.I. Culture che conoscano l'uso degli sci. Occorre 1 mese d'allenamento per imparare a *Sciare*.

Sinergie: chi possiede l'abilità *Equilibrio* ottiene +2 sul valore di *Sciare*.

Sfrecciare: questa abilità deve essere associata all'aria o all'acqua asseconda dell'habitat del soggetto, e permette al personaggio di sfruttare le correnti per spostarsi al doppio della sua velocità, senza particolari sforzi muscolari. È necessaria una prova di abilità per ogni minuto in cui si vuole aumentare la velocità (se fallisce, si può ritentare ogni round), ma dopo 1 turno trascorso a *Sfrecciare*, il personaggio deve effettuare una prova di *Resistenza* per ogni minuto successivo con penalità cumulativa di -1: se fallisce, il personaggio deve aspettare un turno intero prima di poter usare nuovamente questa abilità. Se il personaggio non ha *Resistenza* può tentare una prova di *Costituzione* con penalità di -4.

Restrizioni: P.I. Creature acquatiche o che volano tramite ali o simili membrane. Non si può *Sfrecciare* con ingombro superiore a Leggero.

Sorpresa: la capacità di agire all'insaputa di qualcun altro sfruttando tempismo e furtività. Una prova riuscita permette di effettuare un tiro per la *Sorpresa* con bonus di +1. Chi ottiene la sorpresa ha 1 round di azioni libere, chiunque venga sorpreso perde 1 round di azioni e la sua CA si calcola senza considerare bonus per *Destrezza*, scudo e maestrie.

Restrizioni: nessuna.

Suonare: l'abilità permette al personaggio di suonare tutti gli strumenti di una famiglia a scelta tra: membranofoni, idiofoni, cordofoni (pizzicati, percossi o strofinati) e aerofoni (liberi, flauti, ance o ottoni). Il personaggio non è in grado di leggere uno spartito e non conosce le note musicali (a meno che non possieda anche l'abilità *Comporre musica*), ma ha sviluppato un orecchio per la musica che gli consente di suonare un certo tipo di strumenti mandando a memoria le melodie sentite da altri musicisti e imparando a replicarle. Questa abilità segue le stesse regole di *Intrattenere* quando si tratta di ottenere il favore del pubblico (si veda l'abilità associata al *Carisma*, usando *Suonare* al posto di *Intrattenere*).

Restrizioni: occorre un periodo di un anno per imparare a *Suonare* una certa famiglia di strumenti, ma l'abilità può essere scelta più volte. Per suonare strumenti della stessa categoria ma di famiglia diversa di cui non è esperto basta effettuare una prova di abilità con penalità di -4;

non è invece possibile suonare strumenti di una categoria sconosciuta.

Usare corde: con una favorevole prova di abilità il personaggio è in grado di usare corde o legacci di ogni tipo per fare qualsiasi nodo. Nel caso debba slegare un nodo fatto da qualcun altro, occorre una prova di abilità contrapposta (chi ottiene uno scarto maggiore vince). Il personaggio può anche liberarsi da qualsiasi nodo che possa maneggiare con prova di abilità contrapposta a -2.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede l'abilità può usarla con penalità di -4 per fare solo nodi semplici.

Uso difensivo dei bracciali: questa abilità permette al personaggio di abbassare di 1 punto la propria Classe d'Armatura indossando bracciali, gambali o fasce bicipitali.

Questa abilità può essere sfruttata solo se il personaggio indossa un'armatura parziale, e non dà benefici nel caso l'individuo sia protetto da un'armatura intera (v. *Armeria di Mystara* per ulteriori dettagli). Nel caso l'individuo possieda dei bracciali di difesa magici, questa abilità potenzia la protezione da essi offerta.

L'*Uso difensivo dei bracciali* è una forma di arti marziali. Il personaggio è in grado di muovere il braccio o la gamba rivestita dalla protezione per deflettere armi scagliate o colpi diretti. Occorre effettuare una prova di abilità all'inizio del combattimento per beneficiare del bonus alla CA per la durata dello scontro; se la prova fallisce, non è possibile ritentare finché il personaggio non si allontana dalla battaglia per almeno un round. Se il soggetto è colto di sorpresa o non può vedere il proprio avversario, non riceve alcun miglioramento alla CA. L'abilità non può essere usata mentre il personaggio evoca incantesimi o usa armi da tiro.

Restrizioni: P.I. Azca, Nithia, Ocha-lea, Shahjapur, Sind, Thothia. L'abilità deve essere associata di volta in volta a uno solo degli oggetti summenzionati: per ottenere un bonus finale di -3 alla CA, il personaggio deve scegliere tre volte l'abilità. Occorre un periodo di 6 mesi di addestramento per apprendere l'abilità.

Costituzione

Abbuffarsi: il personaggio è in grado di consumare una porzione di cibo e di bevande superiore al normale e immagazzinare il cibo e i liquidi in eccesso, resistendo senza mangiare né bere per un lungo periodo di tempo senza effetti deleteri. Se effettua con successo una prova di abilità, è in grado di rimanere a digiuno e senz'acqua per 1 pasto. Per ogni ulteriore pasto o quantità di liquidi che si desidera trattenere è necessaria un'altra prova di abilità con una penalità cumulativa di -1. Tuttavia, abbuffandosi il personaggio ingrassa e perde così 1 punto in Destrezza ogni 2 pasti. Il numero massimo di pasti che un personaggio può immagazzinare in questo modo è pari alla metà del proprio punteggio di Costituzione. Un individuo consuma normalmente due pasti al giorno.

Restrizioni: l'abilità non consente di bere alcolici oltre la normale quantità (mezzo litro).

Bere alcolici: la capacità di assorbire grandi quantità di alcolici senza risentirne. Una prova di abilità è necessaria dopo aver ingurgitato il primo litro della bevanda (il doppio di quanto possa resistere chi non possiede questo talento) e ad ogni successivo bicchiere, con una penalità cumulativa di -1. Al primo tentativo fallito l'individuo si sente brillo (-2 ai TxC e alle prove di Destrezza per l'ora successiva). Dopo la seconda prova fallita diventa ubriaco (-2 a tutti i tiri finché non riposa per 10 ore). Al terzo fallimento, il soggetto cade a terra ubriaco fradicio e dorme per 2d4 ore, mantenendo le penalità per la sbornia per le successive 12 ore (a meno che non venga curato magicamente contro lo stordimento).

Restrizioni: Costituzione almeno 10. Chi non possiede l'abilità può reggere solo mezzo litro di alcol, dopo di che è necessaria una prova di Costituzione ad ogni bicchiere, con penalità cumulativa di -1 per bicchiere.

Cambio rapido: una prova di abilità riuscita riduce il tempo di trasformazione volontaria da azione di round completo ad azione di movimento, permettendo al mutaforma di poter anche attaccare o spostarsi.

Restrizioni: personaggio mutaforma.

Duro a morire: il soggetto è in grado di combattere anche con PF negativi. È necessaria una prova di abilità per ogni round con una penalità cumulativa di -1: il personaggio crolla morto al primo fallimento, o se gli mozzano la testa. L'abilità funziona solo se usata mentre il soggetto è impegnato in un'azione rischiosa (l'adrenalina lo mantiene in vita).

Restrizioni: Costituzione almeno 13.

Mangiafuoco: la capacità di ingoiare piccoli oggetti infuocati per proiettare successivamente una vampata di fuoco dalla bocca. Questa capacità dà al soggetto un bonus di +1 ai TS contro fuoco e con una prova di abilità il personaggio ingoia un oggetto infuocato di piccole dimensioni e nel round successivo sputa una fiammata di lunghezza variabile (1 dm per punto di Costituzione), che causa 1d4 punti di danno se usata come arma (necessario un TxC, ma la CA della vittima si calcola considerando solo bonus magici, scudo e Destrezza). Se il personaggio prima ingurgita una sostanza apposta, la fiamma sarà più brillante, più lunga (+30 cm) e pericolosa (1d6 PF). In caso di fallimento non si emette la vampata, e con un fallimento critico si perdono 1d4 PF da ustione.

Restrizioni: Costituzione almeno 12. Il personaggio deve sciacquarsi la bocca con acqua fresca dopo 1 minuto per evitare danni alle corde vocali.

Marcciare: il personaggio è allenato a camminare veloce per lunghi periodi di tempo. Una prova d'abilità aumenta la velocità base di cammino del 50% (come per una marcia forzata) senza affaticarsi, ma è necessario ripeterla ogni ora con penalità cumulativa di -1; al primo fallimento, la velocità torna quella iniziale e ogni ulteriore tentativo di marcia affatica il soggetto (v. *Resistenza*).

Restrizioni: Costituzione almeno 12.

Metabolismo rallentato: il personaggio è in grado di sopravvivere consumando solo metà del cibo, dell'acqua e dell'aria richiesta giornalmente senza risentirne se effettua con successo una prova di abilità. È necessario effettuare una prova ogni giorno: in caso di fallimento il personaggio consuma la normale quantità d'aria, d'acqua e di cibo indispensabile per sopravvivere.

Per quanto riguarda il cibo e l'acqua, ogni personaggio può resistere senza mangiare per un numero

di giorni pari ad un terzo del punteggio di Costituzione, e senza bere per un numero di giorni pari a un quarto del punteggio di Costituzione (sempre arrotondando per difetto). Se il personaggio si nutre con la metà del cibo e dell'acqua necessari ma non ha quest'abilità, subisce una penalità di -1 a qualsiasi Tiro per Colpire e non riesce a recuperare alcun PF grazie al riposo finché non si sfama correttamente. Una volta superato tale limite, il soggetto deve effettuare ogni giorno una prova di abilità (o di Costituzione, se non ha l'abilità) con penalità cumulativa di -1 ogni giorno per resistere a fame e disidratazione.

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

Al secondo fallimento, il personaggio è **debolito**. Oltre alle penalità derivanti dall'essere indebolito, la velocità di movimento del personaggio è dimezzata ed egli perde 1d8 Punti Ferita al giorno: questi PF possono essere riacquistati solo sfamandosi a sufficienza. Inoltre il personaggio deve effettuare con successo un TS contro Raggio della Morte ogni giorno per non cadere in coma.

Un soggetto svenuto a causa della fame e della disidratazione rimane in coma per 1d2 giorni e poi muore di inedia. Può essere salvato solo rianimandolo con un incantesimo curativo o una prova di *Guarire* con penalità di -5 e sfamandolo e idratandolo.

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

Per quanto riguarda la possibilità di consumare la metà dell'aria a disposizione, questa capacità è utile quando ci si trova in uno spazio chiuso con una riserva d'aria limitata (come una tomba). Per ogni giorno in

cui effettua la prova di abilità con successo, il personaggio consuma la metà dell'aria normale. Quando l'aria termina, valgono le regole per l'annegamento (v. *Resistenza*).

Restrizioni: Costituzione almeno 13.

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

La tabella seguente mostra tipiche azioni stressanti, indicando il limite standard entro un arco di tempo stabilito (g = giorno, t = turno, h = ora) e il lasso di tempo per ogni prova successiva superato il limite.

Azione	Limite	Lasso
Ballare	1 min x Cos / h	1 min
Cammino/Volo	8 ore / g	1 ora
Combattere	1 rnd x Cos / t	1 rnd
Correre	1 turno / h	1 min
Marciare	1 ora / g	1 ora
Nuotare	1 min x For / h	1 min
Scalare	1 min x For / h	1 min
Schivare	1 min x Cos / h	1 rnd
Sollev. pesi	1 rnd x 1/2 For / t	1 rnd
Tratten. fiato*	1 rnd x Cos / t	1 rnd

(*): Ad ogni prova fallita, il personaggio deve inspirare. Se respira veleno fa il TS, se non c'è aria da respirare perde 1/3 dei punti Costituzione (con conseguenza su PF e prove). Quando la COS si azzerava sviene e inizia a perdere 1 PF al round per soffocamento (danni debilitanti). Se non è rianimato con una prova di *Guarire* o *Medicina* o con una magia curativa entro 10 round muore.

Restrizioni: Costituzione almeno 10.

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

Resistere al caldo: l'individuo riesce a sopportare la calura estrema più a lungo del normale. Una prova di abilità riuscita raddoppia il limite massimo di tempo durante il quale il personaggio può sopportare il caldo per quel giorno, prima di subirne gli effetti deleteri (vedere le regole sotto riportate). Una prova fallita garantisce comunque al soggetto un bonus di +2 a tutti i tiri per contrastare i colpi di calore (ma non è applicabile ai danni da fuoco). Un fallimento critico indica che il fisico del personaggio è vulnerabile in quel momento e ha una penalità di -1 ai suoi Tiri Salvezza per resistere al caldo. La prova di abilità si effettua allo spuntar del sole e vale per l'intero giorno.

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

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

Le condizioni sono abbastanza chiarificatrici, ma in particolare:

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

Lavoro pesante: il personaggio è costretto a fare un lavoro manuale pesante sotto il sole (muratore, agricoltore, portantino, ecc).

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

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

Esempio: Abdullah si perde nel mezzo di una tempesta nel deserto alasiyano a 38°C (-1). Indossa una

corazza di maglia (PRC -4) e sa *Resistere al caldo*, è ben riposato ma non mangia da un giorno (-1), anche se ha scorte d'acqua sufficienti. Se effettua la prova di abilità con successo, riesce a resistere per 8 ore prima di dover fare il suo primo TS, che però ha una penalità di -7 (Senza cibo, Esposto + PRC e temp.). Dopo altre 8 ore, se non riesce a trovare un riparo e la temperatura non scende sotto i 30°C, dovrà fare un TS con penalità di -9 perché le stesse condizioni ricorrono consecutivamente.

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

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

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

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

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

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

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

Colpo fatale: con un TS naturale di 1 o se la penalità porta il risultato a zero, sopraggiunge colpo apoplettico che causa paralisi e morte in 1d4 minuti se il soggetto non trova refrigerio e non beve acqua, assistito da una prova di *Guarire* a -4.

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

Le conseguenze del colpo di calore permangono fino a che il sogget-

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

Restrizioni: zone desertiche o equatoriali. Soggetti abituati ad altri climi devono vivere per 2 mesi in una regione calda per acquisire l'abilità.

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

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

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

Le condizioni sono abbastanza chiarificatrici, ma in particolare:

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

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

Copertura non adeguata: se il soggetto non indossa abiti sufficientemente pesanti, il lasso di tempo per ogni condizione si dimezza.

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

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

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

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

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

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

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

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

Ipotermia fatale: con un TS naturale di 1 o se la penalità porta il risultato a 0 sopraggiunge un'ipotermia fulminante che causa svenimento e morte in 1d4 minuti se il soggetto non trova un riparo al caldo, assistito da una prova di *Guarire* a -4.

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

sonaggio impazzisce e probabilmente morirà assiderato.

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

Restrizioni: culture abituate a climi rigidi. Soggetti abituati ad altri climi devono vivere per 2 mesi in una regione fredda per acquisire l'abilità.

Resistere al veleno: il personaggio si è allenato a resistere ai veleni naturali inoculandoseli a piccole dosi per lunghi periodi di tempo, in modo da produrre una più rapida risposta del suo sistema immunitario (inclusa l'erba anti-licantropi per i mannari). Una favorevole prova di abilità garantisce un bonus di +2 al TS contro Veleni di tipo naturale e animale (esclusi i veleni alchemici).

Restrizioni: per acquisire questa abilità è necessario iniettarsi ogni giorno piccole dosi di veleni per 6 mesi.

Robustezza: tramite duro allenamento e sforzo, il personaggio ha rinvigorito il suo fisico. Il possesso di questa abilità dona al personaggio 2 PF addizionali, +1PF per ogni grado ulteriore speso nell'abilità (nessuna prova richiesta). Con le regole alternative, i PF aggiuntivi sono pari ai punti spesi nell'abilità.

Una prova d'abilità consente di raddoppiare il coefficiente di recupero giornaliero dei PF tramite riposo.

Restrizioni: Costituzione almeno 11, max +8 PF aggiunti tramite l'abilità.

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

Intelligenza

Agricoltura: il personaggio ha familiarità con le tecniche più comuni (arare, dissodare, zappare, potare, ecc.) per lavorare un campo e permettere la crescita di prodotti alimentari di qualsiasi tipo. Con una favorevole prova di abilità il personaggio può identificare la qualità dei prodotti agricoli ed eventuali malattie delle coltivazioni, la fertilità o meno del suolo, conosce le tecniche per coltivare al meglio i prodotti agricoli e il valore sul mercato dei prodotti stessi.

Restrizioni: Forza minima 11; un agricoltore più forte lavora più velocemente rispetto a chi ha una Forza inferiore. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di -4.

Alchimia: l'abilità di riconoscere comuni sostanze chimiche e pozioni. Non permette al personaggio di creare pozioni magiche, ma gli consente di analizzare e identificare filtri, veleni e altre sostanze con una prova di abilità dopo 1d6 minuti di analisi, avendo a disposizione i mezzi adeguati (alambicchi, becher, filtri di distillazione, ecc.). Se il personaggio non ha i mezzi necessari per l'analisi del liquido, può tentare di riconoscerlo dopo averlo assaggiato e annusato per 1 minuto, ma il valore dell'abilità su cui deve basarsi è dimezzato ed è esposto agli effetti del veleno (ma con bonus di +4 al TS).

Inoltre, con l'attrezzatura e le sostanze adatte, il personaggio può riuscire a preparare l'antidoto a un particolare veleno, ammesso che abbia un campione del veleno o del tessuto avvelenato da poter analizzare. In questo caso, occorrono due prove di abilità: la prima per identificare la sostanza tossica e la seconda per preparare l'antidoto. Se il primo tiro fallisce non è possibile procedere oltre (il veleno è sconosciuto), mentre se fallisce il secondo è possibile tentare ancora (ammesso che il paziente sia ancora vivo). Gli antidoti naturali (derivati da erbe) possono essere creati abbastanza in fretta (2d6 minuti), ma devono essere usati subito, dato che la loro efficacia svanisce in poche ore (1d6). Per quanto riguarda gli antidoti alchemici veri e propri (composti alchemici), normalmente richiedono 1d4 giorni di preparazio-

ne, ma almeno questi si conservano finché non vengono utilizzati.

Con una prova di abilità riuscita è anche possibile creare un liquido alchemico di vario tipo (esplosivi, collanti, oli, solventi, acidi), se si dispone di sufficienti ingredienti e di un laboratorio adeguato (v. Restrizioni).

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

[Vedi *Red Steel*, manuale del DM pag. 84, per ulteriori applicazioni dell'abilità nella Costa Selvaggia.]

Restrizioni: Intelligenza minima 12. Occorre un anno di studio presso una scuola o di apprendistato presso un alchimista per apprendere l'abilità.

Affinché l'abilità possa essere usata al meglio, l'Alchimista ha bisogno di un laboratorio completo (costo: 5.000 mo), e quanto più è attrezzato tanto più facile risulta il lavoro dell'alchimista (per ogni 1.000 mo aggiunte in componenti e utensili al laboratorio il valore dell'abilità ottiene un bonus cumulativo di +1, ma solo finché lavora dentro il suo laboratorio). Quando si trova da qualche altra parte, l'alchimista può portare con sé un piccolo kit di analisi (costo: 1000 m.o., ingombro: 80) che gli consente di svolgere il suo lavoro senza troppe difficoltà (invece di dimezzare il valore d'abilità, chi usa laboratori portatili ha una penalità che varia da -2 a -5, in base alla difficoltà della miscela).

Si suppone che per preparare pozione e intrugli vari, l'alchimista possieda già nel proprio laboratorio (sia portatile che stabile) gli ingredienti necessari. In generale, egli compera ingredienti per un certo ammontare in monete d'oro, e quando vuole creare una pozione o un preparato, si detrae dal valore dei componenti il costo del composto che intende creare.

Sinerzie: chi possiede anche *Tossicologia* o *Erboristeria* ottiene un bonus di +1 su ciascuna abilità.

Allevare animali o mostri: il personaggio sa come prendersi cura di un determinato tipo di animale o mostro, oltre a conoscere il suo valo-

re sul mercato. Con una prova di abilità riuscita è in grado di distinguere a prima vista la qualità e il valore della creatura e, se questa si comporta in modo insolito, di determinarne la causa (nervosismo per un evento naturale, malattia, fame, paura, ecc.). L'abilità permette anche al personaggio di radunare e di guidare gruppi di animali in una direzione ben precisa usando il buon senso e la forza bruta. Una prova pratica è richiesta solo per dirigere animali impegnati a trascinare carichi pesanti o riportare nella mandria i fuggitivi.

Restrizioni: Forza minima 10. Occorre un periodo di 3 mesi di apprendistato per diventare allevatore e bisogna scegliere una categoria di animali o mostri tra le seguenti: ursini, bovini, ovini, equini, felini (include i grandi felini), canidi (include lupi, volpi e simili), rettili, anfibi, primati (scimmie e simili creature proto-umanoidi), equini volanti (include pegasi e mostri volanti in parte equina), rapaci (include roc, grifoni e le specie di rapaci giganti) e viverne.

Prova Pratica: Forza.

Sinerzie: chi possiede anche *Addestrare* lo stesso animale o *Empatia animale* ottiene un +1 su ogni abilità.

Araldica: il personaggio sa identificare gli stemmi ed i simboli di varie casate. L'araldica assume varie forme ed ha scopi diversi: può servire a definire nobili, famiglie, sette, corporazioni, fazioni politiche, ecc. I simboli possono comparire su bandiere, stendardi, monete, ricami, mantelli, ecc., e possono raffigurare motivi geometrici, motti scritti, animali fantastici e non, sigilli magici o religiosi, e così via. Il personaggio riconosce i simboli araldici della nazione da cui proviene e di quelle confinanti (e il loro significato) con una favorevole prova di abilità, e può identificare anche quelli di altri paesi con una penalità variabile al tiro (da -1 a -5), sempre che conosca anche vagamente (ad esempio tramite i libri) quei posti. Questa capacità non gli sarà di grande aiuto nelle terre che visita per la prima volta, ma anche solo dopo un mese di permanenza potrà tentare una prova di abilità per riconoscere alcuni dei suoi stemmi più caratteristici.

Con quest'abilità il personaggio è anche in grado di identificare i vessilli e gli stemmi di differenti corporazioni, gilde, compagnie di commer-

cio, o di singole navi (sempre che le conosca o abbia avuto modo di familiarizzare con i luoghi da cui esse provengono, v. sopra).

Restrizioni: per apprendere l'abilità occorrono almeno 6 mesi di studio.

Archeologia: la conoscenza dei reperti archeologici di una cultura o popolo. Il personaggio conosce gli stili architettonici, pittorici e prosaici tipici di quella cultura e le differenze che marciano le varie epoche della stessa cultura, e ha inoltre familiarità con la mitologia di quel popolo. Si richiede una prova di abilità ogniqualvolta si tenti di identificare un reperto per capire se appartiene alla propria cultura di specializzazione, quale sia la sua età e il significato simbolico oltre che quello pratico.

Restrizioni: per conoscere anche la lingua di quella cultura è opportuno scegliere l'abilità *Parlare una Lingua* o *Scrivere una Lingua*. Si può scegliere più volte l'abilità per diventare esperti di nuove culture oltre alla prima. Occorrono almeno 6 mesi di studio per apprendere l'abilità.

Sinergie: chi possiede anche le abilità *Miti e leggende* o *Storia* relative alla stessa popolazione guadagna un bonus di +1 ad ogni abilità.

Armaiolo: questa abilità permette ad un personaggio di progettare, costruire e riparare qualsiasi tipo di armatura, bardatura o scudo, avendo a disposizione gli strumenti adatti. L'armaiolo conosce il valore di mercato e la protezione offerta dalle corazzate e può individuarne i punti deboli con una prova di abilità teorica.

Se la prova di abilità pratica fallisce, significa che il personaggio ha creato un'armatura difettosa (offre una protezione inferiore e/o ha meno Punti Danno), oppure ha impiegato il doppio del tempo per riparare l'oggetto (vedi regole per i Punti Danno). In caso di fallimento critico, il lavoro dell'armaiolo è così scadente che l'armatura o lo scudo andrà in mille pezzi al primo colpo ricevuto.

Il tempo di costruzione di uno scudo o di un'armatura è di 1 giorno ogni 20 m.o. di valore dell'oggetto, mentre per ripararlo basta una giornata (oppure dipende dai Punti Danno persi, se si usano quelle regole).

Restrizioni: Forza minima 10. L'abilità si apprende dopo almeno 8 mesi di praticantato. Naturalmente, le armature che il PG è in grado di creare dipendono dalla civiltà a cui ap-

partiene. Civiltà primitive non potranno creare armature di ferro o acciaio, nè quelle di design complicato. Tuttavia, basta che il soggetto veda almeno una volta come viene forgiata l'armatura per apprendere anche quelle conoscenze e replicarle (se dispone dei giusti materiali).

Prova Pratica: Forza.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Fabbro* riceve un bonus di +1 sui tiri riguardanti entrambe le capacità.

Arti domestiche: la conoscenza di quei compiti che sono alla base della vita di una famiglia: cucinare, servire a tavola, rammendare, lavare, riordinare e pulire la casa. Questa abilità è utile per servire in osteria e mandare avanti le attività domestiche di una magione o di un castello, incluso calcolare la quantità di cibarie e acqua che è necessaria per un determinato evento, sia esso un banchetto, un viaggio, la conduzione di una locanda o di un insediamento.

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

- -1 ogni 20 persone da servire (o per cui cucinare) contemporaneamente in un'ora;
- -1 per ogni frazione decimale di tempo che bisogna eliminare rispetto a una prestazione normale (ad esempio, il re vuole che tutte le divise dei paggi siano lavate, e normalmente occorrerebbero 4 ore, ma lui esige che siano pronte in un'ora, quindi la prova subisce una penalità di -8);
- da -1 a -5 in base alla scarsità dei materiali o delle informazioni rilevanti a disposizione.

Queste penalità presuppongono che sia un solo individuo a occuparsi di tutto. Se vi sono più individui, le penalità vengono debitamente ridimensionate (ad esempio, se due cuochi si occupano di 20 persone nessuno avrà penalità alla prova, mentre per 50 persone avranno un -1 ciascuno).

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può tentare di eseguire quanto sopra elencato con una penalità di base di -4.

Artigliere: il personaggio è addestrato e sa come usare al meglio un determinato pezzo d'artiglieria pesante (una balista, una catapulta, un cannone, ecc.). Una prova di abilità serve per mirare (in caso di armi con tiro a parabola) e per coordinare al meglio gli sforzi della squadra che opera l'arma, migliorando di 1 punto il THACO della macchina da guerra. La prova di abilità subisce una penalità pari alla differenza tra il numero minimo di artiglieri richiesti dall'arma e quelli in servizio.

Restrizioni: civiltà in grado di utilizzare mezzi d'artiglieria. Occorre scegliere un pezzo d'artiglieria alla volta e familiarizzare col suo uso per due mesi. Il personaggio non può sfruttare l'abilità se sono presenti meno della metà degli artiglieri richiesti per azionare la macchina. Se più soggetti con questa abilità usano lo stesso strumento, il THACO migliora di 2 punti se almeno metà degli artiglieri richiesti effettuano la prova d'abilità.

Sinergie: chi possiede l'abilità *Costruire macchine da guerra* ha un bonus di +1 sul valore di *Artigliere*.

Astronomia: l'abilità permette al personaggio di comprendere i meccanismi che regolano il moto dei vari corpi celesti o dei Continenti Volanti nel Mondo Cavo. In qualsiasi sistema solare si trovi, l'astronomo è in grado di determinare la posizione e le orbite di pianeti, comete e asteroidi grazie a uno studio attento dello spazio (prova di abilità); più il corpo celeste preso in considerazione è piccolo e più la cosa è difficile. Il personaggio può anche riconoscere le costellazioni e le stelle più importanti, e capire (tiro abilità) se in cielo avvengono fenomeni insoliti. Infine una prova d'abilità consente di determinare lo scorrere del tempo in base alla posizione del sole o degli astri.

Restrizioni: solo i personaggi con un'Intelligenza di almeno 12 punti possono acquisire questa abilità ed è necessario almeno un anno di studio.

Sinergie: chi conosce l'*Astronomia* guadagna un bonus di +1 su tutte le prove di abilità che hanno a che fare con la *Navigazione* e l'*Orientamento*, ammesso che le stelle siano visibili.

Aviere: la capacità di governare un piccolo vascello volante (max.

lunghezza e larghezza scafo: 12x4m, o max 3 Punti Scafo) o di lavorare come marinaio su navi volanti più grandi. Il personaggio conosce la terminologia marinara e le varie parti di un'imbarcazione, sa come comportarsi in base agli ordini ricevuti e come riconoscere i gradi e i ruoli a bordo di un vascello, sa riconoscere i venti e come sfruttarli, conosce i pericoli del viaggio nello spazio o nell'atmosfera (mancanza d'aria, eventi atmosferici o magici, gravità, flogisto) e la prassi comune per evitarli o affrontarli. I compiti più semplici vengono eseguiti automaticamente: una prova di abilità è richiesta solo in situazioni difficili.

Restrizioni: Forza e Destrezza minima 10. Occorrono almeno 6 mesi di pratica su una nave volante per apprendere l'abilità.

Biblioteconomia: il personaggio è esperto nel catalogare e ritrovare libri e documenti all'interno di una qualsiasi biblioteca, libreria o collezione di materiale simile. Se l'individuo conosce bene il luogo in cui sta cercando (ci ha lavorato per un mese, oppure ne ha curato la catalogazione delle opere), allora è in grado di trovare il materiale desiderato in 1 turno con una favorevole prova di abilità. Se non ha familiarità con il luogo in cui sta operando la ricerca, oppure i documenti non sono stati catalogati con un metodo riconoscibile, allora il tempo impiegato per trovare il materiale desiderato diventa 1d4 ore. Se però la prova di abilità fallisce, in entrambi i casi il personaggio si accorgerà del fatto solo dopo un'ora di inutile ricerca, ma potrà ritentare subito dopo senza alcuna penalità. Con un fallimento critico, il personaggio passa invece 2d4 ore alla disperata ricerca del materiale richiesto prima di accorgersi che lo sta cercando nel posto sbagliato.

Restrizioni: solo i personaggi con un'Intelligenza minima di 10 punti possono apprendere questa abilità, e sono necessari almeno 4 mesi di praticantato presso chi già la possiede o presso una biblioteca. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di base di -4 per ricerche effettuate in biblioteche o librerie conosciute dal personaggio (vedi sopra), mentre la penalità sale a -7 per tutte le altre. Inoltre, il tempo impiegato nel primo caso è 2d4 turni, mentre nel secondo è 2d4 ore.

Boscaiolo: il personaggio è in grado di riconoscere i vari tipi di alberi e di capire in che stato sono (sano, marcio, adatto al taglio) con una prova d'abilità teorica. Una prova pratica permette al personaggio di abbattere un albero controllandone la caduta, o di lavorare un tronco per renderlo adatto alla produzione di oggetti finiti (compito dei vari artigiani come ebanisti, cartai, mobiliere, ecc.). Un fallimento nella prova indica che l'albero cade in modo casuale o che il personaggio impiega il doppio del tempo per lavorare un tronco. Un fallimento critico indica che l'albero cade addosso al *Boscaiolo* (TS Paralisi per non rimanere schiacciato) o che ha rovinato il tronco.

Chiunque possieda questa abilità ha anche un bonus di +1 al Tiro per Colpire con accette, seghe e asce (nessuna prova di abilità richiesta).

Restrizioni: Forza minima 12; un *Boscaiolo* più forte è più veloce nel suo lavoro rispetto a chi ha una Forza inferiore. Chi non possiede l'abilità può usarla con penalità di -4, ma il tempo impiegato è raddoppiato.

Bottaio: l'abilità permette al personaggio di fabbricare barili, botti, e simili contenitori. Il personaggio è anche in grado di riconoscere la qualità di qualsiasi contenitore e le eventuali imperfezioni, che (con gli strumenti adatti) può riparare, ed è in grado di stimare il valore di questi oggetti con una prova di abilità.

Restrizioni: nessuna. Chi non ha l'abilità può usarla con malus -4.

Prova Pratica: Forza.

Burocrazia: il personaggio è esperto delle pratiche burocratiche e dell'apparato governativo di un determinato paese o di un'associazione civile o religiosa. Una favorevole prova di abilità consente di:

- Ottenere un permesso o un qualsiasi documento nella metà del tempo normale;
- Riuscire a parlare con le persone giuste per ottenere un favore o un documento.

L'abilità può anche essere usata contro qualcuno per utilizzare al meglio gli effetti perversi della burocrazia (es.: raddoppiare il tempo necessario per ottenere un'autorizzazione, dilungare i procedimenti penali, far perdere importanti registri).

Restrizioni: organi burocratici di un singolo stato o di una singola organizzazione (come una Chiesa).

L'abilità funziona solo con organizzazioni di almeno 10 persone, ed occorre un periodo di 3 mesi di pratica.

Calligrafia: il personaggio conosce l'arte della buona scrittura ed è allenato a produrre scritti di buona fattura. Presso alcune culture infatti la *Calligrafia* è una vera e propria arte al pari di pittura e scultura, ed un esperto è in grado di guadagnarsi da vivere insegnandone i principi o lavorando per i nobili. Una prova di abilità permette sia di creare un testo in buona calligrafia, sia di giudicare la qualità di una prova calligrafica.

Inoltre, un calligrafo può anche riprodurre la grafia di una persona specifica se possiede uno scritto autografo di quell'individuo, e la prova di abilità subisce una penalità di -2. Se la prova riesce, verranno tratti in inganno tutti, tranne quelli che esaminano lo scritto con una favorevole prova contrapposta di *Calligrafia* o *Contraffazione*. In caso di fallimento, la falsificazione è evidente a chiunque abbia dimestichezza con la grafia dell'individuo. Se il tiro del dado è un fallimento critico, la contraffazione è riconoscibile subito da chiunque non sia un analfabeta.

Chi possiede questa capacità è in grado di smascherare a sua volta la contraffazione della calligrafia di un'altra persona con una prova di abilità contrapposta, purché abbia a disposizione uno scritto autografo autentico dell'individuo.

Restrizioni: paesi e culture che usano abitualmente documenti scritti. Il personaggio deve essere in grado di leggere e scrivere nella lingua del documento, e deve esercitarsi per 6 mesi prima di riuscire a padroneggiare l'abilità. Questa abilità di solito è diffusa solo tra i nobili.

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

Restrizioni: per acquisire l'abilità occorrono 3 mesi di apprendistato.

Prova Pratica: Forza.

Canestraio: il personaggio è in grado di fabbricare canestri, ceste, sacche e simili contenitori di vimini e di cuoio di qualsiasi grandezza (la prova di abilità è necessaria solo per

i canestri più difficili da costruire – molto grandi o molto piccoli). Un tiro abilità consente anche di valutare il prezzo di mercato di questi oggetti. **Restrizioni:** è necessario almeno un mese di praticantato per apprenderla. Chi non possiede quest'abilità può utilizzarla con una penalità di -4.

Prova Pratica: Destrezza.

Carbonaio: il personaggio conosce le tecniche di estrazione e di raffinazione del carbone e della carbonella, sa come utilizzare questi materiali per alimentare qualsiasi dispositivo a carbone, e conosce il loro prezzo di mercato (prova di abilità).

Restrizioni: occorrono 4 mesi di apprendistato per ottenere l'abilità.

Carpentiere: il personaggio conosce le tecniche per costruire e riparare grandi strutture in legno o in metallo (impalcature, ponti, tetti, palizzate, moli, barche, case, ecc.). Con una favorevole prova di abilità, il personaggio può costruire, montare o riparare elementi di una grande struttura e individuare i punti deboli e i punti portanti. Con una prova teorica riuscita, esaminando per 2 turni una sezione di 3×3 metri di una costruzione in legno è possibile determinare se vi siano porte o passaggi segreti. Il *Carpentiere* di solito lavora sotto la supervisione di esperti di *Ingegneria* per costruire parti di una struttura più grande (navi, ponti, edifici, ecc.).

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

Se la prova di abilità fallisce in fase di costruzione o riparazione, il tempo impiegato è raddoppiato. Se fallisce la prova teorica di progettazione, la costruzione avrà difetti che ne peggioreranno le prestazioni (velocità, Punti Strutturali, capacità di carico, resistenza). Con un fallimento critico in qualsiasi fase, è possibile che l'imbarcazione affondi o che la struttura ceda improvvisamente.

Restrizioni: Forza minima 10. Per diventare un *Carpentiere* è necessario almeno 1 anno di praticantato. Chi non possiede questa abilità può tentare di costruire semplici oggetti (una capanna di legno, una zattera, un ponte sospeso non più lungo di 8 metri, ecc.) con una penalità di -4.

Prova Pratica: Forza.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Ingegneria* o *Falegname* ottiene un bonus di +1 su tutte le abilità.

Carradore: l'abilità di fabbricare e riparare carri (da guerra e non), carrozze e mezzi affini con una favorevole prova di abilità. Il personaggio è anche in grado di costruire e riparare ruote e oggetti con ruote usando qualsiasi materiale. Anche se sembra facile costruire la più semplice fra le invenzioni, la capacità di fabbricare una ruota piatta, bilanciata e senza imperfezioni è abbastanza rara. Se la prova fallisce, l'oggetto costruito avrà imperfezioni che ne pregiudicheranno le prestazioni prima del tempo. Con un fallimento critico, la carrozza o la ruota si romperanno nel momento meno opportuno, dopo la loro fabbricazione o riparazione.

Restrizioni: occorrono 2 mesi di praticantato per apprenderla. Chi non possiede questa abilità può tentare di utilizzarla con una penalità di -4 limitatamente alla creazione di ruote.

Prova Pratica: Forza.

Cartaio: la conoscenza delle tecniche per lavorare e raffinare la carta, la pergamena e il vello. Una prova di abilità consente di valutare la qualità e il prezzo della materia prima e del prodotto finito, oppure di creare dopo un'attenta lavorazione fogli di carta pergamena, vello o carta (occorre circa una settimana per creare 1 mq di foglio da scrittura) o di rilegare più fogli per creare un volume (il tempo impiegato è 1 giorno ogni 100 pagine da rilegare o unire).

Una prova pratica fallita indica sempre un oggetto con notevoli difetti e di scarso valore, mentre con un

fallimento critico l'oggetto si rompe dopo 1d4 ore dalla creazione.

Restrizioni: sono necessari 6 mesi d'apprendistato per ottenere l'abilità.

Cartografia: il personaggio è capace di leggere e disegnare mappe. Una prova è richiesta per effettuare disegni complessi, per fare la mappa mentale di una zona o per decifrare mappe codificate, antiche o con pochi riferimenti. Un fallimento indica che la mappa non è precisa (mancano dettagli più o meno importanti), mentre un fallimento critico produce una mappa non solo imprecisa ma con proporzioni sballate e inutili.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di -4.

Sinergie: chi possiede anche una abilità di *Navigazione* ottiene un bonus di +1 su entrambe le abilità.

Ceramista: la conoscenza delle tecniche per modellare, lavorare, cuocere, smaltare e dipingere la creta per creare oggetti in ceramica d'uso quotidiano o pezzi artistici (compresi tasselli per mosaici). Una prova di abilità teorica consente di valutare la qualità, il prezzo e i difetti di un oggetto, mentre una prova pratica è richiesta per crearlo o ripararlo.

Una prova pratica fallita indica sempre un oggetto con notevoli difetti e di scarso valore, mentre con un fallimento critico l'oggetto si rompe dopo 1d4 ore dalla creazione.

Restrizioni: per acquisire l'abilità sono necessari 6 mesi di apprendistato. Chi non possiede questa abilità può usarla con una penalità di -4.

Prova Pratica: Destrezza.

Codici e Leggi: l'abilità fornisce al personaggio una conoscenza dettagliata delle leggi civili, penali e commerciali di una nazione e dei codici morali vigenti in quel paese. Con una prova di abilità il personaggio può giudicare un'azione in base alle norme vigenti, esaminare contratti commerciali e altri trattati per cercare cavilli e scappatoie che potrebbero costituire un problema o un vantaggio, e può redigere documenti legali inserendovi piccole clausole per salvaguardare i propri interessi (o quelli dell'eventuale cliente). Chi possiede questa abilità può infine capire come comportarsi in modo da non offendere la morale comune o come riparare ad eventuali trasgressioni.

Restrizioni: il personaggio deve specificare la nazione o la cultura di cui

vuole conoscere i codici e le leggi e sono necessari dai 6 ai 12 mesi di studio (asseconda della complessità del sistema giuridico).

Comporre musica: il personaggio con questa abilità conosce la musica e le note e con un tiro abilità riuscito è capace di comporre melodie e musicare testi di qualsiasi genere. Il tempo di composizione varia asseconda del pezzo musicale che si vuole comporre (da 2d4 ore per le canzoni più semplici a 2d6 giorni per quelle più raffinate, fino a 2d6 settimane per le opere liriche e 2d4 mesi per le sinfonie).

Restrizioni: occorrono 6 mesi di studio per apprendere l'abilità.

Comporre opere scritte: il personaggio con questa abilità è capace di comporre opere teatrali o liriche, scrivere testi per canzoni, poesie e romanzi di qualsiasi genere prendendo spunto da avvenimenti a cui ha assistito. Un tiro abilità è richiesto per lavorare un po' più di fantasia o imbastire un racconto attorno a un fatto di per sé poco interessante. Il tempo di composizione varia asseconda della storia o del pezzo che si vuole comporre:

- Canzoni/poesie semplici: 2d4 ore
- Canzoni o poesie raffinate, racconti brevi: 2d6 giorni
- Opere liriche o teatrali, romanzi: 2d4 mesi.

Per quanto riguarda la creazione di saggi riguardanti qualche tipo di conoscenza, fare riferimento alle regole opzionali per scrivere libri presentate nel *Tomo della Magia di Mystara – Volume 3*. La prova di abilità è richiesta, e se fallisce il personaggio aggiunge solo la metà del suo valore d'abilità per stabilire la percentuale di riuscita del saggio.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di -4.

Conoscenza degli Spiriti: la conoscenza della geografia, della flora e della fauna del Mondo degli Spiriti, dei metodi più noti per raggiungerlo e lasciarlo, nonché delle creature provenienti dal Mondo degli Spiriti, dei loro poteri e dei rituali adatti a placarle e ingraziarsele.

Restrizioni: Khanati di Ethengar e ovunque vengano venerati gli Spiriti.

Conoscenza dei mostri (Primo): il personaggio ha studiato a lungo le creature fantastiche e i mostri più famosi del proprio mondo,

conosce le loro abitudini alimentari e riproduttive, nonché le tecniche di caccia e il loro habitat più comune. Una prova di abilità è richiesta ogniqualvolta si cerchi di riconoscere le tracce lasciate da una di queste creature, o di ricordare i suoi punti deboli e le sue caratteristiche peculiari (abilità speciali, immunità, dieta e ciclo vitale). Notizie più oscure o particolari impongono penalità alla prova a discrezione del DM. Una prova permette anche di capire abitudini e caratteristiche di una nuova specie appena incontrata (-2 alla prova se studia l'esemplare per meno di un'ora) o infine di capire se ci sono anomalie nella fauna locale o se determinate creature agiscono in modo strano per la loro specie.

Restrizioni: solo le specie più note di animali normali, bestie fantastiche e mostri che si trovano nel Primo Piano e nel mondo d'origine del personaggio sono comprese in questa categoria. È esclusa la conoscenza di non-morti, draghi ed esseri extraplanari. È necessario un anno di studio presso una scuola di magia o un maestro con una biblioteca ben fornita su animali e mostri per apprendere l'abilità.

Sinergie: l'abilità concede un bonus di +1 sul valore di *Allevare* o *Addestrare animali* e *Falconeria*.

Conoscenza dei mostri (Piani): il personaggio ha studiato le creature più conosciute che vivono nei piani di esistenza al di fuori del Primo. L'abilità funziona come *Conoscenza dei mostri*, ma è limitata ai mostri originari di un piano solo tra l'Etereo, uno degli Elementali, l'Astrale e i piani Esterni di una Sfera di Potere. Una prova di abilità rivela la natura, l'habitat e la dieta di un determinato mostro, i suoi poteri e punti deboli, e cenni relativi alle pratiche sociali conosciute. Notizie più oscure impongono penalità alla prova a discrezione del DM.

Restrizioni: la specializzazione vale per un solo piano, ma è possibile scegliere l'abilità più volte per comprendere vari piani. È necessario un anno di studio presso una scuola o un maestro con una biblioteca ben fornita per apprendere l'abilità.

Conoscenza dei mostri (Spazio): il personaggio ha studiato le creature più conosciute che vivono nello spazio o comuni tra le culture capaci di viaggiare tra le stelle. L'abilità funziona allo stesso modo di

Conoscenza dei mostri, ma è limitata ai manuali di Spelljammer.

Restrizioni: civiltà in grado di viaggiare nello spazio. È necessario un anno di studio presso una scuola di magia o qualcuno che abbia una biblioteca ben fornita sui mostri dello spazio per apprendere l'abilità.

Conoscenza dei sigilli: la capacità di leggere e interpretare i sigilli mistici. Un Maestro dei Sigilli (o Hakomon) non ha bisogno di effettuare alcun tiro abilità per lanciare i propri incantesimi, ma solo per interpretare e usare sigilli altrui.

Restrizioni: Khanati di Ethengar e qualsiasi cultura in cui sia presente l'arte dei Maestri dei Sigilli.

Conoscenza della comunità: il personaggio conosce i segreti di una comunità di cui è esperto e dell'area circostante (raggio di 6 km) entro cui è stanziata. Senza alcun tiro il personaggio si ricorda i nomi delle varie strade e la loro ubicazione, la posizione degli edifici più famosi e importanti della comunità (incluse le locande), riconosce le personalità di spicco (nobili, mercanti e religiosi) e ricorda le leggi vigenti. Una prova di abilità è richiesta per ricordare la storia della comunità, le difese, la situazione economica (import-export e tasse), il sistema fognario (se esiste), notizie sulle personalità più importanti del presente e del passato, e riconoscere membri minori della comunità.

Restrizioni: una comunità (che si tratti di una città o di una tribù seminomade). L'abilità può essere scelta più volte per includere più comunità. Occorre aver trascorso almeno un anno nella comunità che si vuole conoscere. I fatti segreti noti solo ai governanti e alle alte cariche della comunità non sono inclusi (a meno che l'individuo non vi abbia accesso in virtù del suo lignaggio). Chi non possiede l'abilità può usarla con una penalità di base di -4, ma è richiesto un tiro abilità per ricordare ogni cosa ed è relativa alle sole comunità in cui si è vissuto per almeno un anno.

Conoscenza della Malavita: la conoscenza dei principali esponenti della malavita di una regione, dei traffici o degli affari illeciti che si svolgono nella zona, nonché i crimini commessi in passato e i luoghi preferiti dai criminali. Una prova di abilità permette anche di capire quali persone potrebbero aver commesso un cri-

crimine e di associare misfatti passati a delitti del presente.

Restrizioni: solo ladri, guardie, governanti e investigatori possono acquisire questa abilità dopo sei mesi di permanenza o di studio dell'ambiente malavitoso in questione. Ovviamente i ladri sapranno sempre qualcosa in più in questo campo rispetto ai rappresentanti della legge e hanno un bonus di +1 al valore dell'abilità.

Conoscenza della Maledizione Rossa: il personaggio ha una conoscenza abbastanza precisa degli effetti, dei sintomi e delle leggende riguardo alla storia della Maledizione Rossa. Inoltre, questa abilità consente di sapere le vere proprietà delle materie magiche che si trovano su tutto il suolo della Costa Selvaggia e di capire come la magia interagisce con la Maledizione. Con una prova di abilità riuscita il personaggio è in grado di riconoscere gli effetti della Maledizione (Eredità) e di capire a che stadio di mutazione sia il soggetto in questione. Inoltre, il personaggio può determinare l'accuratezza di qualsiasi informazione sulla Maledizione Rossa con una prova di abilità.

[rif. *Tomo della Magia di Mystara, vol. 1* per ulteriori informazioni.]

Restrizioni: Costa Selvaggia. Sono necessari almeno 9 mesi di studio per acquisire l'abilità.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Conoscenza delle Eredità* ottiene un bonus di +2 su entrambe le abilità.

Conoscenza della natura: conoscenza della flora e della fauna comune di un certo habitat a scelta tra i seguenti: alture (montagna e collina), foresta/giungla, pianura (incluse brughiere e steppe), palude, sottosuolo, zone desertiche (incluse terre brulle), zona polare (inclusa tundra), acque temperate, acque fredde. Ciò include la conoscenza delle piante (commestibili o velenose), delle specie animali comuni e delle loro tracce, e i segni di pericoli imminenti, come l'assenza di un tipo di piante o di insetti, il comportamento strano di alcuni animali, ecc. L'uso dell'abilità in un ambiente estraneo comporta una penalità variabile da -1 a -5, seconda della differenza tra gli habitat.

Restrizioni: un tipo di terreno. L'abilità può essere scelta più volte per ottenere una conoscenza di diversi habitat, a patto che il personaggio

si documenti o vi rimanga per almeno 3 mesi per studiarli.

Sinergie: l'abilità concede un bonus di +2 alle prove di *Sopravvivenza* e di *Cacciare* nell'habitat conosciuto.

Conoscenza delle Eredità: questa abilità permette ad un personaggio di identificare un tipo di Eredità della Maledizione Rossa studiando gli effetti deterrenti e la trasformazione che causa in chi la usa. La prova di abilità serve per riconoscere un'Eredità e per ricordare alcuni dei dettagli più importanti, come la durata, l'area d'effetto e gli eventuali danni prodotti. Se il personaggio possiede l'eredità che sta tentando di identificare o una ad essa collegata riceve un +2 alla prova.

[rif. *Tomo della Magia di Mystara, vol. 1* per ulteriori informazioni.]

Restrizioni: Costa Selvaggia. Sono necessari tre mesi di studio presso un esperto in materia per acquisirla.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Conoscenza della Maledizione Rossa* ottiene un bonus di +2 su entrambe.

Conoscenza del mercato: il personaggio è un profondo conoscitore del mercato economico mondiale. Con un tiro abilità riesce a ricordare quali sono le merci importate ed esportate di una determinata nazione, quali le merci più richieste e quelle più rare, quali i migliori mercati e porti in cui vendere una determinata mercanzia, e così via. Una prova di abilità riuscita dà anche un bonus di +2 alla prova di *Contrattare*.

Restrizioni: occorre un periodo di almeno un anno passato presso una gilda di mercanti per acquisire questa abilità. Il DM può imporre penalità al tiro per quanto riguarda zone sconosciute o poco frequentate.

Conoscenza del Popolo Fatato: il personaggio ha dimestichezza con gli usi e i costumi del Popolo Fatato (fate, folletti, spiritelli, sidhe, e così via - vedi PC1). Con un tiro abilità il personaggio può capire che tipo di fata potrebbe abitare in una determinata zona, oppure se un oggetto è stato fabbricato dai folletti, oppure a quale essere fatato appartengono un certo tipo di tracce. Il personaggio conosce anche le caratteristiche delle varie razze fatate (poteri e debolezze), sa come comportarsi con le fate e come riconoscere segni della loro presenza, ma non può distinguere una fata camuffata.

Restrizioni: il personaggio deve essere vissuto insieme con il Popolo Fatato per almeno un paio di mesi. In caso contrario occorrono 9 mesi di studio presso qualche saggio che sia esperto di queste razze.

Conoscenza della Sacra Reliquia: il personaggio sa come prendersi cura della Sacra Reliquia di una comunità semi-umana, conosce tutti i poteri della Reliquia e sa come usare le sue particolari proprietà magiche. È richiesta una prova di abilità quando cerca di utilizzarne i poteri o di ricordare particolari sulla sua storia.

Restrizioni: occorre scegliere una sola reliquia sacra tra quelle di elfi (Albero della Vita), nani (Fucina del Potere), halfling (Crogiuolo della Fiamma Nera) e gnomi (Ingranaggio Multifunzionale) ed è necessario un anno di studio. Solo i Capi Clan e i Custodi possono utilizzare appieno i poteri della Sacra Reliquia, gli altri personaggi con questa abilità si limitano a conoscerne le capacità e la storia, senza poter capire i rituali adatti per invocarne i poteri. Solitamente questa conoscenza viene tramandata solo tra individui della stessa specie che venera la reliquia.

Conservare: la conoscenza dei metodi più diffusi per conservare a lungo cibi, bevande e altri oggetti deperibili, e la capacità di organizzare un magazzino in modo pratico e ordinato. Una prova di abilità è richiesta solo quando ci si trova in una situazione in cui si è sprovvisti dei normali materiali e strumenti di conservazione e bisogna adottare un procedimento d'emergenza, oppure quando bisogna trovare un modo per immagazzinare più materiali in un luogo già stipato, o per recuperare in fretta (1d6 round) qualsiasi merce conservata nel magazzino. Un tiro può servire anche per comprendere metodi di conservazione sconosciuti.

Restrizioni: occorrono almeno 3 mesi di pratica per acquisire l'abilità. Chi non possiede questa abilità può usarla con una penalità di -4, ma non potrà mai trovare in fretta un materiale in un magazzino sconosciuto.

Contabilità e Finanza: il personaggio sa far di conto, tenere registri contabili e conosce i codici che regolamentano l'economia e il mercato. L'abilità è indispensabile per qualsiasi mercante e per chi voglia gestire una proprietà (balivi) o amministrare un dominio (siniscalchi).

Una prova di abilità permette di escogitare escamotage più o meno legali per sfruttare a proprio vantaggio le leggi finanziarie (come evitare di versare parte degli introiti, sfruttare accordi commerciali a proprio favore, e così via) o per falsificare i registri contabili di un'attività. Chi possiede questa capacità è in grado di smascherare una frode fiscale con una prova di abilità contrapposta.

Restrizioni: occorre un anno di studi per ottenere questa abilità.

Contraffazione: il personaggio può creare duplicati di documenti e scritti, o individuare tentativi di contraffazione ad opera di altri. Per la falsificazione di un documento che non ha carattere personale (ordini militari, decreti locali, ecc.), basta avere un documento analogo come esempio. Per riprodurre la grafia di una persona specifica occorre uno scritto autografo di quell'individuo, e la prova di abilità subisce una penalità di -2. Bisogna sottolineare il fatto che il falsificatore è sempre convinto di essere riuscito nel compito: spetta al DM tirare il dado ed informarlo del vero risultato quando ormai è troppo tardi. Se la prova riesce, verranno tratti in inganno tutti, tranne quelli che hanno un'intima familiarità con lo scritto autografo (e quelli ovviamente che lo esaminano con una prova contrapposta di abilità *Calligrafia* o *Contraffazione*). In caso di fallimento, la falsificazione è evidente a chiunque abbia dimestichezza con i documenti di quel tipo. Se il tiro del dado è un fallimento critico, la contraffazione è immediatamente riconoscibile da chiunque non sia un analfabeta per qualche errore grossolano nel documento.

Chi possiede questa capacità è in grado di smascherare a sua volta una contraffazione con una prova di abilità contrapposta. Se la prova riesce, è possibile determinare l'autenticità del documento, viceversa il personaggio resta nel dubbio. Con un fallimento critico, l'esaminatore giunge alle conclusioni sbagliate.

Restrizioni: paesi e culture che usano abitualmente documenti scritti. Il personaggio deve essere in grado di leggere e scrivere nella lingua del documento da contraffare, deve avere una *Destrezza* minima di 12 punti e deve esercitarsi per 6 mesi prima di riuscire a padroneggiare l'abilità.

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

Restrizioni: occorrono 2 mesi di praticantato per ottenere l'abilità.

Prova Pratica: *Destrezza*.

Costruire macchine da guerra: il personaggio è in grado di progettare, costruire e riparare un certo pezzo d'artiglieria pesante (come baliste, catapulte, cannoni, e così via) e in generale qualsiasi "macchina da guerra" (struttura semovente dotata di armi d'assedio). Occorre una prova di abilità per eseguire il progetto, e una per dirigere i lavori di costruzione o riparazione. Il tempo impiegato è 1 giorno ogni 20 m.o. di valore del pezzo con una singola persona. Se il personaggio si avvale di manovalanza per la costruzione o riparazione della macchina può ridurre i tempi di lavoro. In caso di cattiva progettazione, la macchina non funzionerà; in caso di cattiva esecuzione avrà difetti di gittata o di mira (penalità al Tiro per Colpire). Con un fallimento critico in entrambi i casi, la macchina andrà in pezzi al primo uso, causando 2d6 danni ai presenti entro 3 metri.

Restrizioni: civiltà in grado di ideare pezzi d'artiglieria (cultura medievale o più avanzata). Occorre un periodo di studio e apprendistato di almeno 6 mesi prima di acquisire l'abilità limitatamente a un pezzo d'artiglieria.

Prova Pratica: Forza.

Sinergie: questa abilità concede un bonus di +1 sull'abilità *Artigliere*.

Costruire marchingegni: la capacità di comprendere e concretizzare un progetto eseguito secondo i principi della *Fisica fantastica*. Il personaggio è esperto nella meccanica di precisione e riesce a fabbricare e riparare (da solo o coordinando una squadra di operai) costrutti meccanici funzionanti e marchingegni vari con una prova di abilità modificata in base alla difficoltà del progetto, alla di-

sponibilità di strumenti adeguati e alle sue conoscenze.

Occorre una fase di costruzione per livello di complessità del progetto (vedi *Fisica fantastica*) per costruire il marchingegno. Al termine di ogni fase è necessaria una prova di abilità, al cui valore si applicano i seguenti modificatori cumulativi:

- Il costruttore può realizzare il marchingegno da solo: +1
- Il costruttore possiede un'abilità di *Ingegneria* adatta alla creazione del marchingegno: +1
- Il costruttore possiede un'abilità di *Artigianato* adatta alla creazione del marchingegno: +1
- Il costruttore è il progettista: +2
- Il costruttore non ha progettato il marchingegno: -2
- Il costruttore non conosce la *Fisica fantastica*: -2
- Gingilli antistress non disponibili (solo per costruttori gnomi): -2
- Attrezzi da inventore non disponibili: -4
- Manovalanza specializzata gnomica o nanica assunta: +2
- Manovalanza generica assunta per il lavoro (gli operai non hanno le abilità generali adeguate, come *Carpentiere*): -2
- Lavoro fatto in fretta (impiega la metà del tempo normale): -3
- Metà del modificatore derivante dalla complessità del progetto (vedere *Fisica fantastica*)

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

- Incantatore non è costruttore ma sa *Costruire marchingegni* e conosce la *Fisica fantastica*: +1
- Incantatore non è costruttore ma sa *Costruire marchingegni* o conosce la *Fisica fantastica*: -2
- Incantatore non è costruttore, non sa *Costruire marchingegni* e non conosce la *Fisica fantastica*: -4

Ogni fase della costruzione richiede 1d20 +10 giorni di lavoro ad un singolo operaio (se più individui lavorano alla costruzione, ridurre i tempi proporzionalmente). Il DM può aumentare il tempo di costruzione se il marchingegno richiede materiali rari, se il progetto è molto complicato o di grandi dimensioni. È possibile dimezzare i tempi di costruzione, ma questo comporta penalità alla prova (vedi sopra).

Ovviamente, la creazione del marchingegno richiede anche costi

onerosi, sia per la manodopera impiegata (operai, progettisti, incantatori) che per i materiali (comuni o speciali). Il DM dovrebbe calcolare il costo in base a questi elementi, ma non dovrebbe essere superiore ad un oggetto con le stesse funzioni creato interamente con la magia.

Se anche una sola delle prove di abilità durante le fasi della costruzione fallisce, oppure se la prova di *Fisica fantastica* che era alla base del progetto è fallita, il marchingegno non funzionerà come previsto. Dopo averlo sperimentato e aver constatato il problema, sia il progettista che il costruttore devono effettuare una prova di abilità relativa (*Fisica fantastica* e *Costruire marchingegni*): se anche uno solo dei due tiri fallisce, l'intera opera è irrimediabilmente compromessa (nessuno riesce a capire dove stia il problema) e occorre ricominciare daccapo con un nuovo progetto. Se invece entrambe le prove hanno successo, i responsabili capiscono dove sta l'errore e possono correggerlo con un'ulteriore prova di abilità relativa (se il problema è nel progetto oppure nella costruzione), impiegando altro tempo e denaro per operare le modifiche del caso.

[Vedi *AC11: Book of Wondrous Inventions*, *PC2: Top Ballista* e *Champions of Mystara - Designer's Manual* per esempi di macchinari fantastici e navi volanti.]

Restrizioni: solo gli gnomi possono padroneggiare questa abilità. Personaggi di altre razze possono imparare a *Costruire marchingegni* solo dopo due anni di studio e apprendistato presso un costruttore gnomico esperto, ma devono avere un punteggio di Intelligenza di almeno 13.

Anche in caso di successo nella costruzione del marchingegno, il DM ha l'ultima parola nel decidere come funzionerà effettivamente la macchina, e questo gli consente di porre dei limiti per evitare sconvolgimenti nella campagna. Alcuni esempi di limiti utili sono i seguenti:

- La macchina funziona solo se rifornita di un determinato tipo di energia (vento, vapore, energia magica o alchemica, materiali particolari e preziosi).
- Il tempo di funzionamento è limitato (4 ore o meno al giorno): superato il tempo limite, il marchingegno si surriscalda e perde i pezzi o può esplodere.

- La macchina perde i pezzi (probabilità di 1% cumulativa ogni ora di funzionamento): se accade, c'è una probabilità del 50% che questo riduca il suo funzionamento e richieda manutenzione. Se non viene fatta manutenzione, la macchina si romperà.
- Certe condizioni (caldo o freddo, umidità, terreni dissestati, ecc.) bloccano la macchina.
- Il macchinario funziona ma con capacità ridotte rispetto al progetto (velocità, forza, capacità di carico, di movimento, di attacco o di difesa dimezzata, ecc.).

Costruire reti: l'abilità permette di fabbricare e riparare qualsiasi tipo di rete, di individuarne i punti deboli e di valutarne il prezzo (prova richiesta). Una prova di abilità pratica fallita comporta il doppio del tempo previsto per la realizzazione della rete, mentre un fallimento critico indica che la rete si romperà al primo utilizzo.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede l'abilità può usarla con -4.

Prova Pratica: Destrezza.

Costruire strumenti musicali: l'abilità permette al personaggio di fabbricare e riparare strumenti musicali di una certa categoria (a scelta tra fiati, percussioni, strumenti a corda o a tasti), di individuarne i punti deboli e di valutarne il prezzo (tiro abilità richiesto).

Restrizioni: occorre un apprendistato di 6 mesi prima di acquisire l'abilità. È possibile scegliere questa abilità più volte per imparare a costruire diversi tipi di strumenti musicali.

Prova Pratica: Destrezza.

Costruire trappole: l'arte di costruire trappole, serrature o lucchetti. Una prova di abilità teorica riuscita indica che il congegno funziona (il DM può assegnare al tiro modificatori in base alla quantità di tempo e di materiali adoperati dal personaggio). Occorre notare che una prova riuscita non indica che la trappola cattura automaticamente il bersaglio, dato che, anche se è nascosta, può sempre essere scoperta ed evitata. In base al suo valore d'abilità, il personaggio sarà in grado di preparare trappole o serrature più o meno complicate (con le regole alternative, sottrarre 10 punti al valore d'abilità per stabilire i gradi minimi):

Valore	Serr./Lucc.	Trappola
10-12	Comune	Semplice
13-15	Buona	Comune
16-17	Eccellente	Ingegnosa
18+	Anti-scasso	Complessa

Il personaggio può anche disinnescare una trappola, dopo averla trovata. In questo caso, la prova serve per dimostrare che il personaggio ha compreso come funziona la trappola ed è in grado di disarmarla con un paziente lavoro manuale. La prova subisce la penalità seguente in base alla complessità della trappola (per dettagli sulle trappole e sulle serrature fare riferimento al manuale ondiv *Il Perfetto Ladro*):

- Semplice: -2 (1d4 round)
- Comune: -4 (1d6+2 round)
- Ingegnosa: -8 (1d4+1 minuti)
- Complessa: -16 (1d6+4 minuti)

Se la prova fallisce, il soggetto non può disinnescare la trappola finché non guadagna un nuovo livello. Un fallimento critico o superiore a 5 punti in fase di creazione o rimozione della trappola la fa scattare.

Restrizioni: Intelligenza minima 10. Occorre un periodo di apprendistato di 3 mesi per acquisire l'abilità.

Crittografia: l'abilità di decifrare qualsiasi tipo di codice. I codici sono di quattro livelli di difficoltà, ciascuno accessibile con un Minimo Valore d'Abilità. In base al grado il crittografo impiega un certo tempo per decodificare il messaggio e ha un modificatore alla prova di abilità:

Difficoltà	Tempo	MVA	Mod.
Facile	1d6 turni	10	+0
Medio	8 ore	12	-2
Difficile	24 ore	14	-4
Complesso	72 ore	16	-8

Il periodo di tempo indica quanto il crittografo impiega prima di avere i risultati del suo tentativo (può riprovare se fallisce, con lo stesso tempo di riferimento).

Il crittografo può anche decidere di creare un nuovo codice con un favorevole tiro abilità (impiega 3 ore +1 ora per livello di difficoltà).

Restrizioni: culture avanzate. Il crittografo può decifrare solo un codice scritto in una lingua da lui conosciuta. Occorre un mese di studio o pratica per apprendere l'abilità.

Demonologia: il personaggio è un esperto degli esseri comunemente definiti demoni o diavoli, abitanti nei Piani Esterni. Il demonologo è in

grado di capire se ci sia la presenza di demoni in una certa zona (dopo almeno un giorno di indagini), di identificarli se si mostrano apertamente e di ricordarne i poteri e le debolezze con una prova di abilità riuscita. Ciò presuppone la possibilità per il personaggio di studiare il demone in questione per almeno un'oretta per riuscire a determinare esattamente se i suoi poteri si discostano dalla casistica generale e in che modo.

Il demonologo conosce anche le tecniche più comuni (magiche e non) per evocare i demoni inferiori, anche se i dettagli più oscuri gli sfuggono. Se vuole tentare un'evocazione, dovrà ricercare tra tomi antichi di demonologia per un'ora per DV della creatura da evocare ed effettuare una prova di abilità con penalità di -1 per DV del demone (non può evocare in tal modo veri e propri Immortali) sacrificando una vittima innocente e usando parte delle sue finanze nel rituale (100 m.o. per DV del demone richiamato). Evocare in tal modo un demone non significa automaticamente vincolarlo: questo viene deciso in base ad una prova di volontà tra demonologo e demone, che il demone può tentare ogni ora.

Restrizioni: occorre 1 anno di studio presso una scuola di magia o un esperto demonologo (qualcuno con questa abilità o con una biblioteca fornita in materia) o un demonista (evocatore di demoni) per apprendere l'abilità, ed altri 3 mesi di studio (o di ricerche sul campo) non necessariamente ininterrotti per allargare le proprie conoscenze.

Divinazione: il personaggio è in grado di usare un determinato metodo divinatorio per predire il futuro di una persona o di una comunità. Una prova di abilità riuscita permette di determinare se e quando sia più propizio intraprendere certe azioni, di intuire eventi accaduti in passato e di prevedere avvenimenti importanti per l'interlocutore (successi, disgrazie, incontri, cambiamenti, eventi naturali) che accadranno nel futuro prossimo, anche se la loro esatta natura e la collocazione temporale rimarrà vaga e a discrezione del DM. In ogni caso, la predizione sul futuro non garantisce la realtà, ma solo la potenzialità degli eventi, e non è possibile tentare più di una lettura al giorno per ogni singolo individuo o quesito. Se si fallisce la prova, non si ottiene alcun ti-

po di informazione e non si potrà ritentare, a meno che non si faccia 20, nel qual caso la predizione è terribilmente sbagliata.

Restrizioni: scegliere un determinato metodo tra i seguenti: Aruspicio (osservazione del movimento di un certo tipo di animali, che siano uccelli, gatti, pesci, ecc.), Astrologia (osservazione degli astri o dei Continenti Volanti nel Mondo Cavo), Chiromanzia (lettura della mano), Lettura delle interiora animali, Lettura dei fondi di una bevanda, Numerologia (studio dei numeri), Simbologia mistica (lettura di particolari simboli mistici, come i Ching Ochalesi o le Rune Normanne o i Tarocchi), o qualsiasi metodo divinatorio inventato dal DM. Occorre un anno di studio e un'Intelligenza di almeno 12 punti per padroneggiare l'abilità, e scegliendola più volte è possibile apprendere metodi diversi.

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

Una prova di abilità consente anche, dopo un'attenta osservazione o studio di almeno un mese di una comunità draconica, di individuare i rapporti di potere e riconoscere le personalità più importanti all'interno di una comunità, e di conoscere la storia e i miti relativi a quella comunità e i loro punti di ritrovo o i luoghi sacri più importanti.

Restrizioni: solo le specie più note che si trovano nel Primo Piano (cioè quelle descritte nei set di regole D&D) sono comprese in questa categoria. Risulta necessario un periodo di 1 anno di studio presso una scuola di magia o qualcuno che abbia una biblioteca ben fornita sui draghi per apprendere l'abilità, o anche un anno di ricerca sul campo. Inoltre, ogni ulteriore miglioramento richiede altri 2 mesi di studio (o di ricerca sul campo) presso saggi o biblioteche per accrescere la propria conoscenza.

Erboristeria: il personaggio conosce le erbe e sa come riconoscere ed usare quelle con proprietà curative o tossiche. Se la prova di abilità ha successo, il personaggio può riconoscere i sintomi prodotti da un veleno naturale, preparare (a patto che abbia gli ingredienti) un qualsiasi antidoto naturale ad un veleno o fabbricare un veleno usando gli estratti di specifiche piante. Inoltre, è possibile curare una malattia usando erbe ed infusi, ma solo nel caso in cui l'erborista riconosca la malattia che deve essere al massimo di categoria A (debilitante) e realizzi la prova di abilità per preparare l'estratto giusto con malus di -2. L'infuso permette al paziente di guarire senza alcun TS.

L'erborista conosce anche le caratteristiche dei mostri di tipo vegetale (come l'erba assassina o la rosa vampiro), e con una prova di abilità può scoprire le proprietà di piante a lui sconosciute se le analizza per un giorno in un laboratorio adeguato.

Restrizioni: occorrono 9 mesi di studio e pratica per acquisire l'abilità ed è limitata alla conoscenza di piante di una specifica zona climatica tra tropicale, subtropicale, temperato, freddo e polare; sceglierla nuovamente aggiunge una nuova zona oltre ad aumentare il valore di abilità.

Sinergie: chi possiede anche le abilità *Tossicologia*, *Alchimia* o *Orticoltura* ottiene un bonus di +1 sul valore di ciascuna abilità.

Esperto in bevande: il personaggio è un esperto conoscitore dei metodi di coltivazione e di preparazione di un certo tipo di bevande a scelta tra vino, birra, liquori (ivi compresi liquori di frutta o succhi). Con una prova di abilità il personaggio sa distinguere le differenti annate e la provenienza dei vari prodotti in cui è specializzato, capire se un prodotto è stato alterato o avvelenato (senza subirne conseguenze), giudicare la qualità delle bevande, nonché il loro valore sul mercato. Il personaggio ha familiarità con le procedure di coltivazione e fermentazione di birra, vino o altri liquori.

Nel caso cerchi di preparare bevande, una prova fallita indica che la bevanda creata non ha un sapore gradevole, mentre un fallimento critico comporta un errore fatale che rende la bevanda disgustosa e indigesta (gli effetti sono a discrezione del DM, da

un avvelenamento da alcol a un attacco di vomito).

Restrizioni: occorre scegliere un tipo di prodotto per volta (vino, birra o liquori), ma è possibile scegliere l'abilità più volte per diventare esperto in più campi. Per acquisire l'abilità sono necessari 6 mesi di apprendistato e di studio.

Etichetta: la conoscenza dei modi di fare e di comportarsi decentemente di un popolo o di una nazione. Include il codice morale, il modo di presentarsi, di intrattenere una conversazione, di comportarsi con persone di alto rango e di stare a tavola. Il soggetto inoltre è sempre informato sugli stili più in voga e più ammirati dalla gente per quel che riguarda abiti, calzature, accessori, arredamento, trucco.

Una favorevole prova di abilità concede un bonus variabile a qualsiasi prova di Carisma (o di abilità connessa al Carisma) per riuscire a destreggiarsi in situazioni delicate o importanti in base al margine di scarto tra il tiro realizzato e il valore richiesto, come segue:

Margine di riuscita	Bonus prova di Carisma
0-2	+1
3-4	+2
5-6	+3
7-8	+4
9+	+5

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

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

Restrizioni: un popolo o un regno.

Fabbricare armi da fuoco: il personaggio è capace di costruire e di riparare armi da fuoco ad avancarica (pistole a ruota o a focile, moschetti, ecc.). Se la prova di abilità richiesta in fase di costruzione fallisce, allora la pistola ha qualche imperfezione strutturale che causa spesso malfunzionamento (aumentare di 1 la probabilità di inceppamento - v. *Armeria di Mystara*, capitolo 3). In caso di fallimento critico, il difetto è così grave da causarne l'esplosione la prima volta che verrà usata (lo scoppio procura 2d6 PF a chi la sta adoperando). Se invece fallisce il tiro abilità per ripararla, il personaggio rompe accidentalmente qualche meccanismo della pistola, e saranno necessarie due favorevoli prove di abilità consecutive per rimetterla a punto. In caso di fallimento critico in fase di riparazione, l'arma è irrimediabilmente danneggiata e inutilizzabile.

Il tempo impiegato per creare l'arma è 1 giorno per ogni 50 m.o. di valore dell'arma, mentre per ripararla basta una giornata (oppure dipende dai Punti Danno persi, se si seguono quelle regole alternative).

Restrizioni: culture avanzate in grado di creare armi da fuoco (Baronie Selvagge su Mystara). Per ottenere l'abilità è necessario almeno un anno di praticantato.

Prova Pratica: Forza.

Fabbricare armi da tiro: questa abilità consente al personaggio di costruire qualsiasi tipo di arma da tiro (archi, balestre, fionde, ecc.), che potrà essere più o meno valida asseconda dei materiali e degli strumenti usati. Inoltre, il personaggio può capire il valore e la qualità di fabbricazione (punti di forza o difetti) di qualsiasi arma da tiro gli capiti sotto mano (occorre un tiro abilità). In caso di fallimento durante la costruzione, l'arma avrà una resistenza inferiore (meno Punti Danno) oppure un bilanciamento errato (penalità al TxC o gittata inferiore) o infine un difetto strutturale che la rende meno letale (penalità ai danni). In caso di fallimento critico, è possibile che l'arma si rompa improvvisamente (se fa 1 o 2 col TxC). Se fallisce la prova di riparazione, il personaggio impiega il doppio del tempo, mentre con un fallimento critico probabilmente rende l'arma più fragile (si rompe con 1 o 2 col TxC) oppure la danneggia irreparabilmente.

Il tempo di costruzione di un'arma da tiro è di 1 giorno ogni 20 m.o. di valore dell'arma stessa, mentre per ripararla basta una giornata (o dipende dai Punti Danno persi, se si seguono quelle regole).

Restrizioni: occorrono 6 mesi di apprendistato per imparare l'abilità. Naturalmente, le armi da tiro che il PG è in grado di creare dipendono dalla civiltà a cui appartiene. Civiltà primitive non potranno creare balestre. Tuttavia, basterà che il personaggio veda almeno una volta come funziona l'arma e come viene costruita per riprodurla. Se invece vuole tentare di scoprirne il segreto da solo, è necessario smontarla e sarà in grado di ricostruirla solo se supererà una prova di abilità teorica.

Prova Pratica: Forza.

Fabbricare esplosivi: il personaggio conosce le tecniche di fabbricazione di miscele esplosive liquide o in polvere, ed è in grado di preparare un oggetto esplosivo con una prova di abilità riuscita. Se la prova fallisce, l'oggetto non esploderà come desiderato, mentre in caso di fallimento critico l'oggetto esploderà in fase di preparazione, causando al personaggio gli stessi danni che avrebbe dovuto arrecare (nessun TS concesso per dimezzare i danni).

Se proviene da una civiltà che conosce l'uso della polvere da sparo o da fumo, il personaggio conosce anche gli ingredienti e il procedimento segreto per fabbricarla. Una prova di abilità è richiesta per miscelare gli ingredienti e preparare 4 dosi di polvere. In caso di fallimento la polvere non si accende, e con un fallimento critico la polvere esplose durante la preparazione e causa 1d6 danni a chiunque entro 3 mt.

Restrizioni: culture avanzate in grado di produrre esplosivi; su Mystara solo nella Costa Selvaggia si può creare la polvere da fumo. Occorrono almeno 6 mesi di pratica e di studio per acquisire l'abilità.

Fabbricare proiettili: l'abilità permette al personaggio di progettare e di creare qualsiasi tipo di proiettile, dalle semplici frecce ai dardi per balista. Il personaggio può creare per ogni ora di lavoro un determinato numero di proiettili in base alle loro dimensioni:

- Minuscolo (es. dardi per fionda o per cerbottana): 10 all'ora

- Piccolo (es. frecce per archi o balestre): 5 all'ora
- Medio (es. dardi per balista): 1 ogni due ore.

Nel caso di un fallimento alla prova, la quantità di proiettili prodotta è dimezzata oppure i dardi hanno qualche difetto che li rende meno precisi (penalità al TxC o alla gittata) o meno letali (diminuzione dei danni inferti). Con un fallimento critico invece, il proiettile si rompe al primo utilizzo senza colpire il bersaglio.

Restrizioni: occorrono almeno un paio di mesi di apprendistato per acquisire l'abilità. Naturalmente, i proiettili che il PG è in grado di creare dipendono dalla civiltà a cui appartiene. Civiltà primitive non potranno creare proiettili per armi da fuoco (su Mystara solo i personaggi delle Baronie Selvagge possono fabbricare anche proiettili per armi da fuoco) o per armi meccaniche come baliste e balestre. Tuttavia, basterà che il personaggio veda almeno una volta come funziona l'arma e come viene preparato un dardo per apprendere quelle conoscenze e replicarle.

Prova Pratica: Destrezza.

Fabbro: l'abilità indica che il personaggio ha familiarità con il lavoro in una fucina e che sa creare oggetti forgiando acciaio, ferro, e altri metalli comuni (non preziosi). L'abilità serve anche per riparare oggetti metallici danneggiati o rotti e pertanto inutilizzabili. Chi possiede questa abilità non è in grado di forgiare armature ma può ripararle con una prova di abilità che subisce una penalità di -2.

Con una prova di abilità il personaggio può anche valutare il prezzo e la qualità di fabbricazione (presenza di difetti) di oggetti metallici fabbricati in una fucina.

Un fallimento nella prova pratica produce un oggetto di scarso valore o raddoppia i tempi di riparazione di un oggetto, mentre un fallimento critico indica che l'oggetto è fallato e si romperà dopo essere stato usato per 1d6 volte, oppure che la riparazione ha danneggiato ulteriormente o irrimediabilmente l'oggetto.

Il fabbro è anche in grado di progettare, costruire e riparare qualsiasi tipo di scudo e arma metallica, sempre che il personaggio disponga dei materiali e degli strumenti adatti. In caso di fallimento durante la costruzione, lo scudo avrà una resistenza

inferiore (10 Punti Danno in meno) e l'arma un bilanciamento errato (penalità di -1 al TxC) o un difetto strutturale che la rende meno letale (penalità di -1 ai danni). In caso di fallimento critico, è possibile che l'arma si rompa improvvisamente (se fa 1 o 2 col TxC). Se fallisce la prova di riparazione, il personaggio impiega il doppio del tempo, mentre con un fallimento critico non solo impiega il doppio del tempo ma rende anche l'arma più fragile (si rompe con 1 o 2 sul TxC) o danneggia irrimediabilmente lo scudo (si rompe al primo colpo andato a segno sul possessore).

Il tempo di costruzione di un'arma è di 1 giorno ogni 20 m.o. di valore dell'arma stessa, mentre per ripararla basta una giornata (oppure dipende dai Punti Danno persi, se si seguono quelle regole alternative).

Restrizioni: Forza minima 10. Per ottenere l'abilità occorrono 6 mesi. Le armi che il PG è in grado di creare dipendono dalla civiltà a cui appartiene. Civiltà primitive non potranno creare armi di ferro o acciaio, né quelle di design complicato. Tuttavia, basterà che il personaggio veda almeno una volta come funziona l'arma e come viene forgiata per apprendere quelle conoscenze e replicarle (se dispone dei giusti materiali).

Prova Pratica: Forza.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Armaiole* riceve un bonus di +1 sui tiri riguardanti entrambe le abilità.

Falegname: il personaggio conosce le tecniche per costruire e riparare oggetti di legno (di solito mobili o utensili) di utilità pratica di dimensioni grandi o inferiori. Il *Falegname* è anche in grado di esaminare oggetti di legno e di individuare scompartimenti nascosti e doppi fondi con una favorevole prova di abilità (il DM applicherà eventuali penalità al tiro).

Un fallimento nella prova pratica produce un oggetto di scarso valore o raddoppia i tempi di riparazione di un oggetto, mentre un fallimento critico indica che l'oggetto è fallato e si romperà dopo essere stato usato per 1d6 volte, oppure che la riparazione ha danneggiato ulteriormente o irrimediabilmente l'oggetto.

Restrizioni: Forza minima 10. Per diventare un *Falegname* sono necessari almeno 6 mesi di praticantato. Chi non possiede questa abilità può tentare di costruire semplici oggetti di legno con penalità di base di -4.

Prova Pratica: Forza.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Carpentiere* ottiene un bonus di +1 su ciascuna abilità.

Filare: la conoscenza degli strumenti e delle tecniche per trasformare materiali grezzi come canapa, lana e cotone in spaghi e fili pronti per essere tessuti. Una prova di abilità teorica consente di valutare la qualità e il prezzo del filato e del materiale grezzo da lavorare, mentre una prova di abilità pratica è necessaria per effettuare il lavoro. Un fallimento nella prova pratica indica un lavoro di scarsa qualità, mentre un fallimento critico rovina il filato, che sarà da buttare.

Restrizioni: per acquisire l'abilità sono necessari 3 mesi di praticantato. Chi non possiede questa abilità può utilizzarla con una penalità di -4.

Prova Pratica: Destrezza.

Filosofia e Logica: il personaggio ha studiato i trattati dei più importanti sapienti e padroneggia le teorie filosofiche più diffuse, ed è in grado di argomentare usando elementi di logica e filosofia per rendere i suoi discorsi più convincenti. Una prova riuscita aggiunge a qualsiasi prova di Carisma volta a convincere qualcuno del proprio ragionamento metà della differenza tra il valore dell'abilità e il risultato ottenuto (o i gradi in questa abilità col sistema a punti), o consente di ricordare determinate teorie filosofiche, o di elaborare nuovi teoremi.

Restrizioni: civiltà sufficientemente avanzate da aver sviluppato queste conoscenze. Occorre un anno di studi presso una scuola o un erudito in tali materie per apprendere l'abilità.

Geografia: la conoscenza dei sentieri, dei corsi d'acqua, dei tipi di terreno e delle condizioni ambientali (precipitazioni, clima, venti) di una determinata regione, di solito un dominio o una provincia di un impero, oppure uno dei mari del pianeta. Un soggetto con questa abilità sa quali sono le vie più sicure e rapide, l'ubicazione di tunnel, sentieri di caccia, guadi, passi montani e dei vari insediamenti (tiro abilità).

Restrizioni: una regione o regno. L'abilità può essere scelta più volte per ottenere la conoscenza di diverse regioni, a patto però che il soggetto vi rimanga per almeno 3 mesi per impraticarsi della zona o la studi su carte geografiche dettagliate. Chi non

possiede questa abilità può usarla con penalità di -4 solo relativamente alla sua zona di origine o residenza.

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

Geografia planare: una conoscenza generale della geografia e delle caratteristiche fisiche del Primo Piano, dei Piani Interni (Etereo ed Elementali), dell'Astrale e di alcuni dei piani Esterni più famosi. Il personaggio conosce inoltre le tecniche di viaggio e gli effetti ambientali più comuni fra i Piani. Con una prova di abilità può anche capire se un determinato fenomeno (ad esempio una tempesta magica o un vortice elementare) o una creatura che manifesti determinati capacità o tratti fisici sia originaria di un altro piano.

Restrizioni: questa abilità non include la conoscenza del Mondo degli Spiriti o di altre dimensioni. Occorre un periodo di studio di almeno 1 anno presso una scuola di magia o un esperto nel settore per apprenderla.

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

Restrizioni: culture avanzate (almeno medievali). Sono necessari 6 mesi di studio per conseguire l'abilità.

Sinergie: chi possiede l'abilità *Minatore* ha un bonus di +2 su ciascuna.

Giocare d'azzardo: questa abilità indica che il personaggio conosce le regole di vari giochi d'azzardo e possiede una conoscenza istintiva delle statistiche. Con una prova favorevole, l'abilità permette al personaggio di fare una buona scommessa o di vincere una partita riuscendo a prevedere le carte ancora in gioco in base a quelle scese. Se anche l'avversario possiede questa abilità, allora occorre una prova di abilità contrapposta per stabilire il vincitore. L'abilità non si basa sul gioco sleale

o sull'imbroglio, ma sulla memoria e sulla capacità di ragionamento logico-matematico del soggetto.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede l'abilità può comunque tentare di utilizzarla con una penalità di -4.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Matematica e Geometria* ottiene un bonus di +2 su *Giocare d'azzardo*.

Gioielliere: l'abilità di disegnare e creare gioielli e ornamenti raffinati utilizzando metalli o pietre preziose. Una prova di abilità pratica permette al personaggio di trasformare gemme grezze o troppo grandi in gemme lavorate o più piccole da poter inserire in vari articoli di gioielleria, e di fondere metalli preziosi in forme artistiche, incastonandovi gemme per creare un gioiello di buona fattura.

Una prova di abilità teorica può anche servire per modificare l'aspetto di una specifica pietra e per creare dei falsi, oltre che per valutare il reale valore e la qualità delle pietre e dei gioielli individuando i falsi (è necessaria una prova contrapposta per smascherare un falso).

Un fallimento in fase di realizzazione di un gioiello produce un pezzo poco riuscito, il cui valore di mercato è inferiore del 10% al prezzo dei materiali impiegati. Un fallimento critico invece indica un pezzo talmente fallato da avere un valore pari alla metà del costo dei materiali (e certamente non facile da vendere a chi ha l'occhio esperto).

Restrizioni: occorre almeno un anno di apprendistato per ottenere l'abilità.

Prova Pratica: Destrezza

Illuminatore: il personaggio è un esperto nel fabbricare strumenti d'illuminazione (candele, oli combustibili, torce, lampade e strumenti simili). Con una favorevole prova di abilità il personaggio è in grado di creare uno di questi oggetti in un lasso di tempo appropriato (ad esempio un'ora per una lampada, un turno per una candela o una torcia), se ha a sua disposizione i materiali adatti.

Restrizioni: occorrono tre mesi di apprendistato per acquisire l'abilità.

Imitare suoni: la capacità di imitare i versi degli animali e gli accenti stranieri per depistare gli ascoltatori. Il trucco può essere smascherato con una prova contrapposta di *Saggezza* o *Percepire inganni*.

Il personaggio è anche in grado di parlare senza muovere le labbra, come un ventriloquo. Non è in grado di

far sì che i suoni provengano da un'altra direzione, ma può fare in modo che gli altri lo credano, anche se la presunta fonte del suono deve trovarsi entro un metro da lui. Se si fa parlare un oggetto inanimato (un libro, un boccale, e così via), si applica un malus di -5 alla prova di abilità, mentre per le cose più verosimili (un essere vivente o anche un animale) non sono previste penalità. I modificatori al valore dell'abilità in rapporto alla *Saggezza* degli ascoltatori sono i seguenti:

Saggezza	Modificatore
3 o meno	+6
4-5	+4
6-8	+2
9-12	0
13-15	-1
16-17	-2
18	-3
19+	-4

Poiché quest'abilità si basa sull'inganno e sulle credenze degli ascoltatori riguardo a ciò che può e ciò che non può parlare, il ventriloquo funziona solo con creature intelligenti (non serve con esseri dall'intelligenza animale). È anche necessario che gli astanti vedano il ventriloquo, poiché l'effetto è in certa misura visivo (le cose parlano ma lui non muove le labbra). Infine non si può usare il ventriloquo per far voltare le persone, perché in realtà la voce non si trova dietro di loro (è necessario l'incantesimo omonimo per ottenere questo effetto).

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede l'abilità può comunque usarla con una penalità di -4.

Ingegneria aerospaziale: la capacità di progettare e dirigere i lavori di costruzione e riparazione di velivoli di qualsiasi forma e dimensioni, capaci di viaggiare dentro e fuori dall'atmosfera di un pianeta. Il personaggio deve comunque avere a disposizione i materiali, gli attrezzi e la manodopera sufficiente per poter ottenere velivoli solidi e affidabili (si faccia riferimento al boxed set *Champions of Mystara* o ai manuali di *Spelljammer* per le regole di creazione e riparazione delle navi volanti). Una prova riuscita permette anche di riconoscere lo stile secondo cui è stato costruito un velivolo e così risalire al tempo e al luogo di fabbricazione, questo sempre che l'aeronave

sia del pianeta d'origine del personaggio, o che lui ne abbia già incontrata prima una simile.

Se la prova di abilità fallisce in fase di costruzione o riparazione, il tempo impiegato è raddoppiato. Se fallisce la prova di progettazione, il velivolo avrà difetti che ne peggioreranno le prestazioni (velocità, Punti Danno, capacità di trasporto). Con un fallimento critico in qualsiasi fase, è possibile che il velivolo precipiti o vada in pezzi in fase di sforzo (circostanze a discrezione del DM).

Restrizioni: civiltà capaci di costruire velivoli o navi volanti. Occorre almeno un anno di apprendistato e di studio per ottenere l'abilità. L'abilità non permette di progettare e creare il tipo di motore o di propulsione necessaria al velivolo per solcare i cieli (per questo servono *Fisica fantastica* e *Costruire marchingegni*), ma solo di costruire una struttura capace di reggere alle sollecitazioni derivanti dal volo ad alta velocità.

Sinergie: chi possiede l'abilità *Matematica e Geometria* ottiene un bonus di +2 a *Ingegneria aerospaziale*. Chi possiede anche l'abilità *Carpentiere* guadagna un +1 su ogni abilità.

Ingegneria edile: la capacità di progettare e di dirigere i lavori di costruzione di qualsiasi opera architettonica, da un semplice granaio a un raffinato palazzo imperiale, da un ponte a un acquedotto o una diga. Questa abilità può anche essere usata per riconoscere lo stile di ogni costruzione che il personaggio riesca ad esaminare da vicino (chi l'ha costruita, quali materiali sono stati usati, se c'è qualcosa di insolito nel design, ecc.). Il DM può applicare diverse penalità asseconda della familiarità che il personaggio ha con lo stile di costruzione preso in esame. Una prova di abilità permette anche individuare gli eventuali punti deboli (e se possibile di ripararli), i punti portanti e, se riesce ad esaminare bene la struttura per un'ora sia all'interno che all'esterno, anche stanze segrete.

I tempi per la costruzione di edifici o ponti variano in base alla reperibilità dei materiali e della manodopera e della complessità dell'opera stessa, da un minimo di una settimana (per un edificio semplice come una stalla o una casa con una sola stanza) fino a diversi anni.

Se fallisce la prova di progettazione, la costruzione avrà difetti che

ne peggioreranno l'abitabilità o l'utilizzabilità (crepe che appaiono spesso e devono essere riparate, muffa, spifferi, ecc.). Con un fallimento critico in qualsiasi fase, è possibile che la costruzione crolli alla minima sollecitazione strutturale (circostanze a discrezione del DM).

Restrizioni: serve un anno di studio e apprendistato per imparare l'abilità.

Sinergie: chi possiede l'abilità *Matematica e Geometria* ottiene un bonus di +2 a *Ingegneria edile*.

Chi possiede anche l'abilità *Muratore* o *Carpentiere* ha un bonus di +1 su ogni abilità.

Ingegneria navale: il personaggio possiede le conoscenze per progettare e dirigere i lavori di costruzione e riparazione di imbarcazioni di ogni tipo, capaci di solcare fiumi, laghi e oceani. Il personaggio deve comunque avere a disposizione i materiali, gli attrezzi e la manodopera sufficiente per poter ottenere imbarcazioni solide e veloci (spetta al DM applicare le adeguate penalità qualora mancassero alcuni di questi requisiti). Una prova di abilità riuscita permette anche di riconoscere lo stile di una nave e risalire al tempo e al luogo di fabbricazione.

Il tempo necessario alla creazione o riparazione di un'imbarcazione dipende dai materiali disponibili, dalla grandezza del progetto e dalla forza lavoro impiegata. In generale, se la reperibilità dei materiali è buona, si impiegano 2 giorni per Punto Scafo della barca in presenza di un singolo operaio. Se la prova di abilità fallisce in fase di costruzione o riparazione, il tempo impiegato è raddoppiato. Se fallisce la prova di progettazione, la barca avrà difetti che ne peggioreranno le prestazioni (velocità, Punti Danno, capacità di trasporto). Con un fallimento critico in qualsiasi fase, è possibile che l'imbarcazione affondi (a discrezione del DM).

I popoli subacquei usano questa conoscenza per creare sottomarini. Se non si imparano da loro le tecniche di costruzione e progettazione dei sottomarini, si possono creare solo con *Costruire marchingegni*.

Restrizioni: zone costiere (lacustri, fluviali o marine). Occorre almeno un anno di apprendistato e di studio per ottenere l'abilità.

Sinergie: chi possiede l'abilità *Matematica e Geometria* ottiene un bonus di +2 a *Ingegneria navale*.

Chi possiede anche l'abilità *Carpentiere* guadagna un +1 su ogni abilità.

Ingegneria sotterranea: questa abilità dà al personaggio una conoscenza accurata delle tecniche di perforazione e di costruzione sotterranea. Un individuo con questa abilità può dirigere operai impegnati in lavori di traforo e di costruzione di edifici sotterranei o scavati nella roccia, oppure può creare una rete fognaria o predisporre sistemi di irrigazione. Una prova di abilità permette anche individuare i punti portanti e gli eventuali punti deboli (e se possibile di ripararli), e con un esame attempto di una zona ristretta di 3x3 metri per 2 turni, anche la presenza di eventuali porte segrete.

I tempi per la costruzione variano in base alla reperibilità dei materiali e della manodopera e della complessità dell'opera stessa, da un minimo di una settimana (per una semplice grotta) fino a diversi anni per complessi più estesi (come miniere, dungeon o tunnel sotterranei).

Se fallisce la prova di progettazione, il complesso avrà difetti che ne peggioreranno l'abitabilità o l'utilizzabilità. Con un fallimento critico in qualsiasi fase, è possibile che la costruzione crolli alla minima sollecitazione strutturale (circostanze a discrezione del DM).

Restrizioni: occorre un anno di studio per ottenere l'abilità.

Sinergie: chi conosce *Matematica e Geometria* ottiene un +2 a *Ingegneria sotterranea*.

Chi possiede anche l'abilità *Minatore* ottiene un bonus di +2 su ognuna.

Intagliare il legno: l'abilità permette al personaggio di creare oggetti d'arte e fregi usando qualsiasi tipo di legno, soprattutto quelli più pregiati (prova di abilità pratica richiesta). Questo include la conoscenza della maggior parte degli strumenti e dei metodi d'intaglio e di intarsio in base alle proprietà del legname utilizzato, nonché la capacità di valutare la qualità del suo lavoro (trovare imperfezioni e eliminarle) o di quello di qualsiasi oggetto di legno di fattura artistica (prova teorica di abilità).

Una prova pratica fallita indica sempre un oggetto con notevoli difetti e di scarso valore, mentre con un fallimento critico l'oggetto si rompe dopo 1d4 ore dalla creazione.

Restrizioni: Forza minima 10. Sono necessari 6 mesi di praticantato per

acquisire l'abilità. Chi non possiede questa abilità può utilizzarla con una penalità di -4, ma le sue opere non saranno mai capolavori.

Prova Pratica: Destrezza.

Lavorare l'argilla: la conoscenza delle tecniche per modellare, lavorare e cuocere l'argilla, la creta, il cotto e simili materiali malleabili, per farli diventare oggetti d'uso quotidiano (mattoni, utensili o recipienti) o pezzi artistici (anfore, vasi, statue, ecc.). Una prova di abilità teorica consente di valutare la qualità, il prezzo e i difetti di un oggetto, mentre una prova pratica è richiesta per crearlo o ripararlo (se possibile).

Una prova pratica fallita indica sempre un oggetto con notevoli difetti e di scarso valore, mentre con un fallimento critico l'oggetto si rompe dopo 1d4 ore dalla creazione.

Restrizioni: per acquisire l'abilità sono necessari 6 mesi di apprendistato. Chi non possiede questa abilità può usarla con una penalità di -4.

Prova Pratica: Forza.

Lavorare le conchiglie: la capacità di modellare, scolpire e usare le conchiglie per costruire armature, armi, utensili e oggetti d'arte. Una prova di abilità è necessaria per costruire l'oggetto in questione, anche se il DM può applicare penalità in base alla difficoltà dell'opera. Inoltre, il tempo impiegato varia asseconda delle dimensioni dell'oggetto da costruire, ma è comunque sempre un lavoro molto lungo e paziente (si faccia riferimento alle abilità *Armaiolo*, *Fabbro* e *Falegname* per maggiori dettagli sui tempi di creazione, aumentandoli del 25%, e sui risultati dei fallimenti).

Restrizioni: civiltà marine o sottomarine. Occorre almeno un anno di praticantato per ottenere questa abilità.

Prova Pratica: Forza.

Lavorare il vetro: il personaggio conosce le tecniche e gli strumenti per modellare il vetro dandogli le forme più svariate, sia per creare oggetti di utilità comune (ampolle, caraffe, bicchieri, finestre) che artistiche. Il personaggio può stimare il valore degli oggetti in vetro che esamina con una prova di abilità.

Una prova pratica fallita indica sempre un oggetto con notevoli difetti e di scarso valore, mentre con un fallimento critico l'oggetto si rompe dopo 1d4 ore dalla creazione.

Restrizioni: occorre almeno un anno di apprendistato per imparare a *Lavorare il vetro*.

Prova Pratica: Destrezza.

Leggere (una lingua): indica la conoscenza della lingua scritta di un determinato popolo e la capacità di leggere e scrivere quell'alfabeto. Una prova di abilità è necessaria per comprendere testi redatti in forme arcaiche o particolarmente oscure.

Restrizioni: l'abilità serve solo per imparare lingue che hanno una forma scritta diversa da quella delle lingue note al personaggio, altrimenti basta *Parlare una lingua*. A discrezione del DM, se il personaggio ha una Intelligenza inferiore a 9 punti o proviene da una civiltà con un alto tasso di analfabetismo, può rendere obbligatorio l'acquisto di questa abilità per leggere correttamente la lingua parlata. L'abilità può essere scelta più volte per poter leggere e scrivere più idiomi. È necessario un anno di studio per apprendere.

Leggere i Geroglifici Antichi:

la capacità di scrivere e comprendere gli antichi geroglifici nithiani (questa è un'applicazione dell'abilità *Leggere una lingua*). Ogniqualevolta si cerchi di decifrare un testo scritto in questa lingua è necessaria una prova di abilità. I testi molto antichi che usano ideogrammi non troppo conosciuti danno varie penalità al tiro (da -1 a -5). Il personaggio che scrive qualcosa in questa lingua deve effettuare una prova di abilità con successo per trasmettere in modo chiaro ciò che ha in mente; in seguito, non avrà bisogno di alcun controllo per leggere ciò che ha scritto.

Restrizioni: Thothia, Emirati di Ylaruam, e Regno di Nithia (Mondo Cavo). Occorre un anno di studio e un'Intelligenza di almeno 12 punti per ottenere l'abilità.

Attualmente nella Thothia si usa un sistema di geroglifici più moderni che poco hanno a che fare con quelli antichi risalenti al periodo imperiale. Anche nel Regno di Nithia nel Mondo Cavo il sistema più diffuso è diverso da quello in questione, che è riservato al clero, ai nobili e alle pratiche statali. Per questo è necessario apprendere un'abilità apposita per poter scrivere e comprendere i geroglifici antichi.

Leggere le Labbra: l'abilità di identificare le parole osservando il movimento delle labbra. Occorre una

favorevole prova di *Osservare* sul dettaglio delle labbra per permettere al personaggio di *Leggere le labbra* con un'ulteriore prova di abilità, se comprende il linguaggio parlato.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede l'abilità può usarla un -4.

Letterato: il personaggio conosce a memoria molti degli scritti più famosi del suo mondo (poemi, prosa, saggistica, opere teatrali), e può citarne brani, associare autori e opere o ricordare punti importanti con precisione con un semplice tiro abilità (anche se la sua esposizione non sarà evocativa, ma semplicemente fattuale). Per ricordare autori poco conosciuti e scritti ermetici o poco diffusi (in particolare tutte le opere più vecchie di 500 anni e di civiltà lontane o scomparse), la prova di abilità subisce una penalità variabile da -1 a -5 (a discrezione del DM). In caso la prova fallisca, significa che il letterato non conosce quel determinato autore o testo che cerca di ricordare. Il DM deciderà se è possibile che vi siano opere scritte relative a qualsiasi argomento interessi il personaggio.

Restrizioni: funziona solo per argomenti di cui si ha conoscenza scritta. Nel caso il personaggio cerchi di sapere qualcosa su un fatto, una persona o un luogo, spetta al DM decidere se esistono fonti scritte che lo documentino (e quindi consentire la prova di abilità). Occorre un anno di studio di volumi di letteratura, poetica, mitologia e storia per acquisire l'abilità, e ogni anno il personaggio deve continuare a documentarsi, leggendo almeno una dozzina di libri.

Sinergie: chi possiede anche *Miti e leggende* o *Storia* ottiene un bonus di +1 su tutte le abilità.

Levatrice: il personaggio ha esperienza e conosce le tecniche per assistere una partoriente e prendersi cura del nascituro. Una prova di abilità serve per capire lo stato di avanzamento di una gravidanza, e intuire dai sintomi che mostra la madre se ci sono problemi di gestazione. Se si presentano problemi, la *Levatrice* può anche prescrivere cure adeguate a base di erbe per aiutare la donna incinta, oppure per farla abortire. Se vuole preparare un infuso di erbe per facilitare un aborto occorre una prova di abilità, e la donna che lo berrà avrà il 70% di probabilità di abortire. Tuttavia, se la gestazione ha superato il secondo mese, la donna deve effet-

tuare un TS contro Veleno e se non lo supera, morirà in seguito a complicazioni e avvelenamento intestino.

Una prova di abilità riuscita durante il parto indica che l'operazione si è conclusa senza problemi per il nascituro e la madre. In situazioni complicate (parto prematuro o in ritardo, madre malata o ferita, parto gemellare, mancanza di strumenti o sistemazione adeguata per la parto-riente, ecc.), il DM può imporre penalità alla prova che vanno da -1 a -5. Una prova abilità fallita durante il parto indica che il personaggio ha provocato alla madre un'emorragia interna. Occorrerà una nuova prova di abilità (o una di *Guarire*) per aiutarla a non morire dissanguata.

In seguito al parto, la *Levatrice* può seguire il primo anno di vita del bambino, assistendo la madre per i problemi tipici delle puerpere e curare le prime tipiche malattie infantili.

Restrizioni: solo una donna può acquisire questa abilità, poiché si tratta di conoscenze gelosamente trasmesse e custodite tra donne. Occorrono 6 mesi di pratica e assistere almeno a due parti per apprendere l'abilità.

Linguistica: il personaggio è in grado di comprendere gli scritti di qualsiasi tipo (esclusi quelli fatti nella lingua della magia), sia moderni che antichi, grazie alla propria competenza e conoscenza semiologica. Il personaggio deve studiare il tomo o l'iscrizione da tradurre per almeno un giorno ogni 50 pagine (o lastre o tavole, ecc.) ed effettuare una prova di abilità. Il valore di abilità si calcola in questo modo: $\text{punteggio di Linguistica} + \text{Livello} = \% \text{ di comprensione dello scritto}$ (o nel caso delle regole alternative: $d20 + \text{Livello} + [\text{gradi in Linguistica} \times 3] = \% \text{ di comprensione}$). Se il risultato del controllo (si tira 1d100) è inferiore alla percentuale, il personaggio ha capito di cosa parla l'iscrizione (anche se alcuni dettagli possono essergli sfuggiti), viceversa non è riuscito a decifrarla, ma può ritentare il giorno seguente. Se il risultato è 100 (fallimento critico), il linguista crede di aver capito di cosa tratta lo scritto, ma la traduzione che ne risulta è totalmente sballata. Il DM può applicare penalità variabili in base alla difficoltà della lingua esaminata.

Restrizioni: per ottenere questa abilità il punteggio di Intelligenza del personaggio deve essere superiore o

uguale a 12, deve aver studiato per almeno 1 anno e conoscere 3 alfabeti diversi. È inoltre possibile incrementare il proprio valore di abilità: per ogni punto aggiunto il valore aumenta del 3% e non c'è limite al numero di punti che possono essere aggiunti. Il soggetto non può decifrare un testo criptato a meno che non possieda anche *Crittografia*.

Maestro di duello: il personaggio conosce tutte le regole in materia di duelli vigenti nelle nazioni di una vasta area geografica. Le regole possono riguardare i duelli con pistole, spade, e altre armi, e persino con arti marziali. Con una prova di abilità riuscita, il personaggio può fare da mediatore e giudicare se un duello viene condotto secondo le regole.

Restrizioni: una zona che comprenda 4 nazioni confinanti. È possibile scegliere l'abilità più volte per allargare la propria competenza in materia di duelli relativa ad altre zone.

Magia arcana: la capacità di riconoscere gli incantesimi e gli oggetti magici caratteristici (ovvero ricavati dagli stessi incantesimi) della tradizione o della scuola di magia di appartenenza del personaggio (fare riferimento alle regole presentate nel *Tomo della Magia di Mystara - Volume 1* o alla divisione in scuole di magia di AD&D), escluse le pergamene con incantesimi e gli oggetti clericali (per i quali occorre *Magia divina*). Una prova riuscita indica che il personaggio ha capito quale incantesimo è associato ad un oggetto e come può essere utilizzato, oppure è riuscito a distinguere il grado di potere di un'arma, un'armatura o uno scudo magico (il bonus); il numero di cariche o altre proprietà straordinarie non possono essere individuate. L'esame dell'oggetto richiede un turno e riceve una penalità di 1 punto per livello di potere dell'incantesimo o bonus magico dell'oggetto; se la prova fallisce non può essere ripetuta (le proprietà magiche non sono state comprese).

L'abilità è necessaria inoltre per riuscire a caricare oggetti come anelli accumula incantesimi e simili: se la prova d'abilità non riesce, il tentativo fallisce e l'incantesimo è sprecato. Con un fallimento critico, il tentativo ha provocato un danno all'oggetto.

Restrizioni: occorre un anno di studio presso una scuola di magia o un indi-

viduo con le giuste conoscenze arcane per ottenere l'abilità.

Scegliendo ulteriormente questa abilità il personaggio può conseguire uno dei due scopi: migliorare la sua conoscenza della propria scuola o tradizione di appartenenza, oppure apprendere gli incantamenti comuni di un'altra tradizione, applicando poi le sue conoscenze a tutti gli oggetti incantati con quelle magie.

Magia divina: l'abilità di identificare e riconoscere gli effetti e gli oggetti magici associati alla magia divina di un determinato culto, con una prova d'abilità che riceve una penalità di 1 punto per livello di potere dell'incantesimo. Il personaggio è limitato a riconoscere solo gli incantesimi tipici della divinità servita o del culto di appartenenza, oppure quelli comuni (nel caso non abbia una vocazione particolare).

L'abilità permette inoltre a un personaggio non chierico di utilizzare oggetti magici riservati ai sacerdoti, ma solo quelli consacrati alla divinità che egli venera. Tuttavia, questa è una pratica molto pericolosa: infatti, se la prova di abilità fallisce, l'oggetto esplode e oltre a perdere 2d6 PF, chi voleva usarlo ha una probabilità del 90% - 1% per livello di essere maledetto (-2 a tutti i tiri).

Restrizioni: una tipo di magia divina (clericale, sciamanica, druidica, ecc.) relativa ad un culto. Per acquisire questa abilità il personaggio deve rimanere a studiare presso un tempio o un sacerdote per un anno e possedere un'Intelligenza di almeno 12 punti.

Scegliendo ulteriormente questa abilità il personaggio può conseguire uno dei seguenti scopi: migliorare la sua conoscenza degli incantesimi clericali, oppure apprendere gli incantamenti comuni di un'altra forma di magia divina, oppure quelli di un'altra chiesa o divinità.

Marinaio: la capacità di governare una barca (max. lunghezza e larghezza scafo: 12x4m, o max 3 Punti Scafo) o di lavorare come marinaio su navi più grandi. Il personaggio conosce la terminologia marinara e le varie parti di un'imbarcazione, ha familiarità coi venti e sa come sfruttarli per governare l'imbarcazione, sa come comportarsi in base agli ordini ricevuti e riconosce i gradi e i ruoli a bordo di un vascello. I compiti più semplici sono eseguiti automaticamente: una prova di abilità

prova di abilità fisica appropriata è richiesta nelle situazioni più difficili.

Restrizioni: Forza e Destrezza minima 10. Occorrono almeno 6 mesi di pratica su una nave o come barcaiolo per apprendere l'abilità.

Matematica e Geometria: il personaggio ha studiato i trattati dei più importanti sapienti e possiede conoscenze avanzate di matematica e geometria che può applicare allo studio o alla progettazione. Questa particolare conoscenza consente di aggiungere due punti di abilità (o gli stessi gradi dell'abilità, ne caso si usi il sistema di regole alternativo) a qualsiasi tipo di *Ingegneria* che il personaggio conosca. Inoltre con una prova di abilità il personaggio può risolvere complicate equazioni matematiche o problemi geometrici.

Restrizioni: civiltà sufficientemente avanzate da aver sviluppato queste conoscenze. Occorre un anno di studi presso una scuola o un erudito in tali materie per apprendere l'abilità.

Sinergie: questa conoscenza concede un bonus di +2 alle abilità *Giocare d'azzardo*, *Fisica fantastica* e a tutte le abilità di *Ingegneria* (o permette di aggiungervi i gradi di questa abilità, nel caso si usi il sistema a punti).

Medicina: il personaggio ha studiato presso dotti cerusici o su volumi di medicina e conosce le basi dell'anatomia e della diagnostica. Naturalmente in base alla civiltà a cui appartengono le conoscenze mediche che utilizza, il personaggio può avere un diverso approccio alla diagnosi e alle cure. Ad esempio, la medicina tradizionale ochalese si basa sulla lettura dei palmi e delle piante dei piedi (riflessologia) oltre che degli occhi (iridologia). I medici sindhi invece basano le loro diagnosi e le cure sull'analisi dei meridiani del corpo e sull'equilibrio dei tre livelli di anima e corpo (medicina ayurvedica). La scienza alasiyana e quella thyatiana analizzano la localizzazione dei dolori del paziente e i suoi umori per fare una diagnosi. Indifferentemente dalla filosofia medica seguita, alla fine i risultati delle applicazioni pratiche e teoriche sono i medesimi. Una prova di abilità può servire a diversi scopi:

- **Curare ferite:** il paziente recupera 1d3+1 Punti Ferita grazie a un breve intervento di 2d4 minuti (se il paziente soffre di emorragia il flusso si arresta dopo 1d6 round) per il quale il dottore deve avere

con sé un kit medico (garze, bende, tamponi, filo per suture, ecc.); in mancanza di strumenti adatti, la prova ha una penalità di -3 poiché il medico deve arrangiarsi con strumenti di fortuna (alcol, coltelli e pezze). L'abilità non può essere usata più di una volta sulla stessa serie di ferite (il termine "serie di ferite" si riferisce a tutti i PF persi in seguito a una causa determinata, come ad esempio una caduta o un combattimento). Se il soggetto ne subisce di nuove, si può tentare di curarlo ancora. Il personaggio può anche stabilizzare creature sulla soglia della morte (da 0 a -5 PF) e guarirle al ritmo di 1 PF al giorno con una prova d'abilità quotidiana finché non tornano in positivo. In caso di fallimento critico, il dottore infligge accidentalmente al paziente 1d3 PF e non può più trattare quelle ferite.

- **Curare malattie e intossicazioni:** il dottore può diagnosticare malattie e intossicazioni con una favorevole prova di abilità e prescrivere una cura adeguata, ma in caso di avvelenamento non può prescrivere una cura se non è esperto in *Tossicologia* o *Erboristeria*. Se la prova riesce, il paziente può effettuare un TS Raggio della Morte con bonus di +1 per sconfiggere la malattia in aggiunta a qualsiasi TS a lui concesso. È possibile realizzare una prova ogni settimana in cui il paziente rimane in cura, con una penalità variabile in base alla gravità della malattia (+0 per malattie categoria A, -2 per malattie categoria B, v. incantesimo *Cura malattie*), ma se fallisce per due volte consecutive, significa che il medico non è in grado di combattere la malattia e non potrà ritentare. Con un fallimento critico la diagnosi è totalmente errata e la cura aggrava lo stato del paziente.
- **Far nascere bambini:** il dottore conosce le pratiche più comuni per aiutare una partoriente. Una prova di abilità riuscita indica che ha facilitato il parto senza problemi per il nascituro e la madre. In situazioni complicate (parto prematuro o in ritardo, madre malata o ferita, mancanza di strumenti adeguati o di un ambiente pulito per la partoriente, parto

gemellare, ecc.), il DM può imporre penalità alla prova che vanno da -1 a -5.

- **Praticare interventi chirurgici:** il dottore, se provvisto degli strumenti chirurgici adeguati (bisturi, pinze, lacci emostatici, seghe, ecc.) e di un luogo adatto in cui operare (luogo pulito e ben illuminato), è in grado di compiere operazioni chirurgiche di varia entità (in caso di mancanza di strumenti adatti o di un luogo salubre, il DM può applicare penalità variabili alla prova da -2 a -8). Occorre una prova di abilità a cui si aggiunge il modificatore della Destrezza, per eseguire operazioni che vanno dal trattamento di fratture composte (pen. -2) o scomposte (pen. -4), alla sutura di organi interni danneggiati (pen. -6), all'asportazione di arti in cancrena o maciullati (pen. -3), finanche a tentativi di trasfusione sanguigna (pen. -2, 50% di probabilità di non compatibilità che richiede al paziente un TS Raggio della Morte per evitare il trapasso) o trapianto di organi freschi (pen. -10, 80% di probabilità di rigetto che richiede al paziente un TS Raggio della Morte con penalità -4 di per evitare il trapasso). In seguito all'operazione, il paziente recupera 4 PF per ogni giorno di riposo completo sotto le cure del medico. Se la prova di abilità fallisce, il paziente subisce 2 PF e le sue condizioni peggiorano; con un fallimento critico l'individuo muore sotto i ferri.

L'abilità consente anche di trattare colpi di calore o congelamenti. Per ogni giorno di riposo completo in cui si dedica ad un paziente (tiro abilità riuscito), il dottore è in grado di far recuperare 4 PF o 2 punti caratteristica ad ogni soggetto. Il numero massimo di pazienti che può curare contemporaneamente in questo modo è pari al suo punteggio di Saggezza.

Restrizioni: il personaggio deve avere un'Intelligenza di almeno 12 punti per scegliere questa abilità. Non è diffusa (e pertanto non può essere appresa) fra le culture primitive, e fra le razze goblinoidi o mostruose. Il personaggio inoltre deve studiare e fare pratica per almeno 2 anni prima di ottenere l'abilità. Le conoscenze anatomiche si limitano a creature di tipo umanoide, a meno che il medico

non si procuri libri contenenti informazioni mediche su altre razze o faccia esperimenti di dissezione su altre creature per impraticarsi.

Sinergie: chi possiede anche *Guarire* o *Veterinaria* ottiene un bonus di +1 su tutte le abilità.

Metallurgia: il personaggio è in grado di distinguere i vari metalli e le leghe, e conosce le proprietà di ciascuno. Con una prova di abilità il personaggio è in grado di sperimentare nuove leghe, di esaminare la purezza di una lega, o di trovare il possibile punto debole di oggetti in metallo dopo attento studio (1d6 turni).

L'abilità permette anche a chiunque abbia studiato nella Costa Selvaggia di riconoscere e plasmare il cinnabryl, l'acciaio rosso (Red Steel) e i suoi derivati (abilità indispensabile per fabbricare oggetti in acciaio rosso). Il personaggio possiede una buona conoscenza delle proprietà dei materiali succitati, come ad esempio il punto di fusione e gli effetti che gli agenti atmosferici possono avere su di essi. Il personaggio sa valutare il prezzo di qualsiasi oggetto in acciaio rosso e derivati, e sa come creare amuleti e talismani di cinnabryl (occorre una prova di *Fabbro*).

Allo stesso modo, un periodo di studio presso altre civiltà può allargare le conoscenze del personaggio ad altri metalli magici (come mithral e adamantite ad esempio).

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

Sinergie: l'abilità concede un bonus di +2 a qualsiasi prova di abilità collegata all'uso dei metalli (o permette di aggiungervi i gradi in *Metallurgia*, nel caso si usi il sistema a punti).

Meteorologia: l'abilità di prevedere le condizioni del tempo atmosferico delle successive 48 ore in base ai segnali canonici del clima, del cielo e i comportamenti degli animali, sfruttandole o evitandone i pericoli. Una prova riuscita, oltre che per prevedere le condizioni meteorologiche, permette al personaggio di sfruttarle (ad esempio aumentando la velocità di una barca grazie ai venti).

Restrizioni: occorre fare osservazione pratica o studiare per almeno un anno per ottenere l'abilità. Chi non

possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di base di -4.

Militare: il personaggio conosce la terminologia militare e sa distinguere tra loro varie armi, sa come comportarsi in base agli ordini ricevuti e come riconoscere i gradi e i ruoli all'interno dell'ordine militare o dell'esercito di appartenenza. Una prova di abilità è richiesta solo per identificare le personalità più importanti dell'ordine, comprendere come funzionano altri gruppi militari (dopo attento studio o pratica di almeno un giorno) o riconoscere chi copre ruoli chiave in eserciti sconosciuti, in base alla deferenza dei sottoposti. Una prova riuscita permette anche di ricordare eventi bellici importanti legati alla storia del proprio ordine.

Restrizioni: Forza minima 10. Occorrono 6 mesi di pratica in un ordine militare per apprendere l'abilità, e deve essere associata ad un determinato ordine militare o ad un esercito. Qualora il personaggio lasci l'ordine ed entri a far parte di uno nuovo, dopo 6 mesi la sua competenza si allargherà automaticamente *anche* al nuovo gruppo di cui fa parte, senza dover scegliere nuovamente l'abilità.

Minatore: il personaggio ha una certa familiarità con le procedure usate per scavare e per lavorare in miniera. Con una prova di abilità il personaggio può trovare il luogo migliore per costruire una miniera, può scoprire se esistono vene di determinati minerali o di gemme nelle zone da lui esplorate, e può capire se la miniera può avere problemi strutturali o di cedimenti (ed eventualmente come porvi rimedio). Il *Minatore* però non è in grado di progettare o supervisionare lavori di traforo o di scavo di ampia entità, ma può lavorare sotto la supervisione di un esperto in *Ingegneria sotterranea* per realizzare queste opere. Una prova è necessaria anche per eseguire lavori di scavo più delicati ed effettuare prelievi e campionature del suolo.

Un fallimento critico nella prova teorica indica che il soggetto ha preso un colossale abbaglio che diventa manifesto a tutti poco dopo, riducendo la sua autorevolezza. Un fallimento critico nelle prove di scavo indica che l'opera del *Minatore* ha causato un cedimento nella struttura, un crollo che rende inaccessibile una vena, o un'esplosione di gas naturale.

Chiunque possieda questa abilità ha anche un bonus di +1 al Tiro per Colpire con picconi e martelli (nessuna prova di abilità richiesta).

Restrizioni: Forza minima 11; un *Minatore* più forte scava più velocemente rispetto a chi ha una Forza inferiore. Occorrono 3 mesi di praticantato per acquisire l'abilità.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Ingegneria sotterranea* o *Geologia* ha un bonus di +2 su tutte le abilità.

Miti e Leggende: questa abilità permette al personaggio di conoscere tutte le leggende, i miti, le saghe e le storie epiche di una determinata regione o civiltà e una più vaga delle civiltà confinanti o ad essa collegate. Una prova di abilità è necessaria per ricordare i particolari delle leggende, per identificare elementi mitologici nel mondo reale (ad esempio la spada che fu di Al-Kalim, o la montagna su cui si scontrarono Thor e Loki), per interpretare la simbologia dei miti, o per capire se storie e racconti di altri paesi possono avere qualcosa in comune con i miti conosciuti (con penalità variabili da -1 a -10 in base alla notorietà della leggenda). L'abilità non permette di sapere se i miti siano reali, solo di ricordarli.

Restrizioni: il personaggio deve scegliere una sola nazione o una civiltà determinata. Può acquisire più volte questa abilità per conoscere le mitologie di altre zone o civiltà, ma sono necessari 6 mesi di studio.

Sinergie: chi possiede le abilità *Letterato*, *Archeologia* o *Storia* relative alla stessa popolazione o nazione, ha un bonus di +1 ad ogni abilità.

Modellare il corallo: questa abilità include una conoscenza di base dei processi di formazione del corallo e delle tecniche migliori per accelerare il suo ciclo di evoluzione e modellarlo nei modi più disparati e artistici possibili. Una prova di abilità è richiesta per far crescere il corallo modellandolo secondo determinate forme. Occorre almeno un giorno di tempo per far crescere il corallo fino a creare un oggetto di ingombro 10 monete, quindi per oggetti più grandi bisogna regolarsi secondo questo ritmo di crescita. Il fallimento della prova raddoppia il tempo impiegato, mentre un fallimento critico crea un oggetto pieno di imperfezioni che si sbriciola in 1d4 giorni.

Restrizioni: popoli sottomarini. Occorre un anno di apprendistato per acquisire l'abilità.

Muratore: il personaggio conosce le tecniche per costruire e riparare strutture in pietra (ponti, torri, muri, moli, case, ecc.). Con una favorevole prova di abilità, il personaggio può costruire o riparare elementi di una grande struttura e individuare i punti deboli e i punti portanti. Con una prova teorica riuscita, dopo un attento esame di 2 turni di una sezione ristretta di 3×3 metri di una costruzione in pietra, è possibile determinare se vi siano porte o passaggi segreti. Il *Muratore* non può creare edifici più alti di 6 metri o ponti più lunghi di 10 metri: per quel tipo di costruzioni serve un esperto di *Ingegneria edile*, ma il *Muratore* può lavorare sotto la supervisione di questi esperti per edificare la struttura.

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

Restrizioni: Forza minima 10. Per diventare un *Muratore* è necessario almeno 1 anno di apprendistato. Chi non possiede questa abilità può tentare di costruire semplici muri non più alti di 3 metri con una penalità di -4.

Prova Pratica: Forza.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Ingegneria edile* ottiene un bonus di +1 su ciascuna abilità.

Navigazione (Acque): l'abilità di tracciare una rotta e guidare una barca o una nave in una zona marina o lacustre di cui si abbia una mappa o una conoscenza adeguata. Se nessuno dei due requisiti viene soddisfatto e le condizioni di viaggio sono sfavorevoli, il DM può applicare al tiro una penalità da -2 a -8. In tal caso, una prova di *Orientamento* consente di dimezzare o annullare la penalità (a discrezione del DM).

L'abilità può anche essere usata per calcolare la rotta di fuga di una nave, posto che il navigatore riesca a vedere in che direzione si sta dileguando l'imbarcazione da seguire. Se la prova di abilità (che subisce una penalità di -2) riesce, il navigatore è in grado di seguire la rotta dei fuggi-

tivi, viceversa si dà per vinto (sempre che la nave non sia più in vista). Un fallimento critico ovviamente fa andare la nave degli inseguitori totalmente fuori rotta, e quando se ne accorgono è troppo tardi.

Restrizioni: occorrono almeno 6 mesi di praticantato su una nave per ottenere l'abilità, e il personaggio deve possedere una mappa o strumenti adeguati con cui orientarsi.

I popoli subacquei usano una variante di quest'abilità, *Navigazione subacquea*, per navigare sott'acqua.

Sinergie: chi conosce l'*Astronomia* guadagna un bonus di +1 su tutte le prove di abilità che hanno a che fare con la *Navigazione* e l'*Orientamento*, ammesso che le stelle siano visibili.

Chi possiede anche l'abilità *Cartografia* ottiene un bonus di +1 su entrambe le abilità.

Navigazione (Flogisto): la capacità di navigare da una sfera celeste ad un'altra sfruttando le correnti presenti nel Flogisto (la materia fluida che circonda tutte le sfere celesti, secondo la cosmologia di *Spelljammer*). Una nave che entra nel Flogisto normalmente segue un movimento casuale, dettato dalle correnti del flusso stesso, e arriva in un'altra sfera celeste (una a caso) in 10-100 giorni. Con una favorevole prova di abilità invece, il navigatore riesce a far seguire alla propria nave una rotta ben definita, arrivando alla destinazione prefissata entro 5d10 giorni. Ovviamente, se il flusso del Flogisto non consente di arrivare direttamente alla sfera scelta, il navigatore dovrà adattarsi e doppiare le tappe intermedie. Se la prova di abilità fallisce, la nave arriva in una sfera scelta a caso dopo 7d10 giorni, mentre con un fallimento critico l'imbarcazione va alla deriva nel Mare d'Arcobaleno per 20-200 giorni prima di giungere in una sfera celeste scelta casualmente.

L'abilità può anche essere usata per tracciare la rotta di una nave che si intende seguire dentro il Flogisto, in base alle turbolenze che la sua scia crea nel flusso (la nave non deve essere transitata da più di un'ora o la traccia si perde). Se la prova fallisce, il navigatore non è in grado di individuare una rotta sicura, mentre con un fallimento critico tratterà una rotta tanto fallace da allontanare la nave di 1d6 giorni dalla preda.

Restrizioni: culture che vivono all'interno di una sfera celeste e che

sono capaci di compiere viaggi attraverso lo spazio. Occorrono almeno 6 mesi di praticantato su una nave e due traversate del Flogisto per ottenere l'abilità, e il personaggio deve possedere una mappa o strumenti adeguati con cui orientarsi.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Cartografia* ottiene un bonus di +1 su entrambe le abilità.

Navigazione (Spazio): il personaggio ha appreso l'arte di navigare nello spazio profondo o nel cielo di un pianeta, evitando i pericoli più comuni e sfruttando il movimento dei pianeti per aumentare la velocità di navigazione. Una prova di abilità riuscita permette al personaggio di tracciare una rotta adeguata, incrementando la velocità di crociera della nave del 10%, impiegando quindi il 10% in meno del tempo previsto per raggiungere una qualsiasi destinazione. Se la prova fallisce, il tempo impiegato per giungere alla destinazione aumenta di 2d10% a causa di errori di rotta. Con un fallimento critico, la rotta è errata e l'equipaggio si accorgerà dell'errore solo quando avrà percorso un tragitto pari al doppio della distanza dalla meta rispetto al punto di partenza (ad esempio se per arrivare dal punto A al punto B occorrono normalmente 2 giorni, con un fallimento critico la nave si allontana in una direzione casuale errata, e solo dopo 1d4 giorni la ciurma capisce che il navigatore ha commesso un errore).

L'abilità può anche essere usata per calcolare la rotta di fuga di una nave, posto che il navigatore riesca a vedere in che direzione si sta dileguando l'imbarcazione da seguire. Se la prova di abilità (che subisce una penalità di -2) riesce, il navigatore è in grado di seguire la rotta dei fuggitivi, viceversa si dà per vinto. Un fallimento critico fa andare la nave degli inseguitori totalmente fuori rotta, e quando se ne accorgono è tardi.

Restrizioni: culture in grado di compiere viaggi spaziali. Occorrono almeno 6 mesi di apprendistato su una nave volante e due viaggi nello spazio per ottenere l'abilità, e il personaggio deve possedere una mappa o strumenti adeguati con cui orientarsi.

Sinergie: chi conosce l'*Astronomia* guadagna un bonus di +1 su tutte le prove di abilità che hanno a che fare con la *Navigazione* e l'*Orientamento*, ammesso che le stelle siano visibili.

Chi possiede anche l'abilità *Cartografia* ottiene un bonus di +1 su entrambe le abilità.

Negromanzia: il personaggio è un esperto delle arti negromantiche e degli esseri non-morti. Con una favorevole prova di abilità è in grado di identificare i vari tipi di non-morti e di ricordarne i poteri e le debolezze, ma deve studiare il non-morto in questione per almeno un'ora per riuscire a determinare esattamente se i suoi poteri si discostano dalla casistica generale e in che modo (ad esempio se un vampiro teme l'aglio o qualche altra pianta, se risucchia energia vitale o altri fluidi, ecc.).

Il personaggio inoltre conosce le tecniche più comuni (magiche e non) per creare i non-morti inferiori (fino a 7 DV, vampiri compresi), mentre per quelli più potenti conosce alcune leggende ma i dettagli effettivi gli sfuggono (ad esempio non conoscerà l'esatto processo per la creazione di un lich, ma sarà in grado di descriverlo solo a grandi linee senza specificare gli incantesimi o gli ingredienti richiesti). Con una prova di abilità infine è in grado di identificare rituali negromantici laddove ne rinvenga i segni (certi tipi di simboli o oggetti lasciati in determinati luoghi) e di capire che tipo di finalità avessero.

Restrizioni: occorre 1 anno di studio (o di ricerca sul campo) presso una scuola di magia o un esperto di arti negromantiche (qualcuno con questa abilità o con una biblioteca fornita in materia) per apprendere l'abilità.

Orientamento: osservando la posizione degli astri (o dei Continenti Volanti nel Mondo Cavo), oppure ricordando determinati punti di riferimento nel paesaggio circostante, il personaggio è in grado di determinare la sua posizione approssimativa rispetto a luoghi ad esso familiari e di non perdersi (il DM può applicare eventuali modificatori).

Restrizioni: il personaggio deve essere in grado di vedere chiari elementi a lui familiari per orientarsi. Chi non possiede questa abilità può usarla con una penalità di base di -4.

Sinergie: chi conosce l'*Astronomia* guadagna un bonus di +1 su tutte le prove di abilità che hanno a che fare con la *Navigazione* e l'*Orientamento*, ammesso che le stelle siano visibili. L'abilità *Geografia* offre un bonus di +2 a tutte le prove di *Orientamento* in quella zona.

Orticoltura: il personaggio conosce le piante e i fiori e ha familiarità coi metodi per curarli e farli crescere sani. Una prova di abilità è richiesta ogniqualvolta si presentino dei problemi (come riconoscere e debellare parassiti o malattie) e per giudicare lo stato di una zona verde. L'abilità permette anche di tentare incroci fra piante e fiori per produrre nuove specie, avendo a disposizione il tempo e gli strumenti adatti. Infine, con una prova di abilità è possibile riconoscere (ma non preparare) veleni estratti da fiori ed erbe, e distinguere un mostro vegetale da una pianta comune.

Restrizioni: occorre un periodo di apprendistato e studio di 6 mesi per acquisire l'abilità. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di -4.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Erboristeria* ottiene un bonus di +1 su entrambe le abilità.

Parlare una lingua: il personaggio è capace di parlare e comprendere un determinato linguaggio, e se usa lo stesso alfabeto di una lingua che già conosce, è anche in grado di scriverlo (se l'Intelligenza del personaggio è di almeno 9 punti). Una prova di abilità è necessaria solo per comprendere forme dialettali, antiche o distorte dell'idioma scelto.

Restrizioni: se la lingua che si vuole apprendere usa caratteri diversi rispetto a quelli delle lingue che l'individuo conosce, allora occorre scegliere *Leggere una lingua* per saperla anche scrivere. A discrezione del DM, se il personaggio ha una Intelligenza inferiore a 9 punti o proviene da una civiltà con un alto tasso di analfabetismo, può rendere obbligatorio l'acquisto di *Leggere una lingua* per leggere e scrivere correttamente la lingua parlata. Non c'è limite al numero di volte (e quindi di linguaggi) che si può scegliere questa abilità. Occorre un periodo di 1 anno di studio o di pratica costante della lingua per apprenderla.

Pellettieri: l'abilità di disegnare, creare e riparare oggetti fatti di pelle e pelliccia, nonché una conoscenza accurata delle tecniche e degli strumenti di conciatura. Una prova di abilità teorica serve per stimare il prezzo e la qualità degli oggetti di pelle e delle pellicce che il personaggio esamina. Una prova di abilità pratica serve per assemblare o ripara-

re pellicce e abiti in pelle, per scuoiare e per conciare le pelli.

Il tempo impiegato a scuoiare una creatura dipende dalla sua taglia:

- Taglia Piccola o inferiore: 1 ora
- Taglia Media: 2 ore
- Taglia Grande: 4 ore
- Taglia Enorme: 8 ore
- Taglia Colossale: 16 ore o più

Se la prova di abilità fallisce, la pelle è stata tagliata male e non si potrà usare per creare capi in pelle di valore, anche se potrebbe essere usata per fabbricare calzari, cappucci, guanti o imbottire abiti. Un fallimento critico indica che il taglio è così maldestro che la pelle è da buttare.

Restrizioni: occorrono 6 mesi di praticantato per apprendere l'abilità. Chi non possiede quest'abilità può tentare di usarla con una penalità di -4.

Prova Pratica: Destrezza.

Pescare: il personaggio conosce l'arte della pesca in tutte le sue forme. Egli è in grado di costruire lenze, canne ed esche per qualsiasi tipo di pesce, di riconoscere le specie diverse di pesci e di capire quali sono i punti migliori per pescare in zone d'acqua dolce o anche in mare aperto (tutto questo ovviamente necessita una prova di abilità). La familiarità con gli arnesi da pesca assegna un bonus di +1 al Tiro per Colpire un bersaglio quando si usa l'arpione o la rete.

Inoltre, se ha con sé l'attrezzatura adatta (una canna da pesca con lenza, oppure una rete o una lancia), il personaggio può pescare cibo a sufficienza per sfamarsi per un giorno se effettua con successo una prova di abilità (con le eventuali penalità assegnate dal DM se la zona non è ricca di pesce o se altre condizioni gli sono avverse). Se cerca di procurarsi del pesce per altre persone oltre a se stesso, riceve automaticamente una penalità di -1 per ogni individuo che vuole sfamare. Se la prova fallisce, significa che per quel giorno il personaggio non ha pescato abbastanza per sfamare tutti (calcolare la quantità di cibo procurata in base al risultato effettuato e quello atteso). In caso di fallimento critico, il personaggio non solo non è riuscito a catturare nulla, ma in più si è ferito (1-2 PF) o ha perso la sua attrezzatura.

Restrizioni: zone d'acqua dolce o di acqua salata. Chi non possiede l'abilità può tentare di usarla con una penalità di -4, ma gli arnesi da pesca

creati non dureranno più di 1d6 giorni e non gode del bonus al colpire.

Sinergie: l'abilità concede un bonus di +2 alle prove di *Sopravvivenza*.

Pipaio: il personaggio è in grado di fabbricare pipe e altri articoli per fumatori ricavati da qualsiasi tipo di materiale (legno e terracotta per le normali pipe, zucche e pietra pomice per le più elaborate, e anche vetro per i narghilè). Una prova di abilità teorica permette di riconoscere lo stile e la provenienza di pipe o oggetti simili, nonché di stimarne il valore. Una prova pratica è necessaria per creare l'oggetto vero e proprio.

Restrizioni: occorrono 6 mesi di apprendistato per ottenere l'abilità.

Prova Pratica: Destrezza.

Planetologia: il personaggio ha studiato a lungo i vari tipi di pianeti che si possono trovare nello spazio ed è in grado di identificare eventuali segni di civilizzazione su un qualsiasi pianeta osservato. Con una prova di abilità può determinarne il clima, le possibili razze di abitanti ed il grado di civiltà, dopo aver esaminato il pianeta per 2d6 ore.

Restrizioni: culture capaci di viaggiare nello spazio. Occorre almeno 1 anno di studi e di viaggi nello spazio per apprendere l'abilità.

Politica: il personaggio è esperto delle faccende politiche riguardanti una certa nazione. L'individuo conosce l'attuale politica interna ed estera di una nazione e le sue relazioni con gli stati confinanti, nonché le figure più importanti della regione. Questa conoscenza include la storia personale, le imprese e la posizione occupata dai singoli personaggi, siano essi esponenti dell'élite governativa, eroi contemporanei, artisti o ricchi mercanti e artigiani rinomati. La conoscenza si limita agli aspetti pubblici e alle dicerie che riguardano i soggetti più illustri, non ai loro segreti. Sono esclusi da questa conoscenza gli esponenti della malavita.

Una prova di abilità è necessaria per riconoscere i personaggi, ricordare i particolari della vita di ciascuno e le relazioni che intercorrono tra loro e identificare figure straniere di spicco. Una prova riuscita consente anche di capire come la politica sta evolvendo o prevedere eventuali conseguenze di importanti decisioni in campo economico, politico o strategico (il DM applica penalità al tiro asseconda di quanto il personaggio

sia informato sugli eventi che intende analizzare) e persino di capire a chi e come sia meglio rivolgersi per ottenere determinati favori o informazioni (bonus di +2 alla prova di Carisma relativa).

Restrizioni: una nazione. Occorre almeno 1 anno trascorso ad interessarsi della politica del paese scelto per acquisire l'abilità. Chi non possiede questa abilità può usarla con penalità di -4 solo per la sua zona di residenza e solo per informazioni basilari o relative alle personalità più note.

Psichiatria: il personaggio ha studiato presso esperti in materia o su volumi di medicina e sa riconoscere le varie patologie mentali che possono manifestarsi in un individuo dopo un esame o un colloquio.

Una prima prova di abilità serve per identificare una malattia mentale o uno stato di stress: se fallisce, lo psichiatra non è in grado di comprendere quali siano i problemi che causano la patologia e se tenterà di curarla avrà una penalità di -2 alla sua successiva prova di abilità.

Un secondo tiro abilità serve per elaborare un trattamento per curare la malattia mentale. La prova va effettuata una volta ogni mese di trattamento, al termine del quale il paziente può effettuare un TS contro Incantesimi per sconfiggere la sua patologia (qualunque essa sia). Se la prova riesce, il TS ha un bonus di +2; se fallisce, il TS ha un malus di -1.

Con un fallimento critico, il personaggio fa una diagnosi errata e sbaglia il trattamento, col risultato che il paziente sprecherà 1d4 mesi (nessun TS concesso) prima di accorgersi dell'errore. Un successo critico invece cura automaticamente la patologia dopo il primo mese di trattamento, senza bisogno di alcun TS.

Il numero massimo di pazienti che lo psichiatra può trattare contemporaneamente in questo modo è pari al suo punteggio di Saggezza.

Restrizioni: Intelligenza almeno 12 e 2 anni di studio e pratica; la *Psichiatria* è una scienza diffusa solo tra le civiltà avanzate.

Religione: il personaggio conosce a memoria le caratteristiche di un culto, di una chiesa, di un ordine religioso (solitamente quello di appartenenza) o mistico/monacale, ed ha un'infarinatura degli altri culti o ordini del proprio paese d'origine.

L'abilità consente di onorare nel modo più adatto l'Immortale o il pantheon di divinità del culto per ottenerne il favore e la benevolenza. Per informazioni di base riguardanti il culto di appartenenza (cosmologia, pantheon, storia, dogmi, rituali, festività, personalità, cariche, paramenti, simbologia) occorre una prova di abilità, che può avere modificatori vari in base al grado di difficoltà dell'informazione ricercata (ad esempio riconoscere un simbolo comune può avere un bonus di +2, mentre ricordare un rituale antico e dimenticato una penalità di -4). Per qualsiasi questione riguardante altre religioni o ordini del paese d'origine, la prova di abilità fornisce solo le informazioni più comuni e semplici.

Per maggiori informazioni riguardanti i culti di Mystara, fare riferimento al *Codex Immortalis*, manuale gratuito disponibile online.

Restrizioni: occorre almeno un anno di studi presso una chiesa, un ordine religioso o mistico, o un sacerdote per acquistarla. Il personaggio può scegliere più volte questa abilità per allargare la sua conoscenza ad altri culti. Chi non possiede questa abilità può usarla (limitatamente alle religioni della propria terra d'origine) con una penalità di -4, solo per ricordare le informazioni di base (dogmi, divinità, simboli, rituali e festività popolari, capi riconosciuti).

Sarto: con questa abilità il personaggio è in grado di trasformare i tessuti grezzi in abiti e in altri prodotti di sartoria (fazzoletti, tovaglie, pizzi, tende, ecc.) e di riparare quelli rotti. Una prova di abilità teorica permette inoltre di stimare il valore del prodotto di sartoria e di riconoscerne lo stile e la zona di provenienza. Un fallimento nella prova pratica indica un prodotto di scarso valore o fallato, mentre con un fallimento critico il prodotto è così scadente che si strapperà al primo lavaggio o sforzo.

Restrizioni: occorrono almeno 6 mesi di apprendistato per ottenere l'abilità. Chi non possiede questa abilità può usarla con penalità di -4.

Prova Pratica: Destrezza.

Scolpire: questa abilità permette all'individuo di lavorare qualsiasi tipo di pietra per creare oggetti semplici o elaborati. Un abile scultore è un individuo che sa come dosare la propria forza in rapporto all'opera da svolgere. Una prova di abilità teorica

è necessaria per determinare la qualità di una pietra e scoprire eventuali imperfezioni, nonché per stabilire il valore e la perfezione di qualsiasi opera in pietra. Con una favorevole prova di abilità pratica il personaggio può creare una vasta gamma di oggetti, da un semplice mattone a una colonna scolpita, da una lastra per pavimenti a un busto o a una statua finemente lavorata. La prova pratica ha un modificatore in base al grado di difficoltà dell'oggetto da scolpire:

- Semplice: +1 (mattoni e blocchi geometrici semplici)
- Comune: -2 (fregi, bassorilievi)
- Complesso: -4 (sculture, busti)

In caso di fallimento della prova pratica, l'opera non avrà valore artistico e sarà sottostimata, mentre un fallimento critico implica la distruzione dell'oggetto lavorato.

Restrizioni: occorrono 6 mesi di praticantato per acquisire l'abilità. Chi non possiede l'abilità può cercare di *Scolpire* con una penalità di -4, ma solo opere semplici o comuni.

Prova Pratica: Forza

Segnalazione: questa abilità permette al personaggio di lasciare messaggi che possono essere compresi solo da un altro specialista in segnali della stessa cultura. I messaggi che possono essere trasmessi devono essere bravi e semplici, come ad esempio "esercito in arrivo da nord" o "accampamento a cento passi a est", "accostarsi a prua", "malati a bordo" e così via. Il messaggio può essere lasciato in vari modi, ognuno tipico di una determinata cultura (ad esempio attraverso mucchietti di sassi o di rametti, tramite tamburi, segnali di fumo o bandiere marinare).

Grazie a quest'abilità è anche possibile scambiarsi messaggi a distanza visiva senza parlare, ma gesticolando solamente. Ovviamente il messaggio deve essere breve e non troppo complesso, il codice deve essere comune ad entrambi gli interlocutori ed occorre una prova di abilità solo per inviare o decifrare messaggi lunghi, bizzarri, frammentari o durante un'azione concitata (ad esempio durante una battaglia o in condizioni ambientali avverse). Se la prova fallisce, il messaggio risulta poco chiaro; con un fallimento critico, il messaggio viene frainteso completamente e ottiene risultati opposti.

Restrizioni: il personaggio deve specificare la cultura o il metodo di se-

gnalazione da imparare. L'abilità può essere scelta più volte per apprendere metodi di segnalazione diversi.

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

Il fallimento nella prova pratica durante la fabbricazione indica un prodotto di scarso valore o che si è impiegato il doppio del tempo nel costruire o riparare la sella. Se fallisce la prova per allacciare o manomettere i finimenti, il personaggio non riesce nel suo intento. Con un fallimento critico in fase di creazione, il prodotto è così scadente che si danneggerà irrimediabilmente al primo utilizzo, provocando la caduta del cavaliere. Il fallimento critico nel tentativo di allacciare o manomettere la sella fa cadere a terra i finimenti in modo plateale mentre il soggetto sta armeggiando con questi.

Restrizioni: sono necessari 4 mesi di praticantato per acquisire l'abilità. Chi non possiede l'abilità può tentare di usarla con una penalità di -4.

Prova Pratica: Forza.

Spegnere fuochi: il personaggio è addestrato per combattere eventuali incendi in modo più efficace. Di norma, un incendio si alimenta e cresce di intensità ad ogni round: dopo il primo minuto in cui le fiamme divampano in presenza di materiale infiammabile, si considera che un incendio acquisti un certo numero di Punti Incendio al round:

- 1-5 : 1 PI al round
- 6-10: 1d2 PI al round
- 11-20: 1d3 PI al round
- 21-30: 1d4 PI al round

Oltre i 40 PI l'incendio è talmente esteso che è impossibile domarlo normalmente, e chiunque rimanga entro 3 metri dalle fiamme subisce 1d6 danni da calore ogni round.

Ogni 5 PI il fuoco causa 1 Punto Strutturale di danno alla costruzione, e 2d6 PF al round alle creature pre-

senti nell'area dell'incendio (nessun TS ammesso per ridurre i danni).

Per sedare incendi entro i 5 PI è sufficiente acqua, terra o stracci, da 6 a 10 PI serve acqua o terra, sopra i 10 PI solo l'acqua può servire, e con ogni tentativo si impiegano almeno 2 litri d'acqua o 2 kg di terra al round.

Con una favorevole prova di abilità, un individuo riesce a ridurre l'estensione del fuoco per quel round di 1 PI ogni 4 punti di scarto fra il valore d'abilità e il tiro effettuato (minimo 1 PI) e il doppio con un successo critico, viceversa l'incendio non si riduce. Con un fallimento critico, l'incendio aumenta di 1 punto o viene negata la prova riuscita di un altro soggetto (è stato intralciato). Si può provare a *spegnere fuochi* una volta al round finché è possibile farlo (azione di round completo).

Il personaggio può anche dirigere i lavori di un gruppo di persone che cerchi di sedare un incendio. Se la sua prova di abilità riesce, garantisce alle persone da lui dirette un bonus di +2 alla loro prova di caratteristica o d'abilità per domare le fiamme.

Infine, una favorevole prova d'abilità permette di domare le fiamme in 1 round su un individuo arso vivo: il tentativo impiega tutto il turno di azioni del personaggio e ha un malus cumulativo di 1 punto per ogni round in cui il soggetto brucia. Se tuttavia ha a disposizione un secchio d'acqua o una pozza abbastanza profonda, non è necessaria alcuna prova di abilità e basta bagnarsi per un round per domare le fiamme

Restrizioni: avere a disposizione acqua, terra o stracci con cui sedare le fiamme. Chi non possiede l'abilità può effettuare una prova di Intelligenza ogni round con penalità di -4.

Storia: la conoscenza dettagliata della storia antica e moderna di una determinata nazione o popolo e una più vaga delle civiltà confinanti o che hanno avuto un'influenza determinante su quel popolo o nazione. La *Storia* conosciuta va dalle prime testimonianze scritte o orali della cultura scelta fino al periodo corrente. Il DM può applicare penalità variabili da -1 a -10 alla prova di abilità quando si tratta di scoprire o di ricordare eventi particolarmente oscuri, o di dedurre cosa sia veramente successo in base a nuovi reperti o informazioni venute a galla. Se la prova fallisce, significa che non si ha

memoria di un determinato argomento (la situazione cambia se il soggetto acquisisce nuove informazioni).

Il personaggio è anche in grado di ricostruire l'albero genealogico di una famiglia o di una persona che appartenga al popolo o alla nazione in cui è specializzato lo storico. Con una prova di abilità e le giuste risorse (una buona biblioteca), si può riuscire a definire la genealogia di famiglie o individui di maggiore o minore importanza (certamente per quelle di minor rilievo la prova subirà una penalità da -1 a -4). Il tempo impiegato è 1d4 giorni +1 giorno per generazione ricercata oltre le prime quattro. Il tiro deve essere ripetuto per ogni generazione successiva.

Restrizioni: un reame o popolo. Per apprendere l'abilità è necessario un anno di studio. Inoltre, lo storico deve cercare di tenersi informato sui recenti avvenimenti del popolo studiato, magari conversando con gli abitanti di quella nazione o con chi ha esperienza dei fatti più recenti, oppure visitando le biblioteche più aggiornate (è possibile farlo anche in avventura, dedicando un paio d'ore alla settimana a raccogliere queste informazioni).

Sinergie: chi possiede anche le abilità *Letterato*, *Archeologia* o *Miti e Leggende* relative alla stessa popolazione o nazione, guadagna un bonus di +1 ad ogni abilità.

Storia (Spazio): la conoscenza generale della storia degli abitanti di un Sistema Solare (o Sfera Celeste). L'individuo conosce a grandi linee gli eventi più importanti delle singole culture esistenti in una Sfera o in un sistema e più in dettaglio gli avvenimenti che hanno avuto luogo nello spazio di questo stesso sistema (battaglie, viaggi, invasioni, personalità, eventi naturali, ecc.). Una prova di abilità è necessaria ogniqualvolta si cerchi di ricordare questi fatti. Se la prova fallisce, significa che non si ha memoria di un determinato argomento (la situazione cambia solo se il personaggio apprende nuove informazioni sull'argomento).

Restrizioni: civiltà spaziali. Bisogna scegliere una sola Sfera Celeste o sistema solare (è però possibile scegliere più volte l'abilità).

Strategia e Tattica: in seguito a esperienza sul campo di battaglia e attento studio delle tattiche dei condottieri storici, il personaggio è un

esperto nel valutare le condizioni di una battaglia per comprendere quale sia la strategia migliore per prevalere. Quest'abilità consente al giocatore di controllare se la tattica da lui prescelta per uno scontro può rivelarsi giusta (v. regole di Warmachine nel set *Companion*). Il giocatore esprime il proprio piano di battaglia e il DM tira il dado segretamente: se la prova di abilità ha successo, il DM rivela al giocatore se la sua tattica è giusta o sbagliata, e in quest'ultimo caso fargli presente cosa si è dimenticato di considerare nella sua strategia, così che il giocatore scelga una tattica più efficace. Ovviamente, quest'ultima informazione deve essere basata soltanto sulle effettive conoscenze del personaggio. Se però la prima prova fallisce, il giocatore rimane convinto della propria scelta.

L'abilità consente anche di dirigere le operazioni d'assedio contro qualsiasi insediamento. Il personaggio sa qual è il punto migliore in cui colpire con l'artiglieria e conosce vari metodi per scavare gallerie o fare breccia nelle mura. Quando si usano le regole Warmachine e quelle dell'assedio descritte nella *Rules Cyclopedia*, una prova di abilità riuscita aggiunge al Valore di Battaglia del gruppo assediante diretto dal personaggio un bonus pari alla differenza tra il tiro richiesto e quello effettuato (oppure il valore della prova in caso si usino le regole alternative).

Una prova di abilità permette infine di intuire la strategia d'attacco o di azione di un qualsiasi nemico in una situazione di battaglia per poter contrattaccare o difendersi in modo appropriato. Una prova riuscita garantisce un bonus di +1 alla CA contro un avversario fino al termine dello scontro, oppure un bonus di +5 al Valore di Battaglia per resistere ad un assedio, oppure ancora un bonus di +1 alla CA per navi o macchine da guerra impegnate in uno scontro. Se la prova è un fallimento critico, il giudizio del personaggio è talmente errato che nelle situazioni sopra indicate il bonus si trasforma in una penalità di eguale valore.

Restrizioni: per imparare questa abilità occorrono 6 mesi di studio e partecipare ad almeno una campagna militare per altri 6 mesi.

Tanatologia: la conoscenza delle pratiche funebri più comuni e delle tecniche di imbalsamazione e preser-

vazione dei cadaveri, nonché delle credenze sulla vita dopo la morte di una specifica cultura. Una prova di abilità è necessaria per eseguire un'autopsia che accerti le cause di un decesso, per imbalsamare alla perfezione un corpo, per celebrare correttamente un rituale funebre o persino per far sembrare morto un soggetto. È possibile effettuare un tiro abilità con penalità di -4 per comprendere le credenze sulla morte di un'altra cultura dopo un minimo di ricerca sul campo o di studio.

Restrizioni: una civiltà. L'individuo può scegliere questa abilità più volte per allargare il proprio campo di conoscenze ad altre culture. Sono necessari 6 mesi di studi per diventare un esperto tanatologo. Da notare che non tutte le culture hanno pratiche di imbalsamazione, quindi questo significa che non sempre un tanatologo conoscerà i segreti di questa pratica.

Tessere: l'abilità consente al personaggio di trasformare spaghi, fili e i prodotti creati dai filatori in tessuti finiti pronti per essere usati dai sarti, utilizzando strumenti adatti (telai a mano o meccanici o simili meccanismi). Una prova di abilità teorica permette inoltre di stimare il valore dei tessuti e delle materie prime e di riconoscerne lo stile e la zona di provenienza dall'ordito. Un fallimento nella prova pratica indica un prodotto di scarso valore, mentre con un fallimento critico il prodotto si strappa durante la tessitura.

Restrizioni: per acquisire l'abilità sono necessari 4 mesi di praticantato. Chi non possiede questa abilità può utilizzarla con una penalità di -4.

Prova Pratica: Destrezza.

Tingere: la conoscenza dei preparati (liquidi o in polvere) e delle tecniche per cambiare il colore di qualsiasi tessuto o di indumenti in qualsiasi materiale (stoffe, pelli, ecc.). Una prova di abilità serve per creare la tintura (solitamente derivata da erbe o minerali), ma può anche essere usata per stimare il prezzo e la qualità degli oggetti tinti o delle tinte che il personaggio esamina. Se la prova fallisce, la tintura risulta debole e sbiadita, o stinge e sparisce dopo qualche giorno. Un fallimento critico crea una tintura che rovina l'oggetto (che perde valore) e macchia costantemente ciò che tocca.

Restrizioni: occorrono 4 mesi di praticantato per acquisire l'abilità. Chi

non possiede questa abilità può utilizzarla con una penalità di -4.

Torturare: il personaggio conosce le tecniche di tortura più diffuse, ed è un maestro nel capire quali sono le più adatte per far parlare un individuo reticente in base alle sue caratteristiche. Una prova di abilità riuscita può essere ignorata se la vittima effettua con successo un controllo del Morale o una prova contrapposta di *Coraggio* (se possiede questa abilità). Inoltre una prova di abilità consente di inventare e progettare nuove tecniche o strumenti di tortura.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede l'abilità può sempre inventarsi qualcosa (l'esito è lasciato al role-play), anche se non saprà usare gli strumenti di tortura apposti.

Tossicologia: con una favorevole prova di abilità, il personaggio può preparare, riconoscere e neutralizzare droghe e veleni (liquidi, gassosi o in polvere), con l'ausilio di appositi strumenti (ampolle, filtri, calderoni, ecc.) e dei materiali idonei. Una favorevole prova di abilità consente anche di assaggiare un cibo o una bevanda per capire se è avvelenata senza effetti deleteri, e individuare il tipo di sostanza tossica.

Inoltre il personaggio può riconoscere i sintomi legati ai vari tipi di veleno e con l'attrezzatura e le sostanze adatte, preparare l'antidoto a un particolare veleno da lui riconosciuto. In questo caso, occorrono due prove di abilità: la prima per identificare la sostanza tossica e la seconda per preparare l'antidoto. Se il primo tiro fallisce non è possibile procedere oltre (il veleno è sconosciuto al soggetto), mentre se fallisce il secondo è possibile tentare ancora (ammesso che il paziente sia ancora vivo). Con un fallimento critico, l'antidoto ha l'effetto contrario sul paziente e accelera la morte o protrae gli effetti della sostanza tossica.

Restrizioni: Intelligenza minima 10. Occorre un anno di studi per acquisire l'abilità. Non è permesso l'uso di veleni a personaggi Buoni o Legali.

Sinergie: chi possiede anche *Alchimia* o *Erboristeria* ottiene un bonus di +1 su ciascuna abilità.

Verniciare: il personaggio è capace di compiere operazioni di verniciatura su qualsiasi superficie e di creare (prova teorica) i materiali impiegati in tali pratiche. Egli è inoltre in grado di applicare pece, bitume,

collanti e vernici sugli scafi delle navi e di provvedere alla corretta pulizia degli stessi. Un fallimento nella prova teorica crea una vernice che non attecchisce, mentre in quella pratica indica che è stato impiegato più tempo del previsto. Con un fallimento critico in entrambi i casi la verniciatura crea danni alla superficie.

Restrizioni: occorrono 4 mesi di praticantato per acquisire l'abilità. Chi non possiede l'abilità può tentare di utilizzarla con una penalità di -4.

Prova Pratica: Forza.

Veterinaria: questa abilità è del tutto simile a *Medicina*, ma si applica agli animali e ai mostri non umanoidi più conosciuti del Primo.

Restrizioni: l'abilità non è diffusa fra le culture primitive (età della pietra e razze goblinoidi). Il personaggio deve avere INT 12+ e studiare per 2 anni per ottenere l'abilità.

Prova Pratica: Destrezza (interventi).

Sinergie: chi possiede anche *Guarire* o *Medicina* ottiene un bonus di +1 su tutte le abilità.

Saggezza

Arte della seduzione: il personaggio possiede la capacità di capire quali sono i gusti della persona a cui si accosta e di agire in modo da accattivarsi i suoi favori. Occorre parlare con la persona per almeno un paio di minuti o avere informazioni attendibili su di essa prima di effettuare la prova di abilità. Se la persona è del sesso opposto ed eterosessuale, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla prova. Se la prova riesce, il soggetto acquista un bonus a tutte le prove di Carisma necessarie a sedurre la persona o a circuirlo pari alla differenza tra il valore dell'abilità e il tiro effettuato (o pari ai gradi dell'abilità *Arte della seduzione* con le regole alternative). Questo ascendente termina solo se il personaggio danneggia intenzionalmente la sua vittima, o se viene smascherato un suo tradimento ai suoi danni, o se il soggetto non frequenta più la vittima per più di tre giorni consecutivi. In caso di fallimento critico, il personaggio prende una cantonata colossale: la successiva prova di Carisma fallisce automaticamente, e la vittima si rifiuta di vedere il soggetto per una settimana. Successivi approcci verso quella persona ricevono una penalità di -2 a qualsiasi prova di Carisma o di abilità basata sul Carisma.

Restrizioni: nessuna.

Ascoltare: la capacità di sentire eventuali rumori o suoni se il personaggio presta ascolto con attenzione.

L'intensità del rumore può essere di tre tipi, in base alle dimensioni della fonte del rumore e alla taglia dell'ascoltatore:

Debole: chiunque si muova silenziosamente o sussurri; una creatura di almeno 2 taglie più piccola che parla, si muove, canta/suona o combatte; un oggetto di almeno 1 taglia più piccolo che si rompe o si sposta.

Normale: creatura di una taglia più grande o piccola o della stessa taglia che cammina/corre, parla, suona/canta o combatte; gruppo di 4+ creature di 1 o 2 taglie più piccole che si muovono, parlano, cantano/suonano o combattono; oggetto delle stesse dimensioni o più grande che si rompe o si sposta.

Forte: qualsiasi urlo o esplosione; creatura di almeno 2 taglie più gran-

de che cammina, parla, canta/suona o combatte; gruppo di 4+ esseri di una taglia più grande o della stessa taglia che si muovono, parlano, cantano, suonano o combattono; oggetto gigantesco che si rompe o si sposta.

In base all'intensità del rumore, ogni soggetto ha un raggio entro cui sente chiaramente il suono senza dover effettuare prove, un raggio in cui è necessaria una prova, modificata in base alla distanza accumulata, e un limite oltre il quale non è possibile udire. La seguente tabella riporta per suoni di ogni intensità il raggio Automatico (Aut.), la penalità alla prova di *Ascoltare* in base alla distanza oltre il raggio automatico (Prova) e il Limite uditivo.

Intensità	Aut.	Prova	Limite
Debole	1 mt	-2/mt	10 mt
Normale	5 mt	-1/mt	20 mt
Forte	40 mt	-1/3 mt	100 mt

Inoltre, visto che il suono si propaga radialmente attraverso l'aria, in presenza di barriere (pareti o porte) che isolano la zona di provenienza del suono, la prova riceve una penalità pari a -1 ogni 5 centimetri di spessore della barriera (porte normalmente da 5 a 10 cm, pareti da 10 a 60 cm) ed è necessario effettuare una prova anche entro il raggio Automatico, se si vuole capire chiaramente di che rumore si tratti.

Nel caso di ambiente subacqueo, per le creature non sottomarine la distanza automatica e il limite uditivo si considerano dimezzati, mentre la penalità alla prova in funzione della distanza raddoppia.

Se la prova di *Ascoltare* viene fatta per udire distintamente un discorso, essa riceve un ulteriore modificatore se vi è presenza di rumori di fondo nell'area, in base all'intensità del rumore di fondo: Debole -1, Normale -3, Forte -5.

La prova di *Ascoltare* può essere contrapposta ad una prova di *Movimento furtivo* o *Muoversi in Silenzio*. Se la prova per muoversi silenziosamente riesce, il rumore migliora di una categoria e la prova contrapposta è necessaria anche entro il raggio automatico; viceversa il rumore rimane nella categoria originale.

Un fallimento critico indica che il personaggio era così assorto o distratto da altro da non sentire persino un elefante che gli passi accanto.

Restrizioni: il personaggio subisce una penalità ulteriore derivante dal tipo di elmo indossato (v. manuale *Armeria di Mystara*). Chi non possiede questa abilità può usarla con una penalità di base di -4.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Colpire alla cieca* ottiene un +1 sul valore di entrambe le abilità.

Autocontrollo: con una favorevole prova di abilità, un licantropo dopo la trasformazione riesce a mantenere il suo Allineamento originale. Se la prova fallisce, si può ritentare una volta all'ora con una penalità di -2 finché non riesce.

Inoltre, i personaggi che soffrono della malattia denominata "brama di sangue" (ad esempio gli squaloidi) possono usare il valore di questa abilità per controllarsi.

Restrizioni: personaggi licantropi o che soffrono la "brama di sangue".

Cacciare: l'abilità di trovare, inseguire e catturare selvaggina di qualsiasi grandezza usando gli attrezzi del mestiere (armi da tiro o da lancio, trappole o reti). Il personaggio è in grado di riconoscere le tracce della selvaggina comune e di capire quali sono i punti più vantaggiosi in cui cacciare (tutto questo ovviamente necessita una prova di abilità). A causa della familiarità con gli strumenti di caccia inoltre, questa abilità assegna un bonus di +1 al Tiro per Colpire un bersaglio ignaro quando si usa un'arma scagliata o da tiro.

Se ha con sé l'attrezzatura adatta, il personaggio può procurarsi cibo a sufficienza per sfamarsi per un giorno se effettua con successo una prova di abilità (con le eventuali penalità assegnate dal DM se la zona non è ricca di pesce o se altre condizioni gli sono avverse). Se cerca di procurarsi del cibo per altre persone oltre a se stesso, riceve automaticamente una penalità di -1 per ogni individuo che vuole sfamare. Se la prova fallisce, significa che per quel giorno il personaggio non ha catturato abbastanza selvaggina per sfamare tutti (calcolare la quantità di cibo procurata in base al risultato effettuato e quello atteso). In caso di fallimento critico, il personaggio non è riuscito a catturare nulla e in più si è ferito cacciando, perdendo 1d4 Pf.

Esempio: Uller il cacciatore (valore abilità: 16) deve sfamare 5 persone oltre a sé, quindi il suo tiro ha una penalità di -5 e riuscirà nell'impresa

con un risultato di 11 o inferiore. Supponendo ottenga 14, ciò significa che avrà cibo a sufficienza per se stesso e altre 2 persone (16-14=2).

Restrizioni: nessuna.

Sinergie: il personaggio ottiene un bonus di +2 alla prova di *Cacciare* in ambienti a lui familiari grazie all'abilità *Geografia* o *Conoscenza della natura*.

L'abilità *Cacciare* concede un bonus di +2 alle prove di *Sopravvivenza*.

Camuffare: l'abilità può essere usata sia per nascondere un oggetto che per camuffare una persona.

Nel caso si voglia celare un oggetto, ciò che viene nascosto può essere scoperto con una prova contrapposta di *Osservare*, oppure con una prova di *Saggezza* penalizzata di 4 punti per chi non possiede *Osservare* e stia attivamente cercando qualcosa (v. l'abilità *Osservare* per maggiori dettagli). In caso di fallimento critico, l'oggetto celato risulta palese anche all'osservatore casuale.

Occorre sottolineare che questa abilità indica sia la capacità di nascondere un oggetto (ove sia possibile), sia di camuffarne l'aspetto per farlo passare per qualcos'altro o renderlo meno evidente. Le dimensioni dell'oggetto e l'ambiente circostante impongono modificatori cumulativi alla prova come segue:

CAMUFFARE OGGETTI (CUMULATIVI)	
Molte zone coperte	+2
Molte zone scoperte	-2
Oggetto di Piccole dimensioni	+2
Oggetto di Medie dimensioni	-1
Oggetto di Grandi dimensioni	-2
Oggetto di Enormi dimensioni	-5

Non è possibile camuffare oggetti di dimensioni gigantesche, mentre oggetti minuti o minuscoli si nascondono tanto facilmente da non necessitare di alcuna prova di abilità (si possono trovare solo con 1-2 su d6 dopo un turno di ricerca, come per le porte segrete). Le capacità di individuazione dei semi-umani servono anche per scoprire oggetti nascosti.

Se invece si tenta di camuffare l'aspetto di una persona, l'abilità non permette di recitare una parte, ma solo di far apparire esteriormente un soggetto in un certo modo. Il travestimento può essere smascherato solo se qualcuno guarda attentamente il personaggio (la prova di *Percepire inganni* contrapposta a quella di *Ca-*

muffare è possibile solo se il soggetto camuffato si trova entro il raggio visivo automatico del personaggio - v. *Osservare*), o se questi si tradisce in qualche modo (la prova contrapposta di *Percepire inganni* è richiesta automaticamente). L'osservatore ha un modificatore al proprio tiro in base al grado di familiarità con la persona che si cerca di emulare:

- Sconosciuto (mai visto): -2
- Conosciuto (visto da lontano): +0
- Familiare (visto da vicino): +3
- Intimo (visto spesso da vicino, amico, parente o collega): +6

Se invece l'osservatore ha familiarità con l'abbigliamento e le caratteristiche della figura che si cerca di impersonare (ad esempio una guardia reale o un sacerdote di un tempio, ecc.) ottiene un bonus di +2 alla sua prova contrapposta. Se la prova è un fallimento critico, il travestimento è così raffazzonato da essere evidente per ogni osservatore.

Restrizioni: nessuna, a parte la disponibilità di trucchi e vestiario per camuffarsi. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di base di -4.

Sinergie: un uso efficace dell'abilità *Camuffare* per ottenere un travestimento consono alla finzione concede alla prova di *Fingere* un bonus di +2.

Colpire alla cieca: l'abilità di colpire un bersaglio senza riuscire a vederlo (per cecità, buio, invisibilità, ecc.). Il personaggio deve essere in grado di sentire il bersaglio tramite l'udito in modo da poterne stimare la posizione: funziona quindi come una prova di *Ascoltare* ma senza raggio automatico, e se l'avversario possiede la capacità di muoversi in silenzio può usarla per disorientarlo (prova contrapposta). Se la prova di abilità riesce, il personaggio può tentare di ferire il bersaglio con un tiro per colpire senza penalità.

Restrizioni: è necessaria una prova d'abilità ogni round per sfruttare questa capacità, che si apprende dopo un mese di addestramento presso qualcuno che già la padroneggia.

Sinergie: chi possiede anche le abilità *Ascoltare* o *Fiutare* ottiene un bonus di +1 sul valore di tutte le abilità. Con le regole alternative, si aggiungono alla prova anche la metà dei gradi in *Ascoltare* e *Fiutare*.

Concentrazione: questa abilità si usa per mantenere la concentrazione

ne necessaria a lanciare o a mantenere l'effetto di un incantesimo.

È necessaria una prova di abilità quando si viene feriti per mantenere la concentrazione, e il tiro subisce una penalità pari ai danni subiti nel round fino a quel momento. In caso di fallimento, l'incantesimo è sprecato, viceversa la magia ha (o continua ad avere) effetto normalmente.

Una prova di abilità permette anche di trattenere un incantesimo, ma il tiro ha una penalità pari al livello della magia. Questa opzione si può sfruttare o per rinunciare ad evocare un incantesimo senza perderlo, oppure per ritardarlo e lanciarlo prima di ogni altra azione nel round successivo. In questo caso se la prova di abilità ha successo, l'incantatore non fa altro nel round in cui evoca la magia, ma vince l'iniziativa su tutti automaticamente nel round successivo. Se la prova fallisce, la magia viene evocata normalmente.

Infine una prova d'abilità a -2 ad ogni round consente di schermare la mente da *ESP* inviando falsi pensieri.

Restrizioni: quest'abilità è utile solo agli incantatori. Chi non possiede la suddetta abilità e viene ferito perde automaticamente l'incantesimo.

Coraggio: l'abilità permette di resistere agli effetti di qualsiasi tipo di paura, anche magica. Se la prova di abilità riesce, il soggetto può ritentare un TS fallito per evitare la paura con un bonus di +1. Un personaggio con questa capacità può anche tentare di resistere agli effetti di *Intimidire*, *Sguardo glaciale* e *Torturare* con una prova di abilità contrapposta.

Restrizioni: nessuna.

Corrompere: il personaggio è un esperto nell'arte della corruzione. Egli è infatti capace di intuire chi e quando corrompere, e specialmente quanto denaro occorre perché il tentativo vada in porto senza problemi (tutto questo con una prova di abilità riuscita). A volte il personaggio può usare altre cose oltre al normale denaro (come regali, favori, informazioni) per corrompere un individuo, in base ai desideri di quest'ultimo (a discrezione del DM). Per riuscire a dare un buon giudizio, il personaggio necessita di almeno un paio di minuti di discussione con un individuo, altrimenti il tiro può subire delle penalità variabili da -1 a -5. Ovviamente, se sa per esperienza che una persona

è facilmente corruttibile, non occorre alcuna prova di abilità.

Nel caso poi si tenti la corruzione vera e propria, è necessaria una prova di Carisma modificata in base ai gradi aggiunti a questa abilità; il tiro ottiene un bonus di +2 se la persona è avvezza alla corruzione.

Una prova fallita comporta varie conseguenze, asseconda dell'azione che si sta cercando di compiere. Se si sta valutando la corruttibilità di una persona, il giudizio non sarà esatto. Se invece si cerca di capire quanto può costare il tentativo di corruzione, il prezzo sarà stimato in eccesso (se si ottiene un numero pari) o in difetto (con un numero dispari) di 1d4 x 10%. Se infine si sta tentando di corrompere effettivamente la vittima, il tentativo diventerà palese, e la reazione dipenderà dalla persona che ci si trova di fronte (controllo Reazioni o a discrezione del DM). Un fallimento critico comporta sempre una reazione ostile di varia entità da parte del soggetto esaminato.

Restrizioni: nessuna.

Ferrea volontà: la capacità di controllare le proprie azioni con la forza di volontà. Un personaggio con questa abilità è in grado di ridurre la sensazione di dolore causata al proprio corpo grazie alla forza della sua mente. Così, un individuo che effettuasse con successo una prova di abilità potrebbe camminare sui carboni ardenti, oppure giacere su un letto di chiodi, o farsi fracassare una pietra sul torace senza provare dolore, e così via. Per fare ciò è necessario meditare intensamente per almeno 10 round prima di effettuare la prova dolorosa. Se la prova di abilità riesce, allora il personaggio può compiere azioni che normalmente causerebbero grande dolore e resistere per un periodo di 2 round per punto Saggezza. In questo periodo di tempo l'individuo è immune ad ogni sensazione di dolore e i danni che subisce vengono ridotti di 2 punti per dado oppure al 20% del totale, asseconda di quale delle due condizioni risulti la migliore. L'abilità non conta nel caso di un combattimento corpo a corpo o contro l'effetto di un incantesimo. Scaduta la durata della sua immunità, il soggetto sentirà un fastidioso formicolio nelle parti del corpo interessate, ma riuscirà a sopportarlo e la sensazione sparirà in pochi minuti.

Una prova di abilità consente anche al personaggio, dopo una fase di meditazione di 1 turno, di entrare in catalessi per dormire anche in mezzo alla confusione più totale fino a 8 ore (anche se in questo stato non è possibile fare appello ad abilità come *Senso del pericolo* o *Ascoltare*) oppure di ridurre il battito del cuore e rallentare le funzioni corporee simulando la morte per un periodo di 1 turno per punto di Costituzione; solo un attento esame clinico può rivelare il trucco (prova contrapposta di *Guarire* o *Medicina*).

Chi possiede questa abilità inoltre può effettuare una prova contrapposta per resistere agli effetti delle abilità *Schernire* e *Sguardo glaciale*.

Restrizioni: Saggezza minima 13. È possibile apprendere l'abilità dopo 6 mesi di pratica.

Fisica fantastica: l'abilità di progettare un qualsiasi macchinario in grado di compiere operazioni abbastanza complesse sulla base di teorie pseudo-tecnologiche. Il principio generale della *Fisica fantastica* è che se qualcosa sembra funzionare sulla carta allora funzionerà sicuramente nella realtà, anche se le teorie su cui si basa e le tecniche secondo cui viene costruita appaiono assurde.

Il giocatore deve descrivere il principio di base che fa funzionare il marchingegno senza perdersi troppo nei particolari: l'importante è che il principio *sembri* ragionevole. Occorre poi specificare quale forza motrice intende usare per attivare la macchina: tecnologia o tecnomanzia (fusione di magia e tecnologia). Se la magia influisce sul marchingegno, occorre che il progettista sia anche un incantatore, altrimenti il progetto non potrà essere portato avanti. Di seguito si riportano alcuni esempi di forze motrici possibili:

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

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

Forza Golem: uno o più costrutti girano i meccanismi che fanno funzionare il marchingegno.

Forza vapore: all'interno di un compartimento stagno si riscalda

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

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

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

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

Una volta scelto il tipo di forza motrice dell'invenzione, il DM determina la complessità del marchingegno. La complessità dipende non tanto dalla difficoltà del concetto che sta alla base dell'invenzione, ma dalla possibilità di realizzarlo. Bisogna tenere conto della grandezza del macchinario e dell'innovazione che porterà nel mondo (e di quanto potrebbe sconvolgere l'equilibrio della campagna). In generale, più grandi sono le dimensioni dell'invenzione, più grande è la sua utilità e più ardite sono le applicazioni, maggiore sarà la complessità della stessa. I gradi di complessità sono i seguenti:

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

- **Semplice:** l'invenzione può avere dimensioni medie e due funzioni, può riguardare più persone e concedere un vantaggio limitato (come un jet-pack a propulsione alchemica, una cucina autopulente, una scala mobile).
- **Complicato:** l'invenzione ha dimensioni medie o grandi, può influenzare molte persone o emulare poteri magici, dona un vantaggio sensibile e ha molteplici funzioni (come una cucina o un organo che funzionano da soli, un oggetto che facilita un certo tipo di lavoro, un animale meccanico che si muove a comando).
- **Difficile:** l'invenzione può avere dimensioni grandi o mastodontiche, comporta un difficile lavoro di costruzione e un vantaggio enorme per varie persone, ma con limiti di autonomia (come una casa autopulente azionata dal vento, o un dirigibile a vapore, una nave volante a combustibile alchemico o magico, ecc.).
- **Impossibile:** l'invenzione può avere qualsiasi dimensione e comporta per chi la utilizza un vantaggio schiacciante o un cambiamento radicale negli usi e costumi di un popolo (come un treno, una fortezza semovente, una macchina da guerra mastodontica o la possibilità di imbrigliare e rendere accessibile a chiunque una forma di energia).

La tabella sottostante indica i modificatori al valore dell'abilità e il tempo impiegato per la progettazione (supponendo che il personaggio lavori al progetto 8 ore al giorno) in base alla complessità del progetto:

Complessità dell'invenzione	Modificat. alla prova	Tempo (giorni)
Facile	+0	1d4
Semplice	-2	1d6 +2
Complicato	-4	2d6 +6
Difficile	-8	3d6 +12
Impossibile	-14	7d10 +30

Modificatori aggiuntivi al valore dell'abilità sono i seguenti:

- Fonti di distrazione e assenza di strumenti adeguati o di gingilli anti-stress: da -1 a -4
- Disponibilità di un kit da progettista (strumenti di progettazione e fogli da disegno): +1

- Consulenza o assistenza di altri esperti di *Fisica fantastica*: +1 cumulativo per ogni consulente che realizza una prova abilità con penalità dimezzata rispetto al grado di complessità.

Il DM effettua la prova di abilità in segreto, e se riesce il progetto può funzionare (anche se si potrebbero commettere errori nel costruire la macchina - vedi *Costruire marchingegni*). Se invece il tiro fallisce, c'è qualche difetto che il progettista non ha notato e spetta al DM determinare quale sia, in base all'ampiezza del fallimento. Ad esempio se il tiro fallisce di 1 o 2 punti si tratta di un dettaglio minore, come aggiungere qualche ingranaggio o alcuni alettoni o modificarne la forma, mentre se fallisce di oltre 6 punti di scarto potrebbe dover rivedere l'intero telaio o cambiare la forza di propulsione, e così via. Con un fallimento critico, la realizzazione dell'idea concepita dal progettista è così assurda che non funzionerà mai.

È concessa al personaggio una seconda prova di abilità al termine dell'opera se intende rivedere il suo progetto (prova di controllo): occorre un giorno di studio, e se la prova riesce, il DM rivela se vi sono problemi o meno nel progetto. Se la prova di controllo fallisce, solo in fase di costruzione potrà accorgersi degli errori (vedi *Costruire marchingegni*).

Se la prova di controllo ha evidenziato errori, occorre riprendere in mano il design e dopo averci lavorato per la metà del tempo originale, il DM effettua una nuova prova di abilità con penalità pari allo scarto realizzato nella prima prova per riuscire a correggere i difetti iniziali. Se questa prova riesce si può procedere oltre, viceversa le nuove aggiunte hanno creato altri problemi. Questo iter di lavoro (design → controllo → design) può ripetersi all'infinito.

Se il progettista ritiene di non essere in grado di trovare una soluzione, può dare in mano ad altri esperti il suo progetto per farlo ricontrollare o modificare. Il nuovo progettista impiega il solito tempo necessario ad elaborare da zero l'invenzione, ma la sua prova di abilità non risente della penalità dovuta agli errori del predecessore (solo dei modificatori soliti).

Restrizioni: solo gli gnomi possono apprendere questa abilità. Personaggi di altre razze possono imparare i se-

greti della *Fisica fantastica* solo dopo due anni di studio e apprendistato presso uno gnomo esperto in fisica, ma devono avere un punteggio di Saggezza di almeno 13 e comunque il loro valore di abilità subisce una penalità di 2 punti.

Sinergie: chi conosce *Matematica e Geometria* ottiene un bonus di +2 a *Fisica fantastica*.

Fiutare: il personaggio è in grado di identificare gli odori e di seguirli fino a raggiungerne la fonte con una prova di abilità. Alla prova si applicano i modificatori seguenti.

FIUTARE (CUMULATIVI)	
Traccia recente (entro 1 ora)	+1
Traccia vecchia (malus cumulativo ogni 4 ore)	-1
Traccia attraversa corso d'acqua (personaggi non subacquei)	-2
Pioggia, neve o grandine caduta (malus cumulativo ogni ora)	-3
Seguire la pista di corsa	-1
Assistenza nella ricerca (bonus cumulativo per ogni aiutante con abilità <i>Fiutare</i>)	+1

È necessario ripetere il tiro (utilizzando i modificatori appropriati) ogniqualvolta cambiano le condizioni atmosferiche o le correnti marine, se il personaggio si distrae (mangia, dorme, combatte, ecc.) o se la preda attraversa un corso d'acqua. In ogni caso è sempre necessario effettuare una prova al termine di ogni ora passata a fiutare un odore.

In caso di fallimento, il personaggio ha perso la traccia e deve passare un turno a *Fiutare* la zona per ritrovarla (nuova prova di abilità); può ritentare fino a che non riesce o non ottiene un fallimento critico. In caso di fallimento critico, il soggetto confonde l'odore e segue la direzione sbagliata per 1d4 ore (quando lo capisce è troppo tardi).

Restrizioni: esseri dotati di un fiuto particolarmente sviluppato. L'abilità può essere sfruttata anche dalle razze subacquee per gli odori sott'acqua.

Sinergie: chi possiede anche le abilità *Seguire tracce* o *Colpire alla cieca* ottiene un bonus di +1 per ciascuna.

Guarire: grazie al proprio intuito e ad una conoscenza sommaria di alcune tecniche di base, il personaggio è in grado di prestare il primo soccorso a un ferito (sia esso un umanoide, un animale o un mostro). Una favorevole prova di abilità permette

al personaggio di curare 1d3 PF ad un qualsiasi essere dopo un trattamento di 1 turno, durante il quale il guaritore, provvisto di semplici attrezzi (bende, pomate, ago e filo) arresta il deflusso di sangue, tampona, pulisce e spurga le ferite, e pratica le suture del caso. In mancanza di strumenti adatti, la prova ha una penalità di -3 poiché il personaggio deve arrangiarsi con strumenti di fortuna. L'abilità non può essere usata sullo stesso individuo più di una volta per ciascuna serie di ferite. Il termine "serie di ferite" si riferisce ai PF persi per una causa unica, come una caduta o un combattimento.

Una prova favorevole permette di stabilizzare creature sulla soglia della morte (da 0 a -5 PF) e guarirle al ritmo di 1 PF al giorno con una prova d'abilità quotidiana finché non ritornano in positivo.

L'abilità consente anche di trattare colpi di calore o congelamenti, ma non le malattie (fisiche o mentali) né gli avvelenamenti. Per ogni giorno di riposo completo in cui si dedica ad un paziente (tiro abilità riuscito), il guaritore è in grado di far recuperare 4 PF o 2 punti caratteristica ad ogni soggetto. Il numero massimo di pazienti che può curare contemporaneamente in tal modo è pari al suo punteggio di Saggezza.

Con una prova di *Guarire* è anche possibile estrarre frecce o altre armi infilzate in un soggetto evitando di procurargli altri danni.

Con un fallimento critico il guaritore causa 1d3 PF al paziente e non può più tentare di curarlo per quella serie di ferite o quel malanno.

Restrizioni: il personaggio può usare l'abilità anche su se stesso, ma non può curare non-morti o costrutti. Chi non possiede l'abilità può usarla con una penalità di -4, e si può limitare a fermare emorragie senza far recuperare alcun PF al ferito.

Sinergie: chi possiede anche le abilità *Medicina* o *Veterinaria* ottiene un bonus di +1 sul valore di ogni abilità.

Meditazione: la capacità di focalizzare la propria mente secondo determinati rituali per sgomberarla da pensieri e preoccupazioni per ritrovare calma, serenità e lucidità. Il tempo trascorso in *Meditazione* fornisce alla prova di abilità del personaggio un bonus cumulativo di +1 per ogni ora trascorsa a meditare (periodo minimo: 30 minuti; periodo

massimo: 6 ore). Durante lo stato meditativo, il personaggio rimane immobile e salmodia (mentalmente o a voce alta) una determinata litania (mantra), o fissa un particolare disegno (yantra) che lo aiuta a concentrarsi, senza fare altro. Se viene interrotto (spinto bruscamente o ferito) la prova fallisce ed egli ritorna cosciente. Se invece viene disturbato (soggetto a un incantesimo mentale o presenza di forti rumori intorno), subisce -2 al valore dell'abilità. Al termine della trance, se la prova riesce il personaggio è in grado di analizzare chiaramente un problema o un quesito e trovare più facilmente una risposta. In termini di gioco, ha un bonus di +3 su una qualunque prova riguardante una Conoscenza, una prova di Intelligenza generica o una prova di *Fisica fantastica*.

Restrizioni: solo un personaggio con Saggezza di almeno 10 punti può imparare a meditare sotto la guida di un esperto in *Meditazione*. Si può usare l'abilità due volte al giorno.

Occhio della mente: il personaggio ha sviluppato la capacità soprannaturale di ricavare informazioni sullo stato di salute, sulla personalità o sulla storia di un individuo semplicemente osservandolo e percependo la sua aura. Quest'abilità si basa su un misto di "cold-reading" (la capacità di cogliere determinate informazioni sul soggetto dal modo di comportarsi e dall'aspetto) e di facoltà paranormali che permettono al personaggio di esaminare l'aura spirituale delle creature e riconoscere malattie e stati mentali in base alla forma e al colore dell'aura. La prova di abilità può essere tentata solo dopo aver esaminato il soggetto per almeno un paio di minuti e aver parlato con lui.

La quantità di informazioni che ricava dal soggetto osservato dipende dalla differenza tra il tiro richiesto e quello effettuato col d20, come mostra la seguente tabella (le informazioni acquisite sono cumulative):

Scarto	Informazioni acquisite
0-1	Capacità e professione
2-3	Attività svolte nell'ultima ora
4-5	Afflizioni attuali
6-7	Malattie avute in passato
8-9	Personalità (Allineamento)
10+	1d4 Abilità o difese speciali

In caso di successo critico, il personaggio ha una visione riferita ad un

momento o evento particolarmente importante del passato del soggetto esaminato che potrà aiutarlo a comprendere la personalità o le intenzioni dell'individuo, il suo stato d'animo e i suoi problemi attuali.

In caso di fallimento, il personaggio non è in grado di vedere nulla. Con un fallimento critico, le informazioni ricavate dalla lettura sono sbaldate e inventate dal DM (con perdita di credibilità per il personaggio).

Restrizioni: solo un personaggio con una Saggezza di almeno 13 punti può possedere l'*Occhio della mente*. L'abilità si può acquisire alla nascita, o la si può sviluppare con la pratica, sotto la direzione di un esperto che la possiede; il personaggio non può comunque impararla se non ha uno slot libero. Si può utilizzare l'*Occhio della mente* un numero di volte al giorno pari a 1d4 + bonus Saggezza.

Osservare: chi possiede questa abilità è dotato di una grande capacità di osservazione. In base alle dimensioni dell'oggetto da avvistare, esiste un raggio Automatico entro cui si vede chiaramente senza effettuare prove, e un raggio Limite entro cui la prova non ha penalità (se il bersaglio è più piccolo di 10 cm la prova subisce sempre una penalità di -4). Per bersagli oltre il limite la prova riceve una penalità pari a -1 per ogni incremento di distanza pari al raggio automatico (ad esempio notare un bersaglio medio a 200 metri richiede una prova a -2). Per vedere i dettagli di un oggetto è necessaria una prova con una penalità superiore determinata dalle dimensioni del bersaglio, e il raggio automatico è ridotto a 1/10 (ad esempio il colore degli occhi di un uomo è un dettaglio di un bersaglio medio, quindi impone -1 alla prova ogni 3 mt di distanza, ma entro i primi 3 mt non serve una prova). La seguente tabella riporta il raggio Automatico (Aut.), la penalità alla prova di *Osservare* dettagli e il Limite visivo relativo a bersagli osservati in funzione delle dimensioni.

Obiettivo	Aut.	Limite	Dettaglio
Minuscolo	5 mt	20 mt	-1/ 50cm
Minuto	10 mt	50 mt	-1/mt
Piccolo	20 mt	100 mt	-1/ 2 mt
Medio	30 mt	150 mt	-1/ 3 mt
Grande	50 mt	250 mt	-1/ 4 mt
Enorme	100 mt	500 mt	-1/ 5 mt
Gigantesco	200 mt	1 km *	-1/10 mt

* il limite per bersagli giganteschi è 100 mt per ogni metro di altezza o lunghezza dell'obiettivo (min. 1 km).

I valori sopra riportati si intendono per ambiente con luce piena (giorno o sala ben illuminata). Per condizioni di illuminazione diversi, i valori si modificano così:

Buio (notte con stelle/luna, lume di candela o falò): distanze ridotte a 1/5 e impossibile discernere i dettagli.

Penombra (alba/tramonto, sala poco illuminata): distanze dimezzate e penalità raddoppiate.

La presenza di nebbia dimezza ulteriormente le condizioni di visibilità e riduce la visuale per qualsiasi oggetto a 50 metri per semplice foschia, e a 10 metri per nebbia fitta.

Inoltre, a causa della curvatura del pianeta e delle proprietà fisiche dell'aria, non è possibile vedere a occhio nudo oltre una distanza di 50 km, sempre che la posizione lo consenta e l'orizzonte sia libero.

Nel caso il tentativo di *Osservare* sia effettuato sott'acqua, entro i primi 50 metri dalla superficie la visibilità è la medesima che all'esterno. Dai 50 ai 500 metri la visibilità si considera uguale a quella esterna con presenza di foschia. Dai 500 metri al chilometro la visibilità è uguale a quella esterna con presenza di nebbia fitta. Oltre il chilometro di profondità l'ambiente si considera sempre in piena oscurità, quindi si riesce a vedere solo in presenza di una fonte di luce o con infravisione.

Una prova di abilità contrapposta può essere usata per scoprire persone o cose nascoste o che cercano di nascondersi (vedi *Nascondersi* e *Camuffare*). Se la prova di *Nascondersi* o *Camuffare* oggetti riesce, una prova contrapposta è necessaria anche entro il raggio automatico di individuazione, e oltre subisce le penalità del Dettaglio. Se la prova di *Nascondersi* o *Camuffare* oggetti fallisce invece, il bersaglio viene notato senza prova entro il raggio automatico e oltre questo raggio è necessaria una prova contrapposta. Nel caso della capacità dei ladri *Nascondersi nelle Ombre*, il valore in percentuale va diviso per 5 per rapportarlo alla prova di *Osservare*.

Una prova di *Osservare* può anche essere richiesta per notare qualcosa d'insolito o qualche indizio importante sfuggito agli altri osservando attentamente l'ambiente circostan-

te entro 3 metri, ed è necessaria per pedinare qualcuno.

Una favorevole prova di *Osservare* sul dettaglio delle labbra di un individuo permette anche di *Leggere le labbra* a distanza con un'ulteriore prova dell'abilità succitata.

Infine, una favorevole prova di abilità aumenta di 1 punto su d6 la probabilità base di individuare porte e passaggi segreti.

Un fallimento critico indica che il personaggio non ha visto una cosa evidente poiché era distratto da altro o aveva qualche problema agli occhi.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di base di -4.

Percepire inganni: la capacità di riconoscere gli atteggiamenti fasulli o le menzogne. Un uso riuscito dell'abilità non rivela il grado di falsità delle affermazioni o la motivazione che spinge un individuo a mentire o fingere, ma solo che il personaggio non deve fidarsi di lui, perché sta cercando intenzionalmente di ingannarlo. Su richiesta del giocatore, il DM effettua in segreto la prova d'abilità alla fine di una conversazione o in seguito all'osservazione di un individuo, e rivela poi al giocatore se il personaggio abbia dubbi riguardo all'attendibilità di quella determinata persona.

Una prova di abilità contrapposta può contrastare l'uso di *Fingere* o *Camuffare*. Nel caso di un tentativo di smascherare una persona travestita (v. *Camuffare*), la prova di *Percepire inganni* contrapposta a quella di *Camuffare* è possibile solo se il soggetto camuffato è entro il raggio visivo automatico del personaggio.

Infine, con una prova di abilità il personaggio può capire quali dicerie sono vere o false.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di base di -4.

Psicomelia: focalizzando la sua attenzione su un oggetto o un posto particolare che deve poter toccare, il personaggio è in grado di "leggere" l'oggetto o il luogo per scoprire emanazioni che rivelino il suo passato. Tutto ciò che deve fare è meditare per un'ora e tentare una prova di abilità: se riesce il DM descriverà al giocatore brevi scene importanti che riguardano il luogo o l'oggetto. La *Psicomelia* può essere usata più volte su uno stesso oggetto per scoprire

nuove informazioni, ma non più di una volta al giorno sullo stesso oggetto. Nell'arco delle 24 ore il personaggio può usare la *Psicomelia* per un numero massimo di volte pari al suo bonus di Saggiezza.

Restrizioni: solo un individuo con Saggiezza 16 può acquisirla al momento della creazione del personaggio (è un dono ereditato alla nascita, non si può imparare).

Seguire tracce: il personaggio è in grado di seguire o di cancellare qualsiasi tipo di tracce, e di riconoscerle. Per seguire tracce è necessario che la preda sia in grado di lasciarne (incluso sia orme che perdita di liquidi corporei o materia organica), e che l'individuo sia in grado di localizzarle. Mentre segue la pista, il personaggio deve muoversi lentamente per ispezionare il terreno (velocità di cammino). È necessario ripetere il tiro (utilizzando i modificatori appropriati), ogniquale volta il tipo di terreno in cui la preda si sta muovendo cambia, oppure le condizioni atmosferiche o di illuminazione in cui avviene la ricerca si modificano, o se la traccia lasciata si incrocia con altre piste o viene nascosta, oppure se il personaggio si distrae (si ferma per mangiare o dormire, combatte, ecc.); in ogni caso, è necessario sempre effettuare una prova al termine di ogni ora passata ad inseguire una pista. Alla prova di *Seguire tracce* si applicano i seguenti modificatori (il DM può aggiungere altri):

SEGUIRE TRACCE (CUMULATIVI)	
Terreno molle (neve, fango, sabbia, molta polvere, ecc.)	+4
Sottobosco fitto o prateria	+2
Terreno duro (ghiaccio, roccia, pietra, acqua, ecc.)	-4
Traccia recente (entro 1 ora)	+1
Traccia vecchia (malus cumulativo ogni 4 ore)	-1
Pioggia, neve o grandine caduta (malus cumulativo ogni ora)	-3
Molte tracce (bonus cumulativo ogni 3 esseri)	+1
Illuminazione buona (sole)	+2
Illuminazione scarsa (nebbia, tempesta, luna, torce)	-2
Assistenza nella ricerca (bonus cumulativo per ogni aiutante con abilità <i>Seguire tracce</i> o <i>Fiutare</i>)	+1

In caso di fallimento, il personaggio ha perso la traccia e deve passare un turno a esaminare la zona per ri-

trovarla (nuova prova di abilità); può ritentare fino a che non riesce o non ottiene un fallimento critico. In caso di fallimento critico, il personaggio confonde le tracce e segue la direzione sbagliata per 1d4 ore (e quando lo capisce è troppo tardi).

Se invece il personaggio vuole nascondere delle tracce, deve muoversi a velocità dimezzata ed effettuare una prova di abilità con penalità cumulativa di -1 ogni 3 individui le cui tracce tenta di nascondere: se riesce, la differenza fra il valore richiesto e quello ottenuto è usata come penalità di base per il tiro *Seguire tracce* di tutti i possibili inseguitori (ovviamente, se il tiro fallisce gli inseguitori non hanno penalità oltre a quelle normali). In caso di fallimento critico, il suo tentativo mostra automaticamente agli inseguitori la direzione presa (chi cerca la pista la trova automaticamente, anche se non possiede l'abilità *Seguire tracce*).

Infine, con una prova di abilità il personaggio è anche in grado di riconoscere le tracce incontrate. La quantità di informazioni che ricava dalle tracce dipende dalla differenza tra il tiro richiesto e quello effettuato col d20, come mostra la seguente tabella (informazioni cumulative):

Scarto	Informazioni acquisite
0-1	Tipo generico di creatura
2-3	Specie esatta della creatura
4-5	Numero e taglia delle creature
6-7	Velocità della creatura
8-9	Freschezza della traccia (ore)
10+	Condizioni fisiche e informazioni speciali (scelta del DM)

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

Restrizioni: nessuna.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Fiutare* ottiene un bonus di +1 sul valore di entrambe le abilità.

Senso della direzione: la capacità di riconoscere qual è il nord, il sud, l'est, l'ovest, il su e il giù in un ambiente senza indizi naturali a cui riferirsi (le stelle o altro). Una prova di abilità ogni ora permette di tenere una direzione una volta scelto un punto di partenza, anche se i riferimenti spaziali cambiano (evitando così di perdersi mentre esplora complessi sotterranei o ambienti chiusi,

come labirinti, palazzi o grotte), e di stimare la distanza percorsa, la profondità o l'altitudine raggiunta. La prova subisce una penalità cumulativa di -1 per ogni ora trascorsa senza tornare sui propri passi.

Restrizioni: nessuna.

Senso del pericolo: il personaggio possiede la capacità di percepire il pericolo e prevenire una situazione dannosa. Una prova riuscita avverte il personaggio di un pericolo imminente, anche se non ne rivela la vera natura. Il DM effettua il controllo in segreto prima del verificarsi di un pericolo, e riferisce al giocatore qual è la sensazione del suo personaggio. Un tiro riuscito permette anche di svegliarsi al minimo rumore sospetto ed evitare la sorpresa.

Restrizioni: nessuna.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Allerta* ottiene un bonus di +1 sul valore di entrambe le abilità.

Sesto Senso: il personaggio ha sviluppato la capacità soprannaturale di individuare creature che vivono fuori dalla linea naturale della vita. Quando vuole usare questa abilità, il personaggio si concentra per un intero round ed effettua una prova di abilità: se riesce, egli è in grado di dire se ci sono esseri appartenenti ad un altro piano entro 9 metri da lui, anche senza vederli (anche se non è in grado di stabilire esattamente dove siano), oppure di capire se una determinata creatura extraplanare sta celando la sua vera natura (ad esempio un demone camuffato). Rientrano nella categoria tutti gli esseri che vivono nei piani di esistenza al di fuori del Primo, inclusi i fantasmi (che vivono tra il Primo e l'Etereo), esseri elementali, demoni, angeli, fate e creature del Mondo degli Spiriti.

Restrizioni: solo un personaggio con una Saggiozza di almeno 15 punti può padroneggiare il *Sesto Senso*. Solitamente il *Sesto Senso* si acquisisce alla nascita, ma esistono casi in cui una persona lo sviluppa dopo un avvenimento traumatico o paranormale (a discrezione del DM), ma solo se ha uno slot libero. Si può usare il *Sesto Senso* un numero di volte al giorno pari a 1d4 + bonus Saggiozza.

Sopravvivenza: l'abilità di trovare cibo (frutti e vegetali commestibili), acqua e riparo in un determinato tipo di terreno associato all'abilità e scelto tra i seguenti: alture (montagne e colline), foresta (inclusi boschi

e giungle), pianura (incluse steppe e brughiere), palude, mare (inclusi ambienti subacquei), zone desertiche (incluse terre brulle), zone polari (inclusa la tundra), sottosuolo. Una favorevole prova di abilità indica che il personaggio ha trovato riparo e cibo sufficiente per se stesso: se cerca di sfamare altre persone avrà una penalità al suo tiro pari al numero di individui che vuole nutrire e riparare. Un fallimento indica che non ha trovato cibo a sufficienza, mentre un fallimento critico indica che non solo non ha trovato cibo né un riparo, ma si è infortunato (perde 1d4 PF) o ha attirato l'attenzione di pericolose creature della zona.

Una prova d'abilità permette anche di localizzare depositi sotterranei d'acqua nella zona di competenza. Il personaggio esamina il terreno per un turno e se la prova riesce, può determinare se entro un raggio di 1 km sia presente una sorgente o una falda sotterranea e la profondità relativa. Se la prova fallisce, il personaggio non trova alcuna traccia della presenza d'acqua nel sottosuolo e con un fallimento critico è convinto di aver localizzato una sorgente inesistente.

Restrizioni: il personaggio deve scegliere un tipo di terreno fra quelli sopra menzionati in cui avrà effetto l'abilità. È comunque possibile scegliere più volte questa abilità specializzandosi in diversi tipi di terreno.

Sinergie: chi possiede anche le abilità *Cacciare* o *Pescare*, oppure *Conoscenza della natura* o *Geografia* relative alla zona in cui si trova il soggetto, ottiene un bonus di +2 sul valore di *Sopravvivenza*.

Spelljammer: il personaggio è un esperto nel manipolare un timone di spelljammazione grazie alla propria forza di volontà per manovrare una nave volante (*Spelljammer* è il termine che indica il timoniere di una nave con questo tipo di propulsione). Se la prova di abilità riesce, il personaggio può scegliere di ottenere uno tra i seguenti effetti:

- incrementare il Valore di Movimento della nave di 1 punto; l'effetto dura per un solo round.
- incrementare la Classe di Manovrabilità della nave di un grado; l'effetto dura per un solo round.
- ottenere un bonus di +1 all'Iniziativa per 6 round.
- eseguire specifiche manovre di attacco e difesa.

Per poter ottenere questi benefici, il personaggio deve essere ai comandi del timone di spelljammazione.

Restrizioni: culture che utilizzano i timoni di spelljammazione. Occorrono tre mesi di pratica alla guida di un timone per padroneggiare l'abilità.

Spiritismo: il personaggio conosce i metodi comunemente usati per contattare spiriti o entità planari (tavole oui-ja, cartomanzia, possessione, ecc.). Occorre un'ora intera di preparazione in una zona tranquilla (non è quindi possibile farlo nel mezzo di una battaglia). Se la prova di abilità riesce, il medium ha contattato uno spirito e può interrogarlo. Se il tiro è di almeno 10 punti sotto il valore di abilità, significa che uno specifico spirito può essere contattato. Se il tiro fallisce di 3+ punti, il medium dà false risposte. In caso di fallimento critico, uno spirito malvagio si è impadronito del corpo del medium all'insaputa di tutti e occorrerà un incantesimo per liberarlo.

Gli spiriti possono interrompere il contatto quando vogliono, e non sono obbligati a rispondere se di allineamento diverso da quello del medium. Inoltre, gli spiriti non sono onniscienti: gli spiriti dei defunti conoscono solo ciò che sapevano fino al momento della morte, mentre le entità extraplanari possono conoscere la risposta alle domande in base al grado di dettaglio richiesto:

d%	Generale	Specifica
01-40	70%	20%
41-60	80%	30%
61-70	90%	40%
71-85	95%	50%
86-99	98%	60%
00*	Ignora	Ignora

* Il medium ha contattato uno spirito malevolo che non darà risposte.

Restrizioni: solo individui con una Saggezza di almeno 15 punti possono acquisire questa abilità. Può essere tentato un solo contatto al giorno, ma non più di tre a settimana, e il medium può porre allo spirito un numero massimo di domande pari a 1d3 + bonus Saggezza.

Valutare: con una favorevole prova di abilità il personaggio conosce intuitivamente il valore di mercato di tutti gli oggetti comuni (ad esempio armi, carri, cavalli, ecc.), di gemme, gioielli e oggetti rari (esclusi quelli magici) o di particolare pregio e fattura. Il valore è sempre appros-

simativo e deprezzato del 5% rispetto a quello reale.

Se la prova fallisce, il personaggio valuta l'oggetto come segue:

Margine di fallimento	% da aggiungere o sottrarre al valore reale
1-2	10%
3-5	50%
6-9	100%
10+	d100x10%

Se il risultato del tiro era un numero dispari, si sottrae la percentuale indicata al valore reale dell'oggetto, viceversa si aggiunge se era pari. Un fallimento critico fa stimare l'oggetto al doppio del suo reale valore.

L'abilità può servire anche per arraffare gli oggetti migliori tra quelli in bella vista, quando si ha poco tempo per esaminarli. Se la prova di abilità fallisce, il personaggio non riesce a capire quali siano gli oggetti più preziosi. Un fallimento critico indica che il soggetto ha preso un granchio, lasciando gli oggetti più costosi per quelli di meno valore.

Restrizioni: nessuna. Chi non ha l'abilità può usarla con malus di -4.

Viaggio Onirico: questa abilità è estremamente rara e consente al personaggio di entrare in uno stato di trance molto profondo, evocare il proprio "io sognante" e farlo entrare nei sogni delle altre persone. Per andare in trance ed entrare in un sogno occorre effettuare una prova di abilità con una penalità di -2. Se il dormiente nel cui sogno si desidera entrare è vicino al viaggiatore (nello stesso edificio o entro un raggio di 15 metri), allora non ci sono altre penalità. Se il viaggiatore conosce il dormiente ma questo si trova in un luogo distante (ad esempio è in un'altra regione o un'altra parte della città), una volta entrato in trance il personaggio deve fare un secondo tiro abilità a -4 per localizzare il sogno del dormiente nella Terra dei Sogni. In caso di fallimento, si può ritentare una volta al turno fino a che la dura trance.

Il *Viaggio Onirico* si può effettuare solo una volta al giorno e dura per 1 turno per livello del viaggiatore. Durante questo periodo il corpo del viaggiatore rimane dove egli si è addormentato ed è molto vulnerabile. Il viaggiatore si risveglierà solo al termine della trance, qualsiasi cosa succeda al suo vero corpo, oppure nel momento in cui desidera uscire

dal sogno (occorre una normale prova di abilità). Se l'io-sognante viene ucciso nel sogno, il personaggio si sveglia immediatamente molto traumatizzato e perde 1d2 punti Saggezza, che riacquista al ritmo di 1 punto al giorno se non usa l'abilità.

Durante il sogno, il viaggiatore porta con sé l'esatto equipaggiamento che aveva da sveglio e può comunicare con l'io-sognante dei dormienti, ma non è detto che al risveglio questi ricorderanno il colloquio avuto (c'è una probabilità del 50% +1% per punto di Intelligenza).

In caso di fallimento critico, il viaggiatore si perde in un incubo e vi resta fino al termine della trance o finché non muore nel sogno. Al suo risveglio, sarà così traumatizzato da non poter riposare per 1 giorno e perderà 1 punto Saggezza, che recupererà solo dopo una notte di sonno.

Restrizioni: l'abilità può essere usata solo una volta al giorno e può essere appresa o da qualcuno che già la possiede o attraverso la meditazione.

Solo i chierici, gli esseri con grandi poteri mentali e alcuni uomini illuminati (Saggezza almeno di 16 punti) possono auto apprendere l'abilità con la meditazione autoguidata. Una volta sola per livello si può tentare di apprendere l'abilità, e solo se si ha uno slot libero. L'aspirante viaggiatore deve effettuare un tiro Saggezza con penalità di -4: se riesce ha acquisito l'abilità, altrimenti deve ritentare al prossimo livello.

Tutti gli individui appartenenti ad altre classi o con Saggezza inferiore a 16 punti devono aspettare il 5° livello per apprendere l'abilità, e possono farlo solo se qualcuno che già la possiede glielo insegna. Il metodo è lo stesso sopra menzionato e bisogna rimanere in meditazione due ore al giorno per almeno un mese.

Carisma

Addestrare animali o mostri³

: il personaggio sa come addestrare un determinato tipo di animale o mostro. Con una prova di abilità riuscita è in grado di distinguere a prima vista la qualità e il valore di mercato della creatura e, se un animale si comporta in modo insolito, di determinarne la causa (nervosismo per un evento naturale, malattia, fame, paura, ecc.). Un addestratore può domare una creatura selvaggia seguendola costantemente per 1d4+4 giorni: in seguito, occorre 1 prova di abilità al giorno, e dopo 3 prove riuscite la creatura è addomesticata.

Infine, l'addestratore può impartire alla bestia semplici ordini o insegnargli ad eseguire determinate azioni in risposta ad uno stimolo. Ogni bestia può essere addestrata a compiere un numero di azioni o trucchi pari al suo punteggio di Intelligenza (vedi nota e Tabella 1). Si richiede una prova di abilità ogni volta che si tenta di insegnargli un comando, con penalità di -1 per ogni Dado Vita di differenza (se i DV della bestia sono maggiori). L'addestratore può insegnare contemporaneamente lo stesso comando a un numero di creature pari a un terzo del suo valore di abilità (arrotondato per difetto), compatibilmente alle capacità delle creature.

Nella lista sottostante sono riportati vari comandi, e accanto a ciascuno è indicato il grado di difficoltà. In base ad esso, si determina il tempo di addestramento necessario (si suppone che per addestrare l'animale un personaggio passi con lui almeno 4 ore al giorno) in questo modo:

- Facile: 1d8 +6 giorni
- Medio: 1d12 +9 giorni
- Difficile 1d20 +15 giorni

Inoltre, solo un certo numero di comandi possono essere appresi, poi-

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

ché ciascuno richiede 1 punto per grado di difficoltà (Facile: 1; Medio: 2; Difficile: 3), e il totale dei punti spendibili è pari al punteggio di Intelligenza della creatura.

Acrobazie: l'animale è in grado di compiere giochi acrobatici, numeri di equilibrio e altri giochi per divertire gli spettatori. [Medio]

Attaccare: l'animale attacca a comando del padrone qualsiasi bersaglio con +2 al Morale. Se il padrone viene attaccato nello stesso momento da un altro essere, l'animale deve fare una prova di Intelligenza o attaccare l'assalitore del padrone. [Facile]

Cacciare: l'animale è addestrato a cacciare un certo tipo di preda e a riportarla al padrone senza mangiarcela. Può essere scelta più volte per diverse prede. [Medio]

Coraggio: nel caso l'animale sia spaventato e sbagli il tiro Morale, questa abilità consente di ripeterlo per vedere se fugge o esegue gli ordini del padrone. [Medio]

Distrarre: l'animale è in grado di distrarre un avversario con finti assalti fintanto che non viene richiamato. La vittima deve fare una prova di Saggezza o subisce -1 a tutti i TxC, e incantatori che non effettuano una prova di *Concentrazione* non riescono ad evocare incantesimi. [Medio]

Fermo: l'animale si mette in una posizione di riposo ovunque sia e rimane così fino a che non gli viene ordinato altro (al massimo per un'ora). Se ci sono fonti di disturbo entro il suo raggio visivo deve fare un tiro Intelligenza per rimanere fermo. Se si sceglie una seconda volta questa abilità, il tempo massimo diventa 1 giorno e il tiro Intelligenza ha un +2. Se la si sceglie tre volte, il tempo di attesa diventa una settimana (durante la quale si allontana solo per cercare cibo) e non deve fare alcun tiro Intelligenza. [Facile]

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

Fiutare: l'animale è dotato di un buon olfatto ed è addestrato a seguire un odore che gli viene presentato dal padrone. Occorre un tiro Intelligenza per seguire la traccia lasciata e per ritrovarla una volta persa. [Medio]

Guardia: l'animale strilla se si avvicina uno sconosciuto nella zona (max 15m di raggio) che sta sorvegliando. Ovviamente, l'animale è addestrato a riconoscere gli amici del padrone. Con questa abilità si può usare l'animale per sorvegliare un prigioniero: urla se il prigioniero si muove, e lo attacca se cerca di andarsene dalla zona. [Medio]

Nascondere oggetti: l'animale prende un oggetto datogli dal padrone e lo nasconde da qualche parte, riportandolo indietro a comando del padrone. [Difficile]

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

Proteggere: l'animale rimane vicino ad una persona o ad un oggetto che deve proteggere. Se sconosciuti si avvicinano a più di 3 metri, l'animale assume una posizione minacciosa e cerca di spaventarli, e se qualche sconosciuto tocca la persona o l'oggetto in questione, l'animale lo attacca. Se la persona se ne va, l'animale strilla per avvisare il padrone (se questa persona non è lui stesso) e poi lo segue. [Difficile]

Radunare: l'animale può radunare un gruppo di bestie e riportarle verso il suo padrone con un tiro Aggressività. Se qualcuno si allontana, basta un tiro Intelligenza per scoprirlo e riportarlo nel branco. [Medio]

Restare vicino: l'animale è addestrato a rimanere entro 3 metri dal

TABELLA 1: TRATTI DI ANIMALI/MOSTRI E MODIFICATORI

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

padrone e a seguirlo, se non gli viene ordinato il contrario. [Facile]

Riportare: l'animale sa afferrare un oggetto lanciato via e riportarlo al padrone. Se l'oggetto finisce in un luogo in cui si può perdere (un fiume, erba alta), l'animale deve fare un tiro Intelligenza o tornare in 1d4 round senza l'oggetto. [Facile]

Ritorno: l'animale ritorna dal padrone al suo comando, interrompendo ciò che stava facendo. [Facile]

Saltare: l'animale è in grado di fare salti eccezionali. Con una rincorsa di 3 metri può saltare fino a una lunghezza di metri $1d2 + 1/2$ della sua Robustezza in orizzontale, e $1 + 1/4$ della Robustezza in alto. [Medio]

Seguire: l'animale è addestrato a seguire un bersaglio e a ritornare dal padrone per poi condurlo dove il bersaglio si è fermato. [Medio]

Silenzio: l'animale si zittisce al comando del padrone ed evita di strillare fino a quando il comando non viene revocato. [Facile]

Slegare nodi: l'animale è addestrato ad usare la bocca o le zampe per slegare un nodo fatto con una corda. [Difficile]

Specie Nemica: l'animale viene addestrato a identificare una specie di esseri come nemici naturali. Esso sarà sempre ostile nei loro confronti (+2 Morale e TxC), e li attaccherà prima di altre prede. [Difficile]

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

È richiesta una prova di abilità per far compiere all'animale compiti non automatici (a giudizio del DM) di categoria media e difficile (effettuare una prova di Saggezza con penalità di -4 se privi dell'abilità).

Restrizioni: bisogna scegliere un solo tipo di animale o di mostro per volta e occorre fare pratica per sei mesi per acquisire l'abilità. Le categorie possibili sono: rapaci (v. *Falconeria*), ursini, bovini, ovini, equini, felini (include i grandi felini), canidi (include lupi, volpi e simili), rettili, anfibi, primati (scimmie e simili creature proto-umanoidi), equini volanti (include pegasi e mostri volanti in parte equina), rapaci mostruosi (include roc, grifoni e le specie di rapaci giganti) e viverne. Da notare che il valore di Intelligenza riportato nella

Tabella 1 non è comparabile all'Intelligenza umana, ma è in scala per tutti quei mostri e animali la cui intelligenza in termini umani è al di sotto dei 3 punti. Per tutti gli altri mostri con Intelligenza maggiore di 3 (es: grifoni, viverne, ecc.), al fine di determinare quanti trucchi possono imparare tirare $1d10 +$ il loro punteggio di Intelligenza.

Sinergie: chi possiede anche *Allevare* lo stesso animale o *Empatia animale* ottiene un +1 su ogni abilità.

Autorità: il personaggio possiede un talento naturale per guidare altre persone, spronarle e dirigerle. Una prova di abilità riuscita aggiunge un bonus di +1 al Morale e al Tiro per Colpire di tutti i PNG agli ordini del personaggio per 1d10 round (il tiro si può ripetere ogni turno). Una prova di abilità contrapposta permette di affrontare sfide all'autorità del personaggio (come un ammutinamento o una contestazione).

Questa capacità può infine essere usata per tentare di convincere altri PNG ad obbedire al personaggio; a differenza di *Intimidire* però, questa abilità non si affida alla forza bruta ma all'autorità carismatica del personaggio (se il DM ha una valida ragione per cui pensa che un PNG non debba seguire il personaggio può decidere che il tentativo di *Autorità* fallisca automaticamente). Questa abilità aggiunge automaticamente un bonus +1 alla prova per Comandare Truppe secondo le regole riportate nel *GAZIO: The Orcs of Thar*.

Se usata da un licantropo, questa abilità aggiunge 2 DV al numero di animali che può richiamare, +1 DV ad ogni miglioramento dell'abilità (oppure 1 DV ogni 2 gradi dell'abilità con le regole alternative).

Un fallimento critico può indicare non solo che i sottoposti non obbediscono al personaggio, ma addirittura che gli si rivoltano contro.

Restrizioni: Carisma minimo 13.

Cantare: il talento di cantare in modo armonioso e accattivante. Il personaggio è in grado di cantare qualsiasi tipo di testo scritto in una lingua conosciuta, se riesce a studiarlo per un'ora prima di provarlo di fronte ad un pubblico; in mancanza di questa preparazione, la prova ha una penalità di -2. Questa abilità segue le stesse regole di *Intrattenere* quando si tratta di ottenere il favore del pubblico (si veda l'abilità soprac-

citata per i dettagli, usando *Cantare* al posto di *Intrattenere*).

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di -4.

Canti di marcia: la capacità di incitare uno squadrone di battaglia intonando canti tipici militari. Una prova di abilità riuscita indica che tutto lo squadrone si è messo a cantare, spaventando il nemico e riducendo il suo Morale di 2 punti e aggiungendo 5 punti al Valore di Battaglia e 2 punti al Morale della truppa. Un fallimento critico indica che lo squadrone non risponde al canto e si demoralizza (penalità di 2 punti sul Morale e sul Valore di Battaglia). Il personaggio può influenzare senza penalità un numero di soldati pari al doppio del suo punteggio di Carisma: la prova subisce una penalità di -1 ogni 10 soldati in eccedenza.

Restrizioni: si possono imparare i *Canti di marcia* solo dopo 6 mesi di servizio in un esercito.

Contrattare: un tiro effettuato con successo su questa abilità indica che il personaggio ha ottenuto il prezzo migliore per le proprie merci, informazioni o servizi. Se due individui che possiedono entrambi questa abilità cercano di convincersi l'un l'altro, vince chi dei due effettua il tiro migliore. Il DM è libero di assegnare bonus e penalità a ciascun personaggio per rendere più verosimile la difficoltà della contrattazione. Questa abilità viene di solito usata per risolvere velocemente le trattative meno influenti per il gioco fra PG e PNG. Per quanto riguarda le trattative fra i vari personaggi, queste devono essere invece interpretate e non ci si può affidare ad un tiro di dado. In caso di fallimento critico, è possibile che non solo il personaggio non riesca ad ottenere il prezzo richiesto, ma accetti una condizione nettamente sfavorevole.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può cercare di usarla con una penalità di -4.

Empatia animale: il personaggio possiede la capacità di percepire e comunicare le emozioni più semplici a qualsiasi animale normale o gigante (mostri e creature fantastiche sono escluse) che si trovi entro 3 metri. Il personaggio deve essere calmo e concentrato mentre affronta la creatura (non può quindi usare l'abilità se è spaventato o sta combattendo), e

l'animale deve essere in grado di vederlo chiaramente. Occorre che l'individuo trascorra almeno 1d4 round fissando la bestia mentre effettua una prova di abilità. Se la creatura possiede più Dadi Vita di quelli del personaggio, il tiro subisce una penalità pari alla differenza. L'abilità non consente di affascinare la belva, né di forzarla a diventare amica del personaggio. Tutto ciò che può fare il soggetto è percepire le emozioni della creatura e modificarle, in base al suo stato d'animo iniziale. Se il DM vuole determinare casualmente la condizione emotiva della bestia, può tirare 2d6 sulla Tabella delle Reazioni (v. abilità *Persuasione*). Se la prova di abilità ha successo, il soggetto può modificare la reazione della creatura di un grado nella direzione più utile.

Esempio: Ray cerca di comunicare empaticamente con un lupo trovato nel bosco. Il suo valore abilità è 15 e realizza 10 col d20, scoprendo che il lupo è Cautivo (6). Ray può così modificare la reazione del lupo alzandola fino a Indifferente (riprovando dopo 1d4 round a farlo diventare Amichevole).

Restrizioni: culture che vivono a contatto con la natura e gli animali.

Sinergie: chi possiede anche le abilità *Allevare* o *Addestrare animali* o *Falconeria* ha +1 su ogni abilità.

Faccia tosta: la capacità di uscire brillantemente da una situazione imbarazzante, di riparare ad una gaffe, di adulare o supplicare un individuo per ottenerne il favore o il perdono. Il personaggio è dotato di una certa spigliatezza o di modi "untuosi" che lo rendono capace di affrontare situazioni imbarazzanti o problematiche volgendole a proprio favore grazie alla propria capacità di adulare l'interlocutore e fingersi mortificato. Una prova di abilità è necessaria ogniqualvolta il personaggio cerchi di salvare la faccia dopo un'uscita imbarazzante o ridimensionare una punzione per un misfatto (se cerca di intercedere per qualcun altro il tiro ha una penalità di -2). Un tiro riuscito permette anche al personaggio di ingraziarsi un individuo fingendo di appoggiare tutte le sue opinioni e soddisfacendo il suo ego con complimenti e adulazioni di ogni genere, e persino di ottenere un favore o un'elemosina proporzionata alla sua situazione.

Se la prova di abilità fallisce però, le ripercussioni possono essere molto pericolose per il personaggio, dato che l'altro individuo si è accorto della sua messinscena. In caso di un fallimento critico poi, il personaggio ha provocato l'effetto contrario e subirà tutte le conseguenze del caso.

Restrizioni: il giocatore deve specificare il modo in cui intende districarsi dal guaio in cui si è cacciato, o se vuole può interpretare la propria reazione, e il DM giudica la prestazione in base al suo valore di *Faccia tosta*. Chi non possiede questa abilità può usarla con una penalità di base di -4. **Sinergie:** chi possiede anche l'abilità *Persuasione* ottiene un bonus di +1 a ciascuna abilità.

Falconeria: l'arte di cacciare col falco, il falcone o con altri uccelli rapaci (o rapaci mostruosi). Il personaggio può insegnare al volatile un numero di comandi e azioni pari al punteggio di Intelligenza della creatura (vedi Nota 1 e Tabella 1 nell'abilità *Addestrare animali*) con un tempo che varia asseconda del trucco e dell'Intelligenza dell'uccello (rif. Tab. 1). Si richiede una prova di abilità ogni volta che si tenta di insegnare un comando ed un'altra per fargli eseguire azioni di categoria media e difficile (in quest'ultimo caso è anche possibile una prova di Saggezza a -4 se non si possiede l'abilità).

I comandi possono essere scelti tra i seguenti (v. abilità *Addestrare*): Acrobazie, Attaccare, Cacciare, Coraggio, Distrarre, Ferocia, Guardia, Nemesi, Proteggere, Riportare, Ritorno, Seguire, Silenzio, Slegare nodi, Specie nemica Velocità. Inoltre il falconiere può insegnare il seguente trucco tipico dei rapaci:

Attacco agli occhi: l'animale è addestrato ad attaccare gli occhi della vittima. Ogni colpo inferto col becco ha il 25% di probabilità di colpirlo negli occhi, accecandola per 1d4 round, e ha il 10% di probabilità di cavarle l'occhio. [Medio]

Restrizioni: occorrono sei mesi di pratica per acquisire l'abilità. Questa abilità è *Addestrare animali* applicata ai rapaci normali o mostruosi.

Sinergie: chi possiede anche *Allevare rapaci* o *Empatia animale* ottiene un +1 su ogni abilità.

Fingere: l'abilità di recitare una parte, fingere di essere qualcun altro, mentire e mostrare false emozioni.

Un uso riuscito di questa capacità permette al personaggio di mentire ripetutamente senza essere scoperto o di far credere di essere un'altra persona (ad esempio spacciarsi per un membro dell'alta società mentre invece è di umili origini, o fingere di essere un avventuriero veterano anche se è solo un novellino, oppure fingere di essere esperto nel predire il futuro e inventare una predizione a cui il cliente crede).

Nel caso si trovino a confronto un personaggio capace di *Fingere* e uno in grado di *Percepire inganni*, occorre una prova di abilità contrapposta per capire chi la spunta. Se si sta tentando di fingersi una persona in particolare, chiunque venga in contatto con l'impostore ha un modificatore alla propria prova di *Percepire inganni* in base al grado di familiarità con la persona emulata:

- Sconosciuto (mai visto): -2
- Conosciuto (visto da lontano): +0
- Familiare (visto da vicino): +3
- Intimo (visto spesso da vicino, amico, parente o collega): +8 o nessuna possibilità di riuscita (a discrezione del DM)

Un fallimento critico indica che il soggetto si è tradito e ha perso qualsiasi credibilità, suscitando l'odio di chi si tentava di ingannare.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di base di -4.

Sinergie: un uso efficace dell'abilità *Camuffare* per ottenere un travestimento consono alla finzione concede alla prova di *Fingere* un bonus di +2.

Incantesimo inarrestabile: il personaggio è addestrato a sfruttare la sua forza mentale e spirituale per potenziare l'efficacia dei suoi incantesimi. La prova riceve una penalità pari a metà del livello della magia che si vuole potenziare sommata al malus che si intende dare al TS delle vittime (-1 ogni 2 livelli del personaggio, fino a un max di -5 al 10°). Se la prova riesce, il TS dei bersagli subisce la penalità stabilita, viceversa il soggetto non riesce a evocare la magia e l'incantesimo va sprecato.

Restrizioni: Carisma almeno 12. Occorrono 3 mesi di addestramento per acquisire l'abilità.

Insegnare: il personaggio è un maestro particolarmente bravo nello spiegare ad altri qualsiasi conoscenza o abilità pratica che già padroneggia. Affinché gli allievi possano appren-

dere la materia in questione è necessario che parlino la stessa lingua del personaggio e che trascorrono con lui il tempo necessario all'apprendimento in base alla difficoltà della materia (almeno 1 mese). Al termine del corso, il maestro deve effettuare una prova di *Insegnare*, mentre l'allievo è chiamato ad una prova di *Intelligenza* con un modificatore pari alla differenza tra il tiro richiesto e il risultato della prova dell'insegnante (sia che riesca o che fallisca). Se la prova di *Intelligenza* dell'allievo riesce, allora è riuscito ad apprendere la materia di studio, e il valore dell'abilità è maggiorato di 1 punto. Nel caso invece si addestri un personaggio nella maestria con un'arma, una favorevole prova di abilità *insegnare* aggiunge un bonus di +10% alla probabilità di apprendimento dell'allievo.

Il maestro può *insegnare* una materia contemporaneamente a un numero di allievi pari al suo punteggio di *Saggezza*: se il numero di allievi è superiore, la sua prova d'abilità verso gli allievi subisce una penalità di -1 ogni 2 soggetti di troppo. Inoltre, se l'allievo non ha slot liberi per l'apprendimento, acquisisce automaticamente l'abilità maggiorata solo raggiunto il livello sufficiente per un nuovo slot (fino a quel momento può tentare prove di abilità con valore di caratteristica dimezzato).

Restrizioni: il personaggio può insegnare solo le abilità, le conoscenze e le scienze che già ha appreso, ma alcune di esse possono non essere insegnate direttamente (si apprendono solo con l'esperienza, ad esempio *Istinto combattivo* o *Allerta*); spetta sempre al DM l'ultima parola. Chiunque può insegnare le sue conoscenze e capacità ad altri anche senza questa abilità, ma non concede bonus permanenti all'allievo e può farlo solo se questi ha uno slot libero.

Intrattenere: l'abilità di ottenere l'attenzione e il favore del pubblico grazie ad una spiccata presenza scenica e ad un minimo di doti canore e recitative. Il personaggio è un esperto nel rappresentare storie comiche, drammatiche, satiriche o epiche, o nel proporre uno spettacolo basato su numeri d'abilità, per ottenere l'ammirazione del pubblico.

La prova di abilità *Intrattenere* è sempre rapportata ad un pubblico e

Tabella del Responso per Intrattenimento		
Prova	Prestazione	Reazione del Pubblico
Riuscita di 30+ punti	Capolavoro	Esperienza indimenticabile; il personaggio viene riconosciuto come un maestro (+4 ai tiri Reazione) e trattato come un membro della famiglia, riceve grandi doni e la proposta di rimanere per sempre
Riuscita di 19-29 punti	Notevole	Il pubblico è entusiasta; il personaggio acquista fama e stima (+3 ai tiri Reazione) e doni generosi o favori
Riuscita di 11-18 punti	Piacevole	Il pubblico è ben impressionato; il soggetto ottiene grande rispetto (+2 ai tiri Reazione), ospitalità e doni
Riuscita di 4-10 punti	Interessante	Il pubblico è attento e cordiale; il personaggio ottiene il rispetto del pubblico (+1 ai tiri Reazioni)
Riuscita di 0-3 punti	Noiosa	Il pubblico è annoiato e ignora il personaggio, che non guadagna favori né ricompense
Fallita	Vergognosa	Il pubblico è offeso e il personaggio viene cacciato

al valore dell'abilità si possono aggiungere i seguenti modificatori:

- +2 se la storia si basa su esperienze dirette del personaggio.
- +5 se la storia illustra una lezione morale applicabile alle circostanze presenti.
- da +1 a +10 se l'esibizione è supportata da effetti magici o scenici (illusioni, trucco, costumi).
- da +2 a -5 in base all'attitudine iniziale del pubblico: +2 se amichevole, +0 se indifferente, -2 se sospettosa, -5 se ostile.
- +3 per ogni abilità adatta alla esibizione che riesce a sfruttare con una favorevole prova di abilità tra: *Acrobazia*, *Cantare*, *Danza*, *Equilibrio*, *Fingere*, *Giocoliere*, *Rapidità di mano*, *Suonare*.

Una volta aggiunti i modificatori, si procede ad effettuare una prova di abilità, e la differenza tra il valore dell'abilità e il risultato del tiro determina la reazione del pubblico, come indica la Tabella del Responso.

Nel caso si usino le regole alternative, i valori da sommare al risultato della prova *Intrattenere* sono:

+ gradi delle abilità coinvolte se la prova riesce;
 + modificatori legati ad effetti scenici, lezioni morali e attitudine del pubblico come sopra riportati;
 al totale si sottraggono 11 punti per stabilire di quanto è riuscita la prova.

Nel caso vi sia più di un intrattenitore coinvolto nello spettacolo, tutti i personaggi coinvolti sono chiamati ad una prova di abilità e chi riesce somma il proprio valore di abilità *Intrattenere*, viceversa non aggiunge nulla alla prova corale. Nel caso di prove di abilità correlate, si sommano i bonus per ogni prova riuscita, ma si sottraggono per ogni prova fallita (ciascuno può anche essere valu-

tato individualmente, ma quel che conta è la prova di gruppo).

L'abilità può servire anche per intrattenere una conversazione piacevole e ottenere il favore dei invitati ad un ricevimento, ad un banchetto o ad un simile evento socialmente importante. Questa prova di abilità si esegue secondo le normali regole, e può essere modificata da sinergie con l'abilità *Etichetta*.

Restrizioni: *Intelligenza* almeno 10. Chi non possiede l'abilità può usarla con una penalità di -4 alla prova di *Carisma*. L'abilità non permette di impersonare qualcun altro (v. *Fingere*), solo di recitare una parte in uno spettacolo o tentare di accattivarsi le simpatie di un pubblico.

Ipnottizzare: il personaggio possiede uno sguardo magnetico e conosce le tecniche per ipnotizzare le altre persone. Al fine di *Ipnottizzare* una persona, è necessario che l'ambiente circostante sia calmo e la persona sia rilassata (non è quindi possibile sfruttare l'abilità se la persona è impaurita, agitata o durante uno scontro). Se la prova di abilità ha successo, la vittima viene posta in uno stato di rilassatezza totale durante il quale è altamente suscettibile agli ordini dell'ipnotizzatore. Il tempo impiegato per ipnotizzare una persona è di 5 minuti e la prova subisce un modificatore in base all'*Intelligenza* del personaggio (personaggi più intelligenti sono meno suscettibili all'ipnosi e viceversa).

L'ipnosi può essere usata per:

- *far affiorare ricordi dimenticati:* prova di abilità con penalità cumulativa di -1 per ogni decade di distanza tra il presente e il momento nel passato a cui si riferisce il ricordo rimosso;

- *eliminare un tic, una fobia, o una mania*: occorre una prova di abilità alla settimana, e al termine di ogni mese di trattamenti giornalieri il paziente può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per rimuovere il disagio, con modificatore derivante dalla somma di successi e fallimenti dei quattro tiri abilità settimanali (es. 2 successi e 2 fallimenti = +0; 4 successi = +4, ecc.);
- *memorizzare qualcosa nel subconscio della persona*: con una favorevole prova di abilità l'ipnotizzatore può imporre al paziente una reazione che si attiva in particolari circostanze (ad esempio fugge impaurito quando sente un tuono, o sbava di fronte ad un cosciotto di pollo) ma a cui il soggetto può opporsi con un TS contro incantesimi mentali, oppure fargli apprendere una conoscenza limitata (ad esempio la mappa di un luogo, una poesia, un discorso, ecc.);
- *cambiare la personalità del soggetto*: questa operazione è molto difficile, ma se riesce la prova di abilità il mesmerista può far credere alla vittima di essere qualcun altro, oppure cambiarne l'allineamento morale. In tal caso la prova subisce una penalità di 2 punti in base ad ogni grado distanza tra l'allineamento reale e quello imposto (ad esempio, per trasformare un Neutrale Buono in un Caotico Malvagio la prova ha una penalità di -6: 2 punti da Neutrale a Caotico, e 4 punti da Buono a Malvagio). Alla vittima è concesso un TS contro incantesimi mentali ad ogni mese per tornare in sé.

Se il tentativo fallisce, è possibile ritentare solo il giorno seguente. In caso di fallimento critico, vi sono varie possibilità: il paziente rischia l'insorgere di una fobia, oppure il personaggio non ha alcuna possibilità di ipnotizzarlo neanche in futuro, oppure la seduta scatena nel paziente una furia omicida rivolta contro l'ipnotizzatore, e così via.

Restrizioni: nessun soggetto può essere ipnotizzato se non è consenziente. Solo un individuo dotato di un Carisma di almeno 14 punti può imparare questa abilità. Si può imparare l'abilità solo dopo 3 mesi di appren-

distato presso un mentalista. L'ipnosi non può migliorare gli attributi fisici o mentali del soggetto, né conferirgli particolari poteri. Se l'ipnosi si usa per far riaffiorare un ricordo traumatico, gli effetti della paura colpiscono nuovamente il personaggio.

Persuasione: la capacità di influenzare le reazioni di una o più persone attraverso una combinazione di cortesia, intraprendenza, conoscenza della natura umana e capacità oratorie. Una prova di abilità si effettua dopo aver dialogato con gli interlocutori per almeno 1d10 round e permette di modificare di un grado nella direzione intesa dal personaggio le reazioni del pubblico (che ovviamente deve essere in grado di comprendere la lingua del personaggio) in base al risultato del Tiro Reazioni (tirare 2d6 e cercare il risultato sulla Tabella delle Reazioni).

Tabella delle Reazioni

2d6	Condizione
12	<i>Amichevole</i> : non attacca e si mostra accondiscendente
9-11	<i>Indifferente</i> : non si cura dei presenti; ritirare dopo 1 minuto con bonus +4
6-8	<i>Cauto</i> : sospettoso e nervoso, se provocato si allontana; ritirare dopo 1d6 round
3-5	<i>Minaccioso</i> : belligerante, se attaccato diventa Ostile; ritirare dopo 1d4 round con malus a -4
2	<i>Ostile</i> : attacca immediatamente, forse inseguendo il nemico

Esempio: un soggetto incontra in un vicolo un gruppo di persone che si dimostra Minaccioso (4 sul tiro Reazioni). In base al suo intento, se la prova riesce potrebbe persuaderli che farebbero meglio ad andarsene (spostando la reazione su Cauti), oppure potrebbe cercare lo scontro immediato (spostando il risultato su Ostile) forse per metterli nei guai con la legge oppure per avere un pretesto per ucciderli o catturarli.

La prova si richiede anche per:

- *mediare* una disputa o concludere trattative commerciali, politiche e diplomatiche;
- *ottenere fiducia o piccoli favori* da una o più persone senza suscitare sospetti o ostilità;
- *persuadere* uno o più soggetti della validità dei propri argomenti, posto che il personaggio creda nella verità di ciò che sta

affermando (non può quindi essere usata per mentire). In caso di due personaggi che dibattono le proprie ragioni davanti ad un pubblico, una prova contrapposta stabilisce chi vince.

Se usata per argomentare, al risultato della prova si applica un modificatore pari al bonus o malus di Intelligenza dell'ascoltatore (quindi più è intelligente l'interlocutore e più difficile sarà persuaderlo). Gli individui con Intelligenza di 3 punti o meno non possono essere persuasi, perché non riescono a seguire il discorso abbastanza per capirlo.

Se usata per interrompere uno scontro a cui il personaggio è estraneo, la prova riceve un malus di -5 e solo se il motivo addotto dal soggetto è valido per tutte le parti coinvolte nello scontro. Il malus raddoppia se il soggetto risulta coinvolto nello scontro fin dall'inizio, mentre se è lui la causa della battaglia non può usare *Persuasione* per interromperla, a meno che non si voglia arrendersi.

Il DM può applicare un modificatore alla prova da +4 a -8 in base al tono e all'argomento del discorso (ad esempio se si tratta di un argomento che interessa o meno l'interlocutore), all'umore o alla disposizione degli ascoltatori verso l'oratore (se ad esempio sono prevenuti contro il soggetto sarà più difficile convincerli) e alla situazione in corso (se ci sono forti interessi in gioco o se il rapporto tra le parti è già compromesso).

Un successo critico implica sempre l'effetto più vantaggioso per il personaggio e gli concede un bonus di +2 a qualsiasi successiva prova di Carisma nei confronti dei soggetti interessati, mentre con un fallimento il personaggio si è inimicato gli ascoltatori e potrebbe essere percosso.

Restrizioni: l'abilità non dovrebbe sostituire l'interpretazione da parte del giocatore e dovrebbe essere usata solo sui PNG, ma non è paragonabile ad un effetto di fascinazione magica. Chi non possiede questa abilità può usarla con una penalità di base di -4, ma non può cambiare le reazioni delle persone né ha il tatto sufficiente per mediare dispute complicate.

Sinergie: chi possiede anche l'abilità *Faccia tosta* guadagna un bonus di +1 su ogni abilità.

Pranoterapia: grazie alla forza dello spirito e ai propri fluidi magnetici, il personaggio è in grado di gua-

rire imponendo le mani e di stimolare l'autoguarigione nel paziente. Con una prova di abilità riuscita, il personaggio guarisce 1d2 PF col tocco delle mani dopo un turno di trattamento. Si può curare un singolo paziente solo una volta al giorno, ma si può ripetere la pratica nei giorni successivi. Il personaggio è anche in grado di curare una qualsiasi malattia di categoria A (non mortale), dopo una degenza di almeno tre giorni. In questo caso il personaggio effettua una prova di abilità al giorno, e ogni tre successi consecutivi concedono all'ammalato un nuovo Tiro Salvezza contro Raggio della Morte per guarire. Al primo TS favorevole, il paziente riesce a debellare l'afflizione. Tuttavia, dopo tre TS falliti il pranoterapeuta non può fare più nulla per quel paziente (la malattia va oltre le sue possibilità).

In caso di fallimento critico, il personaggio causa l'aggravarsi dello stato del paziente (1d2 PF o peggio) e non potrà più trattare quel paziente, poiché egli diventa prevenuto nei confronti del pranoterapeuta.

Restrizioni: Carisma almeno 13. L'abilità si sceglie solo alla creazione del personaggio (dono innato) o dopo un addestramento di due mesi presso un pranoterapeuta.

Raccogliere informazioni: la capacità di raccogliere notizie relative ad un argomento (luogo, evento, oggetto o soggetto) interrogando una o più persone. In base al dettaglio di informazioni richieste la prova si articola in due modi diversi.

Informazioni Generiche: se si tratta di voci e conoscenze pubbliche generiche relative ad un argomento specifico, una prova riuscita permette al personaggio di ottenere informazioni dopo 1d2 ore di colloqui informali. Se invece vuole ottenere una panoramica generale riguardo ad una comunità in cui è appena giunto o le ultime novità in un determinato ambiente, deve parlare con la gente del posto per 1 giorno ogni 5000 abitanti per accumulare conoscenze. In seguito ogni volta che vuole ricordare qualcosa circa le personalità di spicco, i cenni storici, geografici ed economici, i luoghi di importanza, le dicerie e le leggende della comunità è sufficiente effettuare una prova di Intelligenza e se riesce ricorda una conoscenza generica (come si chiama il governante locale e dove abita, chi è

il capo delle guardie, quali sono i pericoli più comuni della zona, qual è la locanda migliore o i luoghi più malfamati, ecc.); un successo critico dà invece accesso a informazioni più dettagliate a discrezione del DM.

Informazioni Specifiche: se cerca informazioni dettagliate o segrete relative ad un argomento, il soggetto deve colloquiare a lungo con le persone giuste ed impiega sempre almeno 1d4+1 ore offrendo da bere, allestendo un ricevimento, corrompendo o facendo regali ai possibili informatori. Per questo uso dell'abilità il personaggio spende 1d4 monete d'oro per ogni ora passata a cercare informazioni. Se vuole allestire un banchetto o un ricevimento, deve investire almeno 1 m.o. per ogni invitato (minimo 10), e ogni 10 pezzi d'oro spesi in più per rendere più sfarzoso e accogliente l'evento concedono un +1 alla prova.

Cercare di ottenere informazioni da membri della stessa organizzazione o gruppo sociale a cui appartiene il personaggio dà un bonus di +2 alla prova. Se il personaggio ha a che fare con individui che non fanno parte della sua solita cerchia di informatori o di frequentatori (ad esempio un ladro che si infila in un congresso di mercanti, o un avventuriero di nobili natali che si mescola ai mendicanti), il DM può applicare al tiro penalità che variano da -1 a -5.

Se la prova fallisce, il personaggio può ritentare il giorno seguente. In caso di fallimento critico, il personaggio ottiene false informazioni e attira l'attenzione di qualche organizzazione o individuo pericoloso.

Restrizioni: nessuna. Chi non possiede questa abilità può tentare di usarla con una penalità di base di -4.

Schernire: il personaggio è un maestro nel capire al volo quali sono gli argomenti che servono per fare irritare le altre persone. Una prova di abilità riuscita indica che il personaggio ha fatto infuriare la vittima coi suoi discorsi, e l'effetto perdura per 1d4+2 round, durante i quali la Saggezza della vittima è dimezzata. Dal canto suo, la persona infuriata deve effettuare una prova di Saggezza (usando il valore dimezzato) per evitare di attaccare immediatamente il personaggio in preda alla rabbia (in questo stato, la CA della vittima si calcola senza il suo bonus Destrezza). La vittima può evitare gli effetti

dello *Schernire* con una prova contrapposta di *Schernire* (volgendo l'abilità contro il nemico) oppure di *Ferrea volontà*.

Restrizioni: nessuna.

Sguardo glaciale: il personaggio che possiede questa abilità dimostra una calma innaturale nel duello ed è un maestro nel mettere a disagio le altre persone con il suo atteggiamento freddo e impassibile. Un tiro abilità riuscito permette al personaggio di fissare l'avversario per un round prima dello scontro in modo tale da farlo innervosire. La vittima subisce una penalità di -1 al suo Tiro per Colpire e all'Iniziativa fin quando il personaggio rimane concentrato su di lei. Inoltre, lo sguardo sprezzante del personaggio causa una penalità di -2 alla prova di abilità *Fuoco rapido* del nemico. La vittima può evitare totalmente gli effetti dello sguardo con una prova contrapposta di *Sguardo glaciale* (volgendo l'abilità contro il nemico) o una prova contrapposta di Saggezza (o di *Ferrea volontà* o di *Coraggio*, se possiede una di queste abilità).

Si può usare l'abilità solo contro un nemico per volta, tuttavia è possibile cambiare la vittima dello *Sguardo glaciale* durante lo scontro. In tal caso, la vittima precedente non risente più delle penalità, poiché capisce che l'attenzione del personaggio è concentrata su qualcun altro e sente svanire la minaccia su di sé.

Restrizioni: Carisma minimo di 13.

Bibliografia e Acronimi

AA: *Arabian Adventures (Al Qadim)*
ADD: *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition*
AdM: *Armeria di Mystara*
CBH: *The Complete Bard's Handbook*
CoIm: *Codex Immortalis – Guida agli Immortali e ai culti di Mystara*
CoM: *Champions of Mystara boxed set*
CRH: *The Complete Ranger's Handbook*
CSfH: *The Complete Spacefarer's Handbook (Spelljammer)*
CSiH: *The Complete Sha'ir's Handbook (Al Qadim)*
DD3: *Dungeons & Dragons 3rd Edition*
DotE: *Dawn of the Emperors (Alphatia & Thyatis boxed set)*
GAZ1: *The Grand Duchy of Karameikos*
GAZ2: *The Emirates of Ylaruam*
GAZ3: *The Principalities of Glantri*
GAZ4: *The Kingdom of Ierendi*
GAZ5: *The Elves of Alfheim*
GAZ6: *The Dwarves of Rockhome*
GAZ7: *The Northern Reaches*
GAZ8: *The Five Shires*
GAZ9: *The Minrothad Guilds*
GAZ10: *The Orcs of Thar*
GAZ11: *The Republic of Darokin*
GAZ12: *The Golden Khan of Ethengar*
GAZ13: *The Shadowelves*
GAZ14: *The Atruaghin Clans*
GtH: *Guide to Herbs (Netbook)*
HW: *Hollow World boxed set*
HWR1: *Sons of Azca*
HWR2: *Kingdoms of Nithia*
HWR3: *The Milenian Empire*
OHP: *Orc's Head Peninsula*
PC1: *Tall Tales of the Wee Folk*
PC2: *Top Ballista*
PC3: *The Sea People*
PC4: *Night Howlers*
RC: *Rules Cyclopeda*
SCS: *Savage Coast Sourcebook*
TdMM: *Tomo della Magia di Mystara*
TNP: *The Netbook of Poisons*
WCC: *War Captain's Companion (Spelljammer)*

Il qui presente supplemento non intende in alcun modo danneggiare i marchi registrati citati al suo interno, tutti appartenenti alla
Wizards of the Coast –
a subsidiary of HASBRO Inc.

Ideazione e Layout: Marco Dalmonte

Playtesting:

Federica Amarisce – Tiro per correre!
Giuliano Bezzi – Tranquilli, faccio tutto io...
Simone Brunetti – Sono morto *ancora*?!
Davide Bucci – Sono uno shiner: blòccati!
Carlo Calderoni – Certo che ti puoi fidare, eh eh eh...
Wanda Calderoni – Quale dado devo tirare?
Marco Camurani – Rivoglio il mio fabbro!
Valentina Caranti – Gli taglio la testa!
Davide Collini – Non mi dire: l'ho mancato di nuovo!
Domenico Coppola – Dovrei avere la pozione adatta..
Vilmer Dalmonte – Tiro Schernire... D'HO!
Andrea Fagnocchi – Direi che m'invisibile
Manuela Fagnocchi – TS? Ho l'anello Sicurezza!
Serena Fagnocchi – Individuo inganni: fatto!
Tamara Fagnocchi – Ma io non gioco mai?
Gianluca Fiumana – MUORI!
Giulia Grassi – Stai lontano da me, fauno assatanato!
Kamel Kury – Runa del Gigante! Mo' cazzo vuoi!?
Loredana LaRocca – Ma davvero? Dio boh!
Roberto Liporesi – Ma non è possibile: 1 *ancora*!
Luca Mazzoni – Lo scandalo Shuren...
Stefano Pelloni – Korotiku, salvami tu!
Alessandro Rizzi – Si muove? Lo attacco! PX! PX!
Fabio Roncasaglia – Soldi e gemme: mie!
Alessio Seganti – Ma dai, non te la tirare!
Michele Serafini – Sono quasi morto!
Christian Tarabusi – Io sono il MALE!
Luca Toni – Palla di fuoco da 70 metri e scappo...
Ireneo "Cirus" Zauli – Posso averlo pensato?

Special Thanks to: Giampaolo Agosta, Aaron Allston, Dave Arneson, Jim Bimbra, Matteo Barnabè, Tim Beach, Deborah Christian, Davide Collini, William Connors, David Cook, Elizabeth Danforth, Fabio Donati, Ann Dupuis, Kim Eastland, Newton Ewell, Geoff Gander, Ed Greenwood, Gary Gygax, Scott Haring, Bruce Heard, Dale Henson, Anthony Herring, Rob Kuntz, Blake Mobley, Tom Moldway, John Nephew, Simone Neri, Fabrizio Paoli, Steve Perrin, Ken Rolston, Carl Sargent, Anders Swenson, Riccardo Tecchio, Gary Thomas.

Nota dell'Autore: il manuale è stato pensato per essere usato con le regole di D&D. Può essere usato e modificato da chiunque a patto che il nome del suddetto autore e i credits alla WotC vengano sempre menzionati. Ovvio che non verrò a perseguirvi legalmente se non lo farete (non ho così tanto potere anche se si vocifera che io appartenga alle Sfere Immortali), ma vi sarei enormemente grato se il mio nome figurasse in ogni versione.
Per ulteriori suggerimenti e nuove idee, scrivete pure a : mdalmonte@hotmail.com

Marco Dalmonte