

Gioco di ruolo

Gioco di ruolo

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

Un giocatore assume il compito di moderare il gioco diventando così il FATO. Il FATO fa da "autore" della sessione di gioco; "prepara la scenografia" raccontando ai giocatori dove sono, ciò che sta accadendo e cosa stanno facendo e descrivendo gli altri personaggi della storia (chiamati Personaggi Non del Giocatore, o PNG). Il FATO guida l'azione ma non la controlla; i risultati del gioco dipendono sia dagli altri giocatori sia dal FATO.

Più semplicemente, giocare di ruolo è come il "facciamo finta..." che si giocava da piccoli, solo che questa volta le regole che aiutano a guidare le azioni e le situazioni sono più complesse ed interessanti.

Come gioco?

In una sessione di ERA XP, un giocatore diventa il FATO e decide l'ambientazione dell'avventura, le regole da usare, la situazione di partenza dei personaggi. Gli altri giocatori preparano i loro personaggi basandosi su quello che il FATO dice loro riguardo alle regole. Il FATO può darti un personaggio, fartene scegliere uno che sia stato già creato o inventarlo direttamente.

Cosa devo fare come giocatore?

Talvolta il problema più grande che i giocatori incontrano all'inizio risulta la vastità delle scelte possibili che un gioco come questo permette. Non c'è nessun tabellone predefinito che limita la strada, nessuna scacchiera, nessuna coercizione circa le "mosse" che il personaggio deve compiere. Esiste un unico limite oltre alla fantasia: tale limite è la plausibilità delle scelte del personaggio. Facciamo alcuni esempi: Simone ha scelto un personaggio spavaldo, ma ottuso. I suoi amici e lui hanno scelto di far muovere i loro personaggi in un'ambientazione fantasy. Quindi il personaggio scelto da Simone non potrà certo mettersi ad inventare una strategia geniale per attaccare degli orchi: il personaggio è ottuso!; oppure non potrà certo attaccarli con un fucile di precisione se siamo in un'ambientazione fantasy!

Quindi il limite è la coerenza delle scelte del giocatore con la personalità del personaggio e le caratteristiche del mondo circostante. Per esempio, se il tuo gruppo di gioco preparasse una rievocazione del film Casablanca, Rick Blaine sarebbe uno dei personaggi. Come Humphrey Bogart, la persona che interpreta Rick in questa avventura cercherebbe di recitare quello che secondo lui (o lei), il personaggio farebbe in ciascuna scena del "film". Ma cosa impedisce al giocatore di dire "Ah! Quando l'ufficiale nazista blocca Rick all'aeroporto, Rick usa la

sua vista a raggi X per sciogliere la pistola di Herr Strasser"?. Non è coerente col contesto o ambientazione. Per interpretare un personaggio in modo convincente, il FATO usa delle linee guida strutturate (come queste) per dire ai giocatori quello che è o non è possibile all'interno del contesto rappresentato dall'ambientazione accettata. Per definire le linee guida su quello che è "concesso" fare ad un personaggio, si usa il potente strumento della coerenza e plausibilità con quanto raccontato sia esso ambientazione che personaggi.

Essenza del compito del giocatore consiste quindi nel dar vita ad un personaggio interessante e plausibile ovviamente facendo riferimento all'ambientazione; valorizzando sia i dati numerici, derivanti dalle regole, che quelli di interpretazione; a questo scopo sarà utile far riferimento al punto Costruzione del personaggio.

IL FATO

Abbiamo detto che il FATO è colui che gestisce i personaggi e il mondo stesso in cui essi agiscono. Il compito del FATO quindi è molto delicato e importante poiché risulta essere l'ago della bilancia in tutte le situazioni; risulta essere la mente dei personaggi che i giocatori incontrano, i sensi dei personaggio stessi e lo sfondo su cui tutti agiscono. Basilare per chi assumerà l'incarico di FATO è l'equilibrio e l'equità, oltre alla fantasia, più che una perfetta conoscenza del regolamento.

Inoltre, per il FATO, sarà basilare riuscire a calibrare l'avventura che propone ai giocatori in maniera tale per cui non sia così facile da far perdere interesse, ma neanche così difficile da ingenerare un senso di sfiducia. Deve essere impegnativa e interessante per i giocatori al fine da stuzzicarli, da renderli attenti e farli partecipare. Certe volte le regole o i dadi sono implacabili a prescindere dalla volontà dei giocatori o dei personaggi, anche qui spetta al FATO valutare se fare uno strappo alla regola (alla luce di quanto vuole ottenere) o meno.

L'avventura deve essere viva e piacevole!

Questo è davvero difficile poiché ciascun giocatore è versato in alcune cose e non in altre, ma anche alcune gli interessano e gli stuzzicano la fantasia mentre altre non gli interessano; ma soprattutto il giocatore deve avere l'impressione (ho detto "impressione") di poter fare davvero qualcosa nell'avventura, il giocatore deve avere l'impressione di essere un protagonista. Deve pensare che le scelte che fa siano influenti. Questo può essere sia perché è vero che le scelte fatte influenzeranno il futuro dell'avventura, sia perché il FATO è stato bravo a incanalare l'interesse dei giocatori e a ridirigere le loro azioni così da renderle utili al suo scopo.

Cosa altro deve fare il FATO?

Il FATO quindi prepara la storia creandola egli stesso o prendendo spunto da libri, film o addirittura da avventure già scritte in supplementi appositi già pubblicati. Il FATO partirà raccontando ai giocatori ciò che i loro personaggi vedono e percepiscono, ed inizia a chiedere loro ciò che i personaggi faranno. Quando succede qualcosa il cui risultato non è ovvio (come il riuscire a colpire qualcuno o scassinare una serratura),

il FATO giudica quale sarà il risultato, basandosi sulle regole che stai leggendo.

Come divento il FATO?

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

Per chi vuole fare per la prima volta il FATO è meglio cimentarsi in avventure (o "film") piccole e brevi al fine di imparare gradualmente e di non "bruciarsi" i giocatori. Col crescere dell'esperienza piano piano sarà poi possibile arrivare a gestire "campagne" di mesi senza perdere il filo della situazione e senza momenti noiosi.

Inoltre procedendo a piccoli passi, gli errori di inesperienza, che talvolta si commettono, non si ripeteranno sul lungo termine permettendo all'inesperto FATO di imparare e di non arrampicarsi sugli specchi per spiegare e rendere plausibili avvenimenti "strani".

Le "avventure" che il FATO prepara possono nascere sia come dipanarsi di vicende e avvenimenti, sia come svilupparsi di situazioni che scaturiscono da conflitti interiori della psicologia di un personaggio e dalle sue contraddizioni (anche le persone reali ne hanno). Questi sono solo suggerimenti banali, devi liberare la tua fantasia.

Buona fortuna!

Esempio di sessione di gioco

Luca, Simone, Enrico e Stefania si sono riuniti per giocare di ruolo (tale riunione viene anche detta "sessione" o "seduta"). Si accomodano nel salotto di Luca, con spazio per libri e un po' di stuzzichini (un elemento che favorisce una buona seduta). Come FATO, Luca inizia la sessione presentando la situazione e descrivendo la scena. Comincia: "Voi tre siete appena entrati in città. Sono più o meno le nove di sera e le buie e ventose strade lastricate sono scivolose a causa delle recenti piogge e degli anni di sporco depositato. La debole luce lunare proietta lunghe ombre mentre vi fate strada tra mendicanti e rapinatori in cerca di facili bersagli".

Luca ha messo in guardia i giocatori dicendo loro che è una brutta zona abitata da gente poco raccomandabile; ha intenzione di farli derubare e quando cercheranno di recuperare il malto incontreranno un "tipo" dei bassifondi (di nome Arran) che chiederà loro un favore in cambio del malloppo.

Simone ha deciso di interpretare il ruolo di un robusto avventuriero mercenario, Alex Furente. Pensa al tipo di

personaggio che sta interpretando e decide che un tipo come Alex cercherebbe dell'azione. Simone dice "Alex afferra il primo che passa per il beverio dei suoi stracci e gli ringhia "Dove è la taverna più vicina?".

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

Stefania interpreta il ruolo di Lara Astuta, una sveglia maestra ladra un po' alla Robin Hood. Per la sua natura paranoica sta osservando la gente che sta intorno a loro e dice: "Che cosa vede Lara nella folla?" Il FATO Luca ci pensa. E notte, si trovano in una brutta parte della città, e Alex ha appena maltrattato uno degli abitanti. Dice "Beh... Lara vede tre grosse figure che si avvicinano silenziosamente uscendo dalle ombre. La luce lunare fa brillare delle armi mentre si avvicinano...". Stefania dice "Lara si gira verso Alex e Gerelt e dice: Vedo dei brutti individui, abbiamo un problema in arrivo...".

I giocatori hanno stravolto gli intenti di Luca: nessuna rapina. I giocatori stessi si sono cacciati nei guai attaccando briga... eppure li aveva avvertiti! Allora, pensa Luca, incontreranno Arran anziché per la rapina, a causa di qualche screzio o qualche pugno di troppo con i suoi scagnozzi.

Già da queste brevi frasi si capisce l'attività del FATO e cosa è un personaggio e come possono essere diversi tra di loro. Un personaggio è il ruolo da assumere e liberamente interpretare nella storia che costituisce una sessione di un gioco di ruolo. Il FATO è colui che armonizza la vicenda.

Concetti di tempo

Ogni avventura ha la sua ambientazione, ogni avventura può avere un'ambientazione diversa, ma ogni ambientazione ha le sue peculiarità (con i suoi ordini di guerrieri o le proprie corporazioni di flotte interstellari, ecc.) che sono fondamentali per capire come far agire il personaggio e come farlo reagire adeguatamente. Pur volendo dar vita ad un prodotto univale che si adattasse a tutte le ambientazioni, abbiamo preferito far riferimento ad alcune unità di misura specifiche che bene si adattano ai concetti espressi in ERA XP e suoi propri. Per il trasporto di questi concetti ad altri giochi sarà nostra cura proporre degli esempi che chiarifichino questa trasformazione per alcuni giochi.

Tempo

Il tempo in ERA XP è calcolato in modo lineare. Ciò significa che nelle azioni dei personaggi non esistono i turni (tocca a me, tocca a te) in cui ciascuno può fare una azione per volta. Qualche gioco applica a questo alcune correzioni, ma sostanzialmente le cose non cambiano rimanendo grosso modo

Tabella Coordinate

	A	B	C	D	E	F	G
banale 1	32 52 532 5442	normale 7	66 743 8632 75442	pazzesca 13	10 10 10 96 10 976 99992		
2	52 43 642 6333	8	94 763 9642 85444	14	9 9 6 10 96 10 976 99992		
facile 3	43 62 742 2222	difficile 9	96 864 9753 77773	sovrumana 15	9 9 8 10 9 8 10 987 99995		
4	62 322 752 63322	10	98 965 9765 77774	16	9 9 9 10 9 9 10 998 99998		
semplice 5	73 932 5432 84322	ardua 11	10 7 985 9883 97776	innaturale 17	10 9 8 10 987 109975 109996		
6	53 742 7532 66442	12	99 986 9877 77777	18	10 9 9 10 998 109988 1010998		

Aspetti psicologici

Ogni personaggio è principalmente una persona, immaginaria, ma una persona. Come tale bisogna interpretarla e immaginarla prima di iniziare a giocare. Utile può essere stilare un background comprendente tutti gli avvenimenti occorsigli, cosa ha provato in quelle situazioni, quindi la storia della sua "vita" dagli inizi in modo da definire il personaggio e vederlo crescere; poi si può passare a elencare le particolarità e "colorare" il personaggio.

Avrà sicuramente dei gusti in fatto di cibo, vestiti, luoghi, ecc.

Avrà i suoi desideri relativamente alle sue ambizioni nel mondo del lavoro, in campo sentimentale, le imprese che vorrebbe compiere, le invidie che prova riguardo a qualcuno, ecc.

Sarà affetto da fobie? Può capitare, forse a causa di qualche trauma che ha subito in giovane età o a prescindere, ecc.

Avrà studiato? Come si esprimerà? Che tipo di linguaggio userà? Un linguaggio da aristocratico e nobile, quindi ricercato, oppure un linguaggio da popolano più grezzo e inesatto, ecc. E che gestualità gli è propria? Di che argomenti preferisce parlare?

Che tipo di mentalità ha? Rispetta la proprietà altrui? Oppure è un problema che secondo lui assolutamente ricade sugli altri? Quale atto è ai suoi occhi onorevole? Oppure ai suoi occhi esiste un atto più onorevole di altri? La lealtà ha un valore oppure solo quando serve? ecc.

In situazioni di pericolo si tuffa a capofitto nella mischia oppure è più prudente o è proprio vigliacco! C'è qualcosa per cui a prescindere da tutte le considerazioni rovescerebbe il mondo pur

di riuscire nel suo intento?

Cosa vuole raggiungere nella vita? Ha uno scopo preciso da raggiungere nel lungo termine e altri nel breve? Ecc.

Ci sono persone speciali nella sua vita? persone che ha amato o odiato? Ecc.

Queste sono alcuni spunti (molto sbrigativi e stereotipati) per "costruire" un personaggio completo non solo a poche dimensioni. Ovviamente durante le avventure ci saranno situazioni in cui il personaggio crescerà, maturerà, cambierà, sempre plausibilmente a causa di quanto gli capita o è capitato.

L'anima del personaggio è il suo carattere, ma le caratteristiche sono il mezzo che permette al giocatore di rapportare il personaggio col mondo intorno.

Caratteristiche

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

Le caratteristiche si dividono in primarie e secondarie, quest'ultime sono in funzione delle prime.

Ma quali e quante sono le caratteristiche che concorrono a formare il personaggio? Eccone finalmente la descrizione.

Forza (FO)

La Forza di un personaggio determina la sua potenza, ma non la sua mole. Non è detto che un personaggio fortissimo sia grosso. La Forza non deve quindi essere assolutamente confusa con la Costituzione che vedremo più avanti. La Forza verrà impiegata quando il giocatore farà sollevare un peso al suo personaggio. Oltre a questo, la Forza servirà in molti altri casi: quando, ad esempio, dovremo sfondare una porta chiusa, il FATO ci farà fare una prova (regola spiegata successivamente), con il quale vedremo se il nostro personaggio è abbastanza forte per riuscirci.

Punti Danno (PD)

Questa caratteristica ha un'ulteriore funzione in quanto, come trascritto sulla scheda del personaggio, contribuisce alla determinazione dei punti danno inflitti all'avversario (ovviamente se colpito).

Alla determinazione dei punti danno, oltre alla Forza, contribuiscono anche le eventuali armi usate, la situazione dei condendenti (un colpo da dietro inaspettato sarà sicuramente più pesante di un altro previsto), e il tipo di colpo (veloce, normale, lento).

Agilità (AG)

L'Agilità di un personaggio rappresenta la facilità con cui riesce a muoversi, a correre, a svincolarsi da ostacoli ecc. L'Agilità serve principalmente per determinare la velocità di spostamento. L'Agilità non viene impiegata solo per correre, ma praticamente in ogni azione dove è necessario equilibrio.

Si può quindi dire che l'Agilità serve per compiere azioni di qualsiasi tipo che riguardino destrezza ed equilibrio.

Velocità (Vel)

L'Agilità concorre a formare la velocità del personaggio. La formula è molto semplice $5 / B$. Significa che il personaggio correndo percorre 5 fasce ogni tanti tempi quanti quelli indicati dalla classe di durata B relativamente al valore di caratteristica Agilità. Con un valore di agilità pari a 7 il personaggio percorrerà correndo 5 fasce in 31 tempi; con valore di Agilità pari a 4 percorrerà correndo 5 fasce in 40 tempi.

Resistenza (RES)

La Resistenza determina la quantità sforzi e privazioni fisiche che il nostro personaggio può sopportare, è quindi un indicatore della stanchezza del personaggio, come anche indicare la durata massima dei suoi sforzi.

Si può quindi dire che la Resistenza sia la capacità di sopportare la fatica del nostro personaggio.

Punti Fatica (PF)

I Punti Fatica determinano la quantità di azioni fisiche che il nostro personaggio può sopportare, è quindi un indicatore della stanchezza del personaggio. Ricordiamo che questa caratteristica è variabile perché diminuisce a seconda delle azioni che si compiono. Se un personaggio arriva a 0 o meno di Punti fatica allora sviene per la stanchezza. Può capitare che vi sia scritto -10 ai PF; indica quale valore sottrarre ai Punti fatica. Utile ricordare che normalmente ad ogni scena nuova i PF dei personaggi ritornano al massimo valore della scena precedente meno il costo di un'azione (4 PF).

Ricordiamo che i PF vengono calcolati moltiplicando per 10 il valore Resistenza.

Costituzione (COS)

La Costituzione determina la robustezza fisica del nostro personaggio. E per questo una caratteristica molto importante poiché determina la quantità di Punti Vita di un personaggio. Tendenzialmente ad una Costituzione elevata comporta infatti una mole elevata.

Si può quindi dire che la Costituzione rappresenti la robustezza fisica di un personaggio e ne determina i Punti Vita.

Punti Vita (PV)

I Punti Vita indicano l'ammontare dei danni che il nostro personaggio può subire prima di morire. I Punti Vita rappresentano lo stato di salute del personaggio. Vengono calcolati moltiplicando per 10 la Costituzione. Se un

personaggio scende a 0 o meno PV, allora rispettivamente entra in coma o muore.

Intelletto (IN)

L'Intelletto è la capacità del personaggio di ricordare avvenimenti e incontri (anche il giocatore dovrebbe ricordarli) e di collegarli tra di loro. Non è invece l'intelligenza del personaggio poiché l'intelligenza del personaggio viene scelta dal giocatore che dovrà successivamente essere coerente con tale scelta. Se il giocatore ha costruito il personaggio come un povero stupido sicuramente non potrà avere, durante il gioco, colpi di genio e risolvere con l'intelligenza del giocatore quesiti duri o situazioni spinose; ma è anche vero il contrario, al personaggio geniale non dovrebbe essere concesso compiere qualche leggerezza.

Si può quindi dire che l'Intelletto serve per capire la capacità mnemonica del personaggio.

Punti Mente (PM)

L'Intelletto determina i Punti Mente cioè la resistenza del nostro personaggio ad effettuare sforzi mentali, come ad esempio lanciare magie o collegarsi in rete tramite deck. In genere, dopo un riposo ristoratore, i Punti Mente sono uguali in valore all'IN; a seconda delle magie o degli sforzi mentali che poi il nostro personaggio compie i PM diminuiscono e risultano completamente distinti e indipendenti dall'Intelletto. Se un personaggio arriva a 0 o ad un valore inferiore di PM sviene per la stanchezza mentale. Nella lettura di questo testo o nelle sedute di gioco capiterà sicuramente di incontrare la dicitura ad esempio -10 Punti Mente; ciò starà ad indicare un valore da sottrarre ai PM. Spesso per magie o sforzi mentali in generale viene riportato l'ammontare di PM richiesti.

I PM si calcolano moltiplicando per 10 il valore Intelletto.

Percezione (PERC)

La Percezione indica la capacità del nostro personaggio di intuire cose, rumori, odori, sapori, ecc. che lo circondano. La Percezione rappresenta quindi l'acutezza di tutti i sensi. Tipiche applicazioni di questa caratteristica sono lo sventare attacchi alle spalle o imboscate, l'intuire da dove provengano voci o altri indizi utili al gioco; oppure riuscire a leggere un listato al computer mentre scorre velocemente sullo schermo.

Si può quindi dire che la Percezione quantifichi l'acutezza di tutti i sensi oppure anche la capacità del personaggio di ricavare notizie utili da quanto percepisce.

Acutezza percettiva (AcPer)

Questo valore derivato indica la distanza in fasce entro cui il personaggio riesce a distinguere l'oggetto della sua osservazione. Ciò è soprattutto vero per quanto riguarda la vista. Invece per gli altri sensi, saranno necessari di volta in volta correzioni.

Questo valore di AcPer viene trovato moltiplicando per 4 il valore Percezione.

Reazione attiva (REAT)

Per Reazione Attiva si intende la predisposizione nel reagire velocemente ad uno stimolo esterno. La REAT si può utilizzare in diverse occasioni: per fuggire da situazioni particolari, per spostarsi prima che ci venga inflitto un danno, come un masso che cade ecc.

La Reazione Attiva viene anche utilizzata come parametro di base per indicare la capacità di combattimento (da interpretare conformemente all'ambientazione scelta) del personaggio.

Si può quindi dire che la Reazione Attiva sia la velocità di reazione ad uno stimolo esterno.

Tempi dei colpi

La Reazione Attiva risulta importante per quanto riguarda il combattimento. Infatti la caratteristica di riferimento per determinare i tempi di colpi, mediante la classe di durata è la Reazione Attiva. Normalmente ai colpi vengono attribuite le classi di durata B per i veloci, D per i normali, F per i lenti. Per dettagli maggiori sul combattimento sarà utile consultare il punto Combattimento.

Ascendente (ASC)

L'Ascendente determina il carisma, la bellezza, l'aspetto fisico del nostro personaggio. Più l'Ascendente è basso, maggiormente il nostro alter ego sarà brutto e antipatico. Più è alto maggiormente gli sarà facile essere apprezzato e comandare.

Si può quindi dire che l'Ascendente determini il carisma e l'aspetto di qualsiasi personaggio.

Spirito (SP)

Lo Spirito determina la grandezza dello spirito combattivo del nostro personaggio, ed è indice della coscienza e della sicurezza di sé. Risulta quindi molto importante nell'interazione con creature e mostri soprannaturali quali: Fantasmi, Demoni, alieni terribili, ecc. Lo Spirito non ha niente a che fare con l'anima.

Si può quindi dire che lo Spirito indichi la grandezza dello spirito combattivo, la volontà del cuore del nostro personaggio e la capacità di resistere ad esseri di un'altra dimensione.

Autocontrollo (AUC)

Per Autocontrollo si intende la capacità di controllo che il personaggio ha di sé nelle diverse situazioni che fronteggia. Si deduce da tale definizione che l'Autocontrollo indica quanto è saldo il legame tra giocatore e personaggio; il connubio con l'alter ego può infatti essere rotto in certe critiche condizioni e, in genere, a seguito di una Prova di Autocontrollo fallita, la guida del personaggio può passare al FATO per più o meno tempo.

Si può quindi dire che l'Autocontrollo rappresenti la forza di volontà e la capacità di sapersi controllare del nostro personaggio.

Unità del personaggio

A questo punto abbiamo a disposizione tutti gli elementi per rendere "reale" il personaggio: abbiamo gli elementi di tipo psicologico (validi per tutti i giochi di ruolo) e le conoscenze per dare le ossa di ERA XP alla sua persona.

A tale scopo introduciamo la tabella per la creazione del personaggio.

Ogni giocatore avrà a disposizione 55 punti da distribuire tra le 10 Caratteristiche di cui abbiamo appena parlato.

Non potrà attribuirne più di dieci ad un'unica caratteristica poiché tale è il limite che si è scelto per i personaggi di ERA XP. Tanto meno potrà assegnarne meno di uno. Ovviamente tale limite può variare a seconda dell'ambientazione.

In base al valore attribuito alla caratteristica il personaggio avrà anche diverse potenzialità che vengono poi modificate e ulteriormente specificate e determinate dalle abilità.

Per ogni valore della caratteristica vengono attribuiti otto valori:

Nel momento in cui il giocatore ha scelto per ogni caratteristica un valore conosce già alcune potenzialità del proprio personaggio poiché ha ora molti elementi in più.

Descrizione tabella

Le **lettere in alto** nella tabella rappresentano le classi con cui vengono suddivise le durate delle azioni in corrispondenza delle quali vengono indicati i tempi, cioè le classi di durata (vedere poi il capitolo Concetti di ERA XP). Alla lettera A quindi viene attribuita il significato di azione più veloce che è possibile compiere con quel valore di caratteristica; le altre lettere indicano via via azioni sempre più lente con l'aumentare dell'ordine alfabetico. Non sono prese in considerazione ulteriori classificazioni successive alla "G" poiché considerate non importanti ai fini del calcolo dei tempi in situazioni critiche. Ovvero sono risolvibili in piena discrezionalità dal FATO.

Nella **colonna di sinistra** invece vengono indicati i valori scelti per la caratteristica in questione.

Quindi se il nostro personaggio ha di agilità 7 significa che la sua agilità è superiore alla media degli uomini, ma soprattutto significa che le azioni che hanno come punto di riferimento l'agilità, classificate come A, impiegheranno 16 tempi a essere compiute, le azioni che hanno come punto di riferimento l'agilità, classificate come B, impiegheranno 31 tempi, ecc.

Infine nella **colonna di destra** sono riportati i modificatori al tiro del dado. Tali modificatori (vedere anche il punto "Dadi e modifiche") cambiano in funzione del valore della caratteristica e assieme ai punti addizionali, che forniscono le abilità, contribuiscono assieme ai dadi a verificare se un'azione ha avuto o meno successo.

La sintesi dei valori principali del personaggio è espressa dalla scheda, riportata qui sotto. Per quanto riguarda gli aspetti psicologici sarà compito del giocatore trovare un modo per ricordarli e saperli giocare per rendere plausibile il personaggio.

Per quanto riguarda i valori numerici questa è invece il riassunto essenziale.

Abilità

Oltre alle caratteristiche, un valore che può essere attribuito ai personaggi è quello delle abilità. Le abilità sono dunque, relativamente ad una caratteristica, un aspetto migliore di essa. Questo aspetto migliore può essere relativo alla difficoltà, ai bonus di punti, alle classi di durata o quant'altro. Le abilità per così dire non sono altro che delle caratteristiche mirate e limitate a un aspetto.

Le abilità inoltre riescono a dare un tocco in più di realtà al personaggio colorando alcuni suoi aspetti, diversificandolo dalla massa di guerrieri stupidi o piloti interstellari strafottenti. Le abilità quindi aiutano anche il giocatore nell'interpretazione se viste come "tendenze" del personaggio, come inclinazioni, come preferenze o attitudini e non come "super mossa finale", come asso nella manica.

Per quanto riguarda l'aiuto che le abilità possono offrire all'interpretazione del personaggio, lasciamo libero sfogo alla fantasia del giocatore; per quanto riguarda invece l'aspetto "tecnico" le abilità saranno illustrate più dettagliatamente successivamente, quando saranno già state spiegate le procedure di prova e confronto.

Conclusioni sul personaggio

Quindi ora abbiamo tutti gli elementi per la costruzione di un personaggio completo poiché abbiamo a disposizione sia le notizie riguardanti i suoi gusti, il suo modo di pensare, che le sue caratteristiche fisiche "genetiche" con le quali egli stesso si deve confrontare. Interagendo quindi riusciamo a dare al personaggio una solidità maggiore e a renderlo vivido.

Il personaggio è ovviamente anche inserito in una ambientazione che può essere di tipo fantasy, contemporanea, orrore, fantascienza, ecc. In funzione di ciò il personaggio avrà aspettative diverse, conoscenze diverse, storie diverse, ecc. il tutto sempre rispettando la plausibilità e la coerenza tra personaggio e ambientazione.

Azione

Iniziamo a dare le chiarificazioni ulteriori che ci aiuteranno a capire più velocemente la struttura del sistema. Tralasciamo le unità di misura e quanto deriva dalle caratteristiche poiché già descritte sopra.

L'**azione** è una qualunque attività svolta dal personaggio, infatti può avere come riferimento una qualsiasi delle Caratteristiche del personaggio o una qualsiasi delle sue abilità che abbiano attinenza con l'attività svolta. Ogni azione normalmente provoca la spesa di 4 o più PF.

Genere

Il genere delle azioni riguarda l'ampiezza dell'attività svolta dal

personaggio per portare a compimento l'azione. Oppure, dall'altra parte della medaglia, riguarda la quantità di attività necessaria per poter dichiarare compiuta l'azione. Le azioni possono essere di due generi:

Semplice

Un'azione si definisce semplice quando è composta da **una** sola attività.

Esempio: Correre, leggere, prendere la mira, nascondersi nell'ombra, ecc.

Composta

Un'azione si definisce composta quando è formata da **più** di una attività. Raccomandiamo al FATO di non permetterne più di quattro per evitare eccessive complicazioni e un eccessivo discostarsi dal plausibile.

Esempio: mentre si attraversa la strada correndo, cercare di saltare una macchina

Classi di durata

Ogni azione per essere portata a compimento necessita del tempo. Il tempo che il personaggio impiega per completare l'azione viene quantificato in **Tempi**. Per semplificare i calcoli e l'assegnazione dei tempi alle azioni, si sono divise le durate delle azioni in classi. La quantificazione di queste classi dipende oltre che dall'azione stessa, anche dalla caratteristica di riferimento come si intuisce dalla tabella. Le classi sono sette : A B C D E F G. Per ulteriori approfondimenti presso il capitolo "Costruzione personaggio" sarà spiegato meglio.

Esempio: Classe A - Girarsi repentino ad un rumore improvviso. - Classe D - Spostare con cura un soprammobile prezioso. - Classe G - Nascondere le proprie tracce accuratamente.

Sistema

Addentriamoci ora in quello che è il cuore del sistema di gioco e delle sue meccaniche. Risulta preferibile parlare già delle meccaniche per riuscire successivamente a fare riferimento in maniera più agevole ad altri concetti che di volta in volta saranno spiegati.

Iniziamo ad occuparci dell'ambito di efficacia delle due principali **meccaniche di gioco** di ERA XP.

La prova

Il meccanismo della **prova** viene usato ogni volta che un personaggio intraprenda un'azione.

La prova può essere suscitata dal personaggio, per qualunque attività o azione che voglia compiere. Ovviamente il FATO farà lanciare i dadi solo se non è certo della riuscita dell'azione o attività (altrimenti la considererà sicuramente effettuata con successo). in questo caso il personaggio ovviamente è al

corrente di quanto compie e il giocatore tirerà i dadi.

Inoltre le prove possono essere suscitate dal FATO a causa di avvenimenti di cui il personaggio e il giocatore non sono responsabili o di cui non si sono volutamente resi partecipi. In questo caso il personaggio non sarà al corrente di quanto accade (almeno prima della prova, quanto a dopo bisognerà valutare i risultati) e il giocatore non dovrebbe (per facilitare l'interpretazione nel gioco) conoscere né la circostanza che ha fatto decidere al FATO di tirare i dadi pre una prova sul personaggio, né che il FATO sta tirando dei dadi per una prova che sta compiendo il suo personaggio. Forse un esempio potrà essere d'aiuto.

La meccanica principale si sviluppa per mezzo di tiri di dadi. seguiranno ora l'approfondimento della **meccanica di gioco** delle prove e dello **schema di base della prova**.

Meccanica di gioco

Nella Prova vengono tirati (normalmente tre) alcuni dadi. I risultati vanno ordinati in modo decrescente, quindi dal più alto al più basso. Vanno poi confrontati con i valori dati dal FATO (o valori di riferimento) per quell'azione. **Il confronto va fatto per ordine:** il primo valore di riferimento col valore più alto dei dadi; il secondo valore col secondo valore più alto, ecc.

Se i risultati dei dadi sono uguali o maggiori del proprio valore di riferimento, l'azione ha avuto successo.

Ad esempio il FATO ci dice che dobbiamo ottenere un risultato uguale o maggiore a 53. Il nostro personaggio tira i propri dadi: 376; li ordina 763 e li confronta. Il dado che ha fatto 7 ha superato il primo valore 5; quello che ha fatto 6 ha superato il secondo valore 3; per il terzo non c'è nessuna considerazione da fare (per il momento): l'azione ha avuto pienamente successo.

Proseguendo con gli esempi, il FATO ci dice che dobbiamo ottenere un risultato uguale o maggiore a 66. Il nostro personaggio tira i propri dadi: 556; li ordina 655 e li confronta. Il dado che ha fatto 6 ha eguagliato il primo valore 6; quello che ha fatto 5 non ha neanche eguagliato il secondo valore 6; per il terzo non c'è nessuna considerazione da fare (per il momento): l'azione non ha avuto successo.

Questa è la meccanica su cui si fonda tutto il sistema. Ci sono comunque aggiustamenti e particolarità che verranno trattati di seguito e soprattutto in "Dadi e modifiche".

Seguirà un piccolo schema riassuntivo della meccanica di gioco fondamentale di ERA XP.

1. Qualunque attività il personaggio voglia intraprendere può essere definita **azione**.
2. Il FATO procederà ad **attribuire** all'azione una **caratteristica** o un'abilità di riferimento.
3. Procederà inoltre a **quantificare la durata** dell'azione.
4. Il FATO procederà ad una **classificazione** della **difficoltà** dell'azione. A questo punto il FATO ha già disponibili la difficoltà, la durata e la caratteristica di riferimento dell'azione.

5. Spetta al FATO ora, in base a quanto già preso in considerazione, **valutare** se tale azione ha qualche possibilità di non giungere a compimento in funzione delle capacità del personaggio, della situazione in cui si trova e delle azioni che sono già in corso.

6. Se il FATO giudica non esserci possibilità di insuccesso, l'azione

avrà **automaticamente successo** nel tempo stabilito dal FATO stesso. Salta gli altri punti eccetto il punto 13.

7. Se il FATO giudica esserci possibilità di insuccesso, in funzione della classificazione della difficoltà e della durata, troverà su una tabella (vedi più sotto), una **coordinata** di riferimento per i dadi. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.7.

8. Il giocatore, solo se l'azione dipende da lui ed è lui a volerla intraprendere, **contratta** sulla coordinata. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.8.

9. Il FATO in funzione della eventuale contrattazione cristallizza un **valore** di dadi, una **coordinata definitiva**.

10. Il giocatore tirerà i **dadi** applicando le **modifiche** del caso ai risultati, in funzione della caratteristica attribuita all'azione.

11. Il FATO o il giocatore stesso **verificherà** se l'azione ha successo confrontando i risultati coi valori trovati precedentemente.

12. Il FATO **interpreterà** il risultato dei dadi.

13. Il FATO descriverà ai giocatori, conseguentemente al susseguirsi delle azioni dei personaggi, **l'esito** della prova e quanto succede.

Nel precedente esempio, il FATO ha determinato il punteggio di 5 e 3 che il giocatore doveva superare con il tiro dei dadi, ma come ha fatto a determinare questo valore?

Classificazione della difficoltà

Il FATO determina, in base ad una sua valutazione, la difficoltà dell'azione. Tale valutazione prenderà in considerazione, la difficoltà dell'azione, la situazione circostante, l'ambientazione, ecc.

Le classificazioni della difficoltà dalla meno impegnativa alla più impegnativa:

- **banale**(1)
- **facile**(2)
- **modesta**(3)
- **normale**(4)
- **seria**(5)
- **ardua**(6)
- **pazzesca**(7)

Azione semplice

Per quanto riguarda l'azione semplice c'è poco da dire. Il FATO compie una analisi della difficoltà e la classifica e gli assegna una caratteristica di riferimento.

Esempio: Il personaggio cerca di saltare un bastone che rotola verso di lui: se il FATO vuole privilegiare l'aspetto sorpresa

dell'avvenimento attribuirà l'azione a Reazione Attiva, altrimenti sembra normale attribuirlo ad Agilità. Oppure il personaggio cerca di dare un pugno contro un altro: questo è uno dei pochi casi in cui è obbligatorio far riferimento come attribuzione alla caratteristica Reazione Attiva. Oppure durante un colloquio di lavoro di un personaggio il FATO può attribuire al candidato una prova sia ad Autocontrollo, se crede che il personaggio sia più indirizzato verso il timore, o anche ad Ascendente se crede sia in atto un contrasto, un incontro di personalità.

Azione composta

La classificazione alle azioni composte può risultare un po' più problematico. Possono essere scelte molte vie di classificazione; consigliamo al FATO di seguirne solo una e di non cambiarla in corso di seduta oppure, se emerge l'esigenza, di discuterne coi giocatori. I metodi sono i seguenti:

Prevalenza

Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell'azione composta, il FATO sceglierà come difficoltà "totale" dell'azione composta quella che gli sembrerà prevalere nell'insieme, quella che gli sembrerà rispecchiare maggiormente la natura complessiva dell'azione composta.

Maggiore

Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell'azione composta, il FATO sceglierà come difficoltà "totale" dell'azione composta quella maggiore quindi la più alta che interviene.

Minore

Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell'azione composta, il FATO sceglierà come difficoltà "totale" dell'azione composta quella inferiore quindi la più bassa che interviene.

Influenza

Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell'azione composta, il FATO sceglierà come difficoltà "totale" dell'azione composta quella che gli sembrerà propria dell'azione che può essere definita come fondamentale tra quelle intraprese.

6.0.3 Attribuzione caratteristiche

Per ciascuna azione il FATO, in funzione di quanto è stato detto dal giocatore, attribuirà all'azione una caratteristica di riferimento. Tale caratteristica rispecchierà la natura dell'azione. A tale caratteristica si farà riferimento per trovare ogni altra nozione che scaturisce dalla scheda in base alla tabella di attribuzione. Oltre che a caratteristiche si potrà fare riferimento anche ad abilità inerenti. Per l'attribuzione della caratteristica ad un'azione composta i metri da usare sono simili a quelli relativi alla classificazione della difficoltà cioè: il metodo della caratteristica **prevalente** nell'azione, il metodo della caratteristica **migliore** che interviene nell'azione, il metodo della caratteristica **peggiore** che interviene nell'azione, il metodo della caratteristica che **influenza** maggiormente l'azione.

Caratteristica o abilità

Sembra bene ricordare che è giusto per il giocatore far presente al FATO la conoscenza da parte del suo personaggio di abilità che possono essere prese a riferimento per l'attribuzione della caratteristica. Ciò poiché le abilità possono essere paragonate come già ricordato, a caratteristiche limitate. Inoltre le abilità nel loro ambito, sono tendenzialmente migliori rispetto alla caratteristica cui fanno riferimento.

Precisazione

Consigliamo comunque al FATO di non eccedere in "libere" interpretazioni nell'attribuzione delle caratteristiche poiché può portare ad un atteggiamento da parte dei giocatori di indifferenza verso le inclinazioni del proprio personaggio se questa libertà non viene usata più che correttamente. Inoltre può ingenerare nei giocatori un atteggiamento tale per cui cercheranno le soluzioni nelle pieghe del regolamento e non nel ruolo del personaggio.

Inoltre per maggiore realismo e coerenza sembra importante rimanere il più chiaramente possibile in uno stesso solco senza continuare a modificarlo e variarlo. Non mi stanco però di ricordare che tutto deve essere al servizio del divertimento e della coerenza dell'ambientazione e dei personaggi.

Quantificazione della durata

Per portare a termine ogni azione occorre un certo periodo di tempo. Ciascuna azione avrà il suo. Per semplicità le durate delle azioni sono state inserite dentro classi di durata. Le classi di durata nelle varie tabelle sono indicate dalle lettere maiuscole come A, B, C, ecc. Genericamente si può dire che le lettere A e B riguardano le Azioni veloci; C, D e E quelle normali; le altre quelle lente. La quantificazione quindi avviene non tramite tempi, ma attraverso classi che poi per mezzo della caratteristica di riferimento permettono una quantificazione precisa in tempi. Le classi di durata sono:

- **fulminea** (V)(A)
- **velocissima** (V)(B)
- **veloce** (N)(C)
- **normale** (N)(D)
- **lenta** (N)(E)
- **lentissima** (L)(F)
- **lunghissima** (L)(G)

Azioni semplici

La quantificazione di una azione semplice non dovrebbe comportare altri problemi. Spetta al FATO stabilire in quale classe di durata rientra un'azione, oppure il FATO stesso la quantifica precisamente in tempi senza passare attraverso la scorciatoia delle classi.

Azioni composte

La quantificazione di una azione composta invece può creare alcune problematiche. Ciò poiché a seconda del tipo di azione può essere utilizzato un metodo differente per la quantificazione della durata.

Azioni composte contemporanee

Per quanto riguarda le azioni composte contemporanee l'unico parametro cui far riferimento è la durata dell'azione che le ricomprende tutte. Ricordiamo che non necessariamente il numero di tempi espresso dalla classe è l'azione che ci immaginiamo; infatti ad esempio un certo salto che può essere classificato come B quindi, per un personaggio con agilità 7, di 31 tempi, non significa necessariamente che il personaggio stia in aria per 31 tempi (che non sono pochi), tutt'al più significa che i tempi indicati contemplano anche tutto il tempo necessario per la preparazione del salto stesso e dell'atterraggio.

Azioni composte a successione

La quantificazione delle azioni composte a successione invece è un processo che può risultare particolarmente difficile. Ciò si verifica soprattutto per l'infinita possibilità di concatenazioni. Ricordiamo al FATO di cercare di evitare di avere azioni composte da più di quattro attività. Una volta terminata la fase di Attribuzione delle caratteristiche si può procedere in vari metodi:

Dettagliata

Si considerano tutte le attività che compongono l'azione composta a successione come semplici e si quantifica la durata per ciascuna. Ad esempio un atleta che cerca di tuffarsi per prendere una palla, la afferra e la rilancia: attribuzione agilità (7); tuffarsi per prendere la palla A (16 t), afferrarla B (31 t), rilanciarla C (50 t). In questo modo si potrà osservare nel tempo il compiersi dell'azione nella sua interezza. Quindi al 33 tempo saremo poco dopo la metà della seconda azione. La durata sarà quindi data dalla somma delle classi A+B+C per un totale di 97 tempi.

Il difetto di questo metodo risiede nel fatto che non viene dato nessun incentivo a compiere azioni composte e quindi complesse.

Ottimizzata

Questo metodo coincide con quello dettagliato eccetto per il fatto che se un'azione è composta da più di due attività è data facoltà al FATO di non conteggiare nel calcolo finale una tra le classi di durata che sono state assegnate. Maggiormente si vuole incentivare il compiere azioni composte e complesse maggiore sarà la classe di durata che si vorrà non conteggiare nel calcolo finale.

Precisa

La quantificazione della durata è rimessa interamente al FATO. Il FATO può decidere autonomamente la durata di una o più azioni esprimendola in tempi anziché ricorrere alle classi di durata.

Valutazione

A questo punto il FATO, conosce la difficoltà, la caratteristica di riferimento e la durata dell'azione. E' anche al corrente di quanto sta succedendo nell'ambientazione in concomitanza con l'azione del personaggio. Ora potrà valutare se tale azione ha qualche

possibilità di non giungere a compimento.

Se tutto sembra che possa andare per il meglio l'azione avrà successo automatico; altrimenti bisognerà verificare l'effettiva riuscita.

Successo automatico

Se il FATO giudica che per questa azione non ci sarà bisogno di verificare il suo effettivo e voluto realizzarsi, se nulla succede che interferisce con l'azione, ha effetto allo scadere della durata e il FATO provvederà a descrivere ai giocatori il susseguirsi delle azioni dei personaggi e il loro esito. Ciò che può interferire sono per esempio azioni che hanno esito prima dell'effetto di questi più veloci.

Coordinata

Se invece esiste una possibilità concreta che il personaggio fallisca il suo intento allora saranno necessari i tiri dei dadi per verificare l'esito dell'azione. A tale fine il FATO dovrà proporre una coordinata per l'azione.

Il FATO ora cristallizza le scelte compiute dal personaggio. Manca ora un ultimo passo. Trovate le coordinate tra le lettere (A, B, C, ecc.) indicanti le classi di durata dell'azione e le difficoltà (1, 2, 3, ecc.) dell'azione, bisogna scegliere a quale riga di valori riferirsi tra quelli presenti nella cella indicata. Ad esempio nella casella B3 vi si trova quattro righe, ciascuna delle quali ha un numero diverso di valori e valori diversi. Andiamo con ordine.

Azioni composte omogenee

Nel caso di azioni composte omogenee bisogna prendere come riferimento:

- La prima riga nel caso di azioni semplici, cioè composte da una sola attività;
- la seconda riga nel caso di azione composta da due attività;
- la terza riga nel caso di azione composta da tre attività;
- la quarta riga nel caso di azione composta da quattro attività.

Contrattazione eventuale

La contrattazione eventuale è una fase molto veloce in cui il giocatore corregge il tiro delle scelte del personaggio cercando essere più efficace. Si procede alla contrattazione solo se l'azione o l'attività sia stata intrapresa su volontà del personaggio e non invece sia necessitata dalla situazione creata dal FATO e non prevista o voluta dal giocatore. Si è optato quindi per concedere la contrattazione solo nel caso in cui l'iniziativa sia partita dal giocatore. Ciò poiché il giocatore può non avere chiaro il contesto in cui il personaggio si muove e non per distrazione ma perché viviamo nei nostri panni e non in quelli del personaggio (o almeno dovremmo). Questa fase si conclude semplicemente con una breve proposta del giocatore, per modificare qualche aspetto della coordinata e, come risposta del FATO, un sì o no.

Tempo

Al FATO spetta il diritto di permettere o meno al giocatore di ritrattare quanto dichiarato (fondamento della **coordinata**) circa le azioni del personaggio. Una volta che il FATO ha espresso la sua Coordinata, il giocatore può scegliere se cercare di compiere il tutto più velocemente, cercando di raggiungere una classe di durata minore, oppure più lentamente usando una **classe di duratamaggiore**. Ovviamente velocizzare un'azione significa anche renderla più difficile, mentre rallentarla significherà renderla più facile. Ciò influenzerà la cella di riferimento in senso orizzontale: a sinistra per renderla più veloce, a destra per renderla più lenta.

Ad esempio il FATO cristallizza l'azione come difficoltà e come durata in B3 2riga; a questo punto il giocatore può decidere se impegnare il suo personaggio a sveltire l'azione (ottenendo un A3 2 riga), sopportandone l'onere, oppure a rallentarla (C3 2riga).

Difficoltà

Il FATO può decidere se permettere al giocatore di contrattare sulla **difficoltà** dell'azione, aggiungendo o togliendo particolari, anche dopo la dichiarazione al FATO di quanto il personaggio vuole compiere. Ciò influenzerà la difficoltà facendo variare la cella di riferimento in senso verticale: in alto per renderla più facile in basso per renderla più difficile.

Ad esempio il FATO cristallizza l'azione come difficoltà e come durata in B3 2riga; a questo punto il giocatore può decidere di aggiungere dei particolari o descrivendo la modalità con cui vuole fare un'azione, che rendono l'azione più difficile modificandone la coordinata (ottenendo un B4 2 riga) oppure togliendo particolari (B2 2riga). Ovviamente ogni scelta modificherà la probabilità di riuscita.

Numero

Il FATO può decidere se permettere al giocatore di contrattare anche sul **numero** di attività nelle azioni composte influenzando così sulla riga della cella di riferimento anche dopo la dichiarazione al FATO di quanto il personaggio vuole compiere.

Ad esempio il FATO cristallizza l'azione come difficoltà e come durata in B3 2riga; a questo punto il giocatore può decidere di aggiungere un'ulteriore azione modificando la coordinata (ottenendo un B3 3 riga) oppure togliendo un'attività (B3 1riga). Ovviamente ogni scelta modificherà la probabilità di riuscita.

Una volta che il giocatore ha deciso il FATO determina il nuovo valore o coordinata definitiva.

Coordinata definitiva

A questo punto il FATO decide e definitivamente stabilisce un valore, ad esempio A3 2 riga. Questa sarà la **coordinata definitiva**.

	A	B	C	D	E	F	G
1 banale		32 52 532 5442	normale 7	66 743 8632 75442	pazzesca 13	10 10 10 96 10 976 99992	
2		52 43 642 6333	8	94 763 9642 85444	14	9 9 6 10 96 10 976 99992	
3 facile		43 62 742 2222	difficile 9	96 864 9753 77773	sovrumana 15	9 9 8 10 9 8 10 987 99995	
4		62 322 752 63322	10	98 965 9765 77774	16	9 9 9 10 9 9 10 998 99998	
5 semplice		73 932 5432 84322	ardua 11	10 7 985 9883 97776	innaturale 17	10 9 8 10 987 109975 109996	
6		53 742 7532 66442	12	99 986 9877 77777	18	10 9 9 10 998 109988 1010998	

Dadi e modifiche

Il personaggio ha di norma tre dadi da tirare per verificare la riuscita o meno delle prove o azioni. Questi dadi possono variare in funzione delle abilità e del valore della caratteristica cui l'azione si riferisce. Esistono quindi tre cause di modifiche al tiro dei dadi.

Caratteristica

La caratteristica o l'abilità cui è attribuita l'azione influenza il tiro dei dadi in quanto al risultato di essi vanno sommati o sottratti i punti rispettivamente dell'ultima colonna della tabella o quelli propri dell'abilità. In caso di somma sarà il giocatore a stabilirne la modalità ripartendoli tra i dadi come meglio crede; in caso di sottrazione sarà il FATO a stabilirlo (consigliamo di sottrarre tendenzialmente la stessa somma da tutti i dadi, privilegiando i risultati maggiori, ma ogni variazione a questo consiglio può legittimamente essere compiuta dal FATO sempreché nei limiti dell'ammontare dei punti da distribuire).

Abilità

Anche le abilità influenzano il tiro dei dadi in quanto al risultato di essi vanno sommati i punti che le abilità forniscono.

Tiro

Ogni risultato di dieci (considerato senza modifiche, quindi puro) di untiro di dado, permette di lanciare un altro dado. Consigliamo al FATO di far lanciare i dadi esclusivamente se è utile. Infatti se l'azione o prova ha già avuto successo è superfluo accanirsi coi dadi.

Normalmente i personaggi hanno tre dadi da tirare. Analizzando il tabellone si nota che chi ha solo tre dadi non potrà compiere azioni composte da più di due azioni poiché in questo caso i dadi richiesti sono quattro. Il giocatore comunque, se vuole rischiare un insuccesso clamoroso, può tentare la sorte: tira i suoi dadi se un risultato è uguale a dieci tirerà un altro dado.

Gerelt deve ottenere 9642. Se con tre dadi ottengo 8 3 10 che ordinati divengono 10 8 3, ha ancora qualche possibilità di riuscita; avendo ottenuto un 10 ritira un dado: ottiene 4. Ora i risultati sono 10 8 4 3. Gerelt ha avuto successo! Se vesse ottenuto nel primo tiro 10 2 2 avrebbe potuto ritirare sperando in un ulteriore dieci per rimediare coi tiri successivi alla coppia di due.

Alex Furente vuole compiere un'azione per lui particolarmente difficile D5 4 riga: 8 5 4 4 4. ha solo tre dadi e ottiene, già ordinati, 10 8 4. Potrà avere successo solo se con un ulteriore tiro otterrà un dieci per poter nuovamente ritirare. Se non ottiene un dieci avrà fallito sicuramente (10 9 8 4: manca un valore quindi la prova o azione è fallita); altrimenti se lo ottiene il terzo tiro dovrà essere uguale o maggiore di 4 (10 10 8 4 4) per poter avere successo nella prova.

Verifica

A questo punto il FATO o il giocatore verifica, attraverso il procedimento descritto nel punto 6.0.1 Meccaniche di base, se il risultato ottenuto attraverso i dadi sancisce il successo o meno dell'azione.

Interpretazione

Il FATO quindi dovrà ora dare realtà nel gioco a quanto hanno consigliato i dadi.

Il FATO prima di ogni descrizione dovrà avere presente tutta la situazione: i motivi che hanno spinto il personaggio a comportarsi in una determinata maniera, lo scopo che si prefiggevano, come egli ha intenzione di "manipolare" le loro azioni e dove vuole condurli (se vuole condurli da qualche parte), tutte le azioni (comprese quelle precedenti), gli oggetti circostanti, i personaggi vicini, e quant'altro giudichi possa interferire con essa (teoricamente anche i fenomeni atmosferici per essere precisi).

Il FATO è a conoscenza di ogni cosa e sarà suo compito "integrare" ciò che il personaggio è riuscito a fare con quanto già accade attorno a lui. Quindi il FATO dovrà provvedere a

descrivere gli esiti dell'azione e come questa interagisca con l'ambientazione.

Inoltre dovrà considerare anche l'interpretazione dei giocatori, al fine di evitare di essere punitivo laddove le azioni siano state dettate da coerenza col personaggio e con l'ambientazione (coerenza lodabile) anche se l'azione astrattamente non era delle migliori. Coerenza sia dal punto di vista emotivo personale che di atteggiamento nei confronti di quanto accade loro intorno.

Passi di interpretazione

Ai fini dell'interpretazione dei risultati, per organizzare meglio la descrizione l'azione sia essa semplice che composta, si può suddividere in tre concetti:

- **presupposto**
- **preparazione**
- **finalizzazione**

Tali concetti possono poi essere adattati per ogni tipo di azione, sia essa un semplice incantesimo oppure un tiro con l'arco, una corsa in automobile o quant'altro. Le azioni semplici sono sempre la 1 riga e composte da solo 2 valori. Il primo può essere interpretato sia per il presupposto che per la preparazione, il secondo sia per la preparazione che per la finalizzazione. Questo poiché ci sono solo due valori; altrimenti per le azioni composte, che prevedono una coordinata almeno di 2 riga con almeno 3 valori, risulta tutto molto più schematico e adattabile. Ciò facilita l'interpretazione circa gli esiti del FATO.

Ricordiamo che i valori delle coordinate sono ordinati in maniera crescente, quindi in funzione di quale valore i dadi non hanno raggiunto, sarà facile al FATO attribuire un'interpretazione consona a uno di questi tre concetti. Ciò poiché si è pensato un parallelismo tra ordine necessario in cui le azioni vengono effettuate e ordine dei dadi.

Seguiranno ora degli esempi di adattamento di questi concetti per l'interpretazione di azioni quali il lanci di una magia, il tiro di un faser, un colpo. Inizieremo con le azioni semplici.

Esito

Il FATO, nel modo che più reputa adatto a ricreare l'atmosfera racconterà e descriverà ai giocatori quanto sta accadendo nel gioco ai personaggi e intorno a loro.

Tranquillizzazioni

Nonostante quanto sembra, tutto il procedimento, una volta assimilato sarà pressoché istantaneo e spontaneo. Si è semplicemente cercato di dare ordine e struttura ad un processo mentale che comunque viene sempre effettuato per ogni valutazione circa la riuscita di un'azione.

Forse non tutte le scelte terminologiche sono state felici e facilitanti la comprensione, ma speriamo di essere riusciti a rendere in maniera sufficientemente precisa l'idea che avevamo di struttura e sistema di gioco.

Seguirà un piccolo esempio riassuntivo delle regole sulle prove sopra descritte.

Esempi di gioco

“Lara sta scappando inseguita da brutti ceffi armati; è da un po' che corre inizia a essere stanca. Cerca di confonderli cambiando spesso strada e di acquisire un vantaggio, ma continua a vedere dietro se il lucciaccare delle armi che la tallonano. A un certo punto Lara vede di fronte a se un carro rovesciato”. Stefania dice che Lara decide di saltarlo. Il FATO inizia a determinare la situazione e quindi la difficoltà. Il FATO fa le seguenti considerazioni e decide di esporle a Stefania:

- *Lara è da tanto che corre ed è piuttosto stanca*
- *l'azione è alquanto semplice*
- *Il terreno non presenta particolari insidie*
- *le attribuisce all'azione la caratteristica Agilità, poichè è un normale salto*
- *Considera il salto all'interno della corsa e quindi paragonabile alla classe di durata B*
- *Controlla sulla tabella B2 (prima riga)*

Dice a Lara la coordinata (B2) e anche i valori che dovrà fare per superare la prova (66).

Lara accetta le considerazioni del FATO e si appresta a tirare i dadi ottenendo i seguenti valori (per comodità già ordinati in ordine decrescente): 862 visto che tutti i valori della coordinata sono stati uguagliati o superati, allora la prova ha avuto successo. Il FATO descrive l'esito dell'azione:

“Lara valuta la distante mentre corre tra lei e il carro e al momento giusto compie un balzo oltre il carro. Appena arriva a terra le manca un po' il fiato, ma sente una grossa botta contro il carro e vede il berretto di un brutto ceffo cadere oltre il carro...”

Per maggiori consigli sull'interpretazioni delle azioni e dei dadi, è opportuno leggere il capitolo INTERPRETAZIONI.

Il confronto

Il meccanismo del **confronto** viene usato ogni volta che un personaggio compie un'attività che è osteggiata da un'altro personaggio sia controllato da un'altro giocatore sia dal FATO. Quindi ogni volta che c'è uno scontro tra diversi intenti; non semplicemente una difficoltà di successo. Abbiamo preferito il termine confronto anche perché meglio rendeva l'idea di scontro tra intenti diversi se non opposti.

Il confronto avviene tra personaggi che siano controllati dai giocatori o dal FATO nel caso in cui compiano azioni che entrano in contrasto tra di loro.

Gerelt, dopo la zuffa con i brutti ceffi giù all'ingresso in città, decide di montare di guardia alla finestra della taverna, che effettivamente sembra malfamata e mal frequentata. Mentre scruta nella notte, fuori uno sgherro cerca di nascondersi negli anfratti più bui per entrare non visto in taverna.

Chi riuscirà ad avere successo nel suo intento? Gerelt o il malvivente? Cosa accade se entrambi hanno successo nelle loro rispettive azioni, chi prevarrà.

Per dirimere questa situazione possono essere usati due metodi.

Uno che chiameremo **semplificato**, trattato nel paragrafo 7.1; un'altro che chiameremo **armonizzato**, trattato nel paragrafo 7.2

Semplificato

Questo metodo è detto semplificato proprio perché riduce gli elementi presi in considerazione; infatti il concetto che rimane alla base di questo metodo è semplicemente quello di vedere quale tra due personaggi riesce ad avere la meglio sull'avversario; in questo caso il puro prevalere sull'altro comporta la riuscita della prova. Ciò senza verificare però se il superare l'altro sia o meno sufficiente a portare a compimento l'azione con successo.

Diamo ora una spiegazione estesa di confronto semplificato.

Per attuare un confronto tra due o più personaggi, colui che viene giudicato più svantaggiato nel confronto con gli altri (da un punto di vista teorico numerico di caratteristica, abilità, azione o situazione) tira per primo i dadi (modificando, sommando e sottraendo quanto deve in virtù delle sue caratteristiche, abilità, azione o situazione) e via via a seguire verso i più avvantaggiati. Successivamente, sempre ordinando in modo decrescente il risultato dei dadi, si confronterà quanto si è ottenuto; chi ha ottenuto rispetto all'altro una differenza positiva maggiore ha prevalso nel confronto. A parità di scarto, se il FATO è indeciso, gli vengono incontro i passi di interpretazione. Poiché tali passi sono stati concepiti anche come sviluppo logico di causa-effetto, chi prevale prima prevale alla fine su tutto. Cioè a parità di altri fattori, chi prevale sul valore più alto ha superato l'avversario. I risultati dei dadi e del confronto vanno poi sempre interpretati dal FATO anche in funzione dei passi di interpretazione di cui abbiamo parlato precedentemente.

Diamo ora una descrizione più schematica:

1. Scelta di ordine di svantaggio.
2. Tiro dei dadi.
3. Confronto.
4. Interpretazione.
5. Esito.

Ordine di svantaggio

Il FATO valuta quale tra i personaggi è il più svantaggiato. Tale svantaggio viene valutato in funzione del valore caratteristica impiegata, dell'abilità usata, dall'azione intrapresa oppure ancora, in funzione del bonus dovuto alla situazione. Non necessariamente il più svantaggiato sarà quel personaggio con la più bassa caratteristica o abilità o quant'altro; il più svantaggiato potrebbe essere invece il personaggio che ad una valutazione preliminare (ex ante) risulterà con minori probabilità di successo rispetto agli altri personaggi (valutati ciascuno secondo le proprie caratteristiche e azioni in sé). Una volta valutato lo svantaggio di ciascuno, il FATO ordinerà i personaggi dal più svantaggiato al meno.

Tiro dei dadi

I personaggi tirano i loro dadi a iniziare da quello giudicato più svantaggiato e a seguire in ordine gli altri. Ciascuno applica al

proprio tiro le modificazioni del caso dovute alla caratteristica attribuita, all'abilità conosciuta, all'azione o alla situazione in cui si trovano ordinando i dadi in modo decrescente.

Confronto

Prenderemo in considerazione il caso più semplice cioè quello tra due personaggi. Chi tira per secondo avrà come limite, come coordinata (per usare un termine di cui abbiamo già fatto uso), il risultato del tiro del personaggio che ha tirato precedentemente.

A questo punto si procederà a confrontare i risultati dei due paragonandoli ordine per ordine: il primo con il primo il secondo con il secondo, ecc.

Chi ha maggiore scarto rispetto all'altro ha superato la prova e la controparte.

In caso di scarti uguali colui che supera l'avversario "per primo" (nel primo dado, o in parità nel secondo, o in parità dei precedenti nel terzo, ecc.) ha superato la prova e la controparte.

Quanto detto fin qui può essere applicato anche nel caso in cui ci siano più personaggi che interagiscano tra loro ciascuno cercando di interferire con tutti gli altri. Ciascuno dovrà confrontarsi coi risultati di tutti gli altri. Quindi non tutti supereranno gli stessi personaggi. L'unica modifica che deve essere apportata riguarda il tempo. Ciò che si verifica prima può interferire con un'azione e interromperla, come può succedere col normale scorrere del tempo.

Interpretazione

L'interpretazione di quanto succede ai personaggi mentre compiono questo confronto verrà sempre fatta anche in funzione dei passi di interpretazione. Ovviamente tali passi saranno adattati alla situazione e al tipo di azione.

Esito

Il FATO, nel modo che più reputa adatto a ricreare l'atmosfera racconterà e descriverà ai giocatori quanto sta accadendo nel gioco ai personaggi e intorno a loro.

Esempio

Dado l'esempio, Gerelt cercherà di scrutare nel buio ogni movimento, mentre il malvivente cercherà di nascondersi nel buio. Il FATO attribuisce a Gerelt un'azione su Percezione; Gerelt di percezione ha 7 quindi gode di un bonus (1 pt). Invece al malvivente il FATO attribuisce un'azione basata sull'autocontrollo; il malvivente ha di autocontrollo 6, quindi non possiede alcun bonus.

Il FATO decide di far tirare i dadi al malvivente poiché è quello più svantaggiato (nel confronto la sua abilità di riferimento è di 6; mentre per Gerelt è di 7). Il malvivente ottiene, già ordinati, **865**.

A questo punto tira Gerelt che ottiene già ordinati un 753. Il FATO ha ancora un punto da distribuire e decide di sommarlo a 3 (decisione discutibile, ma appropriata per un esempio più chiaro possibile). Quindi ricapitolando Gerelt ha ottenuto 754.

Come esito il malvivente ha vinto il confronto su tutta la linea e Gerelt non si è accorto di nulla ed egli entrerà indisturbato per compiere i suoi scopi criminali.

Qualora Gerelt avesse ottenuto 765 avrebbe fallito il confronto cedendo sul passo di interpretazione "presupposto".

Però se Gerelt avesse ottenuto 855 avrebbe fallito il confronto cedendo sul passo di interpretazione "preparazione".

Se invece Gerelt avesse ottenuto 864 avrebbe fallito il confronto cedendo sul passo di interpretazione "finalizzazione".

Ulteriormente se Gerelt avesse ottenuto 874 chi avrebbe prevalso nel confronto visto che non c'è differenza tra i tiri dei dadi? In questo caso avrebbe prevalso Gerelt poiché ha superato il valore più alto (in questo caso il secondo), mentre il malvivente ha prevalso nel terzo valore... troppo tardi.

Armonizzato

Abbiamo visto nel metodo semplificato come dirimere i confronti considerando superata la prova per chi superasse il confronto; ma ciò è appunto una semplificazione: il metodo armonizzato consente di prendere in considerazione anche la difficoltà dell'azione sottostante come elemento del confronto che si sta sviluppando tra due o più personaggi.

La modalità è la stessa del metodo semplificato con in più l'aggiunta di una coordinata. Tale coordinata è quella che il FATO attribuisce all'azione del personaggio più svantaggiato. I personaggi poi tireranno i dadi e vi sarà il confronto, l'interpretazione e l'esito come previsto dal metodo semplificato.

Nel caso in cui il personaggio più svantaggiato non raggiunga o superi la coordinata, oltre ad aver fallito la prova avrà anche perso il confronto. In questo caso il FATO attribuirà un'altra coordinata relativa all'azione del secondo personaggio più svantaggiato. I personaggi poi tireranno i dadi e vi sarà il confronto, l'interpretazione e l'esito come previsto dal metodo semplificato; ecc.

Il metodo armonizzato consente quindi di attribuire una difficoltà, come nel metodo della prova, al confronto.

esempio: Un personaggio prova a Nascondersi nelle ombre, mentre un'altro sorveglia l'accampamento. Riuscirà nel proprio intento (Nascondersi o Scoprire intrusi) chi avrà un punteggio migliore dell'altro e tuttavia superiore alla difficoltà decisa dal FATO.

Tempo

Anche nello svolgersi dei confronti lo scorrere del tempo deve essere valutato. Considerando sempre il tempo come un continuo scorrere lineare, il confronto tra due o più azioni ha senso se le classi di durata delle stesse sono grosso modo compatibili tra loro, altrimenti l'azione che si verificherà per prima, salvo errori nella prova, sarà ovviamente quella più veloce. Le classi di durata delle azioni possono dunque influire, e in maniera rilevante, sulla necessità o meno di un confronto rispetto alla normale procedura delle prove.

Fatica

Ogni azione, sia per una prova che per un confronto, provoca la spesa di punti fatica. Generalmente i PF spesi sono 4 per le azioni semplici; per le azioni composte solitamente si aggiungono 2 PF per ogni attività oltre la prima.

Tendenzialmente ogni mattina dopo un sano riposo ristoratore si recuperano tutti i PF. Inoltre i PF vengono recuperati alla fine di ogni scena, tuttavia non si recuperano tutti poiché ad ogni scena si recuperano i PF della precedente scena meno 4 PF. Questo perché è pur vero che dopo una partita a calcio si recupera un po' di energia, ma non certo tutta quella che sia aveva prima della partita.

Questo consiglio può tranquillamente essere disatteso grazie a particolari abilità del personaggio.

Il FATO può decidere di far consumare più di 4 PF tenuto conto del fisico del personaggio, della situazione e dell'azione svolta o di quant'altro.

Compito dei giocatori sarà tenere puntualmente conto dei PF spesi.

Abilità

Parte fondamentale di Era XP è la conoscenza e l'utilizzo di Abilità. Le abilità permettono di avere una personalizzazione dettagliata del proprio personaggio, oltre ad aiutare il personaggio stesso a realizzare prove o confronti. Tutto Era XP si basa sulle Abilità. Ogni personaggio è formato dalle sue caratteristiche (primarie e secondarie) e dalle abilità. Generalmente possiamo dire che ogni prova o confronto può essere ricondotta in su un'abilità e nel caso il personaggio non possedesse questa abilità, la prova può essere condotta su una caratteristica. Sarà quindi a vantaggio del personaggio possedere più abilità possibili, in modo da essere in grado di superare qualsiasi situazione particolare.

All'inizio il personaggio potrà imparare le abilità che vuole purché siano coerenti con il suo Background, con la descrizione del suo personaggio e con il FATO. Successivamente il personaggio dovrà trovare qualcuno che gli insegni le abilità desiderate.

Ogni confronto e prova potrà quindi essere determinato e aiutato da conoscenze specifiche di particolari abilità da parte dei personaggi. Le funzioni di queste abilità sono molteplici. Le abilità sono dunque un aspetto migliore di una caratteristica relativamente alla difficoltà, alle classi di durata, ecc.

Le abilità possono influenzare in varia maniera ogni aspetto di un'azione; possono influenzare la durata di un'azione, la difficoltà di riuscita, la velocità di esecuzione, la fatica impiegata per compiere l'azione, fino addirittura ad influenzare le definizioni stesse che abbiamo usato per spiegare il sistema di gioco.

Descrizione Magie

Prima di passare alla descrizione del sistema del lancio delle magie è opportuno spiegare le magie e le loro caratteristiche.

Verranno inoltre spiegati gli espedienti pratici con cui saranno espressi i concetti. Anche le magie sono da considerare come Azioni, solo che sono azioni statiche, cioè azioni la cui difficoltà non è determinata dal FATO.

NOME MAGIA:

È il nome col quale viene identificata questa particolare magia.

Esempio: Nome colpo: Fulmine Magico

PUNTI DANNO (PD):

Indicano le ferite che la magia infligge al bersaglio, indica anche altri eventuali effetti.

Esempio: Punti Danno: 8

TEMPI (T):

Determina la velocità della magia, cioè in quanto tempo la l'usufruttore di magia riuscirà a completare il rituale necessario.

Esempio: Tempi: 25

RAGGIO D'AZIONE (RA):

Determina fino a che distanza si può lanciare la magia. Cioè la massima distanza dall'usufruttore in cui può essere collocato il centro dell'area d'effetto. Ricordiamo che devono essere rispettati anche i metri minimi richiesti dalla per poter aver effetto.

Esempio: Raggio D'azione: 6-8 m

AREA D'EFFETTO (AE):

E' il luogo del luogo dell'effetto della magia; questa magia alle volte riporta il numero di bersagli che possono essere colpiti dalla magia. In tal caso l'effetto della magia non può essere concentrato su un unico bersaglio.

Esempio: Area d'effetto: Sfera 5 m di raggio.

MOVIMENTI E COMPONENTI (MeC):

Sono i gesti e i materiali necessari all'usufruttore per lanciare una magia.

Esempio: Movimenti e componenti: Braccia e gambe

DURATA (D):

Determina la durata della magia, quanto i suoi effetti rimangono nel tempo.

Esempio: Durata: Istantanea

REPULSIONE (REP):

Il numero indicato determina di quanti metri il bersaglio è proiettato nella direzione prescelta dall'usufruttore.

Esempio: Repulsione: +3

FERITE CRITICHE (FC) :

Rappresenta la possibilità di infliggere ferite critiche (aggiuntive) al bersaglio. Per stabilire se avvengono ferite critiche basterà controllare se il risultato puro, dei dadi tirati (cioè senza somma di ulteriori punti), è almeno uguale ai valori esposti in questa voce.

Esempio: Ferite Critiche: 0 9 (ciò significa che almeno un dado deve essere uguale o superiore a 10 e almeno un'altro deve essere uguale o superiore a 9).

DIFFICOLTA' MAGIA (DIFF):

Rappresenta la coordinata superata la quale la magia ha l'effetto minimo.

Esempio: Difficoltà Magia: 7 6 (ciò significa che almeno un dado deve essere uguale o superiore a 7 e almeno un'altro deve essere uguale o superiore a 6)

TIRO MALDESTRO (TM) :

Rappresenta la possibilità di compiere un grossolano errore. Per stabilire se avvengono tiri maldestri basterà controllare se il risultato puro, dei dadi tirati (cioè senza somma di ulteriori punti), è esattamente uguale ai valori esposti in questa voce.

Esempio: Tiro Maldestro: 2 1 (ciò significa che almeno un dado deve essere uguale a 2 e almeno un'altro deve essere uguale a 1)

DESCRIZIONE:

Descrive gli effetti normali e notizie utili della magia lanciata.

Esempio: Descrizione: Un fulmine magico fuoriesce dalla mani dell'usufruitore e colpirà i bersagli sopra descritti.

DESCR FC:

Descrive quanto si verifica ad un successo eclatante della magia.

Se avvengono ferite critiche i bersagli subiranno il doppio dei danni.

DESCR TM:

Descrive quanto si verifica in un errore grossolano del lancio della magia *Se avvengono tiri maldestri l'usufruitore subirà gli effetti della magia.*

LA MAGIA

Che cos'è la magia?

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

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

La Magia In ERA XP

La Magia in ERA XP è strettamente legata all'ambientazione. Ci possono essere ambientazioni assolutamente prive della magia. In linea di massima chi utilizza la magia è chiamato in diversi modi: mago, stregone, sciamano, ciarlatano, prestigiatore ecc. Non tutti vedono le persone che praticano la magia positivamente, soprattutto per le loro pratiche esoteriche. Spesso la magia viene tramandata da padre in figlio e da generazione in generazione. Non esistono veri e propri rami di magia, spesso gli stregoni apprendono le magie che più gli interessano scartando quelle meno utili. La descrizione completa delle magie sarà fornita in moduli a parte scaricabili gratuitamente.

Ricordiamo che quello sopra riportato sono informazioni prettamente descrittive e possono variare senza limitazioni da Ambientazione ad Ambientazione.

Come utilizzare la magia

Per lanciare una magia basterà scegliere la magia e lanciare i dadi che il personaggio ha a disposizione. Bisognerà poi confrontare i valori del dado con i valori descritti nella magia stessa. Esiste quindi, ogni volta si voglia lanciare la magia, un unico tiro di dadi che poi sarà confrontato con le coordinate delle ferite critiche e difficoltà magia e i valori del tiro maldestro.

Gli effetti della magia saranno quindi indicati dalla descrizione e dall'interpretazione che il FATO del tiro dei dadi in funzioni delle coordinate e dei valori della magia.

Colpi

Prima di passare alla descrizione del combattimento è opportuno spiegare i colpi, ovvero tutti quegli attacchi che il nostro personaggio può fare con o senza armi. In questo capitolo però non spiegheremo il combattimento, ma solo i colpi che il nostro personaggio potrà usare in esso.

Chiunque, possiede i mezzi per offendere, proteggersi o evitare un combattimento. Rispettivamente si chiamano colpi, parate e forme. Passeremo ora alla descrizione dei Colpi e delle loro caratteristiche.

Seguirà la descrizione dettagliata delle caratteristiche che compongono un colpo. Nonchè gli espedienti pratici con cui saranno espressi i concetti. Anche i colpi sono da considerare come Azioni, solo che sono azioni statiche, ovvero non determinate dal FATO.

NOME COLPO:

È il nome col quale viene identificato questo particolare colpo.

Esempio: Nome colpo: Pugno Caricato

CLASSIFICAZIONE (CLASS):

Determina il genere del colpo in base ai Tempi. L'aggettivo a fianco alla classificazione aiuta il giocatore nella scelta del colpo. Tali aggettivi sono: veloce, normale, lento, prese e disarmate, forme.

Esempio: Classificazione: Veloce

ARTO:

Indica gli arti da utilizzare per effettuare il colpo, tali arti saranno dunque gli unici utilizzati. È molto importante tenere sotto controllo gli arti utilizzati perché l'eventuale rottura di questi compromette l'utilizzo dei colpi appresi.

Esempio: Arto: Braccio

TEMPI (T):

Determina la velocità del colpo nel sistema di combattimento. I Tempi del colpo sono il risultato della somma tra: la classe di durata del colpo e il numero segnato di fianco. Ricordiamo che per ciascun personaggio i tempi della classe di durata variano in funzione della caratteristica di riferimento secondo lo schema della Tabella Tempi.

Esempio: Tempi: B + 12

ARMA:

È l'arma usata per sferrare il colpo.

Esempio: Arma: Nessuna

RAGGIO D'AZIONE (RA):

È l'insieme dei metri nel quale il colpo ha effetto. Ciascun colpo potrà avere effetto solo se il bersaglio si trova all'interno della sua estensione massima.

Esempio: Raggio D'azione: 0-2 m

PUNTI DANNO (PD):

Indicano le ferite minime che il colpo infligge al bersaglio, indica anche altri eventuali effetti. I punti danno del colpo sono il risultato della somma tra: la Forza del personaggio + il numero segnato a fianco + il valore più alto dei dadi tirati.

Esempio: Punti Danno: FO + 1 + il valore più alto dei dadi tirati

FERITE CRITICHE (FC) :

Rappresenta la possibilità di infliggere ferite critiche (aggiuntive) al bersaglio. Per stabilire se avvengono ferite critiche basterà controllare se il risultato puro, dei dadi tirati (cioè senza somma di ulteriori punti), è almeno uguale ai valori esposti in questa voce.

Esempio: Ferite Critiche: 0 9 (ciò significa che almeno un dado

deve essere uguale o superiore a 10 e almeno un'altro deve essere uguale o superiore a 9).

DIFFICOLTA' COLPO (DIFF):

Rappresenta la coordinata superata la quale il colpo ha l'effetto minimo. Questo valore si trova solitamente nelle armi da tiro e da lancio poichè i colpi corpo a corpo (con o senza armi), si considerano (se portati a segno) sempre efficaci.

Esempio: Difficoltà Colpo: 9 4 (ciò significa che almeno un dado deve essere uguale o superiore a 9 e almeno un'altro deve essere uguale o superiore a 4)

TIRO MALDESTRO (TM) :

Rappresenta la possibilità di compiere un grossolano errore. Per stabilire se avvengono tiri maldestri basterà controllare se il risultato puro, dei dadi tirati (cioè senza somma di ulteriori punti), è esattamente uguale ai valori esposti in questa voce. Questo valore si trova solitamente nelle armi da tiro e da lancio poichè i colpi corpo a corpo (con o senza armi), difficilmente (se portati a segno) non sono efficaci.

Esempio: Tiro Maldestro: 2 1 (ciò significa che almeno un dado deve essere uguale a 2 e almeno un'altro deve essere uguale a 1)

REPULSIONE (REP):

Il numero indicato determina di quanti metri il bersaglio è proiettato nella direzione prescelta.

Esempio: Repulsione: +1

DESCRIZIONE:

Rappresenta il colpo e dà eventuali notizie utili. All'interno di questa voce saranno introdotte tutte le eventuali modifiche dovute alla peculiarità del colpo, apportate alle regole appena descritte. Inoltre saranno inserite le descrizioni del colpo relative alle ferite critiche e ai tiri maldestri.

Esempio

Prenderemo in considerazione solo le caratteristiche utili per la modificazione dei colpi di Gerelt.

Forza 4, Reazione Attiva 6. Controlliamo nella Tabella Tempi e vediamo i seguenti valori:

Car:	A	B	C	D	E	F	G
FO: 4	22	40	62	86	119	155	201
RE AT: 6	18	34	54	79	107	141	185

COLPO ORIGINALE	COLPO MODIFICATO
<i>Nome colpo: Pugno Caricato</i>	<i>Nome colpo: Pugno Caricato</i>
<i>Classificazione: Veloce</i>	<i>Classificazione: Veloce</i>
<i>Arto: Braccio</i>	<i>Arto: Braccio</i>

Tempi: B + 12	Tempi: B (34) + 12 = 46
Arma: Nessuna	Arma: Nessuna
Raggio D'azione: 0-2 m	Raggio D'azione: 0-2 m
Punti Danno: FO + 1	Punti Danno: FO (4) + 1 = 5
Ferite Critiche: 0 9	Ferite Critiche: 0 9
Difficoltà colpo: 1 1	Difficoltà colpo: 1 1
Tiro Maldestro: 1 1 1	Tiro Maldestro: 1 1 1
Repulsione: +1	Repulsione: +1

Parate

Le parate sono azioni che permettono di annullare, in tutto o in parte, l'effetto del colpo subito.

NOME PARATA:

È il nome col quale viene identificato questa particolare parata.

Esempio: Nome Parata: Parata generale

RdR:

Questa voce significa Range di Riuscita ed è l'intervallo di Tempi che questa parata può neutralizzare.

Esempio: RdR: 35

DESCRIZIONE:

Rappresenta la parata e dà eventuali notizie utili. All'interno di questa voce saranno introdotte tutte le eventuali modifiche dovute alla peculiarità della parata, apportate alle regole appena descritte.

Esempio: Descrizione: Il difensore para il colpo dell'avversario.

13.1 Range di riuscita

Per determinare se una parata ha successo il giocatore dovrà collocare nello scorrere lineare dei Tempi l'intervallo di tempi parato. Una parata con RdR 10, potrà parare intervalli di Tempi come: 10-19, 43-52, 75-84, ecc. La parata avrà successo se i tempi di esecuzione del colpo sferrati rientrano nell'intervallo scelto.

Le parate però sono azioni che non necessitano di tiro di dadi per verificare la loro riuscita.

Forme

Le forme sono particolari Azioni di spostamento che possono essere utilizzati, senza penalizzazioni, anche nel combattimento. **Anch'esse come le parate non necessitano del tiro dei dadi per verificarne la riuscita.**

NOME FORMA:

È il nome col quale viene identificato questa particolare forma.

Esempio: Nome Forma: Spostamento scivoloso

TEMPI (T):

Determina la velocità della forma anche nel sistema di combattimento. I Tempi della forma sono il risultato della somma tra: la classe di durata della forma e il numero segnato di fianco. Ricordiamo che per ciascun personaggio i tempi della classe di durata variano in funzione della caratteristica di riferimento secondo lo schema della Tabella Tempi.

Esempio: Tempi: B + 10

RAGGIO D'AZIONE (RA):

Rappresenta il massimo spostamento che il personaggio è in grado di compiere.

Esempio: Raggio d'Azione: 4

DESCRIZIONE:

Rappresenta la forma e dà eventuali notizie utili. All'interno di questa voce saranno introdotte tutte le eventuali modifiche dovute alla peculiarità della forma, apportate alle regole appena descritte.

Esempio: Descrizione: Il personaggio sarà in grado di spostarsi di 4 metri anche su terreni scivolosi.

Combattimento

Il tipo più importante di Azione che s'incontrerà in una seduta di ERA XP sarà probabilmente il Combattimento. Non solo il combattimento è un avvenimento tipico del genere avventuroso a prescindere dall'ambientazione, ma è anche una delle Azioni che può avere l'effetto massimo sul tuo personaggio portandolo fuori dal gioco tramite la morte. Il combattimento avviene tramite l'interazione di azioni; queste azioni possono essere azioni comuni (manovre), oppure colpi, magie, forme, parate, ecc. **Si entra nel sistema di combattimento quando un personaggio può e vuole attaccare un avversario.** Seguirà subito lo schema riassuntivo delle procedure di combattimento e poi, logicamente, una dettagliata spiegazione delle regole.

Procedura di attacco:

Coloro che vogliono attaccare possono farlo solo in tale procedura:

Scelta del colpo

- indirizzamento del colpo
- scelta sull'applicazione della repulsione

Procedura di difesa:

Chi vuole reagire ad un'attacco che sta subendo senza però contrattaccare (gli attacchi vanno eseguiti **esclusivamente** nella procedura precedente) può farlo solo in tale procedura:

Scelta della parata

- Posizione temporale dell'RdR

Scelta della forma (Spostamento)

Direzione di spostamento

Scelta della manovra
Se è un'azione

- Tiro prova o confronto

Se è una magia

- Tiro per Magia

Procedura d'attacco

Si entra nel sistema di Combattimento quando un personaggio può e vuole attaccare un avversario. Nel momento in cui un personaggio vuole e può attaccare l'avversario allora inizierà il combattimento e tutte le **azioni** dovranno essere misurate in Tempi dal FATO.

Appena incomincia il sistema di combattimento tutti i personaggi (sia giocatori che gestiti dal FATO) che **vogliono e possono attaccare** sono **OBBLIGATI** a riferirlo al FATO. Gli attacchi in questione potranno essere sia una reazione ad un attacco subito in questa procedura, sia un'azione di propria iniziativa. In questa procedura avverrà un 'botta e risposta' tra i combattenti che, ad ogni propria dichiarazione di attacco, dovranno consegnare al FATO i colpi scelti con le relative modifiche. **Tutti coloro che osservano** il combattimento, compresi chi ne fa parte, saranno avvertiti dal FATO di chi è vittima o artefice di un attacco.

Attacco (occupa UNA FASE)

Tutto il combattimento è in funzione dei colpi, delle parate, delle forme, delle manovre e delle magie. Sferrare un attacco (o compiere un attacco) significa **dichiarare** di attaccare. Dichiarare l'attacco significa semplicemente comunicare al FATO: "Attacco...". Nello stesso istante della dichiarazione bisogna comunicare privatamente (per iscritto possibilmente) al FATO il colpo scelto, dove è stato indirizzato (capo, tronco, arti o peduncoli), se viene applicata la repulsione e in quale direzione. Nel momento in cui viene consegnato il colpo al FATO il giocatore provvederà a ridurre la propria Resistenza di 4 punti (il costo di un'azione qualsiasi). Se si vuole attaccare di sorpresa un personaggio giocante, bisognerà comunicarlo al FATO di nascosto; se si vuole attaccare di sorpresa un personaggio non giocante, bisognerà comunicare al FATO: "Attacco di nascosto.."

Procedura di difesa

Una volta decisi tutti gli attacchi, ogni personaggio che ha subito un attacco ha la possibilità di compiere un'azione in risposta all'attacco subito. Tali azioni sono: parata, manovra, magia.

In tale procedura non possono essere eseguiti attacchi di alcun tipo. **Tutti** i personaggi (sia giocatori che gestiti dal FATO) che vogliono e possono eseguire parate, forme o manovre sono **OBBLIGATI** a farlo in questa procedura. Le azioni in questione potranno essere sia una reazione ad un attacco subito, e quindi già dichiarato in una procedura di attacco precedente, sia un'azione di propria iniziativa. In questa procedura, nel momento di ogni dichiarazione, bisognerà comunicare al FATO l'azione scelta. Tutti coloro che osservano il combattimento,

compresi chi partecipa, saranno avvertiti dal FATO di come si evolve il combattimento. Potrà capitare che un personaggio decida di star fermo e di non intervenire immediatamente nel combattimento; in tal caso, nella procedura di difesa, visto che qualunque azione deve essere misurata in Tempi nel sistema di combattimento, chi controlla tale personaggio rimarrà fermo per un determinato periodo di tempi determinato dal FATO a seconda della situazione. Seguiranno tutte le azioni che si possono compiere nella procedura di difesa

Parata (occupa UNA FASE)

Si compie una parata quando si **dichiara** di voler parare un attacco **che si sta consapevolmente subendo** (si può parare un colpo solo se ci si accorge di essere attaccati). Dichiarare una parata significa comunicare di nascosto al FATO: "Paro...". Conviene non far sapere all'avversario la propria reazione. Nello stesso istante di questa dichiarazione bisogna comunicare al FATO il tipo di parata e la posizione del "range di riuscita" (RdR) nel susseguirsi dei Tempi, tale susseguirsi dei Tempi ha inizio da 0 nel momento in cui parte il colpo da parare. Una volta posizionato l'RdR si verificherà se i Tempi di esecuzione del colpo che si vuole parare sono compresi nell'intervallo scelto. **I Tempi di esecuzione di una qualsiasi parata sono pari ai Tempi di esecuzione del colpo da parare.**

Spostamento (occupa TUTTE LE FASI)

Si compie uno spostamento quando si dichiara di utilizzare una forma. Dichiarare la forma significa semplicemente comunicare al FATO: "Mi sposto..." . Nello stesso istante di questa dichiarazione bisogna comunicare al FATO la forma scelta e la direzione di spostamento. Nel momento in cui viene consegnata la forma al FATO il giocatore provvederà a ridurre la propria Resistenza di 4 (il costo di un'azione qualsiasi).

Manovra (occupa TUTTE LE FASI)

Si compie una manovra quando si dichiara di effettuarla. Dichiarare l'azione significa semplicemente comunicare di nascosto al FATO: "Compio una azione... (specificare quale)". Nello stesso istante di questa dichiarazione bisogna comunicare privatamente al FATO se l'azione è legata a una particolare abilità posseduta. Le manovre non sono altro che prove o confronti eseguiti in combattimento; quindi valgono le regole descritte nel capitolo Prova o Confronti. Per manovra si intende anche il lancio di magie e l'attivazione di oggetti magici, con le regole relative vedi quindi il capitolo MAGIA. Durante il sistema di combattimento ogni azione sarà misurata in Tempi dal FATO. Nel momento in cui viene consegnata la manovra al FATO il giocatore provvederà a ridurre la propria Resistenza di 4 (il costo di un'azione qualsiasi).

Fasi e Azioni

Le fasi sono quanti **colpi e parate distinte** si possono eseguire contemporaneamente nei confronti dello stesso numero di **avversari DISTINTI**. Per azioni contemporanee si intendono azioni che **partono nel medesimo istante**. Ovviamente spostamenti e manovre sono riferiti a **tutti** gli avversari

contemporaneamente, occupano quindi tutte le fasi a propria disposizione. Se non si utilizzano tutte le proprie fasi, quelle non sfruttate possono essere usate **solo** per eseguire parate, una per ogni fase non utilizzata. La possibilità di dichiarare la parata dura tanti tempi quanti sono quelli utilizzati per il proprio colpo più lento eseguito. In poche parole le fasi non utilizzate possono essere occupate per parare colpi (sferrati ovviamente da avversari distinti) che partono prima che termini la nostra azione più lenta.

Il numero di fasi è date da quante volte è stata presa l'abilità Rissa più uno.

Esito delle Azioni

Individuati tutti i combattenti e determinato l'utilizzo delle loro fasi, il FATO è in possesso di tutte le informazioni riguardanti i colpi, le parate, le forme e le manovre scelte. A questo punto il FATO dovrà effettuare un insieme di confronti:

- Il FATO determina quali azioni sono complementari, cioè interagiscono fra loro.
- Il FATO metterà in ordine cronologico le azioni (colpi, parate, manovre, forme), a partire da quella che necessita meno Tempi per l'esecuzione fino a quella che ne necessita di più.
- Poi il FATO verificherà se i colpi arrivano a segno, cioè se il bersaglio è compreso nel loro raggio d'azione ; se è compreso passerà alla verifica degli effetti; se non è compreso il colpo andrà a vuoto (fatte salve modificazioni successive della situazione).
- Verificherà gli effetti delle azioni: per ogni insieme di azioni individuato dal FATO, l'azione che necessita il minor numero di Tempi per l'esecuzione sarà l'unica ad avere effetto. Se la differenza del numero di Tempi di esecuzione è minore o uguale a 4 allora entrambe hanno effetto (fatta eccezione per il confronto tra la parata ed il colpo complementare, nel cui caso avrà effetto solo uno dei due: o ha effetto la parata o il colpo).

Effetti delle Azioni

Per effetto di un colpo si intende l'applicazione dei Danni e della Repulsione (se applicata) all'avversario. Il colpo, se è andato a segno (se l'avversario rientra nel raggio d'azione e non viene parato), farà perdere colpi, forme, parate, manovre all'avversario colpito; cioè tutte le azioni che l'avversario colpito sta effettuando sono interrotte e non hanno alcun effetto: chi è colpito ottiene la ricarica (vedi procedura di ricarica). Se la manovra che si sta eseguendo è una Magia bisognerà effettuare una prova sui PM per non perdere la concentrazione. Chi ha colpito e **vorrà ulteriormente attaccare** il medesimo avversario potrà sottrarre **32 Tempi** ai Tempi di esecuzione del **colpo NORMALE** successivo, cioè velocizzarlo senza spreco aggiuntivo di PF; **64 tempi ai Tempi** di esecuzione del **colpo LENTO** successivo. Se chi ha colpito non attacca il medesimo avversario non beneficerà di questo bonus. Se la differenza di Tempi dei colpi è minore o uguale a 4, entrambi hanno effetto allo scadere del colpo che necessita più Tempi fra

i due (ma nessuno goderà di alcun bonus al colpo successivo).

NOTA BENE: Durante l'esecuzione di qualsiasi azione il personaggio è considerato dagli altri combattenti come immobile, posizionato nel punto in cui si trovava nell'istante della dichiarazione della prima azione che ha scelto di compiere. l'aggiornamento della posizione è effettuato solamente al termine dell'azione più lenta eseguita; se il personaggio effettua più colpi sarà considerato da tutti coloro che lo vogliono attaccare come posizionato nella posizione iniziale, solo al termine dei Tempi di esecuzione del colpo più lento il personaggio si ritroverà alla fascia minima segnalata nel raggio d'azione di tale colpo. Se si applica la repulsione, l'avversario verrà spinto nella direzione in cui è stata applicata la repulsione di tante fasce quanto spiegato o descritto nel colpo e l'attaccante che ha colpito si troverà nella posizione iniziale dell'avversario. Tutti gli avversari colpiti da colpi più veloci dallo stesso personaggio rimarranno nella loro posizione iniziale senza subire alcuno spostamento (se è applicata la repulsione verranno spinti del numero di fasce indicato, ma chi ha colpito è ancora immobile poiché non ha ancora avuto termine il colpo più lento).

Per effetto di una parata si intende principalmente il neutralizzare il colpo dell'avversario. Altri effetti verranno spiegati nella descrizione della parata utilizzata. Chi ha parato e **vorrà attaccare l'avversario parato** potrà sottrarre 32 Tempi ai Tempi Individuati tutti di esecuzione del colpo **NORMALE** successivo, cioè velocizzarlo senza spreco aggiuntivo di punti fatica; **64 Tempi** ai Tempi di esecuzione del colpo **LENTO** successivo e **8 Tempi** ai Tempi di esecuzione del colpo **VELOCE** successivo. Se chi ha parato non attacca l'avversario di cui ha parato il colpo, non beneficerà di questo bonus.

NOTA BENE: Durante l'esecuzione di qualsiasi azione il personaggio è considerato dagli altri combattenti come immobile, posizionato nel punto in cui si trovava nell'istante della dichiarazione della prima azione che ha scelto di compiere. l'aggiornamento della posizione è effettuato solamente al termine dell'azione più lenta eseguita; se, per esempio, si effettuano più parate il personaggio sarà considerato da tutti coloro che lo vogliono attaccare come posizionato nella posizione iniziale, solo al termine dei Tempi di esecuzione della parata più lenta il personaggio aggiorna la sua posizione. Se la parata ha effetto, la posizione rimarrà immutata per l'attaccante e per il difensore a meno che sia diversamente specificato nella descrizione della parata. Se invece la parata non ha effetto, l'aggiornamento della posizione segue le regole dei colpi sopra descritte. Se il nostro personaggio para i colpi di più avversari, costoro rimarranno nella loro posizione iniziale senza subire alcuno spostamento (a meno che sia diversamente specificato nella descrizione della parata).

Per effetto di una forma si intende l'avvenuto spostamento del personaggio secondo quanto stabilito dalla forma; inoltre la forma provoca la perdita dei colpi, **indirizzati verso chi la compie**, che avrebbero effetto successivamente alla forma stessa.

Per effetto di una manovra si intende la realizzazione della

manovra; inoltre la manovra provoca la perdita dei colpi, indirizzati verso chi la compie, che avrebbero effetto successivamente alla stessa ed eseguiti da chi subisce danni dalla manovra **se questa è una Magia**.

NOTA BENE: Durante l'esecuzione di qualsiasi azione il personaggio è considerato dagli altri combattenti come immobile, posizionato nel punto in cui si trovava nell'istante della dichiarazione della prima azione che ha scelto di compiere. l'aggiornamento della posizione è effettuato solamente al termine dell'azione più lenta eseguita; se per esempio si effettua una forma o una manovra, il personaggio sarà considerato da tutti coloro che lo vogliono attaccare come posizionato nella posizione iniziale; solo al termine dei Tempi di esecuzione della forma o della manovra il personaggio si ritroverà dove si è voluto spostare.

Procedura di Ricarica

Abbiamo detto che il combattimento è diviso in cinque procedure di gioco distinte : inizio del sistema di combattimento, procedura d'attacco, procedura di difesa, esiti delle azioni e procedura di ricarica. Durante la procedura "esiti delle azioni" bisogna compiere la procedura di ricarica. Il FATO dovrà determinare in primo luogo in quale momento avviene la ricarica per ogni personaggio; la ricarica consiste nel riavere a disposizione tutte le proprie fasi: le fasi tornano ad essere libere e quindi riutilizzabili nel momento in cui ha termine l'azione che ha il numero di tempi di esecuzione più elevato. La ricarica può avvenire generalmente in due modi : Nel momento in cui il personaggio subisce un colpo o un altro evento dannoso (magia, caduta di un sasso, ecc.), tutte le azioni che il personaggio stava compiendo vengono interrotte, si ottiene così la ricarica. Le azioni del personaggio non vengono interrotte da nulla, quindi al termine dell'azione più lenta si otterrà la ricarica.

Ogni volta che un qualsiasi combattente ottiene la ricarica ha inizio una nuova procedura d'attacco per tutti coloro che hanno ottenuto la ricarica contemporaneamente e, di seguito, una procedura di difesa. Ovviamente chi non ha ancora liberato le sue fasi continuerà ad eseguire le azioni effettuate e quindi sarà in balia degli avversari ricaricati a meno che non abbia conservato fasi libere per poter parare.

Interpretazione

Tutte le classificazioni riguardo le azioni, servono ai giocatori per capire appieno lo schema di gioco e per avere punti di riferimento durante il gioco per fare scelte in linea col personaggio. Ciò per meglio avere presente la struttura di gioco e riuscire a gestire il personaggio come ruolo e non come ottimizzazione di regole. Serve anche al FATO per avere canoni di giudizio al fine di garantire una maggiore equità. Equità però non vuol dire necessariamente cristallizzazione e fissità di canoni di scelta. Infatti, in piena libertà del FATO (se egli stesso giudica saggio), è consentito cambiare certe scelte fatte precedentemente. Tutto questo perchè nel gioco di ruolo è IL RUOLO il fulcro di tutto il gioco e non le regole. Se si applicato al meglio le regole, ma l'interpretazione del personaggio è mal

gestita alla tutte le sedute saranno fiacche e prive di divertimento. Seguiranno degli esempi di interpretazione a seconda della situazione per aver un'idea di come interpretare certe situazioni.

Interpretazione della Magia

Per quanto riguarda la magia, i passi di interpretazione possono essere intesi in questo modo:

1. concentrazione
2. preparazione
3. finalizzazione

Il **primo** passo quindi è la concentrazione. Il personaggio richiamerà i ricordi, le energie, le conoscenze necessarie all'azione. Se, tra tutti i passi di interpretazione, solo questo viene a mancare, la descrizione dell'esito sarà sicuramente scarna riducendosi alla delusione del personaggio per il fallimento pieno.

Lara vuole lanciare una magia. Una palla di fuoco, non troppo grande poiché è dentro una stanza piccola, contro Arran che non le permette di uscire dal suo puzzolente covo. Il FATO le dice E6 1riga (94). Lara ha paura che se rallenta l'azione per renderla più facile non farà in tempo a completarla prima che si accorgano di quanto sta compiendo. Accetta le coordinate. Lara ha di intelletto 6 quindi non deve apportare ai dadi nessuna modifica dovuta alla caratteristica. Lancia i sui tre dadi 843. In questo caso è il primo dado a essere inferiore alla coordinata, quello che può essere assimilato al concetto di interpretazione "concentrazione". Ha fallito! Il FATO descrive la scena: "Inizi la tua concentrazione, ma mentre stai richiamando i tuoi ricordi e già il calore del fuoco danzava sulle tue dita, la guardia grassa si rivolge a te chiedendo ti di non dormire che di lì a poco ci sarabbe stata una festa, ridendo, e saresti stata la protagonista. Ciò ti fa distrarre e perdere la concentrazione, compresi i PM."

Il **secondo** passo riguarda la preparazione. Il personaggio dopo che è riuscito a richiamare i ricordi, le energie, le conoscenze necessarie all'azione dà loro forma rielaborandole per i suoi scopi. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo viene a mancare, la descrizione dell'esito sarà varia a seconda della gravità dell'errore. Infatti la sua riuscita potrà essere un po' diversa da come si aspettava il personaggio variando tra l'estensione, la durata, gli effetti di quanto stava preparando.

Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO le dice E6 1riga (94). Lara tira i dadi ottenendo un 922. Questa volta ha fallito il secondo dado. In questo caso è il secondo dado a essere inferiore alla coordinata, quello che può essere assimilato al concetto di interpretazione "preparazione". Ha fallito! Il FATO descrive la scena: "Inizi la tua concentrazione hai richiamato i tuoi ricordi e già il calore del fuoco danza sulle tue dita, la guardia grassa si rivolge all'altra e sghignazzano accennando a te, tu inizi le procedure mentali per lanciare questa palla di fuoco. Qualcosa però ti sfugge, ma forse no, riesci ad arrivare alla fine della magia e a lanciarla. Qualcosa però non funziona vorresti lanciare la magia sul grassone sghignazzante, ma hai sbagliato qualcosa nella

procedura: anziché una bella palla di fuoco detonante, attorno al grassone compare uno stormo di fiammelle viola che subito esala l'ultima scintilla e si spegne. Perdi i PM necessari. Ora le guardie ti guardano e sono in piedi di fianco a te!"

Il **terzo** passo riguarda la finalizzazione. Il personaggio dopo che è riuscito a richiamare i ricordi, le energie, le conoscenze necessarie all'azione e dare loro sostanza conforme ai suoi scopi, lancia la magia. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo venisse a mancare, la magia lanciata avrà sicuramente qualche effetto, tendenzialmente conforme ai suoi intenti, ma con risultato diverso poiché non sarà preciso l'ambito di effetto della magia, oppure ci sarà un errore di persona o addirittura di intensità.

Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO le dice E6 1riga (94). Lara tira i dadi ottenendo un 922. Questa volta ha fallito il secondo dado. Il FATO in mancanza del terzo valore della coordinata, decide di attribuirlo al terzo concetto di interpretazione. Allora considera il secondo dado come se fosse il terzo che può essere assimilato al concetto di interpretazione "finalizzazione". Ha fallito! Il FATO descrive la scena: "Inizi la tua concentrazione hai richiamato i tuoi ricordi e già il calore del fuoco danza sulle tue dita, la guardia grassa si rivolge all'altra e sghignazzano accennando a te, tu inizi le procedure mentali per lanciare questa palla di fuoco. Tutto procede per il meglio, ma ti sei stancata parecchio per arrivare a completare tutto, riesci ad arrivare alla fine della magia e a lanciarla. Qualcosa però non funziona vorresti lanciare la magia sul grassone sghignazzante, ma hai ceduto all'ultimo il controllo della magia: anziché esplodere sul grassone passa oltre ed esplose sulla parete in fondo incenerendola; L'esplosione ha sollevato tutta la polvere e ti sei coperta gli occhi dalle schegge vaganti. Perdi i PM necessari. Ora le guardie guardano la parete si guardano tra di loro e guardano te. C'è un nuovo luccichio nei loro occhi prendono le armi e uno viene di fianco a te".

Il FATO avrebbe potuto negli esempi qui sopra anche far bruciacchiare la guardia, oppure descrivere un effetto assolutamente diverso dalla palla di fuoco, come un'animazione di armi; far distruggere il tavolo, ecc. il tutto sempre non a vantaggio di Lara poiché ha sbagliato la prova e quindi la magia.

Interpretazione armi

Per quanto riguarda azioni tipo il lancio di una freccia con l'arco o il tiro di un sasso, ecc. i passi di interpretazione possono essere intesi in questo modo:

1. impugnazione
2. lancio
3. mira

Il primo passo quindi è l'impugnazione dell'arco, dell'arma o della freccia del dardo, ecc. Il personaggio riuscirà ad avere a portata le armi che gli interessano. Se, tra tutti i passi di interpretazione, solo questo viene a mancare, la descrizione dell'esito sarà sicuramente scarna riducendosi alla visione dell'arma o della freccia caduta al suolo o comunque sfuggita di mano.

Tranhil vuole vaporizzare un lucertolone che gli si avvicina troppo per i suoi gusti, o forse nervi. é da tanti giorni perduto e non riesce a trovare un contatto con la sua nave. Il FATO considerando che il lucertolone è ancora lontano gli concede del tempo: D5 1 riga (94). Tranhil vorrebbe provare qualcosa di più facile ma ha ancora tempo di ritentare se fallisce quindi accetta. Tranhil ha un reazione attiva di 6 quindi non deve apportare ai dadi nessuna modifica dovuta alla caratteristica. Tira i dadi e ottiene un 864. Ha fallito! Il FATO considerando che ancora il lucertolone è lontano non giudica Tranhil così agitato da poter lasciare cadere il faser, così pensa di non farglielo trovare subito. Il FATO dice: "Tranhil vede avvicinarsi il lucertolone che agita la testa e saetta con la lingua, forse ti ha sentito. Decidi di farti sentire e di sparargli un faser in messo agli occhi porti la mano alla fondina e ti accorgi che non c'è più! poi ti ricordi che lo hai messo nello zaino. Perdi un po' di tempo per cercarlo, ma lo trovi presto. Il lucertolone ti s avvicina."

Il secondo passo riguarda il lancio oppure l'attivazione dell'arma (se si usano armi da fuoco, laser, ecc.). Il personaggio riesce ad avere sotto mano tutte le sue armi e a poterle maneggiare. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo venisse a mancare, l'arco potrà sfuggire oppure la corda spezzarsi, con risultati che possono essere tanto più dannosi quanto più il dado ha fallito.

Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO dice la coordinata D5 1 riga (94). Tira i dadi e ottiene un 933. Ha fallito! Il FATO considera l'errore nella fase di lancio, in questo caso di "carica". Il FATO dice: "Hai in mano il tuo faser prendi la mira e spari! Il faser fa uno strano squittio e si spengono tutti i led. Il lucertolone ti s avvicina."

Il terzo passo riguarda la mira. Il personaggio riesce ad avere sotto mano tutte le sue armi, a maneggiarle con sicurezza e a usarle tendendo l'arco o facendo girare la fionda o attivando la batteria nucleare per i raggi laser. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo venisse a mancare, la destinazione della freccia, del dardo o del raggio laser sarà tanto più distante dal bersaglio scelto quanto maggiore è l'errore, oppure l'esito potrebbe addirittura essere dannoso per il personaggio o i suoi compari.

Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO dice la coordinata D5 1 riga (94). Tira i dadi e ottiene un 933. Ha fallito! Il FATO considera l'errore nella fase di mira. Il FATO dice: "Hai in mano il tuo faser prendi la mira e spari! Il faser ronza mentre si carica e lancia il suo raggio. Sollevi un grande polverone colpendo il terreno davanti al lucertolone che ora si è fermato ed emette una specie gorgoglio".

Regole Facoltative

Seguiranno alcune regole facoltative utili per aumentare la realistica e il divertimento nelle sedute. Ricordiamo che queste regole NON sono obbligatorie come del resto ogni FATO che meriti tal nome considera tutte le regole.

17.1 Modifica delle Magie

Ogni Usufruttore è in grado di poter modificare le proprie magie. Tutte le caratteristiche delle magie possono essere modificate; il risultato ovviamente dovrà apparire al FATO come coerente con la magia per poter avere effetto (la descrizione non deve essere in contrasto con altri elementi della magia, ecc.). E' esclusiva del FATO poter interpretare gli effetti delle magie modificate.

Il grado più elevato delle magie che l'usufruttore conosce indica il numero di caratteristiche della magia di base che possono essere modificate. Tale modifica consiste nella sostituzione completa o parziale (il FATO valuti con assoluta attenzione gli effetti derivanti da una sostituzione parziale) delle caratteristiche scelte dalla magia base con le corrispondenti voci che l'usufruttore possiede. Per caratteristiche della magia si intendono le seguenti voci: **Tempi, Raggio d'azione, Punti danno, Area d'effetto, Durata, Descrizione, Difficoltà, Decrizione Maldestro, Descrizione Ferite Critiche, Difficoltà, Tiro Maldestro, Ferite Critiche**. Per modificare una magia, si dovrà scegliere una magia BASE e una o più magie da cui prendere le caratteristiche da sostituire alle caratteristiche corrispondenti della magia base.

Seguirà ora un esempio:

MAGIA BASE (scelta dal giocatore nel momento del lancio delle magie) dalla quale vuole modificare il Tiro Maldestro perchè lo giudica troppo rischioso:

NOME MAGIA:

Zona d'Ombra

SCUOLA: M.ani

Arti: verb G: 1 T: 46

RA: 15 PD: 0 Rep: 0

Comp: ali di drago

AE: Cubo di 20F di lato

D: 3 ore

TM: 431 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: L'usufruttore controllerà l'intensità luminosa nell'area d' a suo piacimento. Tutte le creature che vedranno l'area d'effetto vedranno l'intensità di luce scelta dall'usufruttore.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruttore sverrà per il troppo sforzo

SECONDA MAGIA (dal quale verrà preso SOLO il TM)

NOME MAGIA:

Offuscamento sonoro

SCUOLA: M.ani

Arti: ca,verb G: 1 T: 46

RA: 20 PD: 0 Rep: 0

Comp: nuvole

AE: Sfera di 18F di raggio

D: 1 minuto

TM: 111 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: L'usufruttore sarà in grado di modificare a suo piacimento il rumore proveniente dall'area d'effetto.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruttore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

RISULTATO:

NOME MAGIA:

Zona d'Ombra

SCUOLA: M.ani

Arti: verb G: 1 T: 46

RA: 15 PD: 0 Rep: 0

Comp: ali di drago

AE: Cubo di 20F di lato

D: 3 ore

TM: 111 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: L'usufruttore controllerà l'intensità luminosa nell'area d' a suo piacimento. Tutte le creature che vedranno l'area d'effetto vedranno l'intensità di luce scelta dall'usufruttore.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruttore sverrà per il troppo sforzo

Essendo il risultato di due magie i PM utilizzati dall'usufruttore per il lancio di questa magia modificata saranno 6*1. **Quindi i PM spesi per il lancio di una magia modificata sono uguali a 6 * il numero di modifiche**

17.2 Velocizzazioni Colpi e Magie

Per i Colpi, Forme e Magie è possibile velocizzare o rallentare il Tempo di esecuzione. La modifica ai tempi delle magie seguirà questa regola:

4 Tempi in meno all'esecuzione = 1 pt in meno ai DADI

4 Tempi in più all'esecuzione = 1 pt in più ai DADI

La modifica ai tempi dei Colpi e delle Forma seguirà questa regola:

ogni 4 Tempi in meno all'esecuzione = 2 PF in più per l'esecuzione dell'azione

La modifica ai Raggi d'Azione massimi dei colpi seguirà questa regola:

1 metro in in più al raggio d'azione massimo = 2 PF in più

AMBIENTAZIONE

La storia del mondo di ERA è complessa e molto lunga. Si perde nella notte dei tempi anche il solo tentativo di trovare un punto fermo, nel mare degli avvenimenti, da cui partire per iniziare un conteggio del passare dei giga. Poche cose sono certe nell'antico passato e si disquisisce anche sulle culture che hanno dato la loro impronta al volto di Únalon. Le prime civiltà non vengono neanche ricordate dalle razze che ora vivono nel Mondo di ERA, non tanto per negligenza quanto proprio perché non se ne riconoscono neanche le tracce; la memoria è una dote di cui forse nessuno si può vantare.

Sembra che le prime civiltà insediatesi nel continente di Unalon

furono quelle degli Elfi, tra i quali fanno però eccezione gli Elfi neri di cui si è sentito parlare solo molto tempo dopo. Le primitive ma massicce costruzioni dei Giganti sono prova certa dell'antichità di questa razza, sviluppatasi subito dopo quella elfica.

Importanza non secondaria ebbero i Nani, soprattutto nello sviluppo e nella moltiplicazione dei clan.

Altre civiltà precocissime furono quelle degli Spiritelli e dei Troll. I primi scelsero come fissa dimora le foreste, legittimando gli insediamenti, poco visibili fra le fronde, con la loro grande abilità con gli scherzi. I secondi ebbero il loro periodo d'oro, di grande prosperità, quando si organizzarono in orde predanti.

Via via si moltiplicavano le civiltà, da quella dei Dharling a quella dei Minotauri, da quella degli Uomini Lucertola a quella dei Coboldi e così via.

L'aumento delle razze pure era chiaramente parallelo all'aumento di quelle ibride, le multirazze. La fase di formazione delle varie civiltà e di consolidamento delle tradizioni delle razze fu seguita dalle prime grandi guerre che lasciarono segni ben evidenti sul carattere degli individui e sugli odi reciproci. Le leggende legate ad ogni razza sono precisi documenti che riproducono i principali avvenimenti della storia di Unalon e dei personaggi. Abbiamo cercato di riportarne i più rappresentativi, in ordine cronologico, per non abbondare di particolari inutili; ogni leggenda contiene elementi che, se pur a prima vista non importanti, esprimono tensioni e filosofie del tempo:

***Minotauri*:** Nadhimur, per la sua crudeltà e cattiveria, era venerato come un dio; riceveva in dono ragazze vergini per i suoi piaceri personali.

***Spiritelli*:** Le foreste erano considerate maledette per la concentrazione di fenomeni magici, alle volte deleteria.

Golchotar, Mago malvagio si impadronì di Unalon

***Elfi* *dei* *boschi*:** Il nobile Principe Hophle soffio di Vento si sacrificò per rendere giustizia a Quillan delle nuvole scatenandosi contro i Minotauri

***Nani delle caverne*:** Il grande Re di Underoke salvo i suoi Nani dall'estinzione in grandi battaglie raggiungendo 500 giga di vita.

Berserker: Re Aduan di Thurks massacrava in battaglia i suoi più stimati compagni a causa della sua ferita cieca.

Giganti dei monti : Hosthecum, simbolo di coraggio, sfidò il volere avverso del dio Demano.

Orchi: Lo Sciamano Nagahizir, ricco di figli e mogli.

Gnoll: La "creazione" di Nizham e della razza.

Nani delle città: Re Berzerovick con i suoi 10 metri di barba.

Orchetti: Re Ghar, capace di portare alla vittoria drappelli di pochi guerrieri.

Hobgoblin: Le leggendarie zuffe che portavano a guerre tra razze

Troll: Fhindhliw che ingannò umani grazie alla strana abilità di rigenerazione degli arti amputati.

Ciclopi: Yahanatar di Kilophas che sconfisse il Re Troll Quizard.

Elfi neri: Hecthelion capace di Magie sconosciute.

Goblin: Dhavasùreen de il lupo Khanto esperta coppia di combattimento.

Dharling: Questor l'impiccatore.

Gnomi: La battaglia di Qjan con Re Jubilheo che portò alla vittoria i suoi 1000 Gnomi contro Coboldi e Goblin.

Trogloditi: Zichter eseguì ben 2500 assassinii, tra cui il reggente di Basimir, in tutta la sua vita.

Coboldi: Kythe, con atroci mezzi, sedò la rivoluzione coboldiana.

Bugbear: Rijen raggiunse la via del Mhythyna e scrivendo molti libri magici.

Neanderthal: L'amicizia tra Gozo ed il Dharling Midmar.

Elfi delle praterie: La Regina Sheerel riunì Elfi e Uomini per abbattere l'orda di Uomini lucertola comandata da Hygor.

Uomini lucertola: Ladnir sconfisse gli Uomini invasori portandoli a combattere nelle acque.

Giganti delle foreste: Jaster, peste nera dei cacciatori di taglie.

Giganti delle baie: Gholyne, pazzo distruttore di chi disturbava la sua quiete.

Giganti dei ghiacci: Black Hawk, abilissimo nelle lotte sul ghiaccio.

Spicca la mancanza di leggende sugli Uomini; ciò è dovuto al fatto che essi non hanno mai voluto accettare come proprie le leggende di Uomini stanziati anche solo poche migliaia di fasce da loro stessi; sono troppe le leggende di Uomini, nessuna di valore storico o culturale, per l'eccessiva frammentazione.

L'ultimo accenno alla cultura delle razze di ERA spetta di diritto a Licantropi e Morphosis. Queste due razze, sempre odiate e temute, sono sfuggenti ad ogni tipo di catalogazione poiché sempre nascoste e latenti nella società; risulta più chiaro tale aspetto se si pensa che parlare di Licantropi o Morphosis provoca attacchi di panico nelle persone più suscettibili; esiste una vera e propria fobia per queste razze.

Il riferimento alle lune risulta molto importante per capire tradizioni, culture e feste del continente di Únalon. Né esistono tre, ciascuna coi suoi tempi di rivoluzione.

La prima, detta Luna Bianca, ha un periodo di due decime; la seconda, detta Luna Nera poiché praticamente non riflette i raggi dei Soli, ha un periodo di un'ultra; la terza, la Luna Doppia, compare con un periodo variabile di giga in giga. Alcuni ritengono che le lune siano quattro poiché la Nera e la Doppia, di dimensioni e colori simili, intersecandosi, creano confusioni nell'osservazione.

AISCAN

L'Aiscan è abitato da tutte le razze di ERA. Il territorio è molto vario dal punto di vista geografico; possiede tratti di rocce nere, piccole ed aguzze, esiste della sterpaglia e del verde che resistono al clima rigido. Il deserto, che è a sud di Thurks e a Est di Mord, è composto da sottilissima sabbia nera, è difficilissimo da attraversare per le alte dune scivolose.

La vegetazione dell'Aiscan non è particolarmente piacevole; l'unico bosco è Loth Rey, scuro e malsano. Vi vivono alberi sia ad altissimo fusto che a fusto medio disposti in modo da formare doppie "file" alte e basse; esistono sia alberi a foglie caduche che no, alcune parti del bosco sono abitate da esseri non ben definiti, non pericolosi ma sufficientemente selvaggi da allontanare gli imprudenti; il bosco è spesso ricoperto di neve. Pini marittimi e palme riescono a sopravvivere solo in qualche anfratto particolarmente riparato vicino al lago di Magoz e vicino al mare a sud di Densul.

Le condizioni climatiche dell'Aiscan sono descritte dalla relativa tabella come per gli altri Stati. Gli elementi citati in queste tabelle sono la temperatura media (se messa tra parentesi è sotto zero), dalla quale è possibile ricavare temperatura massima e minima aggiungendo o sottraendo il numero segnato tra parentesi; la probabilità di precipitazioni e la direzione del vento; viene omessa la forza con la quale spirano i venti poiché rarissimamente sono così forti da creare problemi alle abitazioni.

Dal punto di vista della popolazione, fatte salve le tendenze proprie di ciascuna razza Umanoide, la gente di Aiscan veste con pelli, non conciate e tessuti di fattura non troppo raffinata; il colore preferito è tendenzialmente il viola.

L'Aiscan è un Regno, il re che lo governa basa il suo potere su un paternalistico atteggiamento nei riguardi dei sudditi. La capitale Mord ospita, oltre alle dimore dei cittadini, anche il trono del re.

La moneta dell'Aiscan è la Dima; 100 Dime hanno il valore di 100 M.O. delle stesse dimensioni.

La lingua dell'Aiscan è l'Aiscan ma vengono parlate liberamente le lingue delle varie razze abitanti che non hanno un completo senso di appartenenza alla civiltà dell'Aiscan.

Descriviamo alcune delle più importanti città dell'Aiscan:

Contea di Baiaréril

Baiaréril è una città particolarmente affascinante. È situata molto a Nord sull'isola di Baiaréril. Il suo clima è molto rigido, caratterizzato da burrasche sulle coste nella brutta stagione.

Le feste tradizionali di Baiaréril sono sette e sono tenute, più o meno, ogni 52 mega. Nell'isola si festeggiano l'inizio dei traffici col continente nella bella stagione, la fine all'inizio della brutta stagione, il periodo della pesca fruttuosa, la fine dei raccolti, ecc.

La città beneficia di una grande protezione dal vento, fornita dalla catena di colline che la circonda, colline molto ripide e arrotondate per l'azione del vento.

Anche l'isola di Baiaréril ha rocce molto scure, nere come la sabbia delle spiagge. Vicino a Baiaréril non ci sono vere e proprie montagne, solo una collina spicca tra le altre. Si dice che queste colline facciano parte della catena montuosa del Turmàiscan che prosegue attraverso lo stretto dell'Aiscan.

La vegetazione è del tutto simile a quella dell'Aiscan; le strade e i fiumi non sono grandi poiché le prime servono a collegare la città con centri minori, popolati da agricoltori, pescatori e allevatori, i secondi non sono asciutti solo nella bella stagione grazie al breve disgelo.

La città è costruita con mattoni; questi, col freddo, diventano duri ed assumono una colorazione biancastra che fa confondere le pareti con la neve.

Le vie della città sono larghe e piene di polvere; le piazze, che difficilmente ospitano mercati e commercianti, se non in qualche festa particolare, sono ampie. Vie e piazze sono costruite in modo da evitare che il vento infastidisca troppo la popolazione.

Le case non superano in genere i due piani; prevedono, in genere, stalla, ingresso, camere e cucina al piano terra; camere da letto, stanze per il lavoro al piano superiore e fienile in soffitta.

Gli abitanti di Baiaréril hanno un fisico eccezionale, sono, dal punto di vista estetico, tra i migliori di tutto l'Aiscan e delle nazioni limitrofe. Sono alti e forti, hanno capelli castani, occhi chiari; indossano i vestiti tipici dell'Aiscan, a meno che non abbiano deciso di usare quelli tradizionali della loro razza.

Contea di Densul

Densul è una città affacciata sul mare. La sua economia è tipicamente portuale. Il territorio è piuttosto piatto, pieno di sterpaglia dall'altezza del metro, metro e mezzo; le feste sono quelle tipiche dei pescatori.

Densul ha un clima leggermente più mite e caldo rispetto a quello dell'Aiscan, riesce infatti a veder sopravvivere sul suo suolo qualche pino marittimo e alcune palme.

Nelle vicinanze di Densul non ci sono grandi terreni coltivati, non ci sono boschi né foreste, ma soltanto prateria poco accessibile per i trasporti e l'agricoltura.

La città di Densul è costruita con le pietre del fiume che scorre a poche migliaia di fasce da essa e da alcune pietre, meno apprezzate, trovate sulla costa.

Le poche vie sono strette e mal odorose vista la grande quantità di pesce che le attraversa. Molte di esse sono piuttosto buie al contrario delle piazze che, per esigenze di mercato, sono molto ampie e luminose. Le vie e le piazze sono pavimentate con le solite pietre di fiume e di mare.

Le case sono fatte di materiale scadente, eccetto quelle dei potenti, sono costituite al massimo da due piani (un peso maggiore non potrebbero sopportarlo); semplici, contengono un solo grande salone adibito a tutte le attività familiari.

Densul commercia in occhiali di vetro e in mobili di mediocre valore, è famosa per le sue navi e per i suoi veggenti.

Gli abitanti di Densul hanno un fisico e una corporatura non particolarmente prestante, sono poco alti e hanno pelle olivastra. Essendo pescatori vestono con scarpe basse e tuniche semplici.

Contea di Fisul

La città di Fisul è molto simile a quella di Densul, non per niente sono definite gemelle.

Densul è una città affacciata sul fiume, ha quindi un'economia portuale basata sul commercio. Il territorio è ricco di sterpaglia alta un metro, metro e mezzo, possiede qualche collina soprattutto verso il Turmàiscan.

Fisul ha un clima un po' più umido rispetto a quello del resto dell'Aiscan; grazie all'effetto del fiume riescono a sopravvivere rigogliose piante da palude.

Nelle vicinanze di Fisul non ci sono grandi terreni coltivati, piccoli boschi e foreste impediscono i trasporti ed un corretto sviluppo dell'agricoltura.

La città di Fisul è costruita con le pietre del fiume che la attraversa e da pietre trovate sulle montagne.

Le vie sono strette e imbrattate dalle grandi quantità pesce d'acqua dolce pescato; sono piuttosto buie e spesso bagnate a causa della forte umidità; le piazze, forse per esigenze di mercato, sono molto ampie e, proprio per questo, più luminose.

Le case sono di materiale scadente, eccetto quelle dei potenti; sono al massimo di due piani (un peso maggiore non potrebbero sopportarlo), sono semplici e costituite da un solo grande salone adibito a tutte le attività familiari.

Fisul commercia in animali, avorio e tutto ciò che concerne l'artigianato dell'avorio, è famosa per i suoi ammaestratori, per gli abitanti svegli, veloci di mente e di di mano.

Gli abitanti di Fisul hanno un fisico non molto prestante, sono poco alti ma massicci. Hanno la pelle olivastra. Essendo pescatori vestono con scarpe basse e tuniche semplici.

Ducato di Magoz

La città di Magoz è una delle più suggestive di Unalon. Nata in mezzo ad un lago, diventato sempre più ampio col passare del tempo, è situata nella valle del Turmàiscan, rappresenta uno dei pochissimi insediamenti di Umanoidi costruito completamente su palafitte in mezzo all'acqua. La città immersa è circondata da alte montagne nere che si tuffano ripide nel lago; tra le increspature della roccia hanno messo radici alcuni alberi e cespugli. Le strade conosciute che permettono di raggiungere Magoz sono cinque, ne esistono altre poco note e impervie: due di queste concidono con i fiumi che entrano ed escono dal lago, altre attraversano le montagne.

Il clima di Magoz sarebbe quello tipico, standard dell'Aiscan se non fosse per gli elevati sbalzi di temperatura. Le feste che si celebrano a Magoz sono legate ai Soli, quando baciano le case, quanto sono visibili nel cielo della città, quando toccano le pendici delle montagne. Le colture di Magoz sono alternative poiché tutte ricavate da alghe o comunque ricavate dal lago.

Le strade della città sono fatte in legno e più alte di due metri rispetto al livello massimo che il lago raggiunge; le strade della periferia sono costituite da tronchi, quelle in centro e vicino alle case importanti da tavole lucidate e levigate.

La città è fatta del legno ricavato dagli arbusti che nascono nel lago, quindi perfettamente resistente all'acqua. Qualche casa è decorata con una specie di carta da parati ricavata da alghe inodori. Le piazze danno un senso di notevole accoglienza per le loro ridotte dimensioni. Le case sono solitamente costruite su di un piano, con la mansarda possono raggiungere i due piani; nella grande sala a piano terra c'è la cucina, prendono spazio gli ambienti da lavoro e la scala per scendere alla barca. Le camere da letto sono ben impermeabilizzate con opportune alghe. Magoz commercia in tessuti impermeabili, molto ricercati e costosi, in marmi, in granito nero e in armi di pregievole fattura che rendono Magoz famosa.

Gli abitanti di Magoz sono abbastanza robusti e forti, a qualsiasi razza Umanoide appartengano; il vestiario, se non quello proprio della razza, è generalmente costituito da stivali di pelle morbida, pantaloni stretti alle caviglie e mantello di lana spessa.

Reame di Mord

Mord è una città immensa poiché formata da molti "palazzi fortezza" separati da centinaia di metri l'uno dall'altro.

Mord è un insieme di castelli, costruiti su colline ripide che si perdono all'orizzonte. Il paesaggio monotono è ogni tanto interrotto da alberi o macchie verdi.

Il clima è piuttosto rigido, la città è spesso spazzata dal vento. Essendo la capitale dell'Aiscan le feste indette riguardano solo la celebrazione della monarchia o, indirettamente, del Regno.

Le innumerevoli colline sono popolate da vigneti e coltivazioni.

Le strade che conducono a Mord sono tortuose ma pulite e ben tenute. I fiumi nelle vicinanze sono poco più che ruscelli, non danno problemi di straripamento.

La materia prima principale di Mord è la pietra, per estrarla vengono consumate intere colline.

I collegamenti tra i piccoli castelli non sono vere e proprie strade ma sentieri battuti. Solo all'interno dei castelli le case sono adiacenti le une alle altre, collegate da scale; sopra i tetti prendono spazio terrazze che costituiscono i pianerottoli di ingresso per altre abitazioni. L'ammasso di case è troppo disordinato perché si possa visualizzare una precisa forma.

Mord commercia principalmente in cavalli, animali e ferro battuto ma la particolarità che la rende famosa è la fattura delle armature.

Il vestiario tipico comprende stivali di cuoio, pantaloni abbondanti, camice variopinte e mantelli con striscia bianca dietro la schiena.

Ducato di Thurks

La città di Thurks è molto vicina al deserto, è quindi circondata

da alte mura atte ad impedire che la scura sabbia penetri nella città. Il territorio circostante è molto brullo e triste. Le feste rispettate sono quelle di celebrazione della famiglia detenente il potere e quelle riguardanti le vicende storiche della città. Gli unici esseri viventi vegetali presenti sono le sterpaglie e alcuni duri steli di erba. La coltivazione è impraticabile, le pendici del Turmàiscan sono aride e sabbiose, friabili non più dure e aguzze.

Vicino a Thurks si origina un fiume ma la città non ne riceve alcun beneficio poiché non fa parte della zona delimitata da quello spartiacque. Ogni tanto le strade sono coperte di sabbia e poco visibili. La città è composta di pietre importate dalla costa (Densul) o da pietre del Turmàiscan. Le vie e le piazze sono abbastanza larghe, sotto la sabbia sono posti dei lastroni di pietra; questi sono indispensabili per evitare che i carri sprofondino con i loro carichi e che la gente venga sommersa o inghiottita da voragini prodotte da sabbia e vento.

Le case sono su due piani, hanno il pavimento ricurvo al centro, verso l'alto, in modo da respingere la sabbia che accidentalmente entra in casa.

Contea di Zabaiaréril

La città di Zabaiaréril è stata fondata da abitanti di Baiaréril, stufi del clima avverso dell'isola.

La città di Zabaiaréril è molto particolare; è costruita sugli alberi giganteschi della zona. Molti sono i boschi e le montagne, così come le strade percorribili per arrivare a Zabaiaréril. Il clima non è ventoso e più stazionario rispetto al resto dell'Aiscan.

Gli abitanti di Zabaiaréril vivono soprattutto di cacciagione e di uno svariato numero di bacche.

La vegetazione è molto variegata, sono presenti piante altissime e arbusti, piante sempre verdi e a foglie caduche, conifere e latifoglie.

Le "strade" sono semplicemente sentrieri puliti o ponti che collegano un albero all'altro.

Zabaiaréril commercia in mobili di ogni tipo, corde, lazzi ed è famosa per la lavorazione del legno e per i nodi che i suoi abitanti sanno fare.

Gli abitanti calzano solitamente scarpe basse di cuoio, indossano giacche grezze, di colore verde, e mantelli grigi con cappuccio.

Zer

La città di Zer rappresenta una piccola pietra preziosa in uno scrigno pregiato.

Riparata dal deserto freddo e inospitale, dalla burrascosa costa, è una città pacifica e prospera.

Sono pochi e scarsi i boschi ma il freddo rigido limita molto l'agricoltura.

Zer è facilmente raggiungibile sia per terra che per mare.

Le vie e le piazze della città sono larghe, piene di abitazioni, di vita e di scambi.

La città è fatta di pietre prese dalla costa ma ha un aspetto molto diverso da quello di Fisul e Densul.

Le case sono ampie, soleggiate e anche su tre piani.

Zer è un grande centro commerciale per cavalli e per animali del deserto, è particolarmente famosa per i suoi arazzi e per il modo con cui tratta le sabbie che Thurks le fornisce.

GÀNDER

Gànder è occupato da una fertile pianura, piatta, coltivata a terrazze; una stentata giungla si è ambientata in un clima non certo mite. Gander confina col Turmàiscan a Ovest e a Sud Ovest, per tale vicinanza si possono trovare rocce dure e nere. A Nord di Maren si estende il bosco di Loth Aren. A Sud Ovest di Maren il bosco è libero, ricco di piante e con sottobosco rigoglioso. A Nord vivono alberi caduchi e sottobosco malaticcio. Il Gander è una repubblica in bilico tra oligarchia e democrazia.

Anche a Gander si utilizza il secondo tipo di calendario. Le città principali sono le seguenti:

Birmas

Birmas è situata vicino ad un grande fiume e vede alle spalle la catena del Turmàiscan. E' da Birmas che si può raggiungere la leggendaria Valle Perduta scalando numerosi passi nella montagna.

Il clima è un po' rigido, anche se non ai livelli dell'Aiscan, regione fredda per eccellenza.

Il suo territorio, come gran parte del Gander, è piatto e caratterizzato da enormi praterie accarezzate dalla brezza.

Il terreno non è sabbioso e le verdure, in particolare le zucchine, sono la prelibatezza del posto.

Le piante dominanti sono le latifoglie. Le strade, strette e pulite, sono affiancate da dune per mantengono in carreggiata animali e carri.

La città e le opere murarie sono di mattoni e paglia, i tetti sono cosparsi di resina per le sue proprietà impermeabili.

Maren

Maren è posizionata vicino al confine tra Gander, Nasafas e Tash.

Risiede su un altopiano e, grazie alle montagne, è protetta dalle correnti e dai venti violenti. La montagna alle sue spalle fa parte della catena del Turmàiscan. Nelle vicinanze della città non scorrono fiumi di rilievo, solo alcuni ruscelli scendono dalle pendici della montagna per formare più a valle fiumi di rilievo. Le vie e le strade sono di pietra e cosparsa di sabbia. La città è costruita con legno, pietre e mattoni (prodotti all'interno della montagna). Le case non hanno più di due piani. La città commercia in mattoni, creta ma è particolarmente famosa per i suoi architetti.

Modoc

Situata nella penisola che si ritaglia nel mare dell'isola di Baiareril e Gyl, Modoc è una città che sonnecchia sulle pendici di alcune catene montuose che si dipartono dal Turmaiscan, secondo qualcuno tali montagne formano la leggendaria catena di Underoke.

Intorno a Modoc spiccano le coltivazioni di riso, si produce farina di riso e si estrae marmo grigio. Le strade che portano a Modoc sono impervie e molto pericolose. I fiumi che scorrono vicino a Modoc sono grossi torrenti che, nella stagione calda, diventano di enormi dimensioni. La città è costruita prevalentemente con pietre e legno; le vie e le piazze sono le une a ridosso delle altre ma ampie al punto giusto da non dare l'impressione di essere disordinate o compresse sulla montagna.

Gyl

Gyl è una città famosa per l'atmosfera che è possibile respirare in ogni suo angolo e anfratto.

Gyl, la più fredda città del Gander, è situata nell'Isola di Kilophas, nel Nord, vicina a quella di Baiareril. Trae l'acqua potabile da un fiume sotterraneo che si riversa nel mare verso il Gander.

L'isola ha una collina nel suo esatto centro; intorno ad essa è stata costruita una miriade di lapidi, con lo scopo di commemorare i trapassi a 'miglior vita'.

Il terreno è abbastanza buono per coltivare ciò che resiste alle basse temperature, il suolo risulta infatti molto generoso.

Le strade della città sono spesso lastricate, le vie e le piazze sembrano ricavate in strette gole formate dai palazzi.

Su ogni piazza, via, palazzo o casa "sorvegliano" i famosi Gargoyles di Gyl, statue mostruose rappresentate in tutti i modi anche su muri e pavimenti.

Sui cornicioni e sulle travi delle case i Gargoyles provocano un forte impatto visivo.

HOLONOT

L'Holonot, abitato da tutte le razze di ERA, è un territorio piuttosto pianeggiante coperto da una steppa vigorosa; il terreno è poco fertile, quasi arido; i pochi alberi presenti non sono verdi (in pianura), spingendoci verso le montagne troviamo più vita vegetale e animale; le rocce delle montagne sono liscissime, durissime e molto chiare.

A Est di Vimissa e a Nord di Adil vi esiste una pianura molto arida, quasi desertica, ricoperta da grandi pietre. Il surriscaldamento prodotto dal sole e la presenza di pietre spesso non permettono la vita.

Il clima dell'Holonot è molto caldo, è costituito praticamente da sole due stagioni; quella delle piogge (comunque scarse rispetto al resto di Unalon) e quella secca. Durante la notte la temperatura scende molto. Durante la stagione delle piogge spirano forti venti in direzione Sud o Sud Ovest. Agli

Holonotiani piace vestirsi di colori chiari, in particolare di bianco. Gli abiti sono tendenzialmente semplici, ma di stoffe pregiate.

L'Holonot è una nazione governata da un'oligarchia, più precisamente dalla classe mercantile facoltosa, quella che dirige i grandi commerci e manovra le grandi risorse; gente dai pochi scrupoli, pronta ad arricchirsi a qualunque costo.

A questa oligarchia si può accedere solo per meriti mercantili o, peggio, per abili truffe che il governo non è riuscito a sanzionare.

Adil

Adil é una città interna, rispetto alla costa dell'Holonot; fronteggia l'Isola di Kòstrung. È insediata in un territorio poco fertile e ondulato.

Il clima è piuttosto caldo e durante la notte la temperatura non scende mai di molto; durante la stagione delle piogge la città cerca di colmare le riserve di acqua.

Le rocce circostanti sono chiare e sassose. Le colture prodotte sono poche; qualche specie di agrumi e altre piante che sopportano bene il sole. Le foreste, i boschi e le piante non esistono, tuttalpiù si può parlare di macchie o di oasi.

Le strade per Adil sono ben segnate e battute, soprattutto la strada verso il porto.

Le case sono fatte di pietre e mattoni. Il piano terra di ogni abitazione è adibito a magazzino, bottega o negozio.

Adil è una città particolarmente ricca di commerci e bancarelle, ha una vita molto caotica tra mercatini e fiere. Le case sono molto vicine tra di loro, forse per ripararsi a vicenda dai soli.

Kostrung

Kostrung è situata sull'isola omonima, il territorio che la circonda è molto simile a quello del continente dell'Holonot. Il clima è caldo ma talvolta, durante la stagione delle piogge, soffia un vento insistente costituito da aria molto calda. Sull'isola si ergono due montagne, abbastanza alte, che affiancano la città.

Le uniche colture sono quelle degli agrumi e di altre piante da frutto che necessitano di poca acqua e tanto sole; la vegetazione non è rigogliosa, riescono ad attecchire solo sulle pendici a Nord delle montagne.

Kòstrung possiede poche strade, non servono molto infatti poiché gli unici luoghi da raggiungere sono i tre porti posti verso Adil, La Rocca, e verso Sud. I fiumi dell'isola sono due, si uniscono tra le due montagne e scendono verso Sud dalla parte opposta alla città; non di rado, durante la stagione calda, i fiumi si seccano.

Nell'antichità Kòstrung era probabilmente la capitale del regno di qualche razza, questo perché tutte le case nelle quali si insediano coloro che vogliono vivere a Kòstrung sono già edificate; sono state costruite nel passato ed ancora adesso, non

alterate dal tempo, riescono ad emanare uno splendore suggestivo. Tutta la città vive all'interno di meravigliose costruzioni abbandonate.

La città fu costruita con bellissime pietre bianche e verdi, lavorate come trini, quasi fossero pizzi invece che roccia. Sculture e bassorilievi adornano ogni parete, sia esterna che interna. Nessuno è riuscito a capire da dove sono state ricavate tali pietre. Le vie e le piazze della città sono lastricate e perfettamente lisce. Le piazze hanno pianta esagonale. La città commercia in agrumi e frutta.

Mans

Mans è una città situata a Nord Est dell'Holonot, in una zona pianeggiante ricca di vegetazione e molto ricca d'acqua. Mans è immersa nel verde, con piante di altissimo fusto ma di media altezza. Il clima è caldo e molto più umido di altre parti del paese. Le colture sono molte poiché l'acqua non scarseggia, poco più a Est di Mans scorre il fiume che attraversa il Tash, l'Holonot e l'Udmurti per poi gettarsi maestoso nel mare. Le strade che dall'Holonot portano a Mans non sono molte (sono cinque) e neanche molto agevoli; dei semplici ponti di corda permettono di oltrepassare il fiume di Tash; molto più facile è invece raggiungere Mans da Tash o da Zhe; per questo motivo la provincia di Mans è molto indipendente, cosa che non aggrada a Vimissa, capitale del paese e centro del potere.

La città è costruita prevalentemente in legno, con case quadrate dotate di quadriportico al loro interno, luogo perfetto per godere ad ogni ora di un po' d'ombra. Le vie e le piazze sono di terra battuta, talvolta ricoperte da intrecci di foglie, per evitare che, col passaggio di persone e carri, si sollevi la fastidiosa polvere. Le piazze e le vie di Mans non hanno un intreccio ordinato.

Nughe

Caratteristica principale di Nughe è il caldo torrido che, tramite il vento, proviene dal deserto che sta a Sud della città. Gli abitanti di Nughe hanno escogitato un sistema particolare per proteggersi da tale intemperia: vivono all'interno della montagna, facilmente scavabile grazie alla roccia morbida che la costituisce.

Intorno alla città tante piccole valli tagliano il paesaggio sia verticalmente (dalla montagna alla città) che orizzontalmente (come delle linee isometriche che tagliano la montagna). Il caldo torrido che spesso aleggia intorno a Nughe poco interessa i cittadini, abituati al fresco, umido e buio ambiente interno alla montagna. Foreste e piante sono presenti solo nelle valli più nascoste e quindi ombreggiate. La città di Nughe riceve approvvigionamenti d'acqua dalla stessa montagna, sotto forma di piccoli ma numerosi rivoli e dalle piogge che riempiono le riserve idriche ed ingrossano i sottili corsi d'acqua della montagna.

Le strade che conducono a Nughe sono molto assolate, richiedono grandi doti di prudenza e resistenza, non è difficile restare disidratati durante il duro cammino. La città è fatta di sola pietra, non esistono muri ma esclusivamente pareti di roccia, levigate ed adattate per accogliere abitazioni. Le vie e le

piazze sono tutte inclinate verso l'uscita della città; questa è divisa in livelli, in ognuno di essi più si è vicini al centro della montagna più si è alti; in altre parole ogni livello costituisce un cono con il vertice corrispondente al centro della montagna.

Le case delle persone più influenti o più ricche sono più grandi delle altre e si estendono, oltre che su uno stesso livello, anche su altri livelli. La grandezza della casa è un indice della ricchezza della famiglia. È difficile che ci siano porte nelle abitazioni.

Vimissa

La capitale dell'Holonot è Vimissa. Situata vicino al deserto è una classica città, con mura imponenti di cinta e palazzi sfarzosi. Il territorio circostante è piuttosto piatto e spesso polveroso per la leggerissima brezza che spira durante tutto il giga.

Il clima è molto caldo e secco. Le colture possibili sono poche, sopravvivono solo le piante che sopportano bene enormi quantità di luce e calore. Solo all'ombra delle mura o di altri palazzi imponenti possono svilupparsi macchie di verde.

Le strade per Vimissa sono piuttosto cangianti, il vento infatti fa spesso strani scherzi cambiandone il traggitto. I fiumi sono pochi e nella stagione delle piogge diventano impetuosi.

La città è stata costruita con grossi massi squadrati con grande perizia. Le vie e le piazze di Vimissa sono larghe e ben tenute, anch'esse lastricate di pietre. Tutte le case sono grandi palazzi nobiliari.

Zenor

Posta sulla punta più a Sud dello stato è avvolta da un caldo spietato. Zenor vive solo di notte o quando il sole riesce a essere più clemente. Stranamente si riescono a coltivare zucchine, meloni, angurie e altri vegetali dai quali si ricava un po' d'acqua. La stagione delle piogge è molto corta, più secca rispetto alle altre zone dello stato dell'Holonot. Non si vede traccia di foreste o di piante; vivono a stento solo arbusti e cespugli. Si dice che all'interno del deserto, sotto uno strato di pietre, sia stato trovato un lago d'acqua dolce, ma si potrebbe trattare di una semplice leggenda inventata per attrarre un po' di gente.

Le strade sono molto dritte ma poco evidenti. Non esistono fiumi o zone fresche.

Le case sono tutte squadrate, hanno tetti doppi, uno sopra l'altro, molto più larghi della pianta della casa. Le vie sono spesso protette dalla luce con tettoie.

KRAIZ

Il Kraiz è una nazione ricca di verde, di acqua e di tradizioni. Ha un clima continentale caratterizzato da un inverno abbastanza rigido, con le sue copiose nevicate ed il freddo intenso e da un'estate calda e secca. Il regno di Kraiz usa un calendario di quattro mesi; i mesi coincidono con l'evolversi delle stagioni. Il Kraiz ha distese coltivate; il terreno è un po' ondulato, pieno di alberi, boschi e strade con grandi vie d'acqua e laghi. Nei suoi territori si trova una propagine della catena montuosa del

Turmaiscan. Le montagne nel Kraiz hanno rocce grigie e abbastanza dure. A Est si erge il Tùrmstek, anticipato da enormi colline, smussate dall'erosione.

Il Loth Ghàriz è un bosco di alberi caduchi, si trova al centro dello stato dividendolo idealmente in due traversandolo da confine a confine. Il Loth Ghàriz confina con la provincia di Guardia dello Zhe, con lo Stato del Tash; vicino al lago vivono pini marittimi, fichi d'india e palme. Altro bosco famoso è il Loth Odal, si trova all'estremo Sud dello Stato, è ricco di pini ed abeti, adatti, per la conformazione dei rami, ad ospitare case. La foresta, inoltrandoci nello Zhe, prende il nome di Loth Nenar, è fitta di alberi caduchi, senza sottobosco ed è piuttosto inquietante. Il Kraiz è un regno di monarchi illuminati; essi cercano di mantenere l'ordine senza però sacrificare, sull'altare della disciplina, le libertà del popolo. Chi considerasse il re o la regina di Kraiz dei deboli per questo motivo si sbaglierebbe parecchio; la loro tolleranza è accompagnata dal pugno di ferro laddove è necessario.

I Kraizesi vestono con gonnellini di stoffa che ricordano, nei colori, il loro clan di appartenenza; amano disegni geometrici ricchi di quadrati e rettangoli sovrapposti. Il colore preferito dai Kraizesi è il rosso. La moneta del Kraiz è il crallo.

Le città più importanti sono le seguenti:

Ducato di Ghariz

Ghariz prende il nome dal bosco che la circonda, Loth Ghàriz appunto. Per evitare che eventuali invasori arrivino senza essere scorti è stata creata una radura attorno alle mura. Il clima è un po' umido, tanto che Ghàriz è una fra le città caratterizzata da più mega ininterrotti di pioggia non torrenziale (quasi 50 mega). La pioggia batte durante tutto l'anno, eccetto che per un centinaio di mega.

Poche sono le montagne che mostrano la viva roccia; il terreno è morbido ed erboso. La zona è piena di vegetazione, le strade sono soffocate dal verde. I fiumi sono avvolti da un'atmosfera tranquilla, dovuta all'equilibrio tra velocità dell'acqua e grandezza del fiume. Le strade della città sono generalmente a pianta ortogonale; le piazze sono ottagonali e, ad ogni lato, sono adornate da balconi. Le case sono tutte in legno, più o meno pregiato; sono costruite su tre piani: al piano terra vivono ambienti da lavoro, ripostiglio e cucina, al primo ambienti conviviali, al secondo zone da letto, al terzo magazzini e quant'altro.

Ghàriz è famosa per le bevande alcoliche che produce e commercia, per i pittori e per le continue soluzioni di colori ricavate dalle sostanze delle piante della zona.

Contea di Merean

La città di Merean si trova sull'isola omonima, a Nord di Turf. L'isola ha solo qualche sporadica collina sassosa, battuta da un malinconico vento umido. Le antiche colline di Merean sono piuttosto arrotondate e levigate dalle intemperie. Ogni anno le piogge torrenziali portano a valle enormi quantità di detriti. Le pietre, smussate, sono chiare e spesso di color rosa.

Tuberi e ortaggi crescono bene nei terreni sassosi ed un po' sabbiosi della zona; il grano sopravvive rigoglioso. I terreni non coltivati sono sempre ricoperti da erba. L'isola non ha vere e proprie foreste, ma solo macchie e piccole oasi.

Le varie strade esistenti collegano i villaggi dell'isola; le vie della città e le piazze sono larghe e difficilmente affollate. Le case sono fatte con grosse pietre e muri a secco, spessi, sui quali si aprono finestre strette. Merean commercia in grano e farina con le altre città; sembra che i suoi abitanti abbiano trovato il modo di comunicare a distanza sbattendo certe pietre su altre.

Marchesato di Odal

La città di Odal è situata sul fiume Siunòdal. È una città fluviale nella quale tutte le attività vengono svolte con l'aiuto della forza del fiume. Sparsi per la città sono miriadi di mulini che sfruttano la corrente del fiume.

La vita della città è in sintonia con l'evoluzione del fiume, i suoi cambiamenti di portata e le piogge. Le uniche colture che i contadini di Odal riescono ad avere sono quelle del riso e di qualche legume. I pesci di acqua dolce sono particolarmente prelibati e vengono annoverati come prodotto dell'agricoltura. Vicino ad Odal troviamo due immense foreste: Loth Odal e Loth Ghàriz.

Le uniche vie che portano ad Odal sono quelle fluviali, sono comunque numerose poiché è stata intessuta una fitta rete di canali navigabili intorno alla città. La città è quindi costruita sia nel fiume che intorno ad esso, è formata sia da palafitte che da normali abitazioni su terra ferma. Il materiale prevalente è il legno. Le vie sono strette e anguste, si punta infatti al risparmio di spazio.

Reame di Turf e porto di Zanic

Turf è una immensa città situata all'interno di una immensa montagna. È collegata al mare attraverso un quartiere città, chiamato Zanic.

NASAFAS

Il clima del Nasafas è caratterizzato da estati con una decima o due torride e inverni con una decima o due rigidissime. Le precipitazioni sono per lo più concentrate in Abacede e devono bastare per tutto l'anno.

Generalmente i venti soffiano da Nord verso Sud. Il territorio è piuttosto secco e sassoso; tra Punil, Canon e Ruden vi è un deserto ricco di colline di ghiaia e di canaloni; da questi, durante le piene, fuoriesce l'acqua per incanalarsi nel mare. Le colline si infittiscono verso l'interno fino a confondersi con la catena del Turmaren. Il mare è abbastanza ricco di pesci e alghe; possiede particolari cavità sul fondo che probabilmente nascondono tane di Mostri marini. Le coltivazioni sono scarse e di scarsa qualità; abbondanti sono grossi frutti verdi, dall'interno rosso, molto rinfrescanti e pieni d'acqua.

Esiste qualche oasi all'interno del deserto, nel Sud vicina a La Rocca e nel Nord vicino a Eriam.

Le strade sono poco di più che sentieri, mentre i fiumi, a parte i due che passano per Canon e per Ruden, sono solo stagionali.

I Nasafasiani sono vestiti con turbanti, abiti lunghi e morbidi; piace loro abbigliarsi con armi lunghe e ricurve. Molte donne hanno il viso coperto. I colori che di solito portano sono molto chiari, specialmente a tinta unita e verde; i più ricchi posseggono vestiti con ricami pregiati e materiali preziosi. La lingua parlata è il Nasafassico.

Il Nasafas è uno Stato che si potrebbe definire come teorepubblica; il capo del paese viene eletto dal popolo, più precisamente da quella parte della popolazione che riesce a farlo (c'è qualche problema di ordine pubblico!), viene considerato un dio in terra per ciò che concerne la politica, lo Stato e il vivere comune. La moneta battuta dal Nasafas è il Coran.

Seguirà la descrizione di alcune delle principali città del Nasafas:

Canon

La città è costruita sulle sponde del fiume che passa anche per Birmas. Il fiume, pochi chilometri dopo, sfocia nel mare. L'acqua del fiume non è tra le più pulite e salubri; con le dovute cautele però rappresenta una fonte abbastanza sicura per gli approvvigionamenti. Sul fiume sorge un importante porto fluviale. Le colline che la circondano e il terreno sul quale è costruita sono ghiaiosi e e polverosi. La vegetazione, vicino a Canon, è davvero scarsa ed è costituita principalmente da arbusti. Le vie e le piazze della città sono poco curate, non hanno una piantina ortogonale ma sono a raggiera; le case, prevalentemente costruite con sassi, sono semplici e basse, chiare e "pesanti". Peculiarità di Canon sono l'allevamento, il cuoio, i formaggi e altri prodotti caserecci. Commercia specialmente in animali, formaggio, latte e cuoio.

Eriam

Eriam si trova nei pressi del secondo fiume importante del Nasafas. Nonostante si trovi nell'entroterra risulta culturalmente autonoma, sia per quanto riguarda le tradizioni che per quanto concerne il dialetto.

Questa stranezza si ripercuote anche sulla struttura della città, concepita con simmetrie radiali, le strade che si incrociano sono soltanto tre. Si può dire che la città sia basata sul triangolo.

Anche le case hanno camere, porte triangolari; questa tendenza è così sentita che talvolta anche i mattoni sono triangolari.

La Rocca

La città La Rocca è l'unica di tutto il Nasafas circondata da vere e proprie montagne, anche se basse. La sua posizione geografica determina la sopravvivenza di strane piante. Il clima, più caldo rispetto ad altre regioni del Nasafas, favorisce lo sviluppo di zanzare. La Rocca è famosa per il giardino del palazzo della Repubblica: è considerato una delle meraviglie di Unalon.

La città è costruita principalmente con pietre; i palazzi più importanti sono costruiti con le pietre delle piccole montagne

che sorgono vicino La Rocca. Le strade sono piccole, ben tenute e pulite; le dimensioni di La Rocca, circondata da enormi mura, sono contenute nel piano orizzontale ma indefinite in quello verticale, tanto da raggiungere le altezze maggiori di tutto il Nasafas.

Famosa è La Rocca per la sua scuola di strategia militare; esporta notevoli conoscenze nell'ambito del giardinaggio.

Punel

Situata sui monti, Punel, è un piccolo paese che, per la posizione strategica, è diventato un'avamposto del Nasafas per il controllo delle montagne che precedono il Turmaiscan. La struttura della città è quella di un piccolo paese, abitato da pochi artigiani esperti. Gli unici palazzi imponenti di tutto Punel sono quelli governativi e quelli del delegato presidenziale.

Le strade, che passano in mezzo a qualche boschetto, sono tutte in terra battuta sopra una pavimentazione di pietre.

Punel ha un fiorente commercio di dolci, di esperti botanici, ha inoltre la fama del migliore pane e dei migliori forni di tutto il continente.

Ruden

Questa città fluviale è molto grande ed operosa. La costa dove sfocia il fiume è battuta da un mare burbero ma mai violento; la battaglia degrada nel mare in modo piuttosto brusco. Gli scogli, come i sassi e la sabbia, sono di colore grigio chiaro, rosato.

Sono rare le piante che riescono a resistere all'acqua salmastra che si trova in quella zona.

Le vie che portano a Ruden sono quella costiera e quella fluviale, ne esistono di interne, sebbene più scomode e pericolose.

Le vie e le piazze della città sono cosparse di piccoli sassi rotondi e policromi, trovati sulle rive dei fiumi del Nasafas.

Le case sono costituite da tante semisfere quante sono le stanze, sono fatte di pietre e malta.

Importante è la produzione di ceramiche e di mattoni ed il commercio di sabbie pregiate.

RÈSTEK

Il Rèstek è ricco di colline e di profonde valli, pietrose, che non possono essere coltivate.

Il centro del Restek è attraversato dalla catena montuosa del Turmstek.

La vegetazione è scarsa ma omogenea; verso Nord Est (Turmàren) e a Sud Est (Turmòdal) il terreno diventa più compatto.

Il clima è piuttosto costante, tra le diverse stagioni non ci sono forti sbalzi di temperatura.

La gente del Restek veste con abiti dalle fogge abbondanti di

preziosi tessuti, non cuciti ma arrotolati. Il colore più usato per questi vestiti è il blu. Indossano un particolare vestito per i combattimenti, una via di mezzo tra un vestito pesante e una corazza in legno e bambù. Nel Sud la popolazione è molto legata ai cavalli, sono importantissime le prodezze compiute sul dorso di questi animali. Il colore più usato è il verde "militare", tinge abiti succinti e stoffe che ricordano pezzi di pelliccia.

I Restekiani parlano lo stekies sia al Nord che al Sud, adottano lo stekuo come moneta. Lo stekuo non è sempre accettato al Sud, nei territori vicini al Ghel e a Doc, dove talvolta si preferisce la moneta locale del cest.

Il Restek è un grandissimo paese; è politicamente controverso, la sua forma di governo ufficiale è la tradizionale forma dei Clan. Il Restek è infatti governato da una dozzina di famiglie principali, ciascuna composta di altre famiglie più piccole, dotate di proprie idee e di una propria forza economica. In poche parole la lotta tra clan determina la politica del Restek e le lotte tra famiglie determina la politica all'interno di ogni singolo clan. A Sud vige un governo ribelle, di forma imperiale, nel quale le vecchie famiglie posseggono i territori dove vivono. Le famiglie, o dinastie, nominano un imperatore che è il risolutore di tutte le diatribe ed il duce di ogni politica estera ed economica "dell'impero".

Le strade del Restek sono costruite a schiena d'asino con lastre di pietra. Nonostante la confusione politica la manutenzione delle strade è migliore al Sud dove è molto marcato il fenomeno del nomadismo..

Esistono due laghi nel Restek, uno nel Nord (il più grande), che dà vita al fiume che attraversa Guardia, nello Zhe, il secondo è invece formato da un fiume che nasce tra Doc e Ghel che da origine ad un altro fiume che sfocia nel mare tra il Restek e lo Zhe.

Il Restek ha anche alcune isole a Ovest, la maggiore delle quali prende il nome dalla città di Dal.

Al Nord esiste un forte senso dell'onore, della lealtà e della fedeltà al proprio capo; egli è spesso un membro anziano della propria famiglia. Onore e lealtà servono per valutare le persone mentre al Sud si tende ad esaltare principalmente l'individualismo e la forza.

Bimitur

Bimitur ha clima collinare. E' la città del Restek con inverni più rigidi ed ha precipitazioni abbondanti. A Sud di Bimitur vi è una massiccia e imponente parete perpendicolare che si innalza dal terreno per diverse migliaia di fasce; oltre il ghiacciaio presente su quelle montagne nasce il fiume che forma il più grande lago del Restek; nonostante ciò il terreno di Bimitur è abbastanza fertile e privo di grossi sassi.

Gli abitanti di Bimitur sono sempre contenti di festeggiare l'Appannamentom. Questa festa si celebra il giorno dopo che la parete alle spalle di Bimitur si riveste di ghiaccio, due, tre volte al giga. Grazie alle colline, Bimitur è la regina dei vini e degli alberi da frutto, produce principalmente il sidro ed il rosso di Bimitur, prelibatezze molto ricercate. Intorno a Bimitur si

scorgono solo colline coltivate con filari di viti o altri alberi da frutto. Vicino a Bimitur c'è qualche piccola macchia di latifoglie poiché tutto il terreno a disposizione è stato utilizzato per le coltivazioni.

La città è costruita principalmente di pietra ma con i tetti in legno stagionato. Vicino ai palazzi più grandi ci sono dei marciapiedi in legno che permettono alla gente di non camminare sulla strada in terra battuta. Le strade sono dritte e perpendicolari tra di loro, eccetto che nella periferia malfamata ad Ovest dove formano un labirinto di case fetiscenti. Le case sono costruite su tre piani di cui uno seminterrato. Al piano seminterrato si trovano gli attrezzi, luoghi di lavoro, le botti di vino ecc. Al primo piano vi è la cucina, il salone e qualche camera da letto. All'ultimo piano altre provviste e altre camere da letto. La città è famosa per il vino e il sidro, mezzi con i quali fa ottimi scambi.

Dal

Dal è situata su un'isola al largo della costa della provincia di Eldor. E' la principale città di questo piccolo arcipelago.

Dal è circondata da un territorio brullo, ricoperto da fitta nebbia. Si dice tra le colline e la vegetazione morta vivano molti mostri (anche Esseri Soprannaturali come Ombre), ma nessuno è mai riuscito a dare prova di ciò. La piccola isola non è attraversata da nessun fiume di acqua dolce. La città si procura l'acqua ricavandola dalla nebbia. Gli abitanti di Dal sono esperti cacciatori di piccoli animali e sono ottimi artigiani del ferro. La maggior parte degli abitanti sopravvive grazie alla pesca, attività resa pericolosa dagli scogli e dalla nebbia. Come già accennato, attorno a Dal vi è poca vegetazione e quella presente risulta malata e marcescente, si capisce quindi il perché dell'umore triste degli abitanti.

La città è fatta prevalentemente di pietra; le case hanno fondamenta poco profonde, le strette strade sono perpendicolari, le une alle altre, e le vie principali si dirigono verso il mare. La piazza principale della città è unica ed è estensione del porto.

Eldor

Sul versante Ovest del Turnstek, Eldor è una città mondana. Gli alberi fitti, la neve e le vallate la proteggono da occhi indiscreti. Vista la sua posizione protetta nella valle ha un clima un po' più mite di quel che ci si aspetti per una città di alta quota.

La festa principale di Eldor si celebra all'inizio dell'inverno, quando si riuniscono tutti i clan sparsi per la montagna. In questa occasione si fanno tre giorni di festa sulla neve, ballando, mangiando e scherzando. Alcune piccole valli vicino a Eldor permettono di coltivare erbe medicinali e qualche piccolo orto. Gli abitanti fanno gli allevatori, si nutrono di cacciagione e di carne.

Vicino a Eldor, in primavera, estate e autunno, c'è una grande quantità di fiumi e rivoli creati dallo sciogliersi del ghiacciaio.

Le strade che portano ad Eldor sono battute e rinforzate con tronchi di legno, posti in orizzontale a mo' di gradino o in verticale, piantati nel terreno per evitare che la terra frani. Le vie

e le piazze della città sono di terra battuta e/o in legno. La città è composta prevalentemente di legno, le pareti sono spesse e doppie per proteggere gli abitanti dal freddo. I piani inferiori sono sempre più larghi dei piani superiori e inoltre il tetto, le cui falde non sono dritte, ma curvate verso l'interno, tende a proteggere anche il tetto dei piani inferiori. Di solito, nei piani più alti, prende spazio lo studio della persona più importante della famiglia.

La città commercia famose erbe medicinali ed è rinomata per la sua particolare architettura.

Erossa

Città a Est del ghiacciaio del Turmstek e ad Ovest delle propaggini dell'Halfstag. La sua posizione la protegge d'estate dai venti freddi del Nord, ma d'inverno le toglie il sollievo dal freddo portato dalle correnti calde del Sud. Gode quindi di estati miti ed inverni gelidi.

Si festeggiano le piene del fiume con gare in barca. Incredibile a dirsi, Erossa può vantare tra i suoi cittadini molti contadini abili coltivatori dei rarissimi fiori di Nicto. Vicino a Erossa ci sono molti ruscelli che dopo l'inverno diventano veri e propri torrenti. Le strade per arrivare ad Erossa sono abbastanza pianeggianti. La città è fatta di legno, ma le fondamenta sono ricavate direttamente dalla roccia. Le case hanno stile simile a quelle di Eldor e quindi possiedono grossi tetti con falde incurvate verso l'esterno. Le strade sono in pietra e le piazze principali hanno un tetto proprio. La città è famosa e commercia fiori di Nicto, legno e pietra.

Ferey

Città situata appena sotto la catena montuosa del Turmstek è molto grande e caotica. Nelle giornate serene si riesce a vedere il mare a parecchie migliaia di fasce di distanza. Ferey ha il tipico clima di Restek e festeggia la prima mareggiata primaverile con balli, falò e gare di pesca.

Verso il mare ci sono piccole colline degradanti e qualche boschetto di conifere. Le colline sono spesso coltivate a frumento e mais. Le strade che portano a Ferey sono solitamente lastricate in sassi oppure sono in terra battuta. Nella zona di Ferey inoltre ci sono due ruscelli che arrivano fino al mare. Le case sono costruite in legno e senza nessun tipo di abbellimento. Difficilmente superano i due piani, fanno eccezione le due torri del clan che sono alte 5 piani.

Le vie e le piazze sono in terra battuta ma gli abitanti si sforzano di farle in fresca erba. Le strade e le vie spesso non sono tra di loro ortogonali, ma si incrociano seguendo la fantasia di chi per primo ha iniziato a costruire. Ferey è famosa per le sue avvincenti gare di pesca e commercia in pesce di fiume e fagiani.

Reas

Reas è sul versante orientale del Turnstek ed è abbarbicata a una ripidissima valle. La zona vicino alla città è totalmente disboscata e presenta una roccia rossastra molto dura. Ha un

clima piuttosto rigido che presenta neviccate abbondanti, la città è stata costruita in modo che il ghiacciaio, nei suoi allagamenti invernali, non la spazii via.

Nella zona di Reas si riesce difficilmente a coltivare qualcosa, tanto che gli abitanti vivono esclusivamente di allevamento e cacciagione. Altra attività per la quale Reas è famosa è quella della lavorazione della pietra. Gli abitanti di Reas sono tutti maestri in quest'arte, sono capaci di orientarsi nei boschi fitti e intricati che si trovano vicino a Reas.

Tutte le strade che portano a Reas sono tenute benissimo e sono lastricate in pietra. Ciò poiché Reas è formata da tanti piccoli quartieri staccagli gli uni dagli altri. Questi quartieri erano una volta piccoli paesi che solo successivamente furono uniti in un'unica città dal grande Reas.

Le case sono di pietra rossiccia, solo quelle più ricche sono di marmo bianco o di altre pietre. Hanno stipiti in legno e tappeti in fibre vegetali. Le vie e le piazze sono lastricate e pulite dagli stessi abitanti, può capitare che vi siano altre vie, chiamate bassifondi, che collegano fra loro le case, una di fronte all'altra, o il terzo e il secondo piano di case vicine. l'unico luogo pianeggiante della città è la Piazza, luogo di ritrovo di tutti gli abitanti di Reas per prendere decisioni importanti.

Le case hanno di solito tre piani, il balcone del terzo piano di una casa può essere il tetto della casa vicina sottostante.

Reas è famosa per questa sua pendenza delle strade e delle vie, per la bravura dei lavoratori della pietra, per i suoi esploratori e per il fatto che la città è divisa fisicamente in quartieri. Reas commercia in pietra e oro.

Xàner

Xàner è la città gemella di Eldor della quale è, con tutta probabilità, la sorella maggiore.

Sul versante Est del Turnstek, Xàner è una città mondana, molto grande, il doppio di Eldor. Gli alberi fitti, la neve e le vallate la proteggono da occhi indiscreti. Vista la sua posizione protetta nella vallata ha un clima un po' più mite di quel che ci si aspetti per una città di alta quota.

La festa principale di Xàner si celebra all'inizio dell'inverno quando si riuniscono tutti i clan sparsi per la montagna. In questa occasione si fanno tre giorni di festa sulla neve, ballando, mangiando e scherzando. Altra festa che si celebra a Xàner all'inizio dell'estate, è il ballo del Lago. Gli abitanti di Xàner si recano in 'pellegrinaggio' al lago vicino del Turnstek., qui si svolge una gara di ballo e una gara di nuoto.

Alcune piccole valli vicino a Xàner permettono di coltivare erbe medicinali e qualche piccolo orto. Gli abitanti fanno gli allevatori e si nutrono di cacciagione e di carne. Vicino a Xàner, in primavera, estate e autunno, c'è una grande quantità di fiumi e rivoli creati dallo sciogliersi del ghiacciaio.

Le strade per arrivare a Xàner sono battute e ben rinforzate con tronchi di legno orizzontali e verticali. Le vie e le piazze della città sono di terra battuta e/o in legno. La città è composta prevalentemente di legno, le pareti sono spesse e doppie per

proteggere gli abitanti dal freddo. I piani inferiori sono sempre più larghi dei piani superiori e inoltre il tetto, le cui falde non sono dritte ma sono curvate verso l'interno, tende a proteggere anche il tetto dei piani inferiori. La città è famosa per le erbe medicinali e per la sua particolare architettura.

Ghel

Il Sud del Restek, chiamato anche Ghel o provincia di Ghel, inizia grosso modo poco più a Sud delle città di Eldor e Xàner.

È un luogo un po' triste, percorso dal vento proveniente dal mare, ricco di sterpi enormi ed erbe che formano praterie.

Pianeggiante ma inclinato verso il mare, nell'entroterra non è percorso dal vento per quasi tutto il giga ed è coperto dalla neve. Il bosco di Loth Ar Doc, misterioso e silenzioso, è pieno di strani alberi ed è situato vicino alla città di Doc.

Il Ghel cerca da sempre di diventare uno stato autonomo dal Restek, e ciò sia per motivi economici che culturali. Infatti nel Ghel, poiché il territorio è il più pianeggiante del Restek è sopravvissuta più a lungo la cultura nomade. Le differenze col resto dello Stato sfociano talvolta in attentati tra 'Nordisti' e 'Sudisti', sia nei territori del Ghel, che in quelli di Eldor, Xàner o Ferey; tali attentati non hanno come unico obiettivo le istituzioni politiche, ma sono anche mossi da una strategia del terrore.

La città di Ghel, che da il nome alla provincia, si trova in una vasta pianura, a Nord vede le ultime propaggini della catena del Turnstek. Il clima è piuttosto umido e talvolta piovoso. Una volta al giga è praticata la festa del raduno, nella quale le popolazioni nomadi si incontrano e si confrontano.

L'agricoltura non è molto sviluppata per la tendenza al nomadismo. Oltre alle strade principali, tenute con molta cura e molto trafficate, esistono solo sentieri più o meno battuti. La città è in continuo mutamento proprio a causa del nomadismo, vi è un continuo via vai di carovane, cavalli e qualsiasi altro mezzo di trasporto. l'unica famiglia che rimane fissa a Ghel, è quella dell'imperatore cui appartiene tutto il territorio della provincia di Ghel.

Proprio perché le carrozze, le carovane e i carri continuano a insediarsi e a partire, non si può fare una descrizione appropriata di strade e piazze della città. Dal Ghel si esportano piccoli oggetti compatti utili per un numero impressionante di cose.

Doc

Anche Doc è una città in continuo mutamento, non vi risiede ovviamente l'imperatore ma un'altra famiglia nobile. Per il resto è molto simile a Ghel, sebbene più piccola.

TASH

Il Regno del Tash si sviluppa attorno ad un grosso lago che ne mitiga e tempera il clima. Si trova a cavallo della catena montuosa del Turmaiscam. Ha lungamente combattuto per avere un piccolo sbocco sul mare tra le provincie di Mol, nello Zhe, e quella di Mans, nell'Holonot. Ha un clima piuttosto rigido,

spesso, vista l'altitudine, le città sono invase da nuvole basse. Ha un calendario di tipo 2. Festa nazionale del Tash è lo Tsunami che si celebra al solstizio d'estate; in tale giorno avvenne la vittoria dei poderosi eserciti del Tash contro lo schieramento degli Zheci e degli Udmurtiani, nel quale 4 legioni su 13 erano composte da Uomini Lucertola e Trogloditi.

Le rocce delle montagne del Tash hanno la stessa composizione di tutta la catena montuosa del Turmaiscam.

Le colture principali sono quelle del mais e del fieno; quest'ultimo è usato anche per l'allevamento.

Tutto il territorio del Tash è ricco di piante d'alta montagna ad eccezione dei territori immediatamente vicini al lago, che negli anfratti più caldi e riparati danno ospitalità a qualche conifera.

Poche sono le strade percorribili da carri e altri mezzi di trasporto simili; ciò a causa di una certa asprezza delle montagne. Vi sono tuttavia molti sentieri, percorribili facilmente a piedi o a cavallo, che portano alle città del Tash. Vi è addirittura una legione dell'esercito, il cui unico scopo è quello di mantenere aperte e percorribili le strade (legione del passo).

Due sono i fiumi principali che percorrono il Tash: i due emissari del lago. Sull'emissario che passa per l'Aiscan vi è la città fluviale di Doros, ma innumerevoli sono i fiumiciattoli che benedicono di acqua Tash.

La lingua parlata è il Tashico, lingua piuttosto aspra.

La popolazione del Tash ha una particolare predilezione per l'azzurro e indossa vestiti abbondanti, di lana, con pantaloni, giustacuore e mantello.

Il Tash commercia principalmente in materie prime quali: minerali, legno, acqua, fieno e carni di animali.

La moneta usata per gli scambi è l'antico Tash.

Le città principali del Tash sono le seguenti: Basimir, Doros e Kumil.

Basimir

La città di Basimir si trova a Est del lago e ha una splendida visuale sulle lontane città di Punel e Ruden, nel Nasafas e Nughe, nell'Holonot.

Basimir è appoggiata alla catena del Turmaiscan, ha mura turrette e difese naturali dovute alla roccia a strapiombo.

All'interno della città si è riusciti a ricavare qualche campo per le colture di prima necessità. Per parecchie centinaia di fasce dalle mura della città viene tagliata ogni pianta per garantire la massima visibilità e sicurezza. Tutta la provincia di Basimir è ricoperta da una fitta boscaglia. La città è costruita in pietra e talvolta, qualche parete, è formata dalla nuda roccia della montagna; le case hanno finestre piccole e muri spessi e sono composte da tre, sei stanze che occupano circa da 40 a 100M².

Basimir ha il primato sui macchinari, attrezzi da guerra costruiti ed è famosa per la creatività dei suoi ingegneri.

Doros

La città di Doros è costruita poco al di sotto della prima cascata dell'emissario del lago di Tash (chiamato San Tash). L'emissario che attraversa l'Aiscan è, per Doros, fonte di energia, di cibo e mezzo di comunicazione con gli altri Stati. La cascata, visibile anche da molto lontano, investe con tutto il suo rumore la città di Doros. La città di Doros ha alle spalle, in corrispondenza della cascata, una grande e imponente parete verticale di roccia; da Doros si vede il fiume che lentamente curva verso Nord fino all'orizzonte. Doros è una città molto umida a causa della polverizzazione dell'acqua della cascata.

Festa importante della città è il "passaggio della cascata", si celebra ogni giga per tutte le persone che superano i 40 giga di età, le quali devono passare sotto l'acqua della cascata. La città di Doros si ciba principalmente di alghe e pesci di fiume, l'agricoltura non è prese in considerazione dai suoi abitanti. Come tutto il Tash, intorno a Doros vi è una grande distesa di alberi.

Le strade per arrivare a Doros, oltre alle vie fluviali, sono tutte impegnative, tanto che spesso conviene risalire controcorrente il fiume. Si mormora che vi sia un piccolo fiume che si stacca dal San Tash che, evitando la cascata e la parete a strapiombo, si rimette poco dopo Doros. Le strade dalle quali si vede la cascata sono tutte scivolose poiché lastricate di pietra, le piazze sono invece state costruite al riparo dall'umidità della cascata. Le case sono costruite in pietra, ma talvolta è utilizzato anche del legno particolare per cercare di ridurre l'umidità. Nessuna casa ha finestre che danno sulla cascata.

La città commercia in pesci, alghe, imbarcazioni ed è famosa per il fatto che i suoi abitanti, oltre ad essere sordi, urlano sempre.

Kumil

Kumil è la capitale dello Zhè, è sul più alto altopiano del Turmaiscan. Il territorio limitrofo è brullo e freddo, negli inverni più rigidi il ghiacciaio arriva a lambire la città.

A Kumil arrivano strade impegnative che però, sull'altopiano, si allargano tanto da lasciar passare più carri comodamente.

Kumil non ha mai avuto problemi di acqua, eccetto che in inverno, quando il gelo 'indurisce' l'acqua. La città è prevalentemente formata da rocce e ghiaccio, le case non superano mai i due piani, però sono molto estese orizzontalmente.

Gli abitanti di Kumil hanno un modo di vestire particolare, indossano le pellicce degli animali che cacciano sull'altopiano o sulle montagne.

Tutte le strade della città sono coperte da ghiaccio o da pietra, tanto che qualcuno crede che sia un unico grande palazzo.

La città è famosa per essere ben nascosta agli occhi inesperti, le uniche cose chiaramente visibili sono le grandi porte d'ingresso della città ornate con grossi obelischi. La città commercia in ghiaccio, pellicce e oggetti di precisione meccanica che gli abitanti costruiscono e inventano nelle lunghe notti invernali.

UDMURTI

Il clima dell'Udmurti è abbastanza caldo e durante l'ultra di Piovante molto piovoso. La temperatura, durante Piovante e Solario, non scende mai sotto i 15C. Il territorio è battuto da venti che, eccetto che per l'ultra di Abacede, soffiano verso Nord riscaldando l'Udmurti.

Lo stato di Udmurti è retto da una monarchia assoluta che ha il trono a Tartas. Il Re è anche considerato la guida spirituale del paese poiché viene definito come figlio degli dei. L'immenso bosco localizzato a Nord occupa i 2/3 dell'Udmurti. Il territorio ha qualche piccola montagna "autoctona". Il bosco è senza sottobosco, pulito, con erba e piante robuste ed altissime. La pianura meridionale è molto fertile ad Ovest. In mezzo al bosco, sia ad Est che ad Ovest, si trovano campi coltivati.

Loth Murti è una foresta di alberi a foglie caduche priva di sottobosco. Pini marittimi e palme si intravedono solo quando è visibile lo stretto delle cascate. La grande maggioranza di piante presenti nel bosco, sono tropicali, quali palme e datteri.

Le montagne 'Autoctone' dell'Udmurti sono principalmente situate nell'entroterra, sopra la pianura a Sud di Nonton, quindi tra Cyd-Zum e Nonton e tra Cyd-Zum e Tarez. La pietra è dura e di colore chiaro, vi è anche qualche cava di marmo e alabastro.

I terreni della pianura sono piuttosto fertili e danno da mangiare a tutto lo Stato rimpinguendo le sacre riserve della corona. Il terreno è marrone scuro, permette la coltivazione del grano, del mais e del frumento.

L'Udmurti ha un calendario di tipo 4. Durante la stagione calda, se non fosse per le piogge che di tanto in tanto bagnano il terreno, l'Udmurti non avrebbe acqua dolce. Le strade dell'Udmurti sono costeggiate, ogni mille fasce, da statue raffiguranti un Figlio degli dei che ha raggiunto il cielo. Le strade hanno una buona manutenzione e sono facilmente percorribili anche da carri pesanti. Le case dell'Udmurti sono squadrate e bianche, composte prevalentemente da pietra locale, trasportata dalle montagne. Se la pietra non è abbastanza chiara viene ricoperta con una mano di calce. Le case sono spesso costruite con terrazze.

Gli Udmurtiani vestono di stoffe tessute a mano, molto leggere e di svariati colori tra cui primeggia il giallo.

Gli Udmurtiani parlano l'Udmurtico e hanno come moneta il Murto.

Cyd-Zum

La città sede del Piccolo Sacerdote è posta sulle colline che degradano verso la pianura. La lunga strada che la collega a Nonton si perde all'orizzonte occidentale, segnata dritta e decisa tra boschi e campi.

Le colline di Cyd-Zum sono piuttosto fertili e hanno un andamento molto dolce. D'estate è meta di turisti che si godono il fresco vento marino sulle colline. Nei giorni di forte burrasca, sebbene il mare non si veda, il vento porta il rumore dell'infrangersi delle onde. La coltura che meglio si adatta alla

città, oltre a qualche albero da frutta, è quella degli ulivi, ben resistenti ai mesi estivi. Le foreste e la vegetazione di Cyd-Zum sono quelle tipiche dell'Udmurti. Le case di Cyd-Zum, come quelle di tutto l'Udmurti, sono squadrate e bianche, composte prevalentemente da pietra locale trasportata dalle montagne. Gli edifici pubblici sono circondati da grandi porticati e talvolta anche le vie sono dei veri e propri portici. Le vie e le piazze sono di pietra battuta e diventano sabbiose nei mesi caldi.

Cyd-Zum commercia in sabbia, grano e frumento ed è famosa per i bellissimi palazzi con portici.

Non Ton

La città di Non Ton è una grande metropoli, situata nella pianura dell'Udmurti appena sotto le colline è affacciata sul mare. Ha un clima più umido delle altre città poiché è più vicina al golfo che si forma tra lo Zhe e l'Udmurti. Le colture di Nonton sono le stesse di Cyd-Zum, cioè grano, frumento e mais, in più si riesce a coltivare anche qualche frutto come datteri e banane.

Le foreste e la vegetazione di Nonton non variano molto da quelle classiche dell'Udmurti. Le case di Nonton sono come quelle di tutto l'Udmurti.

Le strade e le piazze di Nonton non seguono assolutamente uno schema preciso, sembrano anzi la realizzazione di un delirio di un folle. Le strade e le piazze non seguono infatti una pianta né ortogonale né triangolare, hanno vie piene di curve e incroci senza motivo apparente. Le strade sono piene di mercatini che talvolta non permettono il passaggio. Nelle piazze si può capire cosa significa caos. Nonton commercia in grano e farina, ed è famosa per i suoi mercati.

Tarez

Tarez è una città affacciata sul mare, ma, sebbene a bassa altitudine, risiede ancora sulle montagne dell'Udmurti.

Tarez ha un clima leggermente più rigido rispetto all'Udmurti a causa della sua posizione. Grandissima festa di Tarez, che talvolta sconfinava nel delirio, è quella che si celebra durante l'allineamento delle tre lune. Le montagne di Tarez sono anch'esse bianche, ma le colline sono un po' più brulle della media, forse poiché sono molte pietrose. Le colline forniscono uva, patate, ceci e fagioli. Le foreste e la vegetazione di Tarez non variano da quelle tipiche dell'Udmurti.

Le strade sono piuttosto difficili da percorrere con carri e cavalli, a causa della pietrosità del terreno circostante. L'approvvigionamento di acqua per la città e le colture avviene per mezzo di acquedotti che incanalano l'acqua della montagna. Le case sono come le altre dell'Udmurti, mentre gli edifici pubblici, dei governanti e dei nobili, tendono a non avere finestre verso l'esterno. Tarez è famosa per le sue patate, per le armi, per le abilità dei suoi maestri torturatori, per il commercio di ceci, uva e vino.

Tàrtas

Tàrtas è la capitale dell'Udmurti. È sul versante orientale delle montagne dell'Udmurti ed ha un clima rigido d'inverno e caldo

d'estate. La festa principale che si celebra nella capitale è corrispondente alla deificazione/inconorazione del nuovo figlio degli dei.

Le rocce di Tàrtas sono rosa, non bianche, tanto che talvolta la città viene definita come la 'bianca rosa dell'Udmurti'. La città di Tàrtas sembra aver trovato un sistema (forse grazie alla Magia del figlio degli dei) per coltivare ogni tipo vegetale sebbene il clima non lo permetta. Le strade che giungono a Tàrtas o che partono da Tàrtas sono decorate con l'effigie dell'attuale figlio degli dei, talvolta sono affiancate da statue di parenti. La città è formata principalmente da pietra rosa, è divisa in due livelli: il livello suolo e quello rialzato. Quest'ultimo sorge sui terrazzi delle varie case, ospita clan, tribù e bande rivali. Tra i terrazzi esistono vari collegamenti mobili; essi vengono costruiti oppure tolti in pochi attimi. Le piazze di Tàrtas sono enormi e al loro interno hanno delle immense piramidi a base quadrata (testimonianza dell'affetto del figlio degli dei verso la città). Le piramidi talvolta hanno un lato di base di 50 fasce. Tàrtas è famosa per essere la capitale e cioè la sede del figlio degli dei; commercia in pietra e statue.

ZHE

Lo Zhe è un Regno che adotta il calendario di tipo 4. Ha un clima più rigido dell'Udmurti e con minori precipitazioni, ma un po' più costanti nello scorrere del giga. Lo Zhe è formato da distese vastissime di praterie con altissime colline erbose, talvolta molto ripide. Il territorio si presenta un po' più sassoso verso Nord, dove vi è una propaggine del Turmaiscan chiamata Turmezhe. Il Turmezhe ha rocce rossicce, appuntite e friabili. Il Loth Guardia è un bosco formato da alberi a foglie caduche molto grossi e secolari.

Il terreno e le colture sono principalmente quelle del grano e della frutta. Fiorente è anche l'industria delle armi. La popolazione veste con abiti semplici, con giustacuore, mantelli e brache di semplice stoffa, ora di lana ora di cotone, a seconda della stagione. Le strade dello Zhe sono segnate con marciapiedi di pietre bianche e friabili. Un fiume che esce dal principale lago del Restek passa sia per Guardia che per Muber. Altri fiumi piccoli irrigano lo Stato. Lo Stato è retto da una monarchia con trono a Mol. Gli Zheci parlano lo Zheico e hanno come moneta il Pando. Gli Zheci inoltre vestono con stivali di cuoio nero, pantaloni stretti, verdi o neri, giacche di pelle marrone e mantelli lunghi, neri o grigi. Descriviamo le principali città dello Zhe: Blànar, Guardia, Mol, Mùber

Ducato di Blànar

La città di Blànar è immersa nel verde e, se non fosse per le cartine, sarebbe difficile da raggiungere. Difficilmente Blànar è disturbata dal vento; il clima è fresco poiché l'energia del sole viene assorbita dal bosco che da Guardia arriva fino a Blànar. La coltura principale di Blànar sono i frutti di bosco, tanto che la città è famosa per le sue confetture. Il Loth Guardia, che arriva fino a Blànar come già detto, è composto sia da conifere che da agrifogli, a seconda delle colline. Il fiume che passa per Guardia e Muber, bagnando il Kraiz, è sicuramente un mezzo importante per le comunicazioni ed il commercio.

La materia prevalente della città è il legno, con il quale vengono costruite case semplici e spartane, ma accoglienti e comode. La piazza principale è ricoperta da un marciapiede di tavole in legno, cosa che è fatta anche davanti alle case dei nobili o delle persone più ricche.

Ducato di Guardia

La città fluviale di Guardia è circondata da una stretta valle formata dal fiume. Il corso d'acqua rappresenta l'unica via di comunicazione facilmente praticabile. Per questo la città vede il sole per poche dozzine di macro al mega.

Grazie ai buoni rapporti col Kraiz, al momento, non esistono contese o attriti per quanto riguarda il passaggio sul fiume. La città è sempre percorsa da una lieve brezza ma è avvolta dall'umidità nella notte. Le rocce sono per lo più nascoste dalla vegetazione, ma solitamente sono chiare e friabili. La città non coltiva nulla, basa la sua economia sulla pesca e sullo sfruttamento delle piante. Alcune strade di Guardia sono su palafitte e quindi costruite con assi di legno, altre invece sono sulla terraferma. La piazza principale è costruita su palafitte. La città è costruita in legno con case di due piani.

Reame di Mol

La provincia di Mol confina col Kraiz (provincia di Odal) e il Tash (provincia di Basimir). Situata tra le montagne, questa città è protetta da mura impressionanti, altissime anche per i Giganti. Le montagne circostanti rendono l'aspetto di questa città particolarmente romantico. Il clima della città di Mol è un po' più rigido e con meno precipitazioni rispetto allo Zhe.

Famoso in tutto il continente è il Palio dei Lama di Mol; il percorso della gara si svolge per le vie di Mol e passa, ogni anno, per quattro punti fissi (uno è di fronte al palazzo del trono), ma di anno in anno le vie da percorrere possono cambiare. Grande è il folklore, il tifo e le scommesse che gravitano attorno a questo evento.

Le rocce attorno a Mol sono chiare e friabili. Le colline che si trovano poco più a Nord della città sono completamente coperte dalla vegetazione. Le colture principali della provincia di Mol sono la soia, i ceci, il grano e i cavoli.

Nella provincia vi sono piccoli boschetti di piante secolari, i cui diametro può superare facilmente le tre fasce. Si dice che dentro ogni boschetto di queste piante secolari sia morto uno dei figli di Behemot, è per questo che le piante hanno trovato terreno fertile e propizio. La città è formata da pietra e legno. Tutte le strade sono lastricate con pietre che si incastrano le une con le altre in modo mirabile. Le piazze, di forma ottagonale, sono disseminate regolarmente nella pianta di tutta la città e sono unite da lunghi viali alberati. Le case possono superare anche i tre piani e sono a pianta quadrata; quelle dei nobili e dei benestanti possono anche avere chiostri interni. La città commercia in soia, grano, ceci e cavoli. Ed è famosa, come già detto, per il Palio.

Contea di Mùber

Mùber è una perla incastonata nella verde valle del fiume. La

città gode sempre di una rinfrescante brezza che non tutti, d'inverno, trovano piacevole. Festa molto famosa, quasi come quella di Mol, è quella di Mùber; due volte al giga il perimetro antico della città viene isolato e vengono liberate due dozzine di rinoceronti, essi sono liberi di correre e travolgere i temerari partecipanti.

La vegetazione che cresce attorno al fiume ricopre la maggior parte delle rocce, ma esistono alcune cave, verso Nord Est, dalle quali si estrae la pietra. La città coltiva soprattutto soia e cavoli, le foreste attorno alla città sono ricche di noccioli.

Oltre al fiume, il quale è la principale via per raggiungere Mùber, vi è qualche isolato e poco praticato sentiero che proviene da Mol, da Guardia e da Mùber. Mùber è famosa per avere due tipi di strade, una verticale e una orizzontale. Le strade in orizzontale sono lastricate in pietra, quelle verticali invece sono composte da rudimentali ascensori che, azionati da schiavi, portano dal livello strada fino all'ultimo piano degli edifici. Gli edifici possono anche arrivare a 25 piani.

Questa città fluviale è famosa per la sua particolare architettura che unisce in armonia leggerezza del legno e resistenza della pietra. Dai piani più alti degli edifici si riesce a godere di uno splendido panorama su tutta la valle. Mùber è famosa per il commercio in corna di rinoceronti e schiavi.

Razze

BERSERKER

CAPELLI: I Berserker amano portare i capelli lunghi e trascurati, solitamente hanno i capelli di colore bianco-azzurro, ma non mancano eccezioni.

OCCHI: Il colore degli occhi è solitamente un verde-scuro, sono piuttosto grossi, hanno un taglio ovale e sono piuttosto vicini fra loro.

VISO: La fisionomia di queste creature è simile a quella degli uomini anche se sono leggermente più brutti, il naso è piuttosto piccolo, hanno le orecchie che finiscono leggermente a punta, ma non sono così pronunciate come quelle degli ELFI.

FISICO: Di costituzione non molto sviluppata godono invece di una elevata resistenza che, unita alla Reazione Attiva, li fa diventare dei feroci Combattenti. Per questo sono temuti in tutto il Mondo di ERA.

ALTEZZA: 178 cm c.a.

PELLE: La loro pelle è piuttosto liscia, di colore grigio-rosa, è simile a quella umana anche se si possono notare differenze a prima vista.

VESTITI: Nelle loro tribù i BERSERKER usano vestiti comodi, larghi, fatti di stoffa di poco valore, ma lavorate con fili preziosi.

ETA': Letà massima di un BERSERKER è di 150 giga, ormai novantenni però sentono il dovere di abbandonare la vita errante per stabilirsi con la famiglia in un posto mite e comodo.

ALIMENTAZIONE: Il cibo preferito da questa razza è senza ombra di dubbio la carne, qualsiasi essa sia. Amano la carne di toro ma comunque non uccideranno mai umanoidi per nutrirsi.

ABILITA': Ferocia, Pazzia

LAVORI PRINCIPALI: Nelle tribù le attività principali sono quelle del cacciatore e del guerriero ; i Maghi e i Sacerdoti sono venerati come esseri superiori.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: I BERSERKER odiano essere sotto la dipendenza di qualsiasi creatura.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: credono di essere superiori a tutti e per questo cercheranno di comandare qualsiasi essere vivente.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Non tengono conto degli esseri inferiori che trattano ancora peggio degli schiavi.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: I BERSERKER vivono in tribù di 100-150 individui, le femmine fanno i lavori domestici, i figli e i maschi cacciano e imparano a combattere, pochi se ne vanno dal loro posto nativo per intraprendere la via della Magia.

NEMICI: Coboldi, Gnomi, Orchetti.

RICORRENZE: Ogni primo giorno di luna nuova danzano davanti ad un fuoco.

FESTIVITA': Ricordano soltanto la nascita di Erion primo Re dei BERSERKER

RITI: Ogni guerra vinta sterminano una mandria di tori e cenano tutti insieme.

LEGGENDA: Si dice che a volte i BERSERKER nella loro furia cieca attaccino perfino i loro compagni come fece il mitico Re Adhuan di Thurks che massacrò nella sua ira i suoi più stimati Guerrieri.

BUGBEAR

CAPELLI: I BUGBEAR non amano avere capelli, soltanto un piccolo ciuffo vicino alla nuca, pensano infatti che possano essere di impiccio in battaglia. Il colore dei capelli varia fra: Nero, Castano-Scuro, Castano.

OCCHI: I loro occhi sono di qualsiasi colore (anche giallo) il taglio degli occhi è pressoché ovale, sono piuttosto piccoli. Il bulbo oculare non è bianco ma bensì nero.

VISO: Tutto il viso è ricoperto da una folta peluria, rossiccia ; tratti animaleschi e colore rossastro fanno intuire la non familiarità con razze nobili tipo quelle degli ELFI, o quella degli SPIRITELLI.

FISICO: Sono piuttosto massicci e temuti, sono piuttosto goffi, ma riescono a muoversi molto silenziosamente ; a causa della loro natura animalesca attaccano chiunque e senza preavviso.

ALTEZZA: La loro altezza media è sui 190 cm c.a.

PELLE: La pelle è di colore grigio con riflessi rossastri, a causa

della loro folta peluria.

VESTITI: In generale non amano i vestiti, preferiscono rimanere con i loro peli in vista, simbolo di virtuosità.

ETA': Letà massima di un BUGBEAR è di 130 giga.

ALIMENTAZIONE: Si nutrono di vita sotterranea, animali, radici, piante, insetti.

ABILITA': Muoversi silenziosamente, Attacco improvviso.

LAVORO PRINCIPALE: In una tribù il lavoro principale è quello del boscaiolo ; costruiscono case e molti oggetti di buona qualità, il legno preferito è quello di Faggio.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Non si preoccupano di stare alle dipendenze di qualcuno, purché vengano pagati regolarmente.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Sono rispettosi delle creature a loro amiche, ma terribili e feroci con le creature a loro ostili.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Non considerano affatto gli esseri inferiori a loro.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Le mansioni nelle tribù sono ripartite casualmente ; chiunque, sia maschio che femmina, caccia, taglia alberi e combatte.

NEMICI: Non hanno nessun nemico particolare.

RICORRENZE: Hanno un calendario strano e le ricorrenze sono a noi sconosciute.

FESTIVITA': Festeggiano il Ben-Dhan, ovvero la vita, una volta ogni giga.

RITI: Se muoiono i capi tribù tutti gli abitanti non toccheranno cibo o acqua per 3 mega.

LEGGENDA: Si ricordi Rijen, uno di quei pochi BUGBEAR che lasciò la sua tribù per entrare nel regno della Magia e raggiungere così la via del Mhythyna.

COBOLDO

CAPELLI: I COBOLDI non possiedono capelli, solamente le femmine hanno una peluria sulla testa appena visibile ad occhio nudo.

OCCHI: Hanno occhi piccoli, situati esternamente al volto, spesso di colore rosso ; poiché abitatori dei sotterranei possiedono un infravisione ben sviluppata.

VISO: Piuttosto brutti, a causa della loro somiglianza con i cani, i maschi hanno baffi lunghi.

FISICO: Molto forti, di Costituzione elevata, questi esseri sono di bassa statura e hanno tutto il corpo cosparso di peli.

ALTEZZA: L'altezza media di un COBOLDO è sui 120 cm.

PELLE: Hanno una carnagione squamosa e di color marrone ruggine.

VESTITI: I vestiti vengono forgiati dai piccoli di COBOLDO, creati con stoffe pregiate e ricami di gusto, sono fra i vestitari più costosi.

ETA': L'età massima di un COBOLDO è di 150 giga.

ALIMENTAZIONE: Questa razza non disprezza niente di quello che natura offre, anzi è capace di mangiare come un GIGANTE.

ABILITA': Infravisione 20 fasce, Olfatto.

LAVORO PRINCIPALE: Il lavoro principale è quello di trovare il Kerion, pianta rarissima e preziosa, può fruttare facilmente anche 10 M.O. al pezzo ; grazie al loro olfatto non trovano molta difficoltà nel portare a termine le ricerche.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Sono obbedienti e rispettosi però attaccheranno a vista gli GNOMI.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Non si credono superiori e neanche inferiori ad altri esseri viventi.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Se possono, aiutano chi è più bisognoso.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Nei clan di 150-200 individui, tutti lavorano per portare da mangiare o comunque essere servizievoli. I capi COBOLDI sono sempre molto potenti e rispettati, non solo dagli stessi COBOLDI, ma anche da tutte le altre razze di ERA. Per diventare Re occorre superare pericolosissime e difficilissime prove.

NEMICI: Hanno un odio nativo per gli GNOMI.

RICORRENZE: Festeggiano ogni giga il Kali-Pay, ovvero la festa del raccolto.

FESTIVITA': Nessuna poiché lavorano tutti i giorni.

RITI: Ogni Kali-Pay il Re sparge monete d'Oro in tutto il clan.

LEGGENDA: Si ricordi il Re Kythe che sedò la rivoluzione coboldiana con mezzi atroci, quali impiccagioni, torture e impalamenti.

CICLOPI

CAPELLI: Hanno capelli cortissimi e solitamente rossi. Usano lumache schiacciate per produrre un liquido che riesca a mantenere la pettinatura fissa.

OCCHI: Hanno un solo occhio centrale, con la pupilla verticale come i GATTI. Hanno gli stessi colori dei GATTI.

VISO: I CICLOPI non hanno naso sporgente, ma solo due fori (le narici) posti sotto l'unico largo zigomo. Sopra l'occhio hanno un sopracciglio molto largo, lungo e folto. Possiedono anche loro un viso triangolare come i GIGANTI DELLE BAIE.

FISICO: I CICLOPI sono fortissimi, ma un po' impacciati, forse per via dell'unico occhio o degli immensi piedi. Sono molto più resistenti dei GIGANTI DELLE BAIE.

ALTEZZA: 300 cm c.a.

PELLE: Questa razza possiede una pelle chiara, liscia e secca visibile sotto la folta peluria.

VESTITI: Sono vestiti come i GIGANTI DELLE BAIE con pelli di animali o stoffe (di poco conto) indossate intorno ai fianchi e sostenute da una spallina.

ETA': 250 giga circa di età massima.

ALIMENTAZIONE: Onnivori.

ABILITA': Maledizione, Scagliare le rocce.

LAVORO PRINCIPALE: Guardiano, allevatore.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Per salutarsi dicono una frase rituale e battono un applauso senza rumore.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Comunicano per frasi rituali.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Dimostrano la loro superiorità con una frase rituale ed un applauso che sembra un tuono.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Questi esseri non vivono in compagnia, preferiscono rimanere solitari eccetto per le ricorrenze nelle quali si ritrovano con le altre famiglie.

NEMICI: Nessuno

RICORRENZE: Le tempeste sono di buon auspicio e li portano ad effettuare grandi incontri solenni con le altre famiglie.

FESTIVITA': /

RITI: /

LEGGENDA: Pensiamo alle gesta di Yahamatar dell'isola di Kilophas, che sconfisse il re dei TROLL Qhizard grazie al suo maleficio che fece subire, al re, gli effetti della sua stessa Magia.

DHARLING

CAPELLI: I Dharling non hanno preferenze per quanto riguarda il modo di tenere i capelli : lunghi, corti, ricci ecc. non fa differenza purché siano belli da vedere. Il colore dei capelli è solitamente castano, ma anche qui non mancano eccezioni.

OCCHI: Gli occhi di questa razza sono molto belli e grandi, hanno taglio circolare, rassomigliano a quelli dei bambini umani appena nati. Il colore varia da individuo ad individuo.

VISO: Il viso paffutello e l'aria innocente fanno sì che questa razza viva in armonia con tutte le altre creature di ERA.

FISICO: Piuttosto piccoli non hanno problemi nel maneggiare armi pesanti o indossare pesanti armature, purché siano state forgiate per la loro stazza. Non hanno nessun tipo di peluria, tranne che sulle mani e sui piedi, non indossano mai calzature.

ALTEZZA: L'altezza non è superiore ai 110 cm.

PELLE: La pelle è di color bianco latte.

VESTITI: Non hanno pregiudizi sui vestiti, indossano cioè qualsiasi tipo di abito.

ETA': Letà massima di questi esseri è di 280 giga , verso i 90 sentono il bisogno di abbandonare la vita pericolosa per vivere a contatto con la natura amica.

ALIMENTAZIONE: Mangiano di tutto, dalla carne bovina alle radici delle piante.

ABILITA': Muoversi Silenziosamente, Acrobazia.

LAVORO PRINCIPALE: I lavori principali sono: cacciatore, agricoltore.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Non importa chi sia a comandare purché sia sicuro di se stesso.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Se si comportano in modo leale, i DHARLING saranno loro fedeli amici, altrimenti letali nemici.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Hanno pena per le creature inferiori a loro e cercano in qualche modo di aiutarle.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: I DHARLING vivono in villaggi costruiti sopra i rami degli alberi, spesso con lauti di altri esseri intelligenti.

NEMICI: Nessuno.

RICORRENZE: Il quinto mega di ogni ultra festeggiano la vittoria della guerra di Kuster.

FESTIVITA': Hanno un mega alla decima di festa.

RITI: /

LEGGENDA: Ricordiamo Questor limpiccatore, un famoso e temuto DHARLING delle terre di Unalon ; questa macchina da guerra era un cacciatore di taglie, che però, a differenza degli altri, giustiziava sul posto i criminali invece di consegnarli alla giustizia.

DRIADI

CAPELLI: Le driadi possiedono capelli lunghi di colore verde, generalmente un verde scuro che ricorda quello delle foglie degli alberi presenti nelle foreste in cui vivono.

OCCHI: Lo sguardo delle creature di questa razza è molto rassicurante. Solitamente il colore degli occhi di questa razza è grigio nelle sue diverse tonalità.

VISO: Il loro viso presenta tratti somatici dolci, nel corso della loro vita rimarrà immutato e non si manifesteranno mai rughe.

FISICO: Le driadi presentano un fisico asciutto con curve poco accentuate ad eccezione del seno. Sono molto agili e il loro aspetto fa pensare a delle creature fragili, cosa per altro vera in quanto le driadi non sono famose per avere un'elevata resistenza.

ALTEZZA: Questa razza raggiunge l'altezza massima di 1,60 f ma sono pochi gli esemplari che possono vantare questa altezza.

PELLE: La pelle di questa creatura solitamente è argentea ma può anche essere grigia o verde, esclusivamente toni pallidi.

VESTITI: I loro indumenti non sono altro che delle tunicherealizzate mediante la tessitura di fibre vegetali offerte dalla natura che le circonda.

ETA': La driade appare come una splendida fanciulla dall'età apparente di 20-25 giga già dall'età di 13 e conserverà il suo aspetto esteriore fino alla morte, che avverrà più o meno verso i duecento giga.

ALIMENTAZIONE: Le abitudini alimentari di questa razza non sono molto conosciute, è certo solo che queste creature siano vegetariane.

ABILITA': conoscenza della flora, mimetizzarsi, comandare animali e piante.

LAVORO PRINCIPALE: Nel corso della loro vita tendono solo ad occuparsi della protezione del luogo nel quale vivono e di garantire l'armonia fra natura e animali. Le driadi in grado di allontanarsi dal loro luogo di nascita presentano spiccate doti come erboriste o ammaestratrici.

RAPPORTO SOCIALE CON I SUPERIORI: Le driadi vedono come superiori solo le creature progenitrici e si pongono verso di esse in un rapporto di completa sottomissione.

RAPPORTO SOCIALE CON I PARI: Queste creature sono socievoli sia con i propri simili, sia con tutte le altre razze. E' comunque difficile che una driade pura si avvicini volontariamente per prima ad un'altra razza. Solitamente l'incontro fra una driade ed un'altra creatura avviene quando quest'ultima si avvicina alla prima cogliendola di sorpresa.

RAPPORTO SOCIALE COI INFERIORI: Non hanno pregiudizi verso nessuna razza e non ritengono che nessun individuo sia inferiore ad un altro.

VITA TRIBU'/CLAN: Si sa che per natura le driadi hanno la grossa limitazione di non potersi allontanare più di tanto dall'albero al quale sono legate. Le uniche driadi che non sono sottoposte a questo vincolo sono le figlie di una driade e di un'altra creatura. Per poter mantenere le caratteristiche di una driade, il padre deve essere rigorosamente un elfo (ad eccezione degli elfi neri).

NEMICI: Le driadi sono ostili verso una qualsiasi creatura che non rispetta la natura. Non hanno odi di razza.

RICORRENZE: Non hanno particolari ricorrenze.

FESTIVITA': Non hanno particolari festività.

RITI: Ogni cinque giga, all'alba del giorno del suo compleanno, la driade deve tornare all'albero al quale è legata e ballare per lui fino al tramonto. Nel caso questo non venga rispettato la Driade soffre di indicibili dolori per un'intera decima.

LEGGENDE: Si ricordi Miriadel, la quale aveva stretto il suo legame biologico con un albero che per colpa della magia di un folle divenne un malvagio Silvantropo. La Driade disperata dalla situazione creatasi andò contro tutti i principi della sua razza e incendiò il Silvantropo. Non aveva calcolato che a causa del legame fra lei e l'albero, alla morte di quest'ultimo corrispose la sua. La sua storia rimane un esempio per la sua razza del

profondo rispetto che bisogna nutrire per la natura in tutte le sue forme.

19.7 ELFI DEI BOSCHI

CAPELLI: Questi esseri delle foreste, solitamente, tengono i capelli lunghi e legati dietro la schiena con un prezioso fermaglio. Hanno i capelli solitamente neri, al massimo castano-chiari.

OCCHI: Gli occhi, come per tutte le sottorazze elfiche, sono di taglio ovale e sono posti su una linea obliqua con il punto più basso verso il naso. Gli occhi possono essere neri, castani e perfino grigi.

VISO: I tratti dolci e l'espressione tranquilla ne fanno una razza amata da tutti. Non portano mai la barba simbolo di vicinanza con il mondo animale.

FISICO: Gli ELFI DEI BOSCHI sono solitamente più bassi di un uomo, ma più agili e forti. Le femmine hanno un fisico leggermente più sviluppato dei maschi.

ALTEZZA: L'altezza media è di 170 cm.

PELLE: Hanno la pelle color latte ed è la più liscia riscontrabile tra gli esseri viventi in tutto il Mondo di ERA.

VESTITI: I maschi preferiscono avere vestiti verdi per potersi mimetizzare meglio nella foresta dove abitano ; calzamaglia e tunica legata in vita sono gli indumenti tipici di questa razza. Le femmine preferiscono avere tuniche larghe di color bianco con ricami rossi.

ETA': Alcuni dicono che siano immortali, altri che vivano poco più di un UOMO.

ALIMENTAZIONE: Non hanno preferenze per quanto concerne il cibo.

ABILITA': Conoscenza flora e fauna, Mimetizzarsi.

LAVORO PRINCIPALE: L'attività principale è quella della caccia e della cura dei boschi.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: In ogni clan vige rispetto reciproco tra ogni individuo. Esiste un particolare rispetto nei confronti dei più anziani, ritenuti superiori in rango. Non si conoscono razze diverse da quella elfica dallo Spirito e nobiltà si elevati da soggiogare comunità elfiche.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Sono gentili e cordiali.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Pur esistendo molte razze di fatto inferiori all'elfica non esistono per gli ELFI esseri inferiori, almeno secondo la loro Teoria di Vita.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: In ogni clan vi sono circa un centinaio di individui ; tutti in armonia con la natura, sono amici di tutti gli esseri buoni della foresta.

NEMICI: Nessuna creatura è odiata da questi esseri.

RICORRENZE: Festeggiano il Ri-Ti-An, ovvero l'unione del Cielo e della Terra...

FESTIVITA': /

RITI: Come rito principale ricordiamo il Gur-set, ovvero l'abbandono della vita terrestre per recarsi in luoghi ignoti guidati da un istinto sconosciuto a tutte le altre razze.

LEGGENDA: Citiamo il nobile Principe Ophle soffio di Vento che, follemente innamorato di Quillan delle Nuvole, terminò la sua vita per raggiungere lamata divorata da un gruppo di Minotauri erranti dopo averla giustamente vendicata.

ELFI DELLE PRATERIE

CAPELLI: I capelli arrivano fino ai glutei, solitamente sono di color nero, biondo o ghiaccio ; a volte li lasciano liberi, senza legarli.

OCCHI: Gli occhi, come per tutti gli ELFI, sono di taglio ovale e sono posti su una linea obliqua con il punto più basso verso il naso. Gli occhi possono essere neri, castani e perfino grigi.

VISO: Possiedono i lineamenti più belli tra tutti gli ELFI ; grazie a questo rappresenta la razza elfica più conosciuta di tutto il Mondo di ERA.

FISICO: Il fisico è pressoché simile a quello umano, anche se sono più forti e agili, non possiedono peli o barba per natura.

ALTEZZA: Sono i più alti ELFI e dai loro simili vengono chiamati Mea-Tan ovvero ELFI-GIGANTI, visto che arrivano tranquillamente ai 175 cm.

PELLE: La pelle è leggermente scura, come se fosse abbronzata.

VESTITI: Non hanno preferenze riguardanti i vestiti, purché siano comodi e belli.

ETA': Alcuni dicono che siano immortali, altri che vivano poco più di un UOMO.

ALIMENTAZIONE: Non hanno preferenze riguardanti il cibo.

ABILITA': Addomesticare animali, Infravisione 20 fasce.

LAVORO PRINCIPALE: Addomesticano PEGASI e UNICORNI.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Non si credono superiori a nessuno, ma neanche inferiori.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Sono cordiali e socievoli all'infuori che con gli UOMINI LUCERTOLA che odiano ed è difficile che rispettino.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Non credono che esistano creature inferiori, solo meno fortunate.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Vivono in clan di un centinaio di individui e passano le serate a raccontare leggende che li vede superiori a chiunque.

NEMICI: Gli UOMINI LUCERTOLA.

RICORRENZE: La guerra vinta contro gli UOMINI LUCERTOLA.

FESTIVITA': il Ma-Turiam ovvero giorno del Ringraziamento (2 volte a giga).

RITI: /

LEGGENDA: Ricordiamo Sheerel, la regina delle praterie elfiche, che riuscì con il suo forte Ascendente e la sua arte diplomatica a riunire sotto un unico comando le razze elfiche e quelle umane per sgominare limminente pericolo presentato dalla potente orda degli UOMINI LUCERTOLA capeggiata da Hygor il Terribile.

ELFI DORATI

CAPELLI: I capelli di questa razza sono solamente biondi chiarissimi. Sia i maschi che le femmine amano portare i capelli lunghi, per poi addobbarli con perle e pietre preziose.

OCCHI: Gli occhi di questa razza sono di colore azzurro o verde. Hanno un taglio molto ovale, ma rimangono comunque molto belli da vedere.

VISO: Il viso piuttosto lungo e magro, non rovina la famosa bellezza degli Elfi.

FISICO: I maschi possiedono una corporatura molto massiccia, al contrario delle femmine che sono magre e longilinee

ALTEZZA: L'altezza degli ELFI DORATI varia tra i 170 cm per le femmine e i 200 cm per i maschi.

PELLE: La pelle di questa razza è molto bianca, ma non per questo smorta o pallida.

VESTITI: Amano portare tuniche ben lavorate e solitamente di colore bianco.

ETA': L'età massima per un ELFO DORATO è di 400 giga.

ALIMENTAZIONE: Solitamente onnivori, preferiscono però mangiare pesce rispetto a carne animale.

ABILITA': Tranquillità, infravisione 20F.

LAVORO PRINCIPALE: Sacerdote

RAPPORTO SOCIALE COI SUPERIORI: Rispettano e adorano chi è più anziano di loro e spesso cercano di acculturarsi seguendo le leggende o i racconti dei superiori.

RAPPORTO SOCIALE COI PARI: Hanno un ottimo rapporto con i propri pari.

RAPPORTO SOCIALE COI INFERIORI: Spesso aiutano chi ha più bisogno di loro.

VITA TRIBU/CLAN: Vivono in Clan di massimo 10 membri. Molto difficilmente escono allo scoperto per vivere la vita normale.

NEMICI: Non hanno nessun nemico in particolare.

RICORRENZE: Festeggiano l'entrata nel Clan di un nuovo membro. Il nuovo arrivato può non essere un ELFO DORATO purché abbia frequentato almeno un corso di un Seminario.

FESTIVITA': Festeggiano il mega di nascita del capo Clan.

RITI: Non possiedono nessun rito in particolare.

LEGGENDE: Si ricordi Fauthor che venne punito con la sua stessa vita per essere uscito allo scoperto senza permesso del proprio capo Clan.

ELFI NERI

CAPELLI: Questa razza, semi-sconosciuta, abitatrice dei sotterranei, ama tenere scompigliati i suoi capelli ; questi non hanno un colore caratteristico.

OCCHI: Gli occhi sono a mandorla, come tutti gli ELFI, ma sono più piccoli, ravvicinati e di colore rosso ; caratteristica unica per gli ELFI.

VISO: Il viso di questi ELFI è sciupato e vissuto, per questo sono fra i più brutti ELFI esistenti.

FISICO: Il fisico di questi esseri è debole, non sono per niente veloci ma godono invece di una Capacità Mentale e Spirito superiore ai loro fratelli. Possiedono una piccola barba sul mento e un po di peluria sul palmo delle mani.

ALTEZZA: Sono fra i più bassi di tutti: 160 cm c.a.

PELLE: La pelle è su un grigio fumo, segnata dallo sporco e dall'esperienza.

VESTITI: Non amano vestirsi bene, spesso usano abiti brutti per paura di rovinare gli abiti pregiati.

ETA': Si pensa che questa razza sia nata qualche centinaio di giga dopo quella dei BOSCHI e quella delle PRATERIE rimanendo pressoché nascosta nelle viscere del Mondo di ERA. Per questo la loro età massima è sconosciuta.

ALIMENTAZIONE: Di alimentazione onnivora, preferiscono comunque mangiare radici e insetti sotterranei.

ABILITA': Infravisione 20 fasce, Contatto indipendente della divinità.

LAVORO PRINCIPALE: Sconosciuto.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Per quel che ne sappiamo non sono contrari a scale gerarchiche e tollerano lessere comandati.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Si pensa che siano cordiali e socievoli, ma nessuno ha notizie sicure.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Il rapporto sociale con gli inferiori è a noi completamente sconosciuto.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Si sa, dalle leggende, che vivono sottoterra e che mangiano bacche, radici, insetti, animali, scavano lunghe gallerie sotterranee per potersi spostare da una parte all'altra del Mondo di ERA.

NEMICI: Non hanno nessun nemico

RICORRENZE: Sconosciute

FESTIVITA': Sconosciute

RITI: Sconosciuti

LEGGENDA: Si dice che IELFO NERO Hectelion sia uno dei primi ad aver riscontrato una certa gloria fra le altre razze; di lui non si sa nulla poiché, come quasi tutti gli ELFI NERI, manteneva segreta, o meglio nascosta, la sua identità. È soprattutto ricordato nelle terre di Halfstag dove diede opera di guarigione miracolosa per tutto il periodo di permanenza ; allora infatti erano sconosciute le arti sacerdotali e quindi le preghiere di Hectelion.

FAUNI

CAPELLI: I capelli di questa razza sono piuttosto lunghi e riccioli. Il colore può variare dal nero al castano chiaro.

OCCHI: Gli occhi grandi e molto espressivi, ne fanno una razza mite e in armonia con le altre.

VISO: Il viso è dolce e piacevole ne fanno una razza amata e rispettata da tutti gli abitanti di ERA.

FISICO: Il fisico è piuttosto minuto, ma proporzionato. Possiedono un corpo umanoide, ma hanno le parti inferiori simile a quelle caprine, anche se rimangono comunque umanoidi bipedi. Le femmine, possiedono arti inferiori meno pelosi rispetto a quelle dei maschi.

ALTEZZA: L'altezza dei FAUNI non supera i 120 cm.

PELLE: La pelle di questa razza è di colore rosa, con guance e naso rossastre.

VESTITI: Non disprezzano nessun tipo di veste, purché sia comoda e faccia risaltare gli arti inferiori.

ETA': L'età massima dei FAUNI è di 260 Giga

ALIMENTAZIONE: I FAUNI sono spesso vegetariani. Si nutrono specialmente di radici ed erbe. Non disprezzano il pesce.

ABILITA': Suonare strumento musicale (Piffero), Oratoria

LAVORO PRINCIPALE: Il lavoro principale è quello del menestrello nelle corti.

RAPPORTO SOCIALE COI SUPERIORI: Rispettano al massimo chi li comanda o mantiene.

RAPPORTO SOCIALE COI PARI: I FAUNI hanno un rapporto molto aperto e allegro coi membri della loro razza e vengono considerati compagni dalle altre razze.

RAPPORTO SOCIALE COI INFERIORI: Tutti i FAUNI hanno una predisposizione naturale ad aiutare chi è inferiore a loro.

VITA TRIBU/CLAN: Non vivono né in tribù né in clan. Appena nati vengono affidati a mecenati in grado di istruirli culturalmente e fisicamente.

NEMICI: Non hanno nessun nemico

RICORRENZE: I FAUNI assumono le ricorrenze, le festività e i riti del luogo natio.

FESTIVITA': I FAUNI assumono le ricorrenze, le festività e i

riti del luogo natio.

RITI: I FAUNI assumono le ricorrenze, le festività e i riti del luogo natio

LEGGENDE: Si ricordi Hametar che diventò uno dei più potenti e giusti Maghi del continente di UNALON.

FOLLETTI

CAPELLI: I capelli di questa razza possono essere di qualsiasi genere: lunghi, corti, ricci, mossi, lisci, non ci sono eccezioni. Anche i colori possono essere tra i più svariati: biondi, neri, bianchi, argentei, rossi, e perfino viola.

OCCHI: Il taglio degli occhi di questa razza è ovale, quasi fossero messi a 45 fra loro. Liride è nero così come il bulbo oculare. Solo la pupilla è di colore rosso vivo.

VISO: La fisionomia del volto è molto ovalizzata. Molto fine (quasi a punta) sul mento e piuttosto larga vicino agli occhi. Anche se non molto perfetta, la bellezza di questa razza è tutt'altro che dispregiativa.

FISICO: I FOLLETTI hanno un fisico piuttosto asciutto e non molto muscoloso.

ALTEZZA: L'altezza di questi esseri è poco sviluppata supera di rado i 120 cm.

PELLE: La pelle di questa razza è piuttosto liscia e piacevole al tatto, di colore tendenzialmente verdastro.

VESTITI: I FOLLETTI amano portare vestiti piuttosto larghi e verdi. In questo modo possono mimetizzarsi meglio e non essere una facile preda.

ETA': L'età massima di un FOLLETTO è di circa 490 Giga

ALIMENTAZIONE: I FOLLETTI gradiscono qualsiasi cibaria, purché sia buona e saporita.

ABILITA': Mimetizzarsi, Svuotare Tasche

LAVORO PRINCIPALE: Il lavoro principale del FOLLETTO è il ladruncolo. Spesso entra in città per rubacchiare qualcosa per sopravvivere.

RAPPORTO SOCIALE COI SUPERIORI: I FOLLETTI non amano essere sotto a nessuno, infatti per questo motivo, non vengono assunti da nessun datore di lavoro.

RAPPORTO SOCIALE COI PARI: Se possono cercano di derubare chi gli sta vicino. Non per cattiveria, è proprio la loro indole che li costringe a farlo.

RAPPORTO SOCIALE COI INFERIORI: Non vedono di buon occhio chi è sotto di loro (anche se è difficile trovarne) e se possono cercano di sfruttarli al meglio per trarne dei guadagni.

VITA TRIBU/CLAN: Solitamente i FOLLETTI vivono solitari. Non hanno una dimora fissa e si spostano di città in città.

NEMICI: I FOLLETTI non sono ben accetti da nessuna razza del continente di UNALON.

RICORRENZE: Essendo nomadi non hanno nessuna ricorrenza o festività e si adattano a quelle delle città ospitanti.

FESTIVITA': Essendo nomadi non hanno nessuna ricorrenza o festività e si adattano a quelle delle città ospitanti.

RITI: Essendo nomadi non hanno nessuna ricorrenza o festività e si adattano a quelle delle città ospitanti.

LEGGENDE: Si ricordi Michael il FOLLETO più famoso del continente di UNALON che riuscì a derubare parecchi tesori ai ricchi e a fondare un piccolo Clan incentrato a compiere furti.

GIGANTI DELLE BAIE

CAPELLI: Hanno capelli corti, spettinati e piuttosto lunghi ;sulla fronte più verso il biondo,sulla nuca verso il castano, castano-scuro.

OCCHI: Questi GIGANTI hanno occhi umani, possono essere di qualsiasi colore; sono molto rugosi, come se fossero di un anziano.

VISO: Hanno faccia triangolare, naso camuso, il mento è lungo e stretto con fossetta ; in mezzo a questo, spesso hanno la bocca aperta e il respiro affannoso. I piccoli hanno il respiro meno affannato.

FISICO: Nonostante sembrano esili e goffi, forse perché molto alti, sono fortissimi. Manca loro però Resistenza e Agilità.

ALTEZZA: 300 cm c.a.

PELLE: Hanno pelle abbronzata, secca e liscia, piuttosto spessa perché non lascia delineare i muscoli.

VESTITI: Utilizzano calzari di cuoio alti fin sopra le caviglie, pezzi di stoffa o pelle di animale (spesso mal conciata) per crearsi perizoma allantica che coprono il bacino con parte posteriore ed anteriore raccordate su una spalla.

ETA': Circa 150 giga di età massima.

ALIMENTAZIONE: Onnivori.

ABILITA': Percezione, Edilizia.

LAVORO PRINCIPALE: Trasporto, demolizione, caccia.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Rispettano chi li comanda.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Cercano il rispetto.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Se non danno fastidio vengono sopportati.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Il patriarca rimane in carica fino a quando è capace di spezzare la clava dellaspirante in combattimento.

NEMICI: Nessuno

RICORRENZE: Festeggiano la nascita di un altro membro del clan con feste che durano fino al mattino.

FESTIVITA': /

RITI: Rito di accettazione come GIGANTE adulto: il GIGANTE viene seppellito fino sotto al petto con le braccia interrato, il terreno viene pressato per un giorno dai bambini e deve liberarsi in quattro macro.

LEGGENDA: Ricordiamo il pazzo Gholyne che aveva portato unaura di terrore in un vasto raggio attorno alla sua baia, distruggeva infatti qualsiasi essere vivente che circolasse "dalle sue parti", in quanto disturbava il suo quieto vivere.

GIGANTI DELLE FORESTE

CAPELLI: Hanno solitamente i capelli di colore verde con sfumature più o meno gialle ; molto lunghi, non sono mai raccolti, raramente sono pettinati, solamente in occasioni importanti.

OCCHI: Hanno occhi gialli, verdi o castani, mai azzurri, grigi o neri, sono di forma normale e un po più grandi rispetto a quanto ci si aspetterebbe, possiedono foltissime sopracciglia incrinare verso il basso allesterno in modo tale da dare un'espressione triste.

VISO: I GIGANTI DELLE FORESTE hanno fronte alta, il naso non ha forme particolari, hanno gli zigomi pelosi; per il resto sono simili agli UOMINI anche se più grandi.

FISICO: Sono molto alti e fortissimi anche se, considerando la media fra i GIGANTI, sono fra i più deboli. Sono i più longilinei e i meno appesantiti.

ALTEZZA: 295 cm c.a.

PELLE: Hanno pelle chiara, liscia e secca a tratti con riflessi verdastri.

VESTITI: Hanno vestiti larghi e casacche di stoffa grigio verde. Calzano scarpe di cuoio molte morbide ma dalle suole resistentissime. Questo tipo di conca è conosciuto solo a loro ed è utilizzato solo per le scarpe.

ETA':270 giga di età massima

ALIMENTAZIONE: Onnivori.

ABILITA': Mimetizzarsi, Creare trappole.

LAVORO PRINCIPALE: Cacciatori di grossi animali, guardie confini.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Scontrosi ma rispettosi.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Cercano di fare amicizia con i più forti.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Cercano di sfruttarli, ma senza esagerare.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Vivono sia in tribù che in paesi, alcune valli montane sono abitate solamente da loro.

NEMICI: Nessuno

RICORRENZE: Festeggiano particolarmente la nascita delle piante di NICTO.

FESTIVITA': /

RITI: Bevono rugiada dei fiori "miracolosi" per tenersi in salute.

LEGGENDA: Si ricordi Jarster che riuscì a sfuggire miracolosamente al più famoso gruppo di cacciatori di taglie.

GIGANTI DEI GHIACCI

CAPELLI: Hanno capelli blu con coda dietro la testa. I capelli sono piuttosto lunghi e sottili. Vengono curati, lavati e pettinati spesso.

OCCHI: Sono di colore azzurro-ghiaccio un po' in fuori e rotondi, hanno posizione molto vicina tanto che il naso è un po' spostato in basso.

VISO: Hanno fronte alta e testa squadrata, hanno barba foltissima e legata sotto al mento, bocca larga e violacea. Contrariamente a quanto capita agli altri GIGANTI hanno le orecchie piccole rispetto alle loro dimensioni.

FISICO: Sono fra i più alti e i più forti fra i GIGANTI, ma con poca Resistenza.

ALTEZZA: 305 cm c.a.

PELLE: Di colore panna, freddissima e un po' cianotica, non si abbronzano né si scottano mai.

VESTITI: I vestiti, fatti con pelli di animali, sono di fattura eccellente e, come accade per i GIGANTI DELLE FORESTE, sono conciatissimi in un modo raffinato che solo loro conoscono. Ne conservano gelosamente il segreto.

ETA': Vivono al massimo 350 giga.

ALIMENTAZIONE: Onnivori.

ABILITA': Camminare sul ghiaccio, Pesca con le mani.

LAVORO PRINCIPALE: Pescatori, guide.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Sono piuttosto freddi con tutti.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Sono piuttosto freddi con tutti.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Sono piuttosto freddi con tutti.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: I GIGANTI DEI GHIACCI vivono in piccoli villaggi in alta montagna, sono particolarmente infastiditi agli orsi che solitamente cercano cibo nelle loro dispense. D'estate s'insediano ancora più in alto per cercare il freddo.

NEMICI: Nessuno

RICORRENZE: /

FESTIVITA': /

RITI: /

LEGGENDA: Non dimentichiamo Black Hawk che si prese

gioco di ben 4 UOMINI DEI DESERTI facendoli morire in un lago ghiacciato.

GIGANTI DEI MONTI

CAPELLI: I GIGANTI DEI MONTI hanno capelli corvini, tenuti fino alle spalle senza un particolare stile. Chi ha i capelli un po' più mossi rispetto al normale li porta in sottili trecce, ma anche altri lo fanno.

OCCHI: Gli occhi di questa razza sono particolari perché la cornea non è bianca bensì nera e sono sottili. In oltre sono molto distanti e tendono verso i lati della testa.

VISO: Hanno viso piuttosto angoloso con profonde rughe verticali sulle guance, hanno bocca molto larga, zigomi marcatissimi, mento lungo e a punta.

FISICO: Sono in assoluto i GIGANTI più alti. Sono goffi ma resistentissimi.

ALTEZZA: 310 cm c.a.

PELLE: I GIGANTI DEI MONTI hanno una pelle grigiastrea e ruvida con venature tipo granito che li fanno sembrare lentiginosi.

VESTITI: Calzari molto duri con la suola di corteccia, pantaloni di cuoio duri, di solito neri e gilè senza maniche.

ETA': 300 giga circa di età massima.

ALIMENTAZIONE: Onnivori

ABILITA': Coraggio, Infondere paura.

LAVORO PRINCIPALE: Minatori e muratori.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Obbediscono pienamente ai loro superiori.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Si rispettano a vicenda.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Rispettano e a volte aiutano chi è più debole di loro.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: I GIGANTI DEI MONTI sono piuttosto solitari e vivono in baite sui monti.

NEMICI: UOMINI.

RICORRENZE: : I GIGANTI DEI MONTI della stessa catena montuosa si trovano tre volte a giga per il lancio della pietra.

FESTIVITA': Festeggeranno colui che nascerà con lo stemma della Luna Bianca tatuato sulla schiena ; questi determinerà la vittoria suprema della razza sulle altre.

RITI: /

LEGGENDA: Si ricordi Hosthecum, simbolo dell'orgoglio, del coraggio e della lealtà fra i GIGANTI DELLE MONTAGNE; si racconta infatti che nel suo lungo cammino verso l'immortalità non si sia tirato indietro neanche contro il volere avverso del dio DEMANO.

19.17 GNOLL

CAPELLI: Solitamente gli GNOLL portano i capelli sciolti e lunghi sulle spalle, anche se rassomigliano più a una criniera che a dei capelli. Vi sono due colori principali, il nero per gli GNOLL maschi e femmina, il bianco per il capo-Clan. Infatti gli GNOLL credono che i loro membri con i capelli bianchi siano semi-dei e per questo vengono rispettati e adorati.

OCCHI: Gli occhi di queste creature sono spesso grossi e molto distanti fra loro, sì che in mezzo si distenda il muso da IENA. Il colore può variare dallazzurro al nero.

VISO: Il viso, o muso (come sarebbe meglio chiamarlo), ha grosse mandibole e denti aguzzi, usati per divorare carne umana e non.

FISICO: Sono leggermente gobbi, pelosi, il colore del pelo solitamente è grigio o nero, rarissimamente marrone ruggine.

ALTEZZA: L'altezza di questi esseri è solitamente di 185 cm.

PELLE: La pelle è ricoperta di peli, è rugosa e la si può intravedere soltanto nella parte vicino agli occhi.

VESTITI: Solitamente non indossano vestiti, solamente dei pantaloni di stoffa rovinata e larghi.

ETA': Letà di questi esseri non supera i 120 giga.

ALIMENTAZIONE: Preferiscono cibarsi di carogne (animali morti), ma non disprezzano la carne di UOMO e quella di SPIRITELLO ; non si azzarderebbero mai ad uccidere per mangiare, tranne in casi di forte carestia.

ABILITA': Svuotare tasche, Olfatto.

LAVORO PRINCIPALE: Ladri e avventurieri, non amano lavorare e preferiscono girovagare vivendo alla giornata.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Odiano chiunque li comandi all'infuori dei loro capi.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Si credono superiori a tutti e faranno di tutto per esserlo.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: " Possono anche scomparire ", frase tipica di uno GNOLL.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Solitamente il capo viene trasportato da schiavi su un trono. Egli porta un ciuffo sopra le orecchie da cane. Quando egli passa tutti devono inginocchiarsi e ringraziarlo per non morire.

NEMICI: Non hanno nessun nemico in particolare anche se non sono ben visti dalle altre creature.

RICORRENZE: Festeggiano la venuta di un nuovo capo.

FESTIVITA': Festeggiano Nizham, colui che li ha creati.

RITI: Uccidono una zebra ogni volta che nasce un nuovo capo.

LEGGENDA: Si crede che gli GNOLL siano un incrocio magico fra uno GNOMO e un TROLL, realizzato da un potente Mago malvagio con l'aiuto di un forte Sacerdote del male. Lo strano essere così creato, si ribellò ai creatori probabilmente

perché si sentiva solo (anzi unico), così, diventato adulto e potente, grazie agli insegnamenti ricevuti, uccise i suoi "genitori", si impadronì del loro arcano segreto e diede origine alla potente razza degli GNOLL. Ora Nizham è adorato e ricordato fedelmente da tutti i suoi figli.

GNOMI

CAPELLI: Gli GNOMI hanno i capelli lisci e morbidi fino alle strette spalle, ma sulla sommità della testa sono rasati. Il colore di solito è cenere o grigio scuro. I giovani o gli inesperti hanno la rasatura stretta e piccola, gli anziani e i valorosi via via più larga.

OCCHI: Hanno occhi obliqui e solitamente scuri. Due paia di sopracciglia sottili e del colore dei capelli. Le ciglia sono lunghe ma poche.

VISO: Gli GNOMI hanno viso molto affilato e stretto, naso adunco e lungo. Hanno una bocca larga e dei denti molto distanziati e solitamente mal ridotti. Gli zigomi sono stretti e quasi sotto gli occhi, il mento è di solito imberbe e lungo.

FISICO: Gli individui di questa razza sono piuttosto esili e hanno spalle strette. Sono davvero bassi infatti superano di poco i DHARLING.

ALTEZZA: 115 cm c.a.

PELLE: La pelle è rugosa e scura ma lucida, tale da scottarsi facilmente e da guarire facilmente. La pelle è difficilmente pulita a causa del continuo lavoro che gli GNOMI svolgono e per il loro amore verso la Terra.

VESTITI: Sono coperti di tanti stracci stratificati con landare degli anni ; sono molto polverosi e facilmente riescono a nascondere qualcosa al loro interno.

ETA': Letà massima è di 80 giga.

ALIMENTAZIONE: Onnivori.

ABILITA': Infravisione 20 fasce, Riconoscere metalli.

LAVORO PRINCIPALE: Minatori, Contadini.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Sono leccapiedi di chi li comanda.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Non cercano mai rissa.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Rispettano chi è più debole di loro.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Gli GNOMI vivono in stormi di più di un migliaio di individui ; la società è matriarcale e nomade.

NEMICI: GOBLIN e COBOLDI

RICORRENZE: /

FESTIVITA': Quando riescono a trovare più di 500 M.O. nelle loro ricerche nelle miniere, ne spendono 100 per festeggiare il loro guadagno.

RITI: /

LEGGENDA: Basti ricordare la terribile battaglia di Qjan nella quale uno stormo di mille GNOMI guidati dal loro Re Jubilheo, si sbarazzò dei più potenti eserciti COBOLDI e GOBLIN.

GOBLIN

CAPELLI: I colori dei capelli di questa razza variano dal biondo cenere al verde scuro. Spesso sono lunghi, separati a ciocche con unguenti particolari. Invecchiando si stempiano facilmente fino ad avere i capelli solo sopra le orecchie.

OCCHI: Il colore degli occhi è tendente al rosso, sono piuttosto rotondi. Gli occhi di questa razza sono vicini fra loro e al buio risultano luminosi.

VISO: Il viso è simile a quello degli UOMINI anche se molto più magro e con lineamenti più marcati (denti più lunghi, mento più lungo, mascella più larga).

FISICO: Di Costituzione media, sono un po più agili della norma con corporatura molto magra e asciutta; sono un po più bassi degli UOMINI ma con piedi e mani più grandi.

ALTEZZA:160 cm c.a.

PELLE: Questa razza ha la pelle rugosa e terrea come la corteccia.

VESTITI: Di solito questa razza ha vestiti grezzi e rozzi di stoffa molto robusta che usano esclusivamente per ripararsi dal freddo e dalle rocce.

ETA': Letà massima è di 180 giga ; verso i 70 sentono il dovere di cercare altre caverne abbandonando la vita di errante.

ALIMENTAZIONE: Si nutrono di alimenti che possono trovare nel sottosuolo, come animali viscidati quali lombrichi, insetti e vermi vari, ma talvolta piace loro cibarsi di radici ed erbe.

ABILITA': Cavalcare lupi, Sentire e Vedere il calore nel raggio di 27 fasce.

LAVORO PRINCIPALE: Minatore, scavatore ed addomesticatore.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Obbediscono fedelmente ai loro superiori.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Sono in perfetto equilibrio tra di loro.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Sono terribili con chi gli ha fatto del male.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Vivono in piccole tribù sotterranee. Nelle decisioni familiari o di ordinaria gestione la società dei GOBLIN è matriarcale; negli affari di stampo estero o di politica è patriarcale.

NEMICI: Nessuno

RICORRENZE: \

FESTIVITA': I GOBLIN festeggiano con particolare enfasi e emozione la prima vittoria di Dhavasùreen.

RITI: /

LEGGENDA: Tutti sanno che immensa è la fama di Dhavasùreen e il suo lupo Khanto che furono in grado di vincere moltissimi tornei e giostre sconfiggendo i più potenti cavalieri di altre razze.

HOBGOBLIN

CAPELLI: Questa razza ha capelli castano scuri o neri, spesso li pettinano e lisciano con burro di capra o di cammello e li tengono legati.

OCCHI: Hanno occhi sottili e rossi.

VISO: Gli HOBGOBLIN sono imparentati con i GOBLIN ma sono più grossi ed hanno la fisionomia simile a quella dei bulldog o dei rospi.

FISICO: Di solito questa razza è alta e grossa come e più di quella degli UOMINI, ma molto più muscolosa e con grandi capacità di ripresa.

ALTEZZA: La loro altezza varia dai 180 cm ai 195 cm.

PELLE: La pelle degli HOBGOBLIN è rugosa e rovinata, di colore bronzato. Hanno labbra grigie, smorte e sottili.

VESTITI: I loro vestiti, per lo stesso motivo dei loro piccoli parenti, sono grezzi ma molto funzionali e resistenti.

ETA': Vivono al massimo 200 giga c.a..

ALIMENTAZIONE: Si nutrono di alimenti che possono trovare nel sottosuolo, come animali viscidati quali lombrichi, insetti e vermi vari, ma talvolta piace loro cibarsi di radici ed erbe.

ABILITA': Infravisione 10 fasce, Sentire odori in un raggio di 27 fasce.

LAVORO PRINCIPALE: Minatore, scavatore, mercenario e non ultimo ubriaccone.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Non amano essere alle dipendenze di nessuno eccetto che del proprio padre.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Si credono superiori a chiunque incontrano.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Si credono superiori a chiunque incontrano.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Gli HOBGOBLIN di solito non hanno vita di tribù ma vivono nel nucleo familiare.

NEMICI: Non hanno nessun nemico giurato.

RICORRENZE: All'età di 15 giga il padre o il capo famiglia obbliga L'HOBGOBLIN a ubriacarsi per una decima di fila.

FESTIVITA': La grande festa degli HOBGOBLIN è la vendemmia.

RITI: /

LEGGENDA: Non si dimentichino le furiose faide scoppiate nel corso dei secoli tra la razza HOBGOBLIN e le altre, per semplici zuffe scatenate in piccole botteghe o osterie.

LICANTROPO

La razza dei LICANTROPI é abbastanza rara nel Mondo di ERA. Questi esseri misteriosi e solitari cercano di mantenere nascosta la propria identità per ovvi motivi di riservatezza e di sicurezza. I LICANTROPI possono presentarsi sotto due forme: quella umana e quella animale.

In forma umana i LICANTROPI sono praticamente irriconoscibili, sono in tutto e per tutto degli UOMINI DELLE MONTAGNE (cfr. capitolo Pre-genesi/UOMINI); possono avere qualsiasi indole e hanno le stesse caratteristiche di questa razza; ma le cose cambiano nelle notti di plenilunio! Nelle notti di luna piena infatti questi "normali" UOMINI DELLE MONTAGNE provano un'irresistibile attrazione verso la luna e, se falliscono una prova di Autocontrollo, si recheranno su di un'altura all'aria aperta ad osservarla ed ad ululare. Dopo 4 micro di osservazione l'individuo incomincerà l'orribile trasformazione (se possibile di nascosto altrimenti provocherebbe una prova di Autocontrollo negli spettatori malcapitati). Dopo 7 micro la mutazione sarà completa. Sotto forma di lupo, ora, il LICANTROPO prenderà le caratteristiche indicate sulla tabella delle razze posseduta dal FATO. La forma di lupo rimarrà fino all'alba, quando, dopo 2 micro di esposizione alla luce, il licantropo si ritrasformerà in UOMO. Durante queste terribili notti i LUPI LICANTROPI semineranno terrore tra gli abitanti della zona cercando di trasmettere il più possibile la Licantropia, una terribile malattia (descritta più avanti). I LUPI MANNARI sono molto pericolosi perché possono essere feriti solo da armi di argento o da armi magiche. Inoltre, a seguito di ogni morso di un LUPO LICANTROPO, esiste una probabilità del 40% che sia trasmessa la Licantropia. Per quanto riguarda la Capacità Mentale del LUPO MANNARO, essa è identica alla rispettiva dell'UOMO LICANTROPO; di conseguenza un LUPO MANNARO potrà comunicare con tante specie di animali quante sono le lingue conosciute (compresi i lupi).

Si ricordi che un LICANTROPO sotto forma di LUPO é adorato dagli altri lupi e sarà quindi un capo-branco.

N.B. : Quando avverrà la trasformazione sorgerà probabilmente il problema di quanti punti sommare ai valori minimi (segnati sulla tabella) del lupo. Si dovrà semplicemente aggiungere per ogni caratteristica del lupo lo stesso valore attribuito alla rispettiva caratteristica dell'UOMO.

19.21.1 LICANTROPIA

19.21.2 Maturazione

A qualsiasi razza appartenga, nei primi cinque mega l'individuo assumerà, nelle sue forme primarie, le sembianze di un lupo e quindi si incurverà sensibilmente, diventerà molto magro, scarno

e peloso; il personaggio avrà quindi una penalità di 100 punti all'Ascendente.

Dal sesto al decimo mega il malcapitato proverà l'istinto di camminare a quattro zampe (se non é già un quadrupede) e lo farà saltuariamente; inoltre fuoriusciranno dal corpo le ultime vertebre delle spina dorsale venendo a formare un accenno di coda (se é già esistente si modificherà somigliando a quella di un lupo); il personaggio avrà quindi una penalità di ulteriori 100 punti all'Ascendente e di 190 punti all'Autocontrollo per l'accrescere del nervosismo e dell'apatia.

Tra l'undicesimo e il quindicesimo mega l'individuo sarà completamente trasformato in un lupo; avrà gli stessi valori delle caratteristiche di un LUPO MANNARO ma non trasmetterà la Licantropia, potrà essere colpito da qualsiasi arma, le capacità di comunicazione saranno uguali a quelle di un LUPO LICANTROPO e nelle notti di plenilunio ritornerà, con la stessa trasformazione di un LICANTROPO, alla razza originaria fino all'alba.

19.21.3 Cura

La cura della licantropia é sconosciuta ai più. Per conoscere tutte le caratteristiche fisiche, le abitudini e l'alimentazione del LICANTROPO basta guardare l'UOMO DELLE MONTAGNE. Essendo questi esseri solitari e, se riconosciuti, cacciati da tutti, non hanno potuto sviluppare delle proprie festività e dei propri riti, quindi si appropriano di quelli del luogo dove vivono. Per conoscere le abilità ed i nemici basta far riferimento alla tabella abilità, alimentazione, nemici delle razze.

MORPHOSIS

Dalle ricerche magiche di alcuni Maghi malvagi e dall'apporto del potere divino trasmesso dal credo di Sacerdoti potentissimi ebbe origine la strana razza dei MORPHOSIS. Questi esseri ectoplasmatici, ributtanti e magici sono molto temuti nel Mondo di ERA per la loro terribile abilità che li rende capaci di prendere la stessa forma di qualsiasi umanoide alto non più di 180 cm (non distinguibile dall'originale tranne che per il comportamento).

Questa trasformazione é possibile ovviamente solo se la razza in questione é già stata studiata attentamente per 20 macro ed il MORPHOSIS lo ha fatto nella sua forma naturale (ectoplasmatica). Se questo studio é stato adeguatamente effettuato allora il MORPHOSIS, per tutta la sua vita, quando si vorrà trasformare dovrà osservare l'essere di quella razza in cui si vuole trasformare (non più di 180 cm) e lo ricorderà per tanti macro quanti sono i macro di osservazione ; cioè si potrà trasformare in esso quando e dove vorrà per tanti macro quanti sono stati i macro di osservazione.

La trasformazione necessiterà di 4 micro ed avverrà possibilmente di nascosto; chi la vedrà infatti dovrà effettuare una prova Autocontrollo o altrimenti scappare terrorizzato ; tale prova dovrà essere effettuata ogni qualvolta si incontra un MORPHOSIS nella sua forma ectoplasmatica, se la prova ha successo quell'essere non provocherà più terrore in chi l'ha visto ; é molto probabile che chi non é terrorizzato da un ectoplasma

cerchi di eliminarlo data la sua pericolosità.

La trasformazione del MORPHOSIS comporta l'assunzione della caratteristica Ascendente dell'individuo in cui si è tramutato.

Il MORPHOSIS personaggio potrà usare come meglio crede questa strana abilità speciale ma si ricordi che il FATO ed il giocatore dovranno preoccuparsi ogni volta della registrazione dei valori interessati; l'indole dei MORPHOSIS é solitamente cattiva.

MINOTAURO

CAPELLI: I capelli del MINOTAURO sono quasi sempre castani, talvolta pezzati con macchie nere. Sono comunque capelli piuttosto spessi, grossi e forti, non si troverà mai un MINOTAURO calvo, intorno alle corna i capelli diventano più lunghi e sottili.

OCCHI: Questa razza possiede occhi bovini, rotondi e sporgenti. Sono di qualsiasi colore e piuttosto distanti.

VISO: Le corna si dipartono dalle tempie e la fronte dà l'impressione di essere molto alta poiché non c'è soluzione di continuità fra viso e capelli. Gli zigomi sono molto marcati ma ciò non dà l'impressione di magrezza, ma aumenta solo l'espressione decisa che solitamente hanno sul volto. Il naso è schiacciato da bovino.

FISICO: Il fisico dei MINOTAURI è massiccio, con testa e gambe di toro (senza coda), tronco di UOMO (anche se molto peloso). Hanno un'andatura un po' dondolante.

ALTEZZA: Altezza media è di circa 175 cm

PELLE: La pelle scura è coperta da molto pelo.

VESTITI: I MINOTAURI non indossano mai niente di cuoio, solo camicie, giacche, e mantelli di stoffa leggera. Per coprirsi gli arti inferiori non usano niente, il pelo dell'addome arriva fino alle ginocchia in modo simile ad un perizoma. Nessun tipo di calzare è da loro sopportato. Taluni MINOTAURI, di solito di rango elevato (ma anche giovani di belle speranze), hanno fiocchi o nastri legati alle corna, però, nessun MINOTAURO né maschio né femmina, porterà mai orecchini, specialmente al naso. Le MINOTAURE hanno appeso al pelo dei piombini o dei monili pesanti che scendono fino alle ginocchia, talvolta aggiungono dei piombini anche al vestiario normale.

ETA': 130 giga di età massima.

ALIMENTAZIONE: I MINOTAURI cacciano la selvaggina, un piatto prelibato è l'UOMO arrosto.

ABILITA': Incornare, Incutere timore.

LAVORO PRINCIPALE: Guardie, carrettiere, muratore.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Come segno di rispetto si tengono tra le mani le corna e si inchinano verso chi è a loro superiore.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Come segno di rispetto si tirano un'incornata amichevole.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Come segno di disprezzo mostrano ed agitano le corna, in modo da scarmigliare il pelo intorno alle corna.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Nelle tribù è praticata la poligamia anche perché le femmine sono 3 volte il numero dei maschi.

NEMICI: NANI.

RICORRENZE: Si lisciano nuovamente le corna se vengono rovinare da un combattimento o da qualche altro incidente.

FESTIVITA': /

RITI: /

LEGGENDA: Rimembriamo il terribile Nadhimur che, per la sua crudeltà e cattiveria, era venerato ed adorato come un dio; tanto che la gente gli portava come sacrificio ragazze vergini per i suoi piaceri personali.

NANI DELLE CAVERNE

CAPELLI: I capelli dei NANI DELLE CAVERNE sono corti sulla sommità della testa e lunghi dietro, curati con speciali unguenti a base di sabbie ricercate sono molto resistenti. Possono essere di qualsiasi colore tranne il verde-blu.

OCCHI: Hanno occhi chiari o arancioni-rossi ; se escono allo scoperto si devono coprire con una benda scura adatta a proteggerli. Hanno sopracciglia molto lunghe, ma non particolarmente folte.

VISO: Hanno viso bianco stranamente in carne rispetto al corpo e di solito polveroso. Hanno naso piuttosto piccolo e a patata, labbra piuttosto carnose, guance molto barbute.

FISICO: I NANI DELLE CAVERNE hanno fisico piuttosto tarchiato, grande Forza e Resistenza.

ALTEZZA: 120 cm c.a..

PELLE: La pelle di questa razza è chiara e un po' polverosa, facilmente si arrossa al sole.

VESTITI: Questa razza ha vistose protezioni alle ginocchia, ai gomiti, alle mani, ai polsi, alle caviglie e alle spalle per meglio muoversi senza farsi danni nelle strettoie delle grotte. Le restanti parti del vestiario e quello che indossano nella propria abitazione è di stoffa pregiata e comoda.

ETA': Letà massima è di 400 giga.

ALIMENTAZIONE: Onnivori

ABILITA': Autosufficienza, Riconoscere gemme.

LAVORO PRINCIPALE: Minatori, fabbri, armaioli, gioiellieri, guide.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Rispettano chi li comanda al meglio.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Rispettano chi lavora duramente.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Rispettano chi ha compiuto del bene.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Questa razza vive nelle oscurità delle caverne e la società è basata sui rapporti tra i clan.

NEMICI: MINOTAURI

RICORRENZE: /

FESTIVITA':/

RITI:/

LEGGENDA: Non bisogna dimenticarsi del più grande Re delle caverne che raggiunse ben mezzo millennio di vita morendo gloriosamente nella battaglia che salvò i nani di Underoke dallestinzione.

NANI DELLE CITTA'

CAPELLI: I capelli di questa razza sono corti sopra le orecchie mentre sulla testa sono lunghi e raccolti in un codino che contiene tutti i capelli della sommità. I capelli della nuca, se sono lunghi, sono intrecciati assieme al codino.

OCCHI: Gli occhi sono espressivi e un po rugosi, per quanto riguarda l'iride possono essere castani, rossi o arancioni.

VISO: Di solito il viso è in carne, un po rugoso, con zigomi poco accentuati, mento un po più largo rispetto a quello dei NANI DELLE CAVERNE, bocca larga e labbra piene. Sempre barbuti perché lo ritengono fonte di onore.

FISICO: I NANI DELLE CITTÀ non sono tanto alti, ma sono sodi e più agili dei loro parenti, tuttavia sono molto più esili e fragili.

ALTEZZA: 125 cm c.a.

PELLE: Hanno pelle più rugosa di quella umana e molto più scura di quella dei NANI DELLE CAVERNE.

VESTITI: Sono vestiti di stoffe leggere e vivacissime di tantissimi colori, talvolta con sonagli leggeri. Hanno calzari duri che arrivano fino al ginocchio.

ETA': Letà massima è di 390 giga.

ALIMENTAZIONE: Onnivori

ABILITA': Costruire gemme, conoscere gemme.

LAVORO PRINCIPALE: Gioiellieri, geometri.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Rispettano chi ha molti soldi se guadagnati onestamente.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Se si comportano bene non vi sono battibecchi.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Se possono cercano di aiutarli.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Vivono in cittadine con abitudini pressoché uguali a quelle degli UOMINI.

NEMICI: TROLL

RICORRENZE: /

FESTIVITA':/

RITI: Taglio del codino per giuramento e non lo fanno ricrescere fino alladempimento del giuramento.

LEGGENDA: Basti ricordare uno dei più grandi Re dei nani delle città; il potente Bherzerovidick, che era sempre seguito da una drappello di 20 NANI scelti, che provvedevano alla cura e al trasporto della sua lunghissima barba (10 Fasce).

NEANDERTHAL

CAPELLI: Non si può dire che i NEANDERTHAL abbiano capelli, hanno piuttosto una folta, ispida e sporca peluria che copre grandissima parte del corpo.

OCCHI: Gli occhi sono simili a quelli degli UOMINI ma sono molto infossati. Caratteristiche sono le sopracciglia folte e sporgenti.

VISO: Tutto il viso è ricoperto da peli, i loro tratti somatici ed il loro gesticolare li fanno rassomigliare alle SCIMMIE.

FISICO: Il fisico è possente, muscoloso, con le ossa sporgenti e pronunciate; le braccia sono sproporzionate fornendo un'ulteriore somiglianza alle scimmie.

ALTEZZA: 230 cm c.a.

PELLE: E tutta ricoperta da peli.

VESTITI: Raramente sono vestiti.

ETA': Vivono al massimo 100 giga.

ALIMENTAZIONE: Si cibano di orsi e di altri animali.

ABILITA': Caccia, Addomesticare animali.

LAVORO PRINCIPALE: Nessuno

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Essendo molto "tardi" non sempre riconoscono chi li comanda, comunque sono rispettosi gli uni degli altri.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Sono semplici e amichevoli.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Non fanno pesare la loro superiorità.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: I NEANDERTHAL vivono in caverne che contengono un centinaio di individui.

NEMICI: I NEANDERTHAL odiano gli ORCHI e li attaccheranno a vista.

RICORRENZE: Ogni volta che viene nominato un nuovo capo clan vanno tutti a caccia di orsi ed ORCHI.

FESTIVITA': Festeggiano la scoperta del fuoco della loro razza.

RITI: /

LEGGENDA: Si ricordi la grande amicizia di Gozo nei

confronti del DHARLING Midmar che sfociò nel salvataggio di quest'ultimo dal terribile incendio di una foresta rischiando la propria vita.

OGRE

CAPELLI: Solitamente i capelli di questa razza sono corti e neri, ma risultano anche esseri coi capelli biondi e rossi.

OCCHI: Gli occhi degli OGRE sono piuttosto piccoli e vicini fra loro, dando un'aria di cattiveria. Solitamente sono di colore marrone o nero.

VISO: Il viso di questa razza è piuttosto squadrato, con una mascella piuttosto pronunciata e i denti inferiori piuttosto allungati verso l'esterno.

FISICO: Di fisico possente, gli OGRE possiedono una pelle molto dura e resistente a temperature elevate. Per questo non amano indossare armature.

ALTEZZA: L'altezza di questa razza supera le 3 fasce, arrivando anche ad altezze massime di 350 cm.

PELLE: Il colore della pelle può variare a seconda dell'habitat nativo. Se si tratta di ambienti freddi, allora la pelle sarà di colore grigio, se si tratta di ambienti caldi la pelle assume un colore rosa-rossastro.

VESTITI: Non amano portare i vestiti, solo stoffe poco pregiate per proteggere le parti intime. Solo le femmine utilizzano vesti più lunghe per coprire tutto il corpo.

ETA': L'età di un OGRE varia dai 350 ai 400 Giga.

ALIMENTAZIONE: Solitamente questi esseri sono Onnivori anche se hanno una predilezione per la carne animale.

ABILITA': Punti Armatura, Pesca con le mani

LAVORO PRINCIPALE: Cacciatore, esploratore

RAPPORTO SOCIALE COI SUPERIORI: Rispettano chi li comanda e cercano di compiere il loro lavoro al meglio.

RAPPORTO SOCIALE COI PARI: Rispettano i loro pari e molto raramente attaccheranno rissa senza motivo.

RAPPORTO SOCIALE COI INFERIORI: Cercano di non dare fastidio a chi è più debole e in certi casi tenteranno di aiutarlo.

VITA TRIBU'/CLAN: Vivono in tribù di 30 individui. Il Capo Tribù è il più anziano e solitamente è anche quello più saggio e tranquillo.

NEMICI: Anche se stretti parenti, non vedono di buon occhio gli ORCHI.

RICORRENZE: Festeggiano la nascita di un nuovo membro della Tribù.

FESTIVITA': Festeggiano una volta ogni Ultra, l'ultimo calare del sole.

RITI: Spesso quando cambiano dimora, lo festeggiano con canti

e balli fino al mattino.

LEGGENDE: Si ricordi Berfmot che una volta congiuntosi in matrimonio con la propria amata Herila, festeggiò questo evento con balli e canti per una decima intera senza riposo.

ORCHETTI

CAPELLI: I capelli di questa razza possono essere di ogni tipo tanto che il colore rappresenta il segno distintivo di ogni tribù. Ogni ORCHETTO li porta con grande orgoglio, anche il taglio della pettinatura varia da tribù a tribù. La tribù Kahynil, ad esempio, ha una cresta viola e ciuffi bianchi sulle orecchie.

OCCHI: Gli occhi sono chiarissimi e devono essere protetti dalla luce. Sono vicini, non particolarmente grandi e dipinti con foltissime ciglia.

VISO: Triangolare, mento sporgente e orecchie nascoste dagli zigomi.

FISICO: Di solito asciutto, ma non mancano ORCHETTI scheletrici o obesi. Hanno una Resistenza prodigiosa e una Costituzione ottima.

ALTEZZA: 150 cm c.a.

PELLE: la pelle può assumere colori dall'azzurro ghiaccio al blu oltremare. La pelle è ruvida e non piacevole al tatto.

VESTITI: Di solito indossano povere vesti, vecchie armature e armamenti decadenti.

ETA': 100 giga di età massima.

ALIMENTAZIONE: Onnivori.

ABILITA': Vista notturna 30 fasce, Compagnia.

LAVORO PRINCIPALE: Minatori, militanti in truppe mercenarie e locandieri di frontiera.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: La razza degli ORCHETTI non ama conoscere o intraprendere rapporti con esseri che sanno superiori a loro per Forza.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Per dimostrare di essere superiori non disprezzano lo scontro fisico.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Li trattano come bestie prendendoli sovente a calci.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: La vita nelle tribù è strettamente regolata, tanto che anche la vita familiare è assoggettata a rigide norme; né è un esempio lesilico a vita di chi ha più di 2 figli.

NEMICI: Nessuno.

RICORRENZE: Quando si forma una nuova tribù, tramite l'accettazione da parte dei clan in unione del colore e del taglio dei capelli, si concedono a 2 Lune di baldoria.

FESTIVITA': Nessuna.

RITI: Alla maggiore età dimostrano di essere coraggiosi ingoiando un topo vivo.

LEGGENDA: Quando gli ORCHETTI formano truppe il loro morale aumenta, soprattutto se comandati da una persona che credono capace, tanto che sono ancora tramandate le imprese di Re Ghar, rimasto nella storia per la sua incredibile abilità di guidare e portare a successo drappelli di pochi guerrieri.

ORCHI

CAPELLI: I capelli di questa razza possono essere di qualsiasi colore, non mancano capelli verdi, viola ecc.. Una nota da fare è che gli ORCHI odiano i capelli lunghi e solitamente li tengono corti.

OCCHI: Gli occhi di questa razza non hanno nessuna nota rilevante, sono dei colori più comuni : verde, azzurro, nero, ecc. Sono piuttosto grossi e ciglia folte sono simbolo di Forza.

VISO: Il viso, piuttosto squadrato, è molto ruvido a causa della barba, non folta, disposta su tutto il volto.

FISICO: Il fisico possente di questi esseri né fa dei temibili avversari; anche a causa della loro alimentazione sono mal visti da tutti gli abitanti di ERA.

ALTEZZA: L'altezza degli ORCHI può arrivare anche fino alle 3 fasce.

PELLE: La pelle pallida di questa razza fa dedurre una mancata predisposizione alla luce solare. Sono dotati di una pelle molto dura e di molti peli sulle braccia e sulle gambe.

VESTITI: Non usano particolari tipi di vestiti. Preferiscono vestirsi con colori scuri e con stoffe per niente costose. Solitamente, quando sono lontani dalla città, usano attaccare gli infanti (il loro cibo preferito) alla grande cintura.

ETA': Vivono al massimo 150 giga.

ALIMENTAZIONE: Amano cibarsi di piccoli di qualsiasi razza (tranne la loro), se sono in crisi di viveri non disprezzano la carne di animali grandi (maiali, cinghiali, leoni ecc.).

ABILITA': Udito, Superiorità.

LAVORO PRINCIPALE: Boscaioli, ladri.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Non amano assolutamente essere comandati da qualcuno. Solitamente sono a capo degli ORCHETTI.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Un ORCO crede sempre di essere superiore ad un altro.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Li disprezzano, e, se possono, cercano di usarli per i loro scopi.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Vivono in tribù disorganizzate regolate da un codice patriarcale senza limite al numero massimo di mogli asservite, le femmine sono molto poco considerate ed il loro unico scopo è quello di generare e accudire tanti figli maschi.

NEMICI: Se vedono un NEANDERTHAL iniziano ad attaccare briga cercando la rissa il più presto possibile.

RICORRENZE: /

FESTIVITA': Una volta al giga vanno in giro per le città a far razzia di infanti per soddisfare la loro voglia di carne.

RITI: /

LEGGENDA: Si ricordi il Sacerdote Nagahzir, padre di quattrocento figli e marito di duecentocinquanta mogli.

RAPACI

CAPELLI: I Rapaci non hanno veri e propri capelli in quanto la loro testa è coperta di piume.

OCCHI: Presentano occhi molto espressivi, piccoli e vicinifra di loro. Lo sguardo delle creature di questa razza sembra moltominaccioso.

VISO: I lineamenti del volto di un Rapace sono riconducibili a quelli delle aquile o dei falchi. Presentano al centro del viso un becco, solitamente non di piccole dimensioni, e questo insieme agli occhi è l'unico punto della testa privo di piume. Tipicamente hanno un'espressione molto fiera.

FISICO: I Rapaci, fatta eccezione per la testa, presentano le fattezze degli umanoidi: il loro corpo pur essendo generalmente robusto rimane atletico fino alla vecchiaia.

ALTEZZA: Le creature di questa razza possono raggiungere le 2F ma l'altezza media si aggira su 1,85F.

PELLE: La loro pelle non è ricoperta da piume, ma da una peluria che varia dal castano, al nero e al grigio.

VESTITI: Ai Rapaci (escludendo le rappresentanti femminili della razza) non piace molto coprire il proprio corpo, quindi si limitano ad indossare indumenti leggeri di cuoio oppure piccole armature leggere per difendere il proprio corpo.

ETA': Per queste creature la vecchiaia si presenta verso i 90 giga e l'età massima che riescono a raggiungere si aggira sui 120.

ALIMENTAZIONE: Sono esclusivamente carnivori.

ABILITA': Armaiolo, Vista notturna 30F

LAVORO PRINCIPALE: Una lunga tradizione fa sì che questa razza sia portata per la guerra, non perché sia bellicosa, ma per via delle innate capacità e caratteristiche fisiche tipiche di questa razza. I Rapaci sono degli abilissimi armaioli e dei guerrieri incredibili. La loro abilità nel combattimento con le mazze è famosa in tutta Unalon.

RAPPORTO SOCIALE CON I SUPERIORI: Non tradirebbero mai chi li comanda e si mettono a completa disposizione di chi è al potere mostrando di avere carattere e grandi doti da leader. Se ritengono che chi li comanda non sia degno lo sosterranno comunque anche a costo della loro vita.

RAPPORTO SOCIALE CON I PARI: Se ritengono che una creatura sia loro pari, la aiuteranno e avranno rispetto di lei.

RAPPORTO SOCIALE CON GLI INFERIORI: Non hanno

grossa considerazione verso gli "esseri inferiori" che loro identificano in tutte le creature non appartenenti alla loro razza.

VITA TRIBU'/CLAN: Vivono in gruppi formati da una trentina di Rapaci. La gerarchia è rigidamente definita partendo dalla figura del Supremo, che viene scelto fra gli anziani comandanti del villaggio nel quale vivono.

NEMICI: Forse per motivi di gelosia non riescono a sopportare che gli Elfi siano riconosciuti come la razza più elegante e nobile.

RICORRENZE: Ogni 150 giga nasce un Rapace dotato di ali che gli permetteranno di volare al termine dell'età dello sviluppo (17 giga). Per l'eccezionalità dell'evento questa creatura diventa un simbolo, anche più importante della propria divinità da seguire e proteggere.

FESTIVITA': Sconosciute.

RITI: Non hanno particolari riti.

LEGGENDE: La storia narra di Zardok, il quale essendo un eletto (termine con il quale viene definito un Rapace volante) sfruttò i favori di tutti i Supremi delle varie tribù dell'Unalon e riuscì a creare un esercito così imponente da contrastare e abbattere una legione proveniente da un altro continente decisa ad estinguere la razza dei Rapaci. Nessuno però conosce l'esatta identità dei nemici la posizione di questo continente. Molti nutrono forti dubbi sulla veridicità di questa storia.

SPIRITELLI

CAPELLI: I capelli di questa razza sono spesso ricci e dal colore biondo-oro, biondo-panna ; solitamente vengono portati molto lunghi sulle spalle e corti sulla fronte e sulla testa.

OCCHI: Sono molto grandi, verdi senza pupilla, un po' obliqui a forma di goccia.

VISO: Simile a quello di un neonato umano, molto grazioso e tenero.

FISICO: Sono molto gracili, non amano il contatto fisico, hanno due alette trasparenti situate sulle spalle ma non delicate come sembrerebbe.

ALTEZZA: 100 cm c.a..

PELLE: L'unico colore della pelle è il bianco.

VESTITI: Si vestono di tuniche di ottimo tessuto, a tinta unita, uniche e irreperibili se non in un clan di SPIRITELLI o grazie ad un qualche abile mercante.

ETA': 600 giga di età massima.

ALIMENTAZIONE: Erbivori.

ABILITA': Maledizione, Salto 4 fasce

LAVORO PRINCIPALE: Giardinieri e guardie forestali.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Non fanno preferenze e usano la normale cortesia.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Non fanno preferenze e usano la normale cortesia

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Non fanno preferenze e usano la normale cortesia

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Ogni tribù ha particolarmente a cuore la sorte della propria rara pianta magica curata dal capo tribù. Capita talvolta che piante diverse di clan diversi abbiano esigenze che contrastano l'una con l'altra : possono verificarsi dissapori fra di loro.

NEMICI: Nessuno.

RICORRENZE: La nascita di una pianta magica.

FESTIVITA': La bella stagione di ogni giga.

RITI: Nessuno.

LEGGENDA: Alcune foreste, considerate maledette, sono popolate da molti SPIRITELLI. Quando infatti sono in un numero superiore a 4 riescono a lanciare magie o maledizioni, risultando talvolta involontariamente deleteri per la foresta, a causa della concentrazione di fenomeni magici.

TROGLODITI

CAPELLI: Questa razza non ha dei veri e propri capelli, ma una cresta spinosa situata sulla testa e sulle braccia ; solitamente di colore scuro.

OCCHI: Gli individui di questa razza rassomigliano a dei camaleonti, hanno gli occhi rotondi e tutti scuri, non si nota quindi la pupilla.

VISO: Il viso è simile a quello dei rospi e dei camaleonti, è quindi schiacciato e rugoso.

FISICO: Il fisico di questa razza è piuttosto possente anche se hanno una Forza al di sotto della media. L'Agilità comunque rimane elevata ed è per questo che cercano di prendere di sorpresa le loro vittime.

ALTEZZA: L'altezza media è di 240 cm c.a..

PELLE: La pelle può assumere i colori desiderati dal personaggio (grazie alla metamorfosi). È comunque rugosa e brutta da toccare. La loro pelle è termosensibile e può quindi cambiare temperatura a seconda della situazione.

VESTITI: Non indossano vestiti perché credono che siano scomodi.

ETA': 120 giga di età massima.

ALIMENTAZIONE: Si nutrono di volatili di piccole dimensioni.

ABILITA': Mutare colore, Gas.

LAVORO PRINCIPALE: Nessuno, vivono solo per nutrirsi e dormire.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Sono odiati da tutte le razze del Mondo di ERA.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Sono odiati da tutte le razze del Mondo di ERA.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Sono odiati da tutte le razze del Mondo di ERA.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Non vivono né in clan né in tribù. Sono solitari e odiano i rapporti con altre razze.

NEMICI: Tutti.

RICORRENZE: \

FESTIVITA': \

RITI: \

LEGGENDA: Non dimentichiamoci del terribile Zichter che alla fine dei suoi giga aveva collezionato la bellezza di duemilacinquecento vittime, fra cui il povero reggente di Basimir.

TROLL

CAPELLI: Possono essere degli stessi colori di quelli degli UOMINI. Solitamente però sono bianchi-argentei.

OCCHI: Gli occhi sono piuttosto grossi, il taglio è orizzontale e possono essere di qualsiasi colore, anche rossi gialli, ecc.

VISO: Il viso è simile a quelli degli UOMINI. Possiedono un naso molto più pronunciato dei loro "parenti".

FISICO: Non godono di privilegi nel fisico, sono dotati di una sviluppata Intelligenza.

ALTEZZA: L'altezza media è di 290 cm c.a..

PELLE: La pelle è più chiara di quella umana come se fosse coperta da un sottile strato di polvere grigia.

VESTITI: Indossano qualsiasi tipo di indumento senza nessun pregiudizio.

ETA': Letà massima di questa razza è di 650 giga.

ALIMENTAZIONE: Onnivori.

ABILITA': Rigenerazione arti amputati, Artigli.

LAVORO PRINCIPALE: Navigatori, scaricatori di porto.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Purché paghino non ci sono problemi.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Se lo meritano possono anche apprezzarlo.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Indifferenti.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Non vivono in tribù né in clan.

NEMICI: NANI.

RICORRENZE: \

FESTIVITA': \

RITI: \

LEGGENDA: Si ricordi il malvagio Fhindliw che scommise con un umano di riuscire a riattaccarsi un braccio dopo esserselo amputato. Lo stolto UOMO perse la bellezza di 300 M.O. perché non conosceva la capacità di questa razza.

19.34 UOMINI LEONE

CAPELLI: I maschi di questa razza possiedono una folta criniera. Sempre tenuta pulita e curata, i capelli possono avere solamente tre colori: biondi, castani e neri. Le femmine, invece, possiedono una criniera molto meno accentuata, ma comunque curata.

OCCHI: Gli occhi di questa razza sono hanno un taglio felino e accattivante. Il colore può variare dallazzurro al nero. Le femmine possiedono ciglia molto più evidenti e una marcatura perimetrale degli occhi più marcata.

VISO: Il viso è identico a quelle dei LEONI per i Maschi e LEONESSE per le femmine.

FISICO: Il fisico è ben distinto tra i maschi e le femmine. I maschi possiedono un fisico molto più robusto e massiccio, mentre le femmine possiedono un fisico più asciutto, ma comunque ben fatto.

ALTEZZA: L'altezza varia tra i 170 cm per le femmine e i 240 per i maschi.

PELLE: La pelle di questa razza è ricoperta da una folta peluria, spesso di colore marrone chiaro, ma esistono anche eccezioni con colore della pelle bianca o nera.

VESTITI: Gli UOMINI LEONE indossano spesso armature leggere, ma ben lavorate, e lunghi mantelli di colore scuro.

ETA': L'età massima di un UOMO LEONE è di 130 giga

ALIMENTAZIONE: Gli UOMINI LEONE sono prettamente carnivori. Amano mangiare animali selvaggi da loro catturati.

ABILITA: Caccia, Leadership

LAVORO PRINCIPALE: Solitamente vengono messi a comando di plotoni o eserciti.

RAPPORTO SOCIALE COI SUPERIORI: Sono ligi al dovere e a chi è superiore a loro. Anche se spesso sono loro a essere considerati superiori.

RAPPORTO SOCIALE COI PARI: Spesso peccano di poca modestia e cercano di essere sempre al di sopra degli altri.

RAPPORTO SOCIALE COI INFERIORI: Trattano con gentilezza chi è inferiore a loro, rispettandoli.

VITA TRIBU/CLAN: Gli UOMINI LEONE vivono in FAMIGLIE di al massimo 14 membri. Il Capo Famiglia è il padre, il quale gestisce e organizza il da farsi.

NEMICI: Non hanno nemici e vivono rispettati dalle altre razze.

RICORRENZE: Spesso il padre intrattiene la propria famiglia con racconti delle proprie gesta.

FESTIVITA': Festeggiano ogni data di nascita dei membri della famiglia.

RITI: Una volta al giga, uccidono un agnellino come segno propiziatorio.

LEGGENDE: Si dice che la razza degli UOMINI LEONE sia una razza Nobile, creata direttamente dagli dei per dominare il mondo di ERA, ma rimane solo una leggenda

UOMINI LUCERTOLA

CAPELLI: Questa razza non possiede capelli o qualsiasi altro tipo di peluria.

OCCHI: Gli occhi sono solamente neri. E sono posti lateralmente al viso.

VISO: Uguale a quello di una lucertola, possiede una lingua biforcuta che spesso sibila dando fastidio a molti umanoidi.

FISICO: Il corpo è come quello di un UOMO, ma con la testa e la coda di una lucertola. Possiedono le mani e i piedi palmati.

ALTEZZA: 200 cm c.a.

PELLE: La pelle è rugosa e viscosa, di colore verde a scaglie. Brutta da vedere e da toccare.

VESTITI: Indossano qualsiasi tipo di vestito.

ETA': 100 giga di età massima.

ALIMENTAZIONE: Insetti, creature acquatiche.

ABILITA': Danni aggiuntivi, Nuotare e respirare sottacqua.

LAVORO PRINCIPALE: Nessuno in particolare.

RAPPORTI SOCIALI CON I SUPERIORI: Non amano stare al di sotto di qualcuno a meno che non sia un amico o un conoscente.

RAPPORTI SOCIALI CON I PARI: Se non disturbano non attaccheranno briga.

RAPPORTI SOCIALI CON GLI INFERIORI: Non si curano degli esseri inferiori a loro.

VITA NELLE TRIBU'/CLAN: Vivono in piccole tribù di 10 o 20 individui e cercheranno di aiutarsi a vicenda portando a fine il loro intento.

NEMICI: ELFI DELLE PRATERIE.

RICORRENZE: \

FESTIVITA': \

RITI: Mangiano cruda la loro prima vittima.

LEGGENDA: Si ricordi la leggenda di Ladnir che salvò la propria tribù da esseri umani invasori costringendoli a combattere in acqua e imponendo loro la resa.

UOMINI

Gli UOMINI sono la razza predominante del nostro Mondo, ma

non in quello di ERA; riescono ad adattarsi alla maggior parte delle condizioni ambientali, la lunga sopravvivenza in questi luoghi, in ogni modo, ha modificato le caratteristiche di questa razza, tanto che si è deciso di dividerli in base al loro luogo di vita. Tutti gli UOMINI hanno comunque delle caratteristiche comuni che sono: l'altezza (varia da 160 a 210 cm), il peso (varia da 60 a 150 chilogrammi) e letà massima che si aggira sui 100 giga.

DELLE MONTAGNE

Gli UOMINI DELLE MONTAGNE si differenziano dagli altri soprattutto per la loro grande Forza, Resistenza allo sforzo e Costituzione. È gente molto rozza che passa direttamente allazione; la loro mancanza deducazione non ha sviluppato in maniera eccelsa le loro capacità intellettuali ed il loro aspetto rimane comunque burbero. Abili scalatori riescono a salire pareti rocciose o molto ripide. Si trovano a loro agio sulle montagne e riescono a sopravvivere procurandosi il necessario da quello che gli offre la natura.

Hanno una vita di società come gli altri esseri umani educando subito i loro figli ad una vita dura e pericolosa.

DEI BOSCHI

Gli UOMINI DEI BOSCHI preferiscono una vita distaccata dal mondo esterno; vivono in armonia con la natura in tribù con capanne situate su rami di alberi. Per questo sono molto agili e resistenti. Spiano qualunque essere si addentri nella loro foresta e che non sia conosciuto, grazie a questo sono riusciti a sviluppare la loro memoria. Non avendo contatti con esseri di altre dimensioni non godono di un alto Spirito. Non hanno caratteristiche fisiche specifiche e di solito sono ricercati dalla legge per il loro passato. Grazie agli ELFI, sono riusciti a sviluppare la capacità di mimetizzarsi nei boschi.

DELLE PIANURE

Questi UOMINI sono abituati fin da piccoli a coltivare il terreno dei propri genitori amando la loro terra e dedicandosene fino alla morte.

Sono degli ottimi allevatori di bestiame e le loro cavalcature sono le migliori sul mercato; questa loro abilità è molto apprezzata dalla gente che li ricerca e li paga profumatamente. Anch'essi non hanno specifiche caratteristiche fisiche e vivono in villaggi e piccoli centri.

Sentono molto la vita familiare, capita spesso di trovarli riuniti con i vecchi che raccontano le loro avventure passate lasciando i più giovani a sognare sul loro futuro.

DEI DESERTI

Gli UOMINI DEI DESERTI si riconoscono facilmente dalla loro carnagione scura, dalla barba caratteristica e dall'abbigliamento che gli permette di proteggersi dal gran caldo.

Hanno un ordine gerarchico molto rigido e l'importanza di ciascuno è basata sulla ricchezza ; è gente ospitale e aiutano volentieri chi, per ignoranza, si addentra troppo nelle terre deserte. Sono molto legati alla loro religione che gli permette

anche la poligamia. Sono molto abili nel trovare da bere e da mangiare anche nel deserto, ciò gli permette la sopravvivenza in questi luoghi, anche per parecchio tempo. Sono gli inventori della sciabola che sono riusciti a far conoscere in tutte le altre città di ERA.

DELLE CITTA'

Gli UOMINI DELLA CITTÀ si riconoscono grazie al loro aspetto più apprezzabile in confronto agli altri UOMINI. Lavorando e stando in contatto con altre razze hanno sviluppato la loro Capacità Mentale, però hanno abbandonato Forza e Resistenza ; hanno un buon Autocontrollo con il quale riescono a comunicare anche con gli esseri più indisponenti. Vivono in case al massimo di tre piani, non hanno caratteristiche somatiche di gran rilievo, non sono buoni Combattenti e preferiscono dedicarsi alla strada della Magia. Nelle città dove vivono, la razza umana è la più comune grazie alla loro alta Capacità Mentale e all'abilità nel mondo degli affari.

ABILITA'

Punti Armatura: L'Ogre possiede in tutto il corpo 30PM recuperabili in 2 mega di riposo o magicamente tramite le normali guarigioni sui PV.

Tranquillità: Se riesce una prova Asc, l'Elfo dorato farà smettere qualsiasi lite appena scoppiata

Abilità

Seguirà una descrizione dettagliata di alcune delle abilità principali. La caratteristica di riferimento è stata scelta in funzione di uno dei seguenti elementi: in funzione dei: requisiti necessari all'abilità, degli sforzi fatti dal personaggio per impararla o per praticarla.

Accendere il Fuoco (Intelletto):

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

Acrobazia (Agilità):

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

Addestrare Animali/Mostri (Ascendente):

il personaggio sa come addestrare e come prendersi cura di un determinato tipo di animale o mostro, oltre a conoscere

automaticamente il loro valore sul mercato. Con una prova abilità riuscita inoltre, è in grado di distinguere a prima vista la qualità e la razza degli animali di quel tipo e, se un animale si comporta in modo insolito, di determinarne la causa (nervosismo per un evento naturale, malattia, fame, paura, ecc.). Infine, l'addestratore può impartire all'animale semplici ordini o insegnargli ad eseguire determinate azioni in risposta ad uno stimolo.

Adulare (Ascendente):

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

Agricoltore (Costituzione):

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

Alchimia (Percezione):

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

Ambidestro (Reazione Attiva):

sarà più difficile. Inoltre, con l'attrezzatura e le sostanze adatte, il personaggio può riuscire a preparare l'antidoto a un particolare veleno, ammesso che abbia un campione del veleno o del tessuto avvelenato da poter analizzare. Per quanto riguarda gli antidoti alchemici veri e propri (composti alchemici), normalmente richiedono 2/3 giorni di preparazione, ma almeno questi si conservano molto più a lungo.

Allevare bestiame (Resistenza):

Il personaggio è in grado di reclutare animali da bestiame con grande velocità e gestire perfettamente un allevamento con i relativi guadagni. Naturalmente tempo e guadagni dipendono dalla Campagna di gioco.

Ambidestro (Reazione Attiva):

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

Appiedare ?):

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

Approvvigionare (Intelletto):

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

Araldica (Intelletto):

il personaggio sa identificare gli stemmi ed i simboli di varie casate. L'araldica assume varie forme ed ha scopi diversi: può servire a definire nobili, famiglie, sette, corporazioni, fazioni politiche, ecc. I simboli possono comparire su bandiere, stendardi, ricami, mantelli, monete, ecc., e possono raffigurare motivi geometrici, motti scritti, animali fantastici e non, sigilli magici o religiosi, e così via. Il personaggio conosce automaticamente i simboli araldici del luogo da cui proviene ed il loro significato, mentre occorre una prova abilità per identificare anche quelli di altri paesi, sempre che conosca anche vagamente (ad esempio tramite i libri) quei posti. Questa capacità non gli sarà di grande aiuto nelle terre che visita per la prima volta, ma anche solo dopo un mese di permanenza potrà tentare un tiro abilità per riconoscere alcuni dei suoi stemmi più caratteristici. Con quest'abilità il personaggio è anche in grado di identificare i vessilli e gli stemmi di differenti corporazioni, gilde, compagnie di commercio, e persino di singole navi (sempre che le conosca già o abbia avuto modo di familiarizzare con i luoghi da cui esse provengono, come descritto precedentemente).

Archeologia (Intelletto):

la conoscenza dei reperti archeologici di una cultura o popolo (estinto e non). Il personaggio conosce gli stili architettonici, pittorici e prosaici tipici di quella cultura e le differenti versioni dei suddetti che marcano epoche diverse all'interno della stessa

cultura. Ha inoltre familiarità con le usanze di quel popolo e con la sua mitologia (può effettuare una prova Miti e Leggende relativo a quel popolo). Si richiede una prova abilità ogniqualvolta tenta di identificare un reperto per capire se appartiene alla propria cultura di specializzazione e quanto può essere antico.

Arco e Scudo ?):

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

Armaiolo (Forza):

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

Arte dell'Assedio (Spirito):

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

Arti Domestiche (Spirito):

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

Artigli (Reazione Attiva):

Questa abilità dei Troll fornisce un bonus di +1 al tiro dei dadi durante il combattimento. Non è necessario effettuare prove. Non è cumulabile.

Artigliere (Percezione):

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

Artista della Fuga (Agilità):

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

Astrologia (Intelletto):

il personaggio conosce gli influssi delle stelle. Se sa la data e l'ora approssimativa della nascita di una persona, l'astrologo può, in base ai movimenti degli astri, prevedere il suo futuro. La sua capacità di previsione è limitata ai prossimi trenta giorni ed è

sempre piuttosto vaga. Se supera una prova abilità, lastrologo riesce a predire qualche evento di carattere generale (come ad esempio una battaglia o una nuova amicizia): spetta al FATO decidere di quale previsione si tratta, anche in base alle esigenze della sua campagna. In ogni caso, la predizione non garantisce la realtà, ma solo la potenzialità degli eventi. Se si fallisce la prova, non si ottiene alcun tipo di informazione.

Astronomia (Intelletto):

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

Attacco improvviso (Reazione Attiva):

Chi possiede questa abilità può attaccare un avversario senza che questi venga avvertito dal FATO del colpo che sta subendo. Può essere utilizzata solo con il primo attacco del combattimento contro lo stesso avversario. Il tempo di esecuzione di tale abilità è nullo.

Atterrare (Costituzione):

Questa abilità non necessita di prove e fornisce un Colpo aggiuntivo a chi la possiede:

Nome colpo: Atterrata Arto: corpo Tempi: 46 Raggio d'azione: 2-3 Punti Danno: 12 Repulsione: +3 TM: 321 Diff: 41 FC: 009 Descrizione: il personaggio salta contro l'avversario atterrandolo e schiacciandolo con il proprio peso infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo infligge tutti i danni anche a chi indossa armature.

Autocontrollo (Autocontrollo):

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

Autosufficienza (Autocontrollo):

Il personaggio, anche privo di qualsiasi equipaggiamento, è in grado di sopravvivere e far sopravvivere un' altro individuo della sua razza procurando da bere e mangiare con i metodi più insoliti e sconosciuti alla sua razza, erbe particolari, insetti, liquidi vegetali o animali. Non necessita di prove.

Avvocatura (Ascendente):

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

Bere Alcolici (Costituzione):

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

Biblioteconomia (Percezione):

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

Boscaiolo (Resistenza):

questa abilità può essere usata per abbattere gli alberi e lavorarli fino a farli diventare prodotti grezzi. La creazione di prodotti finiti però è compito dei vari artigiani quali gli ebanisti, i cartai, i mobiliere, e così via. Chiunque possieda questa abilità ha anche un

Camminare sugli Alberi (Agilità):

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

Camminare sul ghiaccio (Agilità):

Il personaggio è in grado di camminare su qualsiasi tipo di ghiaccio, senza scivolare, per mezzo di qualsiasi forma posseduta. Può inoltre eseguire qualsiasi azione come se il ghiaccio non esistesse (anche combattere e lanciare Magie). Non necessita di prove.

Canapaio (Agilità):

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

Canestraio (Agilità):

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

Cantare (Ascendente):

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

Cantastorie (Ascendente):

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

Capitano (Spirito):

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

Carbonaio (Resistenza):

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

Caricatore (Forza):

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

Carpentiere (Costituzione):

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

Carradore (Forza):

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

Cartografo (Percezione):

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

Cavalcare Animali/Mostri (Reazione Attiva):

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

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

Carbonaio (Resistenza):

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

Caricare rapidamente (Autocontrollo):

Questa abilità permette di caricare un proiettile da tiro o da lancio (frecce, dardi, sassi ecc.) nella metà del tempo impiegato prima di prendere questa abilità. Non è necessario effettuare prove.

Caricatore (Forza):

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

Carpentiere (Costituzione):

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

Carradore (Forza):

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

Cartografo (Percezione):

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

Cavalcare Animali/Mostri (Reazione Attiva):

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

Cavallerizzo (Reazione Attiva):

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

Cercare l'Acqua (Spirito):

l'abilità di localizzare depositi sotterranei d'acqua in quelle zone che appaiono desertiche e aride. Il personaggio esamina attentamente il terreno in un'area di cinque metri quadrati e se la prova abilità riesce è capace di dire con tutta sicurezza se entro un chilometro di raggio è presente una sorgente o una falda sotterranea e la profondità relativa; se la prova fallisce il personaggio non è riuscito a trovare alcuna traccia superficiale che possa confermare la presenza d'acqua nel sottosuolo.

Cocchiere (Ascendente):

il personaggio è capace di agganciare i cavalli ad un qualsiasi tipo di carro e di prepararlo per il viaggio. Inoltre è in grado di manovrare il veicolo senza problemi e di evitare di farsi male in

caso di incidenti. Nella maggior parte dei casi non è richiesto una prova abilità (durante cioè normali condizioni di guida), ma quando si tenta di fare qualcosa di imprevisto o di pericoloso (come sfrecciare illesi in mezzo ad una raffica di frecce o guidare a tutta velocità su un terreno accidentato) allora è necessario una prova abilità per non perdere il controllo del carro (penalità sono a discrezione del FATO).

Colpire alla Cieca (Percezione):

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

Comando (Ascendente):

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

Combattimento Avanzato (Reazione Attiva):

Prendendo questa abilità è possibile utilizzare i colpi della relativa scuola di combattimento. Inoltre l'abilità fornisce altri 5 forme e 5 parate. Non si può prendere questa abilità se non si possiede l'abilità inferiore (combattimento basilare).

Combattimento Basilare (Reazione Attiva):

Prendendo questa abilità è possibile utilizzare i colpi della relativa scuola di combattimento. Inoltre l'abilità fornisce altri 5 forme e 5 parate.

Combattimento in volo (Reazione Attiva):

Ogni volta che si studia questa abilità si potrà utilizzare una fase in più tra quelle che già si possiedono per combattere in volo. Non è necessario effettuare prove.

Combattimento Magistrale (Reazione Attiva):

Prendendo questa abilità è possibile utilizzare i colpi della relativa scuola di combattimento. Inoltre l'abilità fornisce altre 5 forme e 5 parate. Non si può prendere questa abilità se non si possiede l'abilità inferiore (combattimento avanzato).

Combattimento senza un senso (Percezione):

La prima volta che il personaggio impara questa abilità sarà in grado di combattere con disinvoltura, senza alcuna penalità, privo di udito, la seconda volta che impara questa abilità sarà in grado di combattere con disinvoltura, senza alcuna penalità, privo di udito, olfatto e tatto, la terza volta privo di udito, olfatto, tatto e vista. Non è necessario effettuare prove. L'applicazione importante di questa abilità sta nel fatto che saper combattere privo di un senso equivale a saper combattere contro esseri che non influenzano quel senso; per capirci meglio, se si è appresa tale abilità 3 volte si potrà fronteggiare senza alcuna penalità un essere che non emana suoni, odori e non è visibile.

Combattimento su animali e mezzi (Reazione Attiva):

Il personaggio è in grado di combattere su animali e mostri sia terrestri che volanti, su mezzi di trasporto di qualsiasi genere sfruttando qualsiasi colpo posseduto. Non sono richieste prove.

Combattimento sui Carri ?):

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

Comico (Ascendente):

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

Compagnia (Ascendente):

Quando il personaggio si trova in un gruppo (costituito da un minimo di 2 individui oltre a lui), acquista sicurezza di sé aumentando il proprio Ascendente. Tale crescita gli permetterà di vincere le prime 6 prove o confronti all'interno del gruppo. La prova di riuscita di tale abilità è da effettuare al momento della formazione del gruppo.

Compositore (Percezione):

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

Comunicazione con animali (Percezione):

Il personaggio è in grado di comunicare, mediante linguaggi più o meno complessi con qualunque animale.

Concentrazione (Intelletto):

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

Conoscenza armamenti (Percezione):

Questa abilità fornisce una conoscenza tecnico professionale delle armi. Oltre ad individuarne la Famiglia è possibile dare una stima molto precisa delle caratteristiche: Raggio d'azione, Punti Danno, ecc.

Conoscenza dei Geni ?):

il personaggio è versato nella conoscenza della società dei geni, della loro gerarchia e delle loro leggi, nonché del modo corretto di rivolgersi a loro per non irritarli. Con una prova riuscita il personaggio può riconoscere le varie razze dei geni e il posto che occupa il singolo essere nella scala sociale. Inoltre, una prova abilità serve anche per riconoscere un genio sotto mentite spoglie (può essere fatto un solo controllo per ogni singolo sospettato). Infine, l'abilità è utile per riconoscere lo zampino dei geni in determinate circostanze o se alcuni luoghi sono sacri o protetti da magie dei geni.

Conoscenza dei Geroglifici Antichi (Intelletto):

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

Conoscenza dei linguaggi criptati (Intelletto):

Il personaggio è in grado di leggere e scrivere quasi tutti i linguaggi criptati.

Conoscenza dei Mostri (Percezione):

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

Conoscenza dei Non-Morti (Spirito):

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

Conoscenza della fauna (Intelletto):

Questa abilità fornisce una conoscenza scientifica di Umanoidi, Animali, Mostri ed Esseri magici del Mondo di ERA (solo della dimensione della Vita). Oltre ad una precisa classificazione (si individua perfino il nome della razza) è possibile dare una stima molto precisa delle caratteristiche: Alimentazione, Nemici, Indole, Velocità.

Conoscenza della flora (Intelletto):

Questa abilità fornisce una conoscenza scientifica dei vegetali del Mondo di ERA (solo della dimensione della Vita). Oltre ad una precisa classificazione (si individua perfino il nome della specie) è possibile dare una stima molto precisa delle caratteristiche curative, venefiche e alimentari.

Conoscenza del Mercato (Intelletto):

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

Conoscenza della Città (Intelletto):

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

Conoscenza della Malavita (Autocontrollo):

il personaggio conosce i principali esponenti della malavita locale (una provincia) e i traffici o gli affari illeciti che si

svolgono in questa zona, nonché i crimini commessi in passato e i luoghi preferiti dai criminali. Una prova abilità è richiesta per capire quali persone potrebbero aver commesso un determinato crimine e per tracciare un profilo psicologico di qualsiasi criminale.

Conoscenza della Natura (Spirito):

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

Conoscenza della Società (Spirito):

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

Conoscenza delle Eredità (Intelletto):

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

Conoscenza di Codici e Leggi (Autocontrollo):

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

Conoscenza di Miti e Leggende (Ascendente):

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

Conservare (Spirito):

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

Consigliare (Spirito):

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

Contabilità e Finanza (Intelletto):

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

Contatto diretto con il dio (Spirito):

Il contatto diretto può essere con un dio Priore, Superiore o Vassallo, come specificato dal nome. Il contatto diretto consiste nella facoltà di pronunciare 10 preghiere (Lancio Magie) legate al dio in questione. Le regole per il lancio di tali preghiere sono descritte nel capitolo Magie. Tale abilità non è cumulativa e non richiede prove ulteriori rispetto a quelle richieste dal lancio della Magia. Questa abilità si può imparare solo se si frequenta il corso completo nell'apposita scuola. Questa abilità è utilizzata da creature che per lanciare magie si "Appoggiano" ad un dio.

Contatto indipendente della divinità (Spirito):

Il personaggio è in grado di fare tre domande al dio in cui crede. Il contatto può essere instaurato una volta alla decima. Il dio è libero di rispondere come meglio crede a seconda della situazione, della sua indole e di come è soddisfatto dal modo in cui il personaggio lo serve. Non è necessario effettuare prove. Non è cumulabile.

Contorsionista (Agilità):

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

questo naturalmente con una prova abilità.

Contraffare (Agilità):

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

Contrattare (Ascendente):

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

Controllo respiro (Costituzione):

Il personaggio è in grado di regolare la frequenza e l'ampiezza dei respiri come preferisce. Il tempo massimo che deve intercorrere tra un respiro e l'altro è di 5 minuti.

Coraggio (Autocontrollo):

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

Cordaio (Resistenza):

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

Correre (Resistenza):

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

Corrompere (Ascendente):

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

Costruire Barche (Intelletto):

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

Costruire Pezzi d'Artiglieria (Percezione):

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

Costruire Reti (Autocontrollo):

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

Costruire Trappole (Percezione):

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

Crittografia (Spirito):

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

Culinaria (Spirito):

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

Danzare (Costituzione):

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

Demonologia (Spirito):

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

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

Divinazione (Spirito):

la capacità di combinare astrologia e predizione del futuro.

Dormire (Costituzione):

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

Dottore (Autocontrollo):

l'abilità di curare ferite e di diagnosticare malattie. Una prova riuscita permette al personaggio di curare 30 punti vita ad un essere umanoide con un breve intervento (di pochi minuti). l'abilità non può essere usata più di una volta sulla stessa serie di ferite. Una prova abilità riuscita indica inoltre che il personaggio è stato capace di diagnosticare una malattia e di prescrivere una cura adeguata (uno scarto di almeno quattro punti fra il valore richiesto e quello ottenuto permette anche di capire se la malattia è magica o naturale). Il dottore, se provvisto degli strumenti adeguati, è inoltre in grado di compiere piccole operazioni chirurgiche e di trattare fratture ossee con una prova abilità.

Dracologia (Autocontrollo):

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

Duellare (Reazione Attiva):

il personaggio conosce tutte le regole in materia di duelli vigenti nelle nazioni di una vasta area geografica. Le regole riguardano i

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

Empatia Animale (Percezione):

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

Erboristeria (Percezione):

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

Esperto di Moda (Intelletto):

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

Estrarre rapidamente arma (Reazione Attiva):

Questa abilità permette di estrarre un'arma dalla fodera nella metà del tempo impiegato precedentemente. Non è necessario effettuare prove.

Etichetta (Ascendente):

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

Etnologia (Percezione):

questa abilità permette al personaggio di conoscere in dettaglio i costumi, le credenze, le abitudini, la dieta e le capacità magiche di due razze di esseri. Il personaggio possiede anche un vocabolario di base (30-40 parole) e sa come rivolgersi a

membri di queste razze per suscitare istinti amichevoli (o ostili). Questa abilità può essere scelta più volte per aumentare il numero di razze conosciute.

Etologia (Costituzione):

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

Fabbricare Archi (Forza):

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

Fabbricare Armi (Forza):

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

Fabbricare Polvere da Sparo (Reazione Attiva):

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

Fabbricare Proiettili (Forza):

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

Fabbro (Costituzione):

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

Faccia Tosta (Autocontrollo):

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

imbarazzante sua o di qualcuno che lui vuole aiutare.

Falegnameria (Forza):

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

Fare Segnali (Agilità):

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 brevi e semplici, come ad esempio esercito in arrivo da nord o accampamento a cento passi a est, e così via. Il messaggio può essere lasciato in vari modi, ognuno tipico di una determinata cultura (ad esempio attraverso mucchietti di sassi o di rametti, tramite tamburi o bandiere). Grazie a quest'abilità è anche possibile scambiarsi messaggi a distanza visiva senza parlare, ma gesticolando solamente. Ovviamente il messaggio deve essere breve e non troppo complesso, il codice (o la lingua) deve essere comune ad entrambi i parlanti ed occorre una prova abilità per decifrare il messaggio.

Ferocia (Spirito):

Il personaggio se riesce nella prova attaccherà chiunque si trovi a portata, per un minuto. Non è cumulabile.

Fiutare (Percezione):

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

Forza mistica interiore (Spirito):

Il personaggio, se si concentra per due minuti, avrà un bonus di un dado in più alla prima prova che esegue. Non è necessario effettuare prove. Non è cumulabile.

Furia (Resistenza):

Questa abilità conferisce la capacità di continuare a combattere dopo essere stati ridotti a 0 Punti Fatica o meno. Per ogni azione di combattimento che il personaggio esegue in queste condizioni è necessaria una prova abilità su Resistenza. Il personaggio sverrà non appena fallisce una prova o alla fine del combattimento.

Gas (Costituzione):

Il personaggio, emanando gas nauseabondo in una sfera di 5 metri di raggio (non riducibile), provocherà un leggero stordimento a tutti gli esseri che si trovano all'interno di tale zona (otterranno tutti la ricarica). Il tempo di esecuzione di tale abilità è di 40 Tempi (non modificabili). l'effetto è istantaneo. Non è necessario effettuare prove. Non è cumulabile.

Genealogia (Intelletto):

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

Geografia (Percezione):

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

Geologia (Resistenza):

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

Giocare d'Azzardo (Autocontrollo):

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

Giocoliere (Agilità):

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

Gioielliere (Agilità):

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

Guarigione mistica (Spirito):

Il personaggio, dopo 20 minuti di meditazione, potrà riacquistare 1 PD ogni 50 Tempi di successiva concentrazione. Non è necessario effettuare prove. Non è cumulabile.

Guaritore (Resistenza):

il personaggio conosce alcuni segreti della medicina naturale e può guarire usando i propri fluidi vitali. Con una prova abilità il personaggio guarisce 10 punti vita col tocco delle mani dopo un minuto di trattamento. Si può curare un singolo paziente solo 1 volta al giorno, ma si può ripetere la pratica nei giorni successivi

Illuminatore (Percezione):

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

Imbrogliare (Ascendente):

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

Imitare Suoni (Costituzione):

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

Incornare (Costituzione):

Il personaggio, grazie a questa abilità possiede un Colpo in più, non è necessario effettuare prove:

Nome colpo: Incornata Arto: capo Tempi: 50 Arma: Raggio d'azione: 1m-2m Punti Danno: 29 TM: 111 Diff: 32 FC: 009 Repulsione: +2 Descrizione: Il personaggio caricherà il corpo dell'avversario con le corna.

Individuare gli Inganni (Intelletto):

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

Infondere paura (Ascendente):

L'utilizzo di questa abilità consiste in un confronto tra chi ha imparato l'abilità e l'avversario. Se il confronto ha successo il personaggio avrà la certezza che per 1 minuto il proprio avversario (se Umanoide) non si comporterà in modo bellicoso nei suoi riguardi.

Infravisione (Percezione):

Il personaggio è in grado di vedere il calore emanato dagli esseri viventi. E' in grado di apprezzare le minime differenze di temperatura grazie a sfumature di rosso. Ciò gli permetterà di vedere nel buio e individuare perfettamente esseri invisibili

(poiché oltrepassati dalla luce solare) che però emanano calore. Ricordiamo che ogni corpo esistente emette e riflette radiazioni che trasportano calore. Tale abilità non necessita di prove.

Ingegnere Aeronavale (Intelletto):

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

Ingegnere Edile (Resistenza):

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

Ingegnere Navale (Intelletto):

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

Ingegnere per Lavori Sotterranei (Costituzione):

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

Insegnare (Ascendente):

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

Insegnamento attivazione oggetti magici (Intelletto):

Questa abilità permetterà all'usufruitore di insegnare a chiunque l'ordine e latipologia delle rune di attivazione di tutti gli oggetti magici che conosce.

Inseguire (Resistenza):

questa abilità è simile a Seguire Tracce, ma viene usata solamente nelle aree urbane: indica la capacità di tallonare qualcuno, anche se questi cerca di mescolarsi tra la folla, di sgusciare dietro ogni angolo o di perdersi fra i vicoli. Un primo tiro abilità è necessario affinché il personaggio riesca ad inseguire qualcuno senza essere notato da questultimo.

Intagliare Pietre Preziose (Autocontrollo):

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

Ipnotizzare (Ascendente):

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

Lancio Incantesimi (Intelletto):

Chi possiede questa abilità è in grado di lanciare dieci incantesimi della branca che ha scelto. Ricordiamo che per lanciare magie di branche superiore bisognerà aver studiato quelle inferiori.

Lavorare il Corallo (Resistenza):

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.

Leadership (Ascendente):

Questa abilità fornisce 3 punti nelle prove Ascendente quando bisognerà comandare adepti, seguaci, soldati, ecc.

Leggere le Labbra (Percezione):

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

Leggere le Rune (Spirito):

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

Leggere/Scrivere una Lingua (Intelletto):

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

Lettura del magico (Intelletto):

Il personaggio con questa abilità, sarà in grado di leggere pergamene, libri, e qualunque altra fonte ove vi sia scritto un incantesimo. Se poi l'incantesimo appartiene ad un ramo già studiato potrà essere lanciato come se fosse letto dal proprio libro magico.

Licantropia (Costituzione):

Il LICANTROPO potrà trasmettere questa malattia, quando è in forma di lupo, a chiunque venga morso. Non è necessario effettuare prove. Per chiarimenti si legga la descrizione dei LICANTROPI e si chieda al FATO.

Linguistica (Intelletto):

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

Logica (Percezione):

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

Maledizione (Spirito):

Alcune razze sono in grado di lanciare una maledizione che riguarda una delle seguenti caratteristiche di un unico avversario: FO, AG, PERC, ASC. Il lancio della maledizione richiede una classe di durata G di concentrazione (come da tabella), il suo effetto può essere solo temporaneo (massima durata di un giorno); le maledizioni possono essere tipo l'abbassamento di una delle caratteristiche di -2 punti (non di più); la caduta ripetuta della veste ecc.

Mandriano (Autocontrollo):

questa abilità consente al personaggio di pascolare e di guidare

gruppi di animali in una direzione ben precisa; serve inoltre per dirigere animali impegnati a trascinare carichi molto pesanti.

Mangiafuoco (Autocontrollo):

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

Mangiare e Bere (Costituzione):

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

Manovrare Macchine da Guerra (Reazione Attiva):

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

Massaggiare (Agilità):

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

Meditazione (Intelletto):

Il personaggio, dopo 20 minuti di meditazione, potrà riacquistare 1 PM ogni 50 Tempi di successiva concentrazione. Non è necessario effettuare prove. Non è cumulabile.

Mendicare (Spirito):

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

Mentire (Ascendente):

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

Minatore (Resistenza):

il personaggio ha una certa familiarità con le procedure usate per

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

Mimetizzarsi (Ascendente):

Il personaggio è in grado di mimetizzarsi perfettamente in qualsiasi ambiente e situazione. La prova su questa abilità è da effettuare ogni qualvolta ci si sposta dal punto dove ci si è mimetizzati.

Muoversi Furtivamente (Agilità):

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

Muoversi in Silenzio (Agilità):

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

Muratore (Forza):

il personaggio è in grado di costruire strutture in pietra. Per tutti gli edifici più piccoli (stalle, case ad un piano, ecc.) non serve l'aiuto di un Ingegnere Edile, poiché il Muratore può cavarsela benissimo da solo (occorre un tiro abilità). Per le strutture più grandi invece, il personaggio deve essere aiutato o diretto da un Ingegnere specializzato. Un tiro Intelligenza consente di riconoscere lo stile generale della costruzione, gli eventuali punti deboli, i punti portanti e, se riesce ad esaminare bene la struttura, anche stanze segrete.

Muscoli (Costituzione):

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

Nascondersi nelle Ombre (Agilità):

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

Muta Lupo (Costituzione):

Il LICANTROPO potrà trasformarsi in lupo ogni Plenilunio

della Luna Nera. Non è necessario effettuare prove se ci si vuole trasformare. Per chiarimenti si legga la descrizione dei LICANTROPI e si chieda al FATO.

Mutare colore (Resistenza):

Il TROGLODITA sarà in grado di modificare il proprio colore a suo piacimento permettendogli vantaggi nel mimetizzarsi. Non è necessario effettuare prove.

Nascondersi (Agilità):

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

Navigare (Percezione):

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

Negoziare (Ascendente):

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

Nuotare (Costituzione):

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

Olfatto (Percezione):

Questa abilità fornisce +3 pt e in prove sulla PERC riguardanti gli odori secondo le normali regole delle abilità.

Onorare un Immortale ?):

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

Oratoria (Spirito):

il personaggio è capace di accattivarsi una folla di persone usando la sua capacità oratoria (è necessario una prova abilità).

Il FATO può applicare bonus o penalità alla prova in base al tono e allargamento del discorso e allumore o alla disposizione della folla verso l'oratore.

Orientamento Sotterraneo (Percezione):

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

Orientamento (Percezione):

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

Orticultura (Intelletto):

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

Osservare (Percezione):

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

Parlare una Lingua (Intelletto):

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

Pazzia (Autocontrollo):

Il BERSERKER continuerà ad attaccare fino alla morte senza curarsi dell'avversario che ha di fronte. Non è necessario effettuare prove.

Percezione (Percezione):

Questa abilità fornisce +2 pt in prove sulla PERC riguardanti la vista secondo le normali regole delle abilità. E' particolarmente utile per vedere oggetti o persone nascosti nel buio.

Pellettiere (Costituzione):

l'abilità di disegnare, creare e riparare oggetti fatti di pelle e

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

Persuadere (Ascendente):

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

Pesca con le mani (Resistenza):

Una prova riuscita dà la certezza di prendere un pesce, se c'è, con le mani, all'interno di qualsiasi corrente. Il pesce non può avere dimensioni superiori al tronco del personaggio.

Pescare (Agilità):

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

Peso (Costituzione):

Questa abilità fornisce un bonus permanente di +2 pt a tutte le prove e confronti riguardanti Costituzione, Stazza e Forza. l'abilità non richiede prove di riuscita e non è cumulativa.

Planetologia (Intelletto):

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

Poesia (Spirito):

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

Politica (Spirito):

il personaggio è esperto delle faccende politiche riguardanti una certa nazione. L'individuo conosce l'attuale politica interna ed estera adottata dal governo di quel paese e le figure politiche più importanti (nessuna prova richiesto). Una prova abilità è

necessaria nel caso in cui il personaggio voglia identificare figure politiche minori, capire come la politica sta evolvendo oppure prevedere eventuali conseguenze di importanti decisioni (ovviamente il FATO può applicare penalità più o meno elevate asseconda di quanto il personaggio sia informato sugli eventi che intende analizzare).

Preparare Bevande (Costituzione):

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

Prestidigitazione (Agilità):

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

Prima tecnica di rottura (Forza):

Permette di rompere un qualsiasi materiale che abbia una consistenza pari a cinque tegole (questo valore è relativo alla Stazza di uno SPIRITELLO, per le altre razze questo valore sarà proporzionalmente incrementato).

Pronto Soccorso (Costituzione):

la conoscenza delle tecniche base di cura in caso di primo soccorso. l'abilità permette al personaggio di curare 10 punti vita ad un qualsiasi essere in 2 minuti.

Psicomatria (Autocontrollo):

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

Raccogliere Informazioni (Percezione):

l'abilità di raccogliere informazioni e dicerie dalla popolazione e dai membri della malavita della zona. Una prova riuscita permette al personaggio che ha ficcato un po' il naso in giro di ottenere informazioni specifiche su di un posto o su di una persona (il FATO può applicare bonus o malus alla prova

asseconda delle informazioni desiderate). Ogniqualvolta cerca di ottenere delle notizie, si suppone che il personaggio spenda un po di soldi offrendo da bere, corrompendo o regalando ninnoli vari ai possibili informatori. Inoltre, se il personaggio ha a che fare con individui che non fanno parte della sua solita cerchia di informatori o di frequentatori (ad esempio un ladro che si infila in un congresso di mercanti, o un avventuriero di nobili natali che si mescola agli straccioni o ai mendicanti), il FATO può applicare alla prova penalità.

Recitare (Spirito):

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

Religione (Spirito):

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

Resistenza (Resistenza):

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

Resistenza in azione (Resistenza):

Il personaggio sceglie quale azione svolgere con metà dei PF normalmente richiesti. l'azione può essere un singolo colpo posseduto, una forma, una manovra oppure, fuori dal sistema di combattimento, la corsa, il nuoto, ecc. Non è necessario effettuare prove. Non è cumulativa.

Resistere al Caldo (Resistenza):

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

Resistere al Freddo (Costituzione):

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

Resistere al Veleno (Costituzione):

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

Respirare e nuotare sott'acqua (Costituzione):

Il personaggio riuscirà a respirare sott'acqua come se si trovasse sulla terra ferma. Saprà inoltre nuotare alla perfezione. Non è necessario effettuare prove.

Respirazione Lenta (Autocontrollo):

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

Retorica (Ascendente):

Questa abilità fornisce +2 pt nelle prove sull'ASC secondo le normali regole delle abilità. Abilità ideale per poter ammaliare grandi folle o gruppi.

Rialzarsi (Agilità):

Il personaggio impiegherà la metà dei Tempi che gli servivano prima di studiare questa abilità per alzarsi.

Rigenerazione arti amputati (Costituzione):

Il TROLL sarà in grado di rigenerare completamente un proprio arto in una settimana. Non è necessario effettuare prove.

Rissa (Reazione):

Il personaggio acquisirà una fase in più da poter utilizzare in combattimento contemporaneamente a quelle che già possiede (cfr capitolo Combattimento / Fasi e seguenti). Non è necessario effettuare prove. È cumulabile fino ad avere un massimo di quattro fasi.

Saccheggiare (Percezione):

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

Saltare (Agilità):

una prova abilità riuscito permette al personaggio di saltare in

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

Sartoria (Agilità):

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

Savoir faire (Ascendente):

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

Scagliare rocce (Forza):

Il GIGANTE sarà in grado di scagliare rocce pesanti pari alla sua forza per 10. Non è necessario effettuare prove.

Scalare (Forza):

la capacità di scalare pareti di roccia e montagne usando attrezzature appropriate. La prova abilità è necessaria per le pendenze più difficili (da 70 in su).

Scalare pareti (Agilità):

Il personaggio impara una nuova Forma; non sono necessarie prove:

Nome: Scalata Classificazione: Forma Tempi: C Punti Fatica: 48 Descrizione: Il personaggio si arrampicherà su una qualsiasi parete, verticale o no, percorrendo 1F.

Scappare (Autocontrollo):

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

Scelta di morte (Spirito):

Il personaggio, dopo aver inflitto un colpo mortale all'avversario, è in grado di decidere in quanto tempo morirà. Il tempo massimo di morte imposto non può superare i 6 minuti e deve essere stabilito all'atto del colpo. Fino a che non scade il tempo di morte, l'avversario potrà fare quel che vuole come se avesse 1 PV. Se i PV sono ridotti a 0 durante questo periodo la vittima morirà definitivamente. Non è necessario effettuare prove. Questa abilità è imparabile solo se si frequenta il corso completo nell'apposita scuola.

Scrittura del magico (Intelletto):

Il personaggio è in grado di scrivere in linguaggio magico. Può quindi trascrivere incantesimi da lui conosciuti su apposite pergamene o su libri. Può inoltre copiare incantesimi da una fonte ad un'altra. Ricordiamoci che il lancio di incantesimi non imparati a scuola è possibile solo se si conosce l'abilità Lettura del magico e fanno parte di un ramo già studiato a scuola. Non è necessario effettuare prove. Questa abilità è imparabile solo se si frequenta il corso completo nell'apposita scuola.

Schernire (Intelletto):

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

Sciare (Agilità):

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

Scienza - una branca (Intelletto):

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

Scoprire Trappole (Percezione):

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

Scrittore (Spirito):

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

Scuoire (Autocontrollo):

l'individuo sa come scuoiare un qualsiasi essere al fine di vendere la pelle o nutrirsi. Una prova abilità è richiesto al

momento dello scuoiamento (oltre che il possesso di un coltello), e se fallisce la pelle è stata tagliata male e non potrà essere venduta. Un animale piccolo può essere scuoiato in un'ora, uno di taglia media in due ore e tutti gli esseri più grandi in quattro ore (o più a discrezione del FATO).

Sedurre (Ascendente):

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

Segnalatore (Intelletto):

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

Seguire gli Odori (Percezione):

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

Seguire Tracce (Percezione):

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

alla volta) che si vuole ingannare. Se la prova ha successo le persone cadono nel tranello e non è necessario effettuare altre prove a meno che il personaggio non si tradisca in qualche modo.

Stritolamento (Resistenza):

Il personaggio possiederà un Colpo in più. Non è necessario effettuare prove:

Nome colpo: Stritolamento Classificazione: presa Arto: braccia
Tempi: D RA: 1m-3m PD: 11 Repulsione: / TM: 211 Diff: 31
FC: 000 Descrizione: il personaggio stritolerà l'avversario fino a quando non fallisce una prova Reazione. Prova Reazione ogni 20 Tempi. Se la prova riesce il personaggio infliggerà all'avversario 5 PD.

Studio dell'avversario (Percezione):

Una prova riuscita di questa abilità permette di capire, in combattimento, se l'avversario sta sferrando un attacco (Magia o colpo) che si è già subito dallo stesso. In caso tale condizione si verifichi il personaggio che conosce tale abilità verrà informato

dal FATO, prima di dover decidere come reagire, di valori indicativi dei Tempi e Punti Danno dell'attacco. La prova eseguita su tale abilità richiede 30 Tempi (non modificabili) di pura concentrazione sull'avversario (se si è disturbati ci si comporta come se si stesse lanciando una magia).

Superiorità (Ascendente):

Se la prova riesce il personaggio si crederà superiore a tutti e non avrà paura neppure di chi è veramente più forte.

Tecniche di recupero fisico (Resistenza):

Il personaggio, dopo 20 minuti di meditazione potrà riacquistare 1 PF ogni 50 Tempi di successiva concentrazione. Non è necessario effettuare prove. Non è cumulabile.

Timore :

Vedi l'abilità Infondere paura.

Trasformarsi (Ascendente):

Il Morphosis è il grado di assumere la forma di un qualsiasi essere vivente studiato. Non è necessario effettuare prove.

Truccarsi (Ascendente):

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

Udito (Percezione):

Questa abilità fornisce +3 pt al tiro dei dadi sulla PERC riguardanti suoni secondo le normali regole delle abilità. E' particolarmente utile nel distinguere rumori in zone molto chiassose o nell'individuare in zone troppo silenziose.

Valutare (Intelletto):

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

Ventriloquio (Costituzione):

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

Verniciare (Costituzione):

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

Veterinaria (Intelletto):

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

Vista notturna 30 metri (Percezione):

Il personaggio riesce a vedere di notte come di giorno fino a 30 metri di distanza.

Zoologia (Percezione):

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

Equipaggiamento

Terzo passo - Scelta dell'equipaggiamento

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

FAMIGLIA DELLE SPADE

La spada è un'arma molto semplice, costituita da una lama affilata di varia lunghezza e da un'impugnatura. Come per i coltelli, la lama ha assunto, con il passare del tempo, diverse forme che ne hanno mutato la struttura e la funzionalità. Il combattimento con la spada è considerato una dimostrazione di forza, tecnica e valore. Spesso però non basta la forza per contrastare l'avversario, serve anche l'astuzia. Nemmeno il guerriero più forte può contrastare con la sola spada un avversario armato di fucile, poiché l'esito sarebbe scontato, a meno che non si arrivi ad un combattimento molto ravvicinato.

Spada Corta : È una arma bianca a lama dritta e appuntita,

lunga 40 cm la più piccola. È ad un taglio.

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

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

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

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

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

FAMIGLIA DELLE MAZZE

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

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

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

Ascia: Piccola scure, vedi scure.

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

Rallentamento: +4

Punti danno: +5

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

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

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

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +3

Punti danno: +2

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

FAMIGLIA ARMI LUNGHE

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

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

Rallentamento: +3

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +4

Punti danno: +4

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

Rallentamento: +3

Punti danno: +3

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

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +3

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +3

Punti danno: +3

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

Rallentamento: +4

Punti danno: +3

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

FAMIGLIA DELLE ARMI DA LANCIO

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

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

Rallentamento: +4

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +3

Punti danno: +3

Lancia: Quest'arma è simile al giavellotto con l'unica differenza che può essere usata anche a cavallo, infatti è tipica dei

cavalieri, necessita di molto spazio e rincorsa per essere adoperata.

Rallentamento: +5

Punti danno: +4

FAMIGLIA DELLE ARMI BIANCHE

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

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

Rallentamento: +2

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +1

Punti danno: +2

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

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

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

Rallentamento: +2

Punti danno: +1

FAMIGLIE DELLE ARMI DA TIRO

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

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

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

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

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

Rallentamento: da +3 a + 10

Punti danno: da +1 a + 4

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

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

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

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

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

Rallentamento: da +2 a + 8

Punti danno: da +1 a +3

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

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

Rallentamento: +1

Punti danno: +1

DESCRIZIONE ARMATURE

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

Rallentamento: +10

Punti vita: 50

Armatura da campo : Parti protette - capo, tronco, arti - L'armatura da campo è una delle migliori protezione che un combattente possa possedere. Formata da placche di metallo collegate tra loro, comprende anche elmo, gambali, maglio leggero usato solo per la difesa. E' molto comoda rispetto al suo peso e alla protezione che offre. Tale armatura è modellata sul

possessore direttamente dall'armaio. Necessita di molto tempo per indossarla e toglierla e non lascia molto areazione. Le parti protette devono essere rivestite da una forte imbottitura.

Rallentamento: +8

Punti vita: 40

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

Rallentamento: +1

Punti vita: 4

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

Rallentamento: +5

Punti vita: 30

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

Rallentamento: +6

Punti vita: 40

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

Rallentamento: +5

Punti vita: 35

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

Rallentamento: +6

Punti vita: 60

Corazza borchiata : Parti protette - tronco - Simile alla brigantina, evita la rivestitura

in stoffa per lasciare più movimento e libertà a chi la utilizza.

Rallentamento: +5

Punti vita: 30

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

Rallentamento: +7

Punti vita: 40

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

Rallentamento: +6

Punti vita: 50

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

Rallentamento: +4

Punti vita: 30

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

Rallentamento: +5

Punti vita: 40

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

Rallentamento: +5

Punti vita: 40

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

Rallentamento: +40

Punti vita: 30

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

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

Rallentamento: +30

Punti vita: 20

Corpetto : Parti protette - tronco - Il corpetto è da considerare come una protezione e non come una vera e propria armatura o corazza. Infatti non è altro che un rinforzo in cuoio finissimo

studiato solamente per proteggere schiena e busto. Non molto costoso ma neanche tanto efficace non è conveniente per chi ne può fare a meno.

Rallentamento: +3

Punti vita: 10

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

Rallentamento: +2

Punti vita: 10

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

Rallentamento: +3

Punti vita: 15

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

Rallentamento: +1

Punti vita: 5

Magie di Primo grado

Lo stregone può imparare un numero di magie pari al suo valore caratteristica mente + 5. Ogni magia avrà un suo costo di attivazione. Quando uno stregone vorrà utilizzare la propria magia dovrà decidere quanti Punti Caratteristica Mente utilizzare. Se il numero utilizzato è maggiore o uguale al costo di attivazione allora la magia avrà effetto (da notare che la regola è uguale a quella per effettuare un'azione spiegata precedentemente). **La regola per lanciare magie è uguale a quella che si utilizza per compiere una prova, solo che il livello di difficoltà della prova è dato dalla difficoltà magia ed è un valore costante**

Tabella Equipaggiamento

OGGETTOMMMfillUPwit:MAIfil:PESfil:INGfil:PA: Nome dell'equipaggiamento MA Peso Ing PA

amo	1	0	0	0	0
anello	d'oro	600	0	0	0
Arco	Corto	390	3	1	0
Arco	lungo	470	7	5	0
Arco	medio	410	5	3	0
Armature	completa	3000	45	10	500
Armature	da campo	2500	40	8	450
Armi	Accetta	250	5	1	0
arnesi	da scasso	38	1	0	0
Ascia	270	5	1	0	0
astuccio	per dardi	25	1	2	0
Balestra	da mano	390	3	0	0

Balestra	Grande	490	9	3	0
Balestra	media	430	7	1	0
Balestra	piccola	410	4	0	0
borsa	da cintura	23	1	0	0
bottiglia	di vetro	7	1	0	0
Bracciali	100	1	0	140	
calzari	vari	25	0	0	0
candela	1	0	0	0	0
cappello	15	0	0	0	0
carro	360	x	x	0	0
carrucola	e paranco	17	2	0	0
carta	3	0	0	0	0
catena	di metallo	20	6	0	0
cavallo	400	x	x	0	0
ceralacca	40	1	0	0	0
Cerbottana	130	1	1	0	0
chiodi	5	1	0	0	0
cintura	9	0	0	0	0
Clava	100	5	5	0	0
clessidra	2	0	0	0	0
coperta	13	1	1	0	0
Corazza	a bande	1800	27	10	420
Corazza	a scaglie	2100	32	7	470
Corazza	a strisce	1500	25	15	400
Corazza	ad anelli	1000	21	10	320
Corazza	borchiata	1300	26	9	380
Corazza	brigantina	1400	26	10	280
Corazza	di cuoio	1240	25	4	270
Corazza	di maglia	1300	32	1	360
Corazza	di pelle	800	27	10	230
Corazza	di piastre	1500	25	9	300
Corazza	imbottita	600	15	9	200
Corazza	piastre di bronzo	1700	23	7	350
corda	15 m	10	1	0	0
Corpetto	400	10	3	150	
cote	per affilare	12	0	0	0
custodia	per pergamene	20	0	1	0
Dardo	vel in 1 T - 2 m	18	0	1	0
di quantità	per 6 mega	60	5	0	0
Elmo	170	1	2	130	
Falcetto	150	1	3	0	0
faretra	(12 frecce)	26	0	2	0
Fionda	90	0	1	0	0
fodero	per pugnale	24	1	0	0
fodero	per spada	31	2	0	0
Freccia	vel in 1 T - 2 m	15	1	0	0
Frusta	180 min	3	0	0	0
Gambali	125	2	1	150	
Garze	9	1	0	50	
guanti	12	0	0	0	0
inchiostro	4	0	0	0	0
lanterna	5	1	1	0	0
libro	magico	1	1	0	0
Manganello	140	4	1	0	0
mantello	30	2	0	0	0
Martello	d'arme	460	7	5	0
Mazza	400	5	5	0	0
Mazza	fionda	450	6	5	0

oggetti sacri (ma non simbolo)	350	1	0	0
Oggetto (fionda) vel in 1 T - 1 m	7	0	0	0
olio 11 max	3	0	0	0
oltre 19	4	1	0	0
papiro 29	1	1	0	0
pergamena 42	1	1	0	0
pietra focaia e acciarino	15	1	0	0
portantina 230	15	35	0	0
Provviste di qualità per 4 mega	60	5	0	0
Pugnale 370	1	0	0	0
Pugnale cornuto	397	1	1	0
ramponi 28	2	1	0	0
rete da pesca	31	1	2	0
sacco 19	0	0	0	0
sapone 8	0	0	0	0
scala di corda di 3 m	10	3	3	0
Scudo a goccia	300	5	3	200
Scudo a lame	400	6	3	230
Scudo a punte	450	5	4	290
Scudo da guerra	420	8	24	830
Scudo di cuoio grande	320	7	3	432
Scudo di cuoio medio	300	6	2	345
Scudo di cuoio piccolo	280	5	1	267
Scudo di ferro grande	350	7	5	610
Scudo di ferro medio	330	5	4	524
Scudo di ferro piccolo	310	4	3	412
Scudo di legno grande	270	6	4	513
Scudo di legno medio	250	5	3	407
Scudo di legno piccolo	230	4	2	320
Scudo di metallo grande	370	8	5	703
Scudo di metallo medio	350	7	4	623
Scudo di metallo piccolo	330	6	3	515
Scudo lunare	290	5	3	190
Scudo ovale	305	4	4	170
Scudo triangolare	285	5	3	150
Scure 258	3	2	0	0
secchio 8	1	4	0	0
serratura 56	2	0	0	0
sigillo personale	347	0	0	0
Spada Corta	380	4	2	0
Spada da Mano	400	6	3	0
Spada Lunga	420	8	4	0
Spadone 440	12	5	0	0
Spadone a due mani	460	15	6	0
specchio piccolo	63	1	1	0
stoffa (fasce al quadrato)	19	3	2	0
strumento musicale	260	ca 2	ca 4	0
tavolo 100	25	25	0	0
tenda 110	10	5	0	0
torcia 6	1	0	0	0
Trasporti canoa	500	10	40	0
veste 26	1	0	0	0
Vestiaro abito	33	0	0	0
zaino 34	1	0	0	0
zattera 300	30	30	0	0
tabbing				

22 Magie - Incantesimi

22.1 Materia Animata

NOME MAGIA:

Morso venefico

SCUOLA: M.ani

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 47

RA: 15 **PD:** 11 **Rep:** 0

Comp: vento

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una bocca felina gigantesca che morderà la vittima infiggendogli i danni sopra citati. Tale attacco non può essere parato in nessun modo.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Spine volanti

SCUOLA: M.ani

Arti: tr **G:** 1 **T:** 21

RA: 19 **PD:** 4 **Rep:** 1

Comp: vento

AE: Tre creature

D: Istantaneo

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà quattro spine volanti che infliggono 1 PD cadauna. L'usufruitore potrà scegliere quante spine e su quali creature nel raggio d'azione potranno essere scagliate.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Pugno assassino

SCUOLA: M.ani

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 92

RA: 23 **PD:** 14 **Rep:** 1

Comp: brina

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una mano spettrale a forma di pugno. Tale attacco non potrà essere parato in nessun modo.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Rintontimento

SCUOLA: M.ani

Arti: ca **G:** 1 **T:** 25

RA: 14 PD: 4 Rep: 1

Comp: calore

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia subirà i danni sopra citati e un piccolo stallo dato dalla somma di 2d10.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Punti Vita nascosti

SCUOLA: M.ani

Arti: verb,2ga **G:** 1 **T:** 78

RA: 27 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nuvole

AE: Una creatura

D: 3 minuti

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il giocatore che controlla la creatura oggetto della magia non conoscerà i PV rimanenti per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Zona d'Ombra

SCUOLA: M.ani

Arti: verb **G:** 1 **T:** 46

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ali di drago

AE: Cubo di 20F di lato

D: 3 ore

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore controllerà l'intensità luminosa nell'area d' a suo piacimento. Tutte le creature che vedranno l'area d'effetto vedranno l'intensità di luce scelta dall'usufruitore.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Trasparenza alla luce

SCUOLA: M.ani

Arti: tr **G:** 1 **T:** 50

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: animale volante

AE: Una creatura

D: 5 minuti

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura toccata acquisterà la trasparenza corporea mantenendo visibile soltanto la proiezione della propria ombra sul terreno.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: Tutte le creature a 18 F dall'usufruitore lo

attaccheranno

NOME MAGIA:

Oscuramento

SCUOLA: M.ani

Arti: 2ga **G:** 1 **T:** 23

RA: 18 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: vento

AE: Una creatura

D: 2 minuti

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia potrà subire danni di qualunque genere (anche comandi, charme, ecc.) o infliggere danni di qualunque genere, solo a creature con "Oscuramento".

Descr FC: L'effetto della magia è raddoppiato

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Oscuramento della vista

SCUOLA: M.ani

Arti: ca **G:** 1 **T:** 44

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: polvere d'oro

AE: Un umanoide

D: 110 Tempi

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia rimarrà completamente cieco per tutta la durata.

Descr FC: La durata della magia è raddoppiata

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Oscuramento del pensiero

SCUOLA: M.ani

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 51

RA: 22 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: piume

AE: Un umanoide

D: una azione

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia dovrà effettuare con successo una prova Percezione per potersi ricordare dell'azione o della manovra che intendeva compiere o che sta compiendo.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Armatura virtuale

SCUOLA: M.ani

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 94

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: piume

AE: Se stesso

D: 3 minuti
TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 07
DESCRIZIONE: Tutte le creature che guarderanno l'usufruitore crederanno che l'usufruitore indossi una armatura completa se non ne indossa una, crederanno che non ne indossa nessuna se invece la indossa.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Offuscamento sonoro
SCUOLA: M.ani
Arti: ca,verb **G:** 1 **T:** 46
RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: nuvole
AE: Sfera di 18F di raggio
D: 1 minuto
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di modificare a suo piacimento il rumore proveniente dall'area d'effetto.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Specchio
SCUOLA: M.ani
Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 22
RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: ali di drago
AE: Una creatura
D: 100 Tempi
TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 098
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia vedrà riflessa la propria persona su tutte le creature che vede, amiche o nemiche che siano.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Camaleonticismo
SCUOLA: M.ani
Arti: verb **G:** 1 **T:** 94
RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: brina
AE: Una creatura
D: 1 ora
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 06
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia acquisterà i colori della zona circostante godendo quindi di un bonus di +2pt alle prove sulla mimetizzazione, per nascondersi, ecc.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Arma non percepibile
SCUOLA: M.ani
Arti: verb,tr **G:** 1 **T:** 21
RA: 23 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: piume
AE: Una creatura
D: 1 ora
TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 009
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia non vedrà nessuna arma presente intorno a lei.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Scintille nere
SCUOLA: M.ani
Arti: verb **G:** 1 **T:** 77
RA: 16 **PD:** 17 **Rep:** 4
Comp: sangue
AE: Una creatura
D: Istantaneo
TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 098
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia subirà danni dovuti a scariche elettriche magiche.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Ignoranza magica
SCUOLA: M.ani
Arti: verb,tr **G:** 1 **T:** 47
RA: 19 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: aria
AE: Una creatura
D: 1 minuto
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 07
DESCRIZIONE: Solo la creatura oggetto della magia riconoscerà gli effetti magici che capiteranno successivamente. Tutte le altre creature non capiranno questi eventi magici.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Trasformazione PD
SCUOLA: M.ani
Arti: verb,tr **G:** 1 **T:** 23
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: vento
AE: Se stesso
D: 1 minuto
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: L'usufruitore trasformerà i PD subiti, durante la durata della magia, in PF spesi. Scalerà quindi i PF anziché i PV.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore

ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Lobotomia mnemonica

SCUOLA: M.ani

Arti: 2br G: 1 T: 80

RA: 15 PD: 0 Rep: 0

Comp: vento

AE: Una creatura

D: 40 ore

TM: 431 TXM: 62 FC: 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia perderà completamente i ricordi della propria vita a partire da 4 ore dopo il lancio della magia.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Distanza malforme

SCUOLA: M.ani

Arti: ca G: 1 T: 56

RA: 13 PD: 0 Rep: 0

Comp: aria

AE: Sfera di 23F di raggio

D: 1 minuto

TM: 431 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nell'area d'effetto non conoscono le distanze tra i vari oggetti e le creature (compreso se stessi).

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

Materia Animata - Controllo

NOME MAGIA:

Controllo flora

SCUOLA: M.ani Contr

Arti: tr G: 2 T: 78

RA: 22 PD: 0 Rep: 3

Comp: ceneri di osso

AE: un vegetale

D: 1 ora

TM: 211 TXM: 64 FC: 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di controllare e animare i rami e/o le foglie a suo piacimento.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Controllo organico

SCUOLA: M.ani Contr

Arti: verb,2ga G: 2 T: 550

RA: 21 PD: 0 Rep: 0

Comp: bastone

AE: Una creatura

D: Concentrazione o vedi sotto

TM: 431 TXM: 64 FC: 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di bloccare il funzionamento di un organo interno di una creatura, escluso il cervello. La vittima non può essere condotta alla morte in tal modo, gli si possono al massimo dimezzare i PV; una volta dimezzati i Punti Vita la magia ha termine

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Tranquillità

SCUOLA: M.ani Contr

Arti: ca,verb G: 2 T: 22

RA: 30 PD: 0 Rep: 0

Comp: ceneri di osso

AE: Cubo di 5F di lato o una creatura

D: 1 minuto

TM: 111 TXM: 44 FC: 098

DESCRIZIONE: "La magia crea una barriera di 30 cm di spessore attorno all'area effetto; chi si troverà all'interno della barriera nel momento in cui viene lanciata la magia sarà in grado di gestire perfettamente la propria rumorosità. Se la magia viene lanciata su una creatura, questa assumerà gli effetti sopracitati e la magia si sposterà con essa."

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Immunità

SCUOLA: M.ani Contr

Arti: verb,tr G: 2 T: 75

RA: 0 PD: 0 Rep: 0

Comp: sfera di vetro

AE: Se stesso

D: 1 minuto

TM: 431 TXM: 64 FC: 07

DESCRIZIONE: "L'usufruitore sarà in grado di resistere a qualsiasi attacco sferratogli durante la durata della magia; subirà solo al termine dell'Immunità tutti gli effetti degli attacchi ricevuti."

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Zona pericolosa

SCUOLA: M.ani Contr

Arti: verb G: 2 T: 92

RA: 15 PD: 0 Rep: 0

Comp: pietre

AE: Cubo di 10F di lato

D: 100 tempi

TM: 111 TXM: 64 FC: 098

DESCRIZIONE: Ogni azione compiuta nell'area d' infliggerà doppi danni, ma richiederà il doppio dei PF e/o dei PM.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima

magia

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Controllo

fulmineo

SCUOLA: M.ani

Contr

Arti: ca,verb **G:** 2 **T:** 187

RA: 9999 **PD:** 27 **Rep:** 0

Comp: scaglie di drago

AE: Fulmine

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore è in grado di creare e controllare un fulmine, indirizzandolo contro un avversario che vede.

Descr FC: I PD della magia aumenta di 29

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Profezia

SCUOLA: M.ani

Contr

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 84

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: specchio

AE: Tutto ciò che l'usufruitore vede

D: 1

giorno

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Tutti gli esseri vegetali e animali nell'area d'effetto aiuteranno l'usufruitore nei suoi intenti. Questo aiuto potrà consistere per esempio nel coprire tracce, nel consigliare la strada più breve, nello sviare gli avversari, nel trasporto, nel cercare oggetti, ecc. La natura non potrà obbedire a comandi che arrechino danni fisici.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Richiamo

SCUOLA: M.ani

Contr

Arti: verb **G:** 2 **T:** 57

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: corno di unicorno

AE: Un umanoide

D: Fino al raggiungimento dell'usufruitore più 30 Te

TM: 111 **TXM:** 65 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia è costretto a voltarsi verso l'usufruitore e a raggiungerlo (se necessario combattendo e/o difendendosi); una volta raggiuntolo rimarrà bloccato per 30 Tempi. L'umanoide vittima non potrà attaccare l'usufruitore per la durata della magia; il mago però dovrà rimanere concentrato per tutta la durata della magia, pena il termine del Richiamo. Se la vittima esce dal raggio d'azione del Richiamo per forze esterne, il Richiamo avrà termine. Nota Bene: La consulenza del FATO durante l'uso di questa magia è strettamente necessario.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le

creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Sonno

magico

SCUOLA: M.ani

Contr

Arti: 2br **G:** 2 **T:** 23

RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: piume di pegaso

AE: 1 umanoide

D: Istantaneo

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di far addormentare magicamente un umanoide. Se l'umanoide subisce un colpo non potrà ricevere ferite critiche. La vittima si sveglierà con le stesse modalità di un sonno naturale (grido, spinta, sole, ecc.).

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Fischio

mentale

SCUOLA: M.ani

Contr

Arti: tr **G:** 2 **T:** 81

RA: 9999 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: sfera di vetro

AE: tutte le creature che sentono il fischio

D: istantaneo

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Tutte le creature che sentono il Fischio si allontaneranno di 10F dall'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Controllo

linguistico

SCUOLA: M.ani

Contr

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 23

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: sangue

AE: Sfera di 5F di raggio

D: 4 ore

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà e sarà in grado di utilizzare tutti i linguaggi delle creature che si trovano all'interno dell'area d'effetto.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Conoscenza

SCUOLA: M.ani

Contr

Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 48

RA: 7 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: sfera di vetro

AE: Un umanoide

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà tutte le caratteristiche dell'umanoide oggetto della magia (Titoli, colpi, magie, valori caratteristica, ecc.)

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Controllo dell'Oltre
SCUOLA: M.ani Contr

Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 78

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ceneri di osso

AE: Una creatura

D: 2 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di controllare (se ha successo un confronto spirituale con essa) una creatura dell'Oltre.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Discordia collettiva
SCUOLA: M.ani Contr

Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 52

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: scaglie di drago

AE: Sfera di 30F di raggio

D: 2 minuti

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Tutte le creature, escluso l'usufruitore, che falliscono una prova AUC si troveranno in profondo disaccordo con chiunque e cercheranno di annientarsi a vicenda per tutta la durata della magia. Il FATO dovrà determinare a caso gli oppositori.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Controllo mentale
SCUOLA: M.ani Contr

Arti: tr **G:** 2 **T:** 89

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: acqua umanoide

AE: Un ore

D: 2

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore avrà il pieno controllo dell'umanoide oggetto della magia. Potrà fargli compiere qualunque tipo di azione non autolesionista. Se l'umanoide oggetto della magia riceve un danno (un colpo, una magia d'attacco, un evento naturale), svanirà l'effetto della magia. Il controllo mentale non può essere lanciato più di una volta al mega su uno stesso umanoide.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

Materia Animata - Controllo - Corpo, animali, piante

NOME MAGIA:

Precisione sublime

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: ca **G:** 3 **T:** 76

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: piume creatura

AE: Una creatura

D: 1 colpo

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: La creatura toccata oggetto della magia avrà un bonus di 130 al tiro per la riuscita di colpi con armi da tiro e da lancio. Questa magia non può essere fatta sull'usufruitore stesso.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorno

NOME MAGIA:

Controllo vegetale

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 48

RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: aria vegetali

AE: 3 specie vegetali

D: 10 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di controllare tutti gli organi (rami, foglie, radici, fiori, petali, ecc.) che compongono una qualsiasi pianta. Tali organi potranno essere mossi a piacimento dell'usufruitore per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Appiattimento del corpo

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 56

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ali di drago

AE: Se stesso

D: una azione

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore modificherà la sua stazza a seconda dell'azione che vuole intraprendere. Se ad esempio l'usufruitore vuole passare attraverso uno spiffero sottilissimo l'usufruitore si schiaccerà tanto da poterci entrare senza

problemi.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Otto le creature nel raggio di 16F attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Controllo animali

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 21

RA: 37 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: aria

AE: Sfera di 15F di raggio

D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di controllare totalmente tutti gli animali che si trovano all'interno dell'area d'effetto. Gli animali saranno obbligati ad obbedire ai comandi dell'usufruitore. Per ogni comando assegnato l'usufruitore perderà altri 20 PM.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Blocca animali

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 22

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: carta di pergamena

AE: 4 animali

D: 1 minuto

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore bloccherà tutti i movimenti degli animali oggetto della magia.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Comunicazione tramite vegetali

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 25

RA: 9999 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: vento

AE: 2 vegetali

D: 1 mese

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore lancerà questa magia su due vegetali che tocca. Una volta lanciata la magia, le parole dette da una qualsiasi creatura ad una delle due piante saranno ripetute dall'altro vegetale toccato, anche se lontanissimo. Tali parole saranno capibili entro 3 metri dal vegetale ricettivo.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Trasporto magia tramite vegetale

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 91

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nuvole

AE: 1 vegetale

D: Fino al lancio di una seconda magia

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Questa magia permette di cambiare l'area d' e il raggio d'azione della prossima magia lanciata dall'usufruitore.

La magia avrà partendo da un vegetale che l'usufruitore vede anziché con i normali raggi d'azione o area d'effetto.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: La magia sarà lanciata da un altro vegetale a caso entro 40 F da quello desiderato

NOME MAGIA:

Crescita animale

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 22

RA: 18 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: carta di pergamena

AE: 2 animali

D: 2 minuti

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore raddoppierà le dimensioni dei due animali oggetto della magia. Tale crescita comporterà il raddoppio di ogni caratteristica fisica (PD inflitti dai colpi, raggi d'azione finali dei colpi, fasi, agilità, velocità, ecc.) dell'animale eccetto che i punti vita. Quest'ultimi di fatti dimwezzano.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Teletrasporto vegetale

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 74

RA: 9 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: vento

AE: una pianta

D: istantanea

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore, entrando nella pianta oggetto della magia, verrà trasportato in un'altra pianta che si trovi entro 1000 F, scelta dal mago. Le piante devono essere alte almeno quanto lui.

Descr FC: Viene raddoppiata il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Protezione da animali

SCUOLA: M.ani Contr Corpo, animali, piante

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 23

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: brina

AE: Se stesso
D: 4 ore o fino ad attacco dell'usufruitore
TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 07
DESCRIZIONE: L'usufruitore, per tutta la durata della magia, non potrà subire danni inflitti da animali. Se l'usufruitore attaccherà o compirà una magia dannosa nei confronti di animali la Protezione da animali scomparirà.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

22.4 Materia Animata - Controllo - Mente persone

NOME MAGIA:

Insensibilità ai danni
SCUOLA: M.ani Contr Mente persone
Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 85
RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: aria
AE: Una creatura
D: 1 minuto
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 88
DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà immune ai danni una creatura. Questa creatura non subirà danni fisici e non otterrà la ricarica. Tutti i danni inflitti alla creatura avranno al termine della magia.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Stordimento di un Umanoide
SCUOLA: M.ani Contr Mente persone
Arti: tr **G:** 3 **T:** 81
RA: 16 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: brina
AE: Un umanoide
D: 1d100 di tempi
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore riuscirà a mandare in stallo l'umanoide bersaglio per tutta la durata della magia.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Protezione da magie di comando
SCUOLA: M.ani Contr Mente persone
Arti: 1br **G:** 3 **T:** 83
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 4
Comp: ali di drago
AE: Se stesso
D: 30 ore
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 88
DESCRIZIONE: L'usufruitore, per tutta la durata della magia, sarà immune a qualsiasi magia di comando, di charme, o della lista MENTE PERSONE.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Maledizione
SCUOLA: M.ani Contr Mente persone
Arti: verb **G:** 3 **T:** 46
RA: 13 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: piume
AE: Una creatura
D: Fino a compimento di un'azione
TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore infliggerà una penalità di -300 alla prossima azione eseguita dalla creatura oggetto della magia.
Descr FC: L'Area d'effetto sono due creature
Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Guarigione parziale
SCUOLA: M.ani Contr Mente persone
Arti: ca **G:** 3 **T:** 80
RA: 19 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: ali di drago
AE: Una creatura
D: 40 ore
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 06
DESCRIZIONE: La creatura bersaglio recupererà 30PD.
Descr FC: Per tutta la durata della magia, la creatura bersaglio recupererà altri 30PD.
Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Infliggi terrore
SCUOLA: M.ani Contr Mente persone
Arti: verb **G:** 3 **T:** 74
RA: 31 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: brina
AE: Una creatura con spirito inferiore a 500
D: 1 minuto
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 06
DESCRIZIONE: Per tutta la durata della magia, la creatura bersaglio avrà paura dell'usufruitore. In questo stato la creatura non lo attaccherà e fuggirà non appena l'usufruitore si trovi a 10m da lei.
Descr FC: La durata della magia è raddoppiata
Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Convinzione
SCUOLA: M.ani Contr Mente persone
Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 55
RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: animale volante
AE: Sfera di 20F di raggio
D: permanente
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore convincerà tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione che il suo discorso sia giusto.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Blocca mostro

SCUOLA: M.ani Contr **Mente** persone

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 85

RA: 21 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: piume

AE: Un mostro

D: concentrazione

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore bloccherà completamente il mostro oggetto della magia. Tale mostro deve possedere SP inferiore a 500. L'usufruitore perderà 10 PM ogni 10 Tempi.

Descr FC: L'usufruitore bloccherà 2 mostri

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Obbligo

SCUOLA: M.ani Contr **Mente** persone

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 78

RA: 18 **PD:** 0 **Rep:** 4

Comp: nuvole

AE: Una creatura

D: 4 minuti

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore darà un comando da eseguire ad una creatura. La creatura oggetto della magia dovrà eseguire l'azione comandatagli. Se si rifiuta di compierla subirà una perdita di 20PD.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Protezione dal male

SCUOLA: M.ani Contr **Mente** persone

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 52

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: aria

AE: Se stesso

D: Concentrazione

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Fino a quando l'usufruitore rimane concentrato non subirà alcun danno o effetti da attacchi (anche magici).

Descr FC: La durata la magia rimarrà per altri 100 tempi

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

Materia Animata - Potenziamento

NOME MAGIA:

Osservazione marziale

SCUOLA: M.ani Poten

Arti: 1br **G:** 2 **T:** 76

RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: un pezzo cervello di Beolder morto

AE: Una creatura

D: Concentrazione

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Per tutta la durata della concentrazione dell'usufruitore, i colpi eseguiti dalla creatura oggetto della magia (visti dall'usufruitore) non avranno effetto. La creatura sprecherà però i PF e i Tempi necessari.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Stasi fisica

SCUOLA: M.ani Poten

Arti: 2br **G:** 2 **T:** 24

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: un pezzo cervello di Beolder morto

AE: Sfera di 20F di raggio

D: 120 T

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Tutte le creature, compreso l'usufruitore, che si trovano nell'area d' potranno attaccare normalmente ma non infliggeranno nessun danno (i PF verranno spesi comunque).

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Attacco travolgente

SCUOLA: M.ani Poten

Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 24

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: specchio

AE: Una creatura

D: Un attacco

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia infliggerà danni ed effetti del colpo, in qualunque caso, anche se parato.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Specchio

SCUOLA: M.ani Poten

Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 55

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: bastone

AE: Un umanoide

D: 1 minuto
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia, se colpisce fisicamente un avversario, sarà in grado di decidere se infliggere tutto il danno e gli effetti alla creatura colpita o tutti gli effetti ma metà danni ad un altro umanoide a 6m da lui.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Rimbalzo
SCUOLA: M.ani Poten
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 78
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: sfera di vetro
AE: Se stesso
D: 1 minuto
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di indirizzare tutti i danni che subisce contro un altro avversario che si trovi a 4F da lui. L'usufruitore otterrà comunque la ricarica, chi subisce i danni in questo modo, con il Rimbalzo, non avrà la ricarica.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Infravisione magica
SCUOLA: M.ani Poten
Arti: verb **G:** 2 **T:** 54
RA: 23 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: piume di pegaso
AE: Una creatura
D: 50 ore
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia acquisterà un'infravisione di 50m.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Stasi magica
SCUOLA: M.ani Poten
Arti: verb **G:** 2 **T:** 24
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: sangue
AE: Sfera di 20F di raggio
D: 190 tempi
TM: 111 **TXM:** 63 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nell'area d'effetto, compreso l'usufruitore, potranno lanciare le loro magie ma queste non avranno (i PM saranno spesi ugualmente).
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF
Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Incremento all'azione

SCUOLA: M.ani Poten
Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 22
RA: 27 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: un pezzo cervello di Beolder morto
AE: una creatura
D: una azione compiuta dalla creatura
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia avrà un bonus di +200 alla sua prossima azione.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: La magia sarà subita dalla creatura a caso più vicina.

NOME MAGIA:

Incremento raggi d'azione
SCUOLA: M.ani Poten
Arti: tr **G:** 2 **T:** 24
RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: vento
AE: Una creatura
D: un attacco dalla creatura oggetto della magia
TM: 211 **TXM:** 63 **FC:** 098
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia avrà un aumento di 5m ai raggi d'azione di un colpo o di una magia.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Cecità
SCUOLA: M.ani Poten
Arti: verb **G:** 2 **T:** 74
RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: polvere d'oro
AE: Un umanoide
D: 1 minuto
TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 07
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia diventerà ceca fino a che non subirà un danno superiore ai 20PD o fino al termine dalla magia.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF
Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Velocità motoria
SCUOLA: M.ani Poten
Arti: verb, tr **G:** 2 **T:** 24
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: specchio
AE: una creatura toccata
D: 50 ore
TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 098
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia potrà correre al doppio della propria velocità senza sprecare fatica aggiuntiva. Questa magia non è cumulabile se ripetuta.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Demagicamento

SCUOLA: M.ani

Poten

Arti: verb **G:** 2 **T:** 86**RA:** 8 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** ceneri di osso**AE:** Un magico che ha come oggetto una creatura**D:** Istantaneo**TM:** 211 **TXM:** 64 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore sarà in grado di annullare totalmente un magico presente sulla creatura bersaglio.**Descr FC:** Viene raddoppiata l'area d'effetto**Descr TM:** L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 4 giorni**NOME MAGIA:**

Sospensione

magica

SCUOLA: M.ani

Poten

Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 47**RA:** 10 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** pietre**AE:** Una

creatura

D: 1

giorno

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** La creatura oggetto della magia perderà tutti gli effetti magici che sono stati lanciati su di lei per un giorno.**Descr FC:** Viene raddoppiata l'area d'effetto**Descr TM:** L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno**NOME MAGIA:**

Diminuisci

caratteristica

SCUOLA: M.ani

Poten

Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 46**RA:** 16 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** un pezzo cervello di Beolder morto**AE:** Una

creatura

D: 4

ore

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** L'usufruitore sarà in grado di diminuire di 200 una caratteristica da lui scelta della creatura oggetto della magia.**Descr FC:** Viene raddoppiato il raggio d'azione**Descr TM:** La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC**NOME MAGIA:**

Aumenta

caratteristica

SCUOLA: M.ani

Poten

Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 84**RA:** 16 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** scaglie di drago**AE:** Una

creatura

D: 4

ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** La creatura oggetto della magia avrà un incremento di 200 ad una caratteristica da lei scelta.**Descr FC:** Viene raddoppiato il raggio d'azione**Descr TM:** L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria**Materia Animata - Potenzamento - Azioni****NOME MAGIA:**

Resistenza al caldo/freddo

SCUOLA: M.ani Poten Azioni**Arti:** 2br **G:** 3 **T:** 53**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** aria**AE:** Se stesso**D:** 1 ora**TM:** 431 **TXM:** 62 **FC:** 98**DESCRIZIONE:** L'usufruitore non subirà danni o penalità dovuti alla temperatura, se questa va da -140C a +140C.**Descr FC:** L'usufruitore guadagnerà 5PV**Descr TM:** L'usufruitore subisce una perdita di 20PM**NOME MAGIA:**

Rallentamento

SCUOLA: M.ani Poten Azioni**Arti:** verb,tr **G:** 3 **T:** 89**RA:** 21 **PD:** 0 **Rep:** 3**Comp:** ali di drago**AE:** Un umanoide**D:** 1 minuto**TM:** 211 **TXM:** 64 **FC:** 06**DESCRIZIONE:** L'umanoide oggetto della magia impiegherà il doppio del tempo normale per compiere tutte le azioni o manovre.**Descr FC:** L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF**Descr TM:** L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorno**NOME MAGIA:**

Incremento azioni

SCUOLA: M.ani Poten Azioni**Arti:** 1ga **G:** 3 **T:** 21**RA:** 10 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** aria**AE:** Una creatura**D:** 5 minuti**TM:** 111 **TXM:** 54 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** La creatura oggetto della magia avrà un bonus di +80 a tutte le sue azioni per tutta la durata della magia.**Descr FC:** Viene raddoppiato il raggio d'azione**Descr TM:** L'usufruitore subisce una perdita di 20PF**NOME MAGIA:**

Respirare sott'acqua

SCUOLA: M.ani Poten Azioni**Arti:** 2ga **G:** 3 **T:** 55**RA:** 4 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** nebbia**AE:** Un umanoide**D:** 1 ora

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia sarà in grado di respirare sott'acqua per tutta la durata della magia.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Caduta libera

SCUOLA: M.ani Potenziata Azioni

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 92

RA: 7 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: piume

AE: Un umanoide

D: fino alla prima caduta

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia atterrerà come se l'altezza dalla quale è precipitato non superi la sua.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Salto prodigioso

SCUOLA: M.ani Potenziata Azioni

Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 57

RA: 11 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: aria

AE: Un umanoide

D: un salto

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia sarà in grado di saltare al quadruplo delle sue possibilità e di atterrare senza problemi.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Silenziatore

SCUOLA: M.ani Potenziata Azioni

Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 22

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nuvole

AE: Sfera di 9F di raggio

D: 8 minuti

TM: 111 **TXM:** 63 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di non fare uscire rumori dall'area d' per tutta la durata della magia.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Area potenziata

SCUOLA: M.ani Potenziata Azioni

Arti: ca **G:** 3 **T:** 57

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: nuvole

AE: Sfera di 30F di raggio

D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Per tutta la durata della magia, tutte le creature che si trovano nell'area d' godranno di un bonus di +80 su tutte le azioni.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Sentire rumori

SCUOLA: M.ani Potenziata Azioni

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 56

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 5

Comp: ali di drago

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore, per tutta la durata della magia, sarà in grado di sentire rumori fino a 100 F da lui, anche in situazioni limite: presenza di frastuoni, oggetti che attutiscono il suono, ecc.

Descr FC: La durata della magia diventa 1 giorno

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Ventriloquio

SCUOLA: M.ani Potenziata Azioni

Arti: verb **G:** 3 **T:** 20

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: carta di pergamena

AE: Sfera di 2F di raggio

D: 10 minuti

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di imitare la voce di una persona di cui abbia già sentito la voce. Può far giungere la sua voce, naturale o imitata, da un area che si trovi entro il raggio d'azione.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

Materia Animata - Potenziamento caratteristiche

NOME MAGIA:

Migliora caratteristiche

SCUOLA: M.ani Potenziata Caratteristiche

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 56

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: aria

AE: Una creatura

D: una azione

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia avrà un bonus di +80 alla sua prossima azione.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Incremento della velocità

SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 25

RA: 13 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: vento

AE: Una creatura

D: 100 minuti

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Per tutta la durata della magia la creatura oggetto camminerà o correrà al doppio della sua velocità normale.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Peggiora caratteristiche

SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 25

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ali di drago

AE: Una creatura

D: una azione

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia avrà un malus di -80 alla sua prossima azione.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Stanchezza vitale

SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche

Arti: verb **G:** 3 **T:** 53

RA: 21 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nebbia

AE: Una creatura

D: istantaneo

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore diminuirà i PV della creatura, colpita dalla magia, perdendo i propri PM secondo la seguente regola 1 PM = 4 PV.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Rafforzamento

SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 79

RA: 7 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nebbia

AE: Una creatura

D: un colpo

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore incrementerà i danni di un colpo che ancora non è andato a segno, che sta sferrando la creatura oggetto della magia, perdendo i propri PM secondo la seguente regola +3PD = 10PM.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorno

NOME MAGIA:

Indebolimento

SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche

Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 74

RA: 24 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nuvole

AE: Una creatura

D: 8 minuti

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore diminuirà i Kg sollevabili dalla creatura oggetto della magia perdendo i propri PM secondo la seguente regola 1Kg = 3 PM.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Cecità

SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche

Arti: ca **G:** 3 **T:** 94

RA: 8 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nuvole

AE: Un umanoide

D: 1 minuto

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore accecherà completamente l'umanoide oggetto della magia. L'umanoide potrà orientarsi solo tramite gli altri sensi.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Diminuzione dei Tempi

SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 87

RA: 8 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ali di drago

AE: Una creatura

D: 1 minuto

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia impiegherà 5V, 10N, 20L Tempi in meno nell'utilizzo di tutti i suoi colpi.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Incremento delle fasi
SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche
Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 80
RA: 17 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: brina
AE: Una creatura
D: 150 tempi
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 88
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia avrà una fase in più.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Forza mastodontica
SCUOLA: M.ani Poten Caratteristiche
Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 53
RA: 19 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: ali di drago
AE: Un umanoide
D: 1 ora
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia triplicherà i Kg sollevabili.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

Materia Inanimata**NOME MAGIA:**

Ghiaccio assassino
SCUOLA: M.ina
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** 21
RA: 17 **PD:** 4 **Rep:** 2
Comp: un'arma
AE: Una creatura
D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 65 **FC:** 009
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia sarà colpita da una stalattite di ghiaccio che gli infliggerà i danni sopracitati.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Dimezza peso
SCUOLA: M.ina
Arti: 2br,2ga **G:** 1 **T:** 50
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: acqua
AE: Se stesso
D: 1 giorno
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà trasportare il DOPPIO dei chilogrammi trasportabili senza subire alcuna penalità.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà 5 PF in meno per ogni azione per un giorni
Descr TM: L'usufruitore perderà 5 PF in più ad ogni azione per un giorni

NOME MAGIA:

Conoscenza del luogo
SCUOLA: M.ina
Arti: 1ga **G:** 1 **T:** 83
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: fuoco
AE: Se stesso
D: 1 minuto
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà, a grandi linee, il luogo dove si trova e chi ci abita.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Urlo di Sauzher
SCUOLA: M.ina
Arti: 2br,2ga **G:** 1 **T:** 91
RA: 20 **PD:** 20 **Rep:** 5
Comp: erba
AE: Sfera di 15F di raggio
D: Istantaneo
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 06
DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nell'area d'effetto, che non possiedono almeno 480 di COS, entreranno in stallo.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Trasforma pietre in pane
SCUOLA: M.ina
Arti: verb **G:** 1 **T:** 196
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: fuoco
AE: fino a 3 pietre
D: permanente
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 87
DESCRIZIONE: L'usufruitore trasformerà fino a 3 pietre in miette di pane.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà +20 allo Spirito per un giorni
Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Fuoco esplosivo
SCUOLA: M.ina
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** 54
RA: 20 **PD:** 10 **Rep:** 4
Comp: fuoco
AE: Sfera di 5F di raggio
D: Istantaneo
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nell'area d' subiranno i danni sopracitati a causa di un'esplosione di fuoco magico.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La magia sarà subita dall'usufruitore

NOME MAGIA:

Controllo dell'acqua

SCUOLA: M.ina

Arti: 2br **G:** 1 **T:** 51

RA: 21 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: acqua

AE: Cubo di 19F di lato

D: 4 minuti

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà aumentare o diminuire le dimensioni dell'acqua contenuta nell'area d'effetto fino a raddoppiarle.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola a caso

NOME MAGIA:

Atterraggio

SCUOLA: M.ina

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 14

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: vento

AE: Se stesso

D: 3 minuti

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà saltare da un'altezza massima di 40F senza subire nessun danno. Questa magia non può essere lanciata se l'usufruitore è già in caduta.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione e l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Oggetto levitante

SCUOLA: M.ina

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 84

RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: vento

AE: un oggetto qualsiasi

D: 4 minuti

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Un oggetto qualsiasi, che non sia un'arma, è in grado di levitare e di trasportare un peso non superiore ai 90 Kg. Le caratteristiche di spostamento dell'oggetto saranno le seguenti: Volare: 1 / +4/ 1000F / 90 kg

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Acqua protettiva

SCUOLA: M.ina

Arti: verb **G:** 1 **T:** 50

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: acqua

AE: Se stesso

D: 1 giorno o un colpo subito

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà circondato da una sfera d'acqua che lo seguirà nei suoi movimenti per un giorni o fino a quando riceverà un colpo. In questo caso, l'usufruitore non subirà nessun del colpo, ma la cupola scomparirà.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Ghiaccio scivoloso

SCUOLA: M.ina

Arti: verb **G:** 1 **T:** 54

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: sangue

AE: Area di 20x20x0F

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà scivolosa l'area d'effetto. Chiunque ci cammini sopra cadrà perdendo tutti gli oggetti che indossa.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC per la durata della magia.

NOME MAGIA:

Balzo

SCUOLA: M.ina

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 52

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: scaglie di drago

AE: Se stesso

D: 1 minuto

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà saltare fino a 12F di altezza e 9F di lunghezza per tutta la durata della magia.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Crea acqua

SCUOLA: M.ina

Arti: verb,2ga **G:** 1 **T:** 145

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nuvole

AE: Se stesso

D: 2 minuti

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà nelle sue mani un po' d'acqua per potersi dissetare.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PM

Descr TM: Si provocherà una esplosione fino a 3F

dall'usufruitore e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Trova cibo

SCUOLA: M.ina

Arti: 2br G: 1 T: 57

RA: 0 PD: 0 Rep: 2

Comp: acqua

AE: Se stesso

D: 2 ore

TM: 211 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà la strada per trovare possibili fonti di cibo (piante, animali in difficoltà, ecc.) per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore subirà non potrà utilizzare questa magia per un giorno.

NOME MAGIA:

Aumenta vista

SCUOLA: M.ina

Arti: 2br,2ga G: 1 T: 20

RA: 0 PD: 0 Rep: 0

Comp: aria

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 111 TXM: 44 FC: 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di triplicare il raggio d'azione della propria vista per tutta la durata della magia.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Prontezza di riflessi

SCUOLA: M.ina

Arti: verb,2ga G: 1 T: 90

RA: 0 PD: 0 Rep: 2

Comp: scaglie di drago

AE: Se stesso

D: 1 giorno

TM: 431 TXM: 64 FC: 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore non potrà essere vittima di imboscate per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Perfora pietra

SCUOLA: M.ina

Arti: ca G: 1 T: 79

RA: 22 PD: 0 Rep: 3

Comp: sangue

AE: Cubo di 10F di lato

D: permanente

TM: 211 TXM: 65 FC: 098

DESCRIZIONE: L'area oggetto della magia sarà distrutta

permanentemente. Questa magia può essere fatta solo su zone in pietra (ciottoli, massi ecc.), in legno e su piccoli oggetti inanimati.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore rimane sordo per 6 ore

NOME MAGIA:

Riscalda metallo

SCUOLA: M.ina

Arti: verb G: 1 T: 84

RA: 23 PD: => Rep: 2

Comp: pietre

AE: Sfera di 12F di raggio

D: 1 ora

TM: 431 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà riscaldare tutti i metalli che si trovano nell'area d'effetto. Se i metalli sono Armi, Armature, Scudi, il proprietario subirà 5 PD per minuti, fino ad un massimo di 10 minuti, dopo di che dovrà abbandonare l'oggetto, altrimenti subirà 60 punti danno per micro.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PV mentre l'usufruitore perderà 20PV

NOME MAGIA:

Lame di luce

SCUOLA: M.ina

Arti: 2br,2ga G: 1 T: 86

RA: 30 PD: 15 Rep: 1

Comp: vento

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 111 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà delle lame di luce che colpiranno la vittima nella zona scelta.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Controllo del Fuoco

SCUOLA: M.ina

Arti: 1br G: 1 T: 46

RA: 20 PD: 0 Rep: 0

Comp: fuoco

AE: Cubo di 20F di lato

D: 3 minuti

TM: 431 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà aumentare o diminuire le dimensioni del fuoco contenuto nell'area d' fino a raddoppiarle.

Descr FC: Il raggio d'azione della magia è raddoppiato

Descr TM: L'usufruitore subirà 25 PD

Materia Inanimata - Modificazione

NOME MAGIA:

Morte ipnotica
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: ca,verb **G:** 2 **T:** 79
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: polvere d'oro
AE: Un umanoide
D: 1 minuto
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: "L'umanoide toccato oggetto dell'incantesimo proverà la sensazione istantanea della morte; a seguito di tale sensazione l'umanoide, nello stato vitale modificato, si vedrà annullata ogni coscienza e apparirà in tutto e per tutto come un cadavere. "

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Mondo illusorio
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: ca,verb **G:** 2 **T:** 25
RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: vento
AE: Cubo di 200F di lato
D: 2 ore
TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 098

DESCRIZIONE: "L'usufruitore è in grado di modificare illusoriamente il paesaggio nell'area d'effetto; l'usufruitore sarà in grado di ricreare suoni, odori, sensazioni, esseri viventi e non, il clima atmosferico, la programmazione temporale dei possibili eventi del mondo illusorio che vivono nella sua mente. Creature dotate di una Perc uguale o superiore a 8 non vedranno l'effetto della magia. Tutte le altre creature considereranno reale l'illusione e potranno interagire con essa, chiaramente il "FATO" di quella regione illusoria sarà l'usufruitore. L'illusione terminerà nel momento in cui inizierà un combattimento all'interno dell'area d'effetto in cui prenda parte una creatura reale.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Piccola pioggia di meteoriti
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: tr **G:** 2 **T:** 48
RA: 10 **PD:** => **Rep:** 3
Comp: acqua
AE: Cubo di 10F di lato
D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore crea 1d10 di meteoriti, ognuna delle quali infligge 3 PD. Le meteore possono essere dirette a una o più creature che si trovi nel raggio di azione, suddivisi a discrezione dell'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Pietrificazione
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 51
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: aria
AE: Un umanoide che tocca l'usufruitore
D: 5 minuti
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Il primo umanoide che entra in contatto col l'usufruitore dal momento del lancio della magia, rimarrà pietrificato per 100 Tempi. L'umanoide è pietrificato solo esteriormente, non a livello organico, quindi manterrà le funzioni vitali, ma non potrà compiere alcun tipo di movimento.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore rimarrà pietrificato per 50 Tempi.

NOME MAGIA:

Modificazione epidermica
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: 2br **G:** 2 **T:** 79
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: ali
AE: Se stesso
D: 2 ore o fino al distacco
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore acquista i colori dell'oggetto inanimato che sta toccando con tutte le più sottili sfumature e variazioni. Se la magia è usata per mimetizzarsi ed è usata con accortezza (la posizione del mago è efficace nei confronti del nemico), coloro che cercheranno di scovarlo avranno una penalità di -3 pt alla prova percezione o abilità inerente.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà 10 Tempi in meno alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Demenza
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 48
RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: sangue
AE: Un umanoide
D: 1 minuto
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: All'umanoide oggetto della magia si abbasserà la CM fino ad arrivare, come valore, a 100. L'umanoide, per tutta la durata della magia, si dovrà comportare come una creatura di tale CM, ovvero non potrà attaccare, non potrà lanciare magie, non potrà parlare, ecc.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Attacco d'acqua
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: ca,verb **G:** 2 **T:** 78
RA: 21 **PD:** => **Rep:** 4
Comp: acqua, fuoco
AE: vedi descrizione
D: 1 minuto

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Con questa magia l'usufruitore è in grado di controllare le molecole d'acqua presenti intorno a lui in una sfera di 15F di raggio. In particolare per tutta la durata della magia potrà dirigere spruzzi fulminei d'acqua contro qualsiasi bersaglio infliggendo 1 PD a spruzzo. Il lancio dello spruzzo 15 tempi di concentrazione da parte dell'Usufruitore. Nota Bene: Se l'acqua non è presente in forma liquida, ma in forma solida o gassosa, il tempo richiesto per ogni spruzzo sale a 20 tempi. L'acqua contenuta in recipienti chiusi non è controllabile.

Descr FC: Le creature oggetto della magia subiranno 1PD in più

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Torcia umana
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: ca **G:** 2 **T:** 32
RA: 0 **PD:** => **Rep:** 2
Comp: fuoco
AE: Se stesso
D: 1 minuto
TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il corpo dell'usufruitore sarà avvolto da fiamme magiche che non gli infliggono alcun danno. Qualunque oggetto o creatura che venga a contatto con l'usufruitore subirà 10 PD ogni 10T di contatto. Le fiamme che avvolgono l'usufruitore sono estinguibili solo magicamente.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà 12 PM in meno alla sua prossima magia.

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Modificazione territoriale
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: ca,verb **G:** 2 **T:** 21
RA: 18 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: vento
AE: Cubo di 15F di lato
D: 1 ora
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di modificare il terreno presente nell'area d' in uno a sua scelta (un deserto in una palude, un manto erboso in sabbie mobili, ecc.).

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorno

NOME MAGIA:

Sposta magia
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 44
RA: 14 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: vento
AE: Un umanoide
D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di spostare il centro di applicazione dell'area d' di una magia, che l'umanoide vittima sta preparando, in un altro punto. Non è possibile modificare il raggio d'azione, rimarrà quello scelto dalla vittima.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Risanamento temporaneo
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: verb **G:** 2 **T:** 75
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: scaglie di drago
AE: Una creatura
D: 8 ore
TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore donerà per la durata della magia 20 PV alla creatura toccata. Alla fine della durata della magia la creatura perderà in ogni caso i 20 PV ricevuti.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: : L'usufruitore toglierà per la durata della magia 20 PV alla creatura toccata. Dopo 8 ore la creatura riguadagnerà i 20 PV tolti a meno che non sia morta prima dello scadere degli 8 ore.

NOME MAGIA:

Mutaoggetto
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 21
RA: 9 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: aria
AE: un oggetto qualsiasi
D: 1 ora
TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di trasformare la forma di un qualunque oggetto in un altro oggetto di dimensioni simili per la durata della magia. Le proprietà magiche dell'oggetto nella nuova forma rimarranno inalterate.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'equipaggiamento dell'usufruitore si trasformerà in un oggetto a caso.

NOME MAGIA:

Stasi pietrificante
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: ca **G:** 2 **T:** 25
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: ali

AE: Se stesso
D: 1 minuto
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore e il suo equipaggiamento si trasformeranno in roccia durissima e lucente. In questo stato l'usufruitore non potrà lanciare magie né potrà compiere alcun tipo di azione fisica, ma nello stesso tempo non subirà nessun danno da attacchi magici e da altri eventi esterni.
Descr FC: Viene raddoppiata la durata
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Polimorfismo
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: verb **G:** 2 **T:** 46
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: aria
AE: Se stesso
D: 1 settimana
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore è in grado di prendere le sembianze di qualsiasi umanoide (giocante o non giocante) presente nel mondo di ERA e già visto durante la propria vita. Tutte le caratteristiche e capacità dell'usufruitore rimarranno inalterate. L'usufruitore per tutta la durata della magia potrà cambiare forma istantaneamente quando vorrà.
Descr FC: Viene raddoppiata la durata
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Trasforma metalli in vermi
SCUOLA: M.ina Modif
Arti: 2br **G:** 2 **T:** 46
RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: fuoco
AE: Cubo di 10F di lato
D: 4 ore
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07
DESCRIZIONE: Tutto il metallo presente nell'area di si trasformerà istantaneamente in un ammasso di vermi. Gli oggetti magici non subiscono l' della magia.
Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

Materia Inanimata - Modificazione - Creazione

NOME MAGIA:

Pioggia di fuoco
SCUOLA: M.ina Modif Creazione
Arti: tr **G:** 3 **T:** 48
RA: 19 **PD:** 11 **Rep:** 2
Comp: animale volante
AE: Cubo di 20F di lato

D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una pioggia di fuoco nell'area d'effetto. Tutte le creature che si trovano all'interno dell'area d' subiranno i danni sopra citati e anche lievi bruciature.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La magia sarà subita solo dall'usufruitore.

NOME MAGIA:

Crea pietra
SCUOLA: M.ina Modif Creazione
Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 92
RA: 23 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: vento
AE: Cubo di 10F di lato
D: Permanente
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà un blocco di pietra grande al massimo come l'area d'effetto. Se si trovano oggetti o qualsiasi forma di esseri viventi, la magia non potrà essere lanciata.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Forma infuocata
SCUOLA: M.ina Modif Creazione
Arti: verb **G:** 3 **T:** 54
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: vento
AE: Se stesso
D: 5 minuti
TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore si trasformerà in un umanoide di fuoco. Sarà immune a danni dovuti al fuoco. Tutte le creature che toccheranno in qualsiasi modo l'usufruitore subiranno 10 PD. I danni inflitti all'usufruitore, dovuti ad aria e acqua, saranno raddoppiati. L'usufruitore inoltre potrà volare con le seguenti caratteristiche: Volare: 7/ +2/ 800m/ 21kg

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 14PM

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Sabbie mobili
SCUOLA: M.ina Modif Creazione
Arti: tr **G:** 3 **T:** 85
RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: brezza
AE: Superficie di 5x5F
D: Permanente
TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore trasformerà l'area d' in sabbie mobili. Chiunque finisca dentro le sabbie mobili dovrà riuscire in una prova AG, eseguibile ogni 30 T. Se questa non riesce si continuerà a sprofondare. Dopo 1 ora di permanenza nelle

sabbie mobili, la creatura sarà inghiottita. Creature dalle dimensioni superiori all'area d'effetto non subiranno nessuno effetto.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Colonna di fuoco

SCUOLA: M.ina Modif Creazione

Arti: verb **G:** 3 **T:** 53

RA: 22 **PD:** 12 **Rep:** 6

Comp: polvere d'oro

AE: Un cilindro di 10F di raggio (base) e 20F di altezza

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una colonna di fuoco. Tutte le creature che rientrano nell'area d'effetto subiranno una repulsione in verticale e i danni sopra citati. La repulsione può essere data solo in verticale.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Vento respingente

SCUOLA: M.ina Modif Creazione

Arti: verb **G:** 3 **T:** 25

RA: 42 **PD:** 0 **Rep:** 6

Comp: fumo

AE: Sfera di 10F di raggio

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Tutte le creature che rientrano nell'area d' verranno spinte in dietro da un vento fortissimo di 6m.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Aria bloccante

SCUOLA: M.ina Modif Creazione

Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 72

RA: 23 **PD:** 0 **Rep:** 5

Comp: brezza

AE: Sfera di 15F di raggio

D: Concentrazione

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore, rimanendo concentrato, bloccherà tutte le creature che sono o che entreranno nell'area d'effetto.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Crea ponte

SCUOLA: M.ina Modif Creazione

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 84

RA: 31 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: polvere d'oro

AE: Superficie di 5x24F

D: Permanente o fino a comando dell'usufruitore

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà, nell'area d'effetto, un ponte in grado di reggere fino a 300 Kg di peso. Il ponte rimarrà per sempre o fino a quando l'usufruitore non deciderà di annullare la magia.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Pioggia magica

SCUOLA: M.ina Modif Creazione

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 46

RA: 24 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: vento

AE: Cubo di 14F di lato

D: 2 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una pioggia magica che rallenterà tutte le creature (ed eventualmente anche lui) che si trovano nell'area d'effetto. Tale rallentamento comporterà un aumento dei Tempi dei colpi pari a: +10V, +20N, +40L, delle magie di +16 T e delle azione di +100T.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Scossa terrena

SCUOLA: M.ina Modif Creazione

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 24

RA: 34 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: brezza

AE: Superficie di 8x30F

D: Istantaneo

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà scuotere tutta l'area d'effetto. Tutte le creature che si trovano all'interno dell'area d' subiranno i seguenti danni: le creature con COS pari o inferiore a 380 verranno sbalzate in aria di 7F. Le creature con COS tra 381 e 500 cadranno a terra. Le creature con COS tra 501 e 600 dovranno riuscire una prova COS. Creature con COS superiore non subiranno danni.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

Materia Inanimata - Modificazione - Modificazione Materiale

NOME MAGIA:

Terreno attutevole

SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 24

RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: artigiano di drago

AE: Superficie di 20x20F
D: 5 minuti

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Se una creatura precipita da una distanza non superiore alle 200 F d'altezza e cade sull'area d' non subirà alcun danno.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Statua

SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 92

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 4

Comp: polvere d'oro

AE: Un umanoide

D: 1 minuto

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia si trasformerà in una statua. In questa forma, l'umanoide non potrà compiere alcuna azione, inoltre non potrà subire nessun tipo di danno.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Modifica arto in metallo

SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: tr **G:** 3 **T:** 46

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: nebbia

AE: Un umanoide

D: 2 minuti

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore trasformerà un braccio dell'umanoide oggetto della magia in metallo. L'umanoide non subirà nessun danno. Tutti i colpi sferrati con quell'arto dall'umanoide avranno un rallentamento dei tempi pari a : +4V, +10N, + 20L e un aumento ai danni di 10 PD.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Distruggi porta

SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 52

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: erba

AE: Una porta

D: Permanente

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore distruggerà una qualsiasi porta di qualsiasi materiale e grandezza. La distruzione provocherà un

rumore percettibile fino a 5F dal luogo dell' della magia.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Modifica terra in palude

SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 88

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: fumo

AE: Superficie di 20x20F

D: 3 ore

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore trasformerà tutta la zona che rientra nell'area d' in una zona fangosa di alta intensità.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia

NOME MAGIA:

Controllo nastriforme

SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: tr **G:** 3 **T:** 56

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: brezza

AE: un oggetto nastriforme

D: 1 minuto

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Un'oggetto nastriforme (corde, nastri, fili,...) può essere comandato mentalmente (senza bisogno di concentrazione) per eseguire ordini: spostati, annodati, lega, frusta, slegati, ecc. L'oggetto nastriforme deve sempre rimanere in vista al controllore, pena il termine dalla magia. Il nastro se dotato delle caratteristiche richieste (lunghezza, resistenza, ecc.) potrà legare creature nel raggio d'azione: basterà gestirlo come un essere combattente, non in grado di parare, e neutralizzabile solo con armi da taglio (un colpo ben assessato), più difficilmente con armi da tiro e da lancio o con altri mezzi naturali o magici.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Trasforma acqua in fuoco

SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 91

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: erba

AE: Sfera di 10F di raggio

D: 1 ora

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà trasformare tutta l'acqua contenuta nell'area d' in fuoco naturale per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Parlare con i muri
SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: verb, tr **G:** 3 **T:** 21

RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: vento

AE: Una parete o un muro
D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di dialogare tranquillamente con un muro o una parete per tutta la durata della magia. L'area d' comunicerà in un linguaggio comprensibile solo dall'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Ombra percettiva
SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: verb, 2br **G:** 3 **T:** 88

RA: 6 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: calore

AE: Un umanoide
D: 1 minuto

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: Tutte le creature che guardano l'umanoide oggetto della magia, dovranno fare una prova PERC. Chi non riesce nella prova, non vedrà più l'umanoide. L'umanoide oggetto della magia potrà tornare "visibile" quando vorrà o fino a quando non compierà un attacco (anche magico).

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Modificazione del peso
SCUOLA: M.ina Modif Modificazione materiale

Arti: ca, verb **G:** 3 **T:** 55

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: un'arma

AE: un oggetto qualsiasi che l'usufruitore vede
D: 4 ore

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di modificare il peso di un oggetto fino a moltiplicare per 5 volte il peso originale.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

Materia Inanimata - Trasporto**NOME MAGIA:**

Teletrasporto protettivo
SCUOLA: M.ina Trasp

Arti: verb **G:** 2 **T:** 81

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: fuoco

AE: Se stesso

D: 30 ore o un colpo mortale

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'ultimo colpo mortale inflitto all'usufruitore farà scattare l' della magia. L'usufruitore si teletrasporterà in una qualsiasi zona scelta dall'usufruitore a 1000 F di distanza e, cosa più importante, non subirà il danno mortale. Questo teletrasporto farà perdere all'usufruitore ulteriori 6 PM.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Trasporto laterale
SCUOLA: M.ina Trasp

Arti: verb, 2ga **G:** 2 **T:** 23

RA: 21 **PD:** 0 **Rep:** 5

Comp: vento

AE: Sfera di 18F di raggio

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 63 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di spostare tutte le creature presenti nell'area d' di 5F. Tutte le creature saranno spinte nella stessa direzione con la stessa forza.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Trasporto verticale
SCUOLA: M.ina Trasp

Arti: verb, 2br **G:** 2 **T:** 48

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 8

Comp: aria

AE: Sfera di 10F di raggio

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di sparare in verticale, di 8F, tutte le creature presenti nell'area d'effetto.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Trasporto arereo
SCUOLA: M.ina Trasp

Arti: verb **G:** 2 **T:** 88

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: acqua

AE: 3 creature

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia potranno volare, per la sua durata, mediante Volare: 7 / +2/ 1400m / 45 kg

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Trasporto magico
SCUOLA: M.ina Trasp
Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 187
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: fuoco
AE: Se stesso
D: Istantaneo
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 98
DESCRIZIONE: L'usufruitore si trasporterà istantaneamente in luogo dove ha dormito almeno una volta.
Descr FC: Un'altra creatura può essere oggetto della magia.
Descr TM: L'usufruitore salterà in aria di 8F

NOME MAGIA:

Compenetrazione
SCUOLA: M.ina Trasp
Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 73
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 4
Comp: fuoco
AE: Se stesso
D: 1 minuto
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di oltrepassare qualsiasi tipo di materiale (anche sostandovi) per tutta la durata della magia. Se allo scadere del minuti di durata della magia una parte del corpo dell'usufruitore rimane all'interno del materiale attraverso il quale stava passando o sostando, quella parte del corpo diventa di quel materiale e si stacca dal corpo dell'usufruitore, con tutte le conseguenze che ciò può produrre. La parte staccata rimane immersa nel materiale e non è più recuperabile naturalmente.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Immanenza
SCUOLA: M.ina Trasp
Arti: verb,tr **G:** 2 **T:** 86
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: fuoco
AE: Se stesso
D: 4 ore
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di compenetrare nel corpo di qualsiasi creatura per la durata della magia. La creatura non si accorgerà di nulla e rappresenterà un semplice mezzo di trasporto o veicolo per l'usufruitore. L'usufruitore non può compiere nessuna azione, nessuna magia, ma potrà comunicare con la sua voce, come se la voce venisse dal corpo in cui è immerso.
Descr FC: Viene raddoppiata la durata
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Piccola Telecinesi

SCUOLA: M.ina Trasp
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 46
RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: pietre
AE: un oggetto qualsiasi con un peso non superiore ai 30 Kg
D: Concentrazione dell'usufruitore
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di spostare, con la forza del pensiero, un oggetto qualsiasi presente entro il raggio d'azione. Se tale oggetto viene utilizzato come arma bisogna consultare il Colpo 0 "Lancio oggetti".
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia e potrà essere spostato da una qualsiasi creatura che si trovi nel raggio d'azione. L'usufruitore rimarrà così in balia dell'avversario per 100 minuti.

NOME MAGIA:

Trasporto dello shock
SCUOLA: M.ina Trasp
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 46
RA: 20 **PD:** 10 **Rep:** 5
Comp: vento
AE: Una creatura
D: Istantaneo
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore infliggerà i danni sopra citati ad una creatura che si trovi nel raggio d'azione. Tale creatura vedrà tutte le sue paure in un attimo.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Specchio umanoide
SCUOLA: M.ina Trasp
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 72
RA: 23 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: pietre
AE: Un umanoide
D: 1 minuto
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: "L'usufruitore farà eseguire all'umanoide oggetto della magia tutti i propri movimenti. Se l'usufruitore lancia una magia, anche l'umanoide lancerà la stessa magia (anche se non è un usufruttore); l'umanoide potrà modificare le caratteristiche della magia (RA, AE, ecc.), in base alla situazione. Tale magia ha effetto solo se l'umanoide bersaglio non vuole subire la magia (decisione del FATO).
Descr FC: Il raggio d'azione della magia è raddoppiato
Descr TM: L'usufruitore subirà uno stallo dovuto al troppo sforzo

NOME MAGIA:

Teletrasporto di un oggetto
SCUOLA: M.ina Trasp
Arti: ca,verb **G:** 2 **T:** 25

RA: 34 PD: 0 Rep: 1

Comp: ali

AE: un oggetto qualsiasi

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'oggetto bersaglio si teletrasporterà in una zona, scelta dall'usufruitore, compresa nel raggio d'azione.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Trasporto del pensiero

SCUOLA: M.ina Trasp

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 22

RA: 400 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: scaglie di drago

AE: Una creatura

D: 5 ore

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 098

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia riceverà, per tutta la durata della magia, i pensieri dell'usufruitore. L'usufruitore però, non potrà ricevere i pensieri della creatura.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Riflessione corporea

SCUOLA: M.ina Trasp

Arti: verb **G:** 2 **T:** 56

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: pietre

AE: Se stesso

D: 2 minuti

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Chiunque tocchi, con qualsiasi mezzo, l'usufruitore durante l' della magia verrà teletrasportato casualmente a 15 F di distanza dall'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Piano di esistenza

SCUOLA: M.ina Trasp

Arti: verb **G:** 2 **T:** 77

RA: 9999 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: vento

AE: Un umanoide

D: Fina a quando la vittima non uccide una creatura

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di trasportare un umanoide, che riesce a vedere, con SP inferiore a 490, nella Dimensione dell'Oltre per la durata della magia. La vittima sarà automaticamente informata della durata della magia. Nel

momento in cui la vittima uccide una creatura dell'Oltre, l'usufruitore, subirà una perdita di PM pari ai mega di permanenza nella dimensione dell'Oltre della vittima moltiplicati per 80 (frazioni temporali comprese). Nel momento in cui la vittima, la vittima torna nella Dimensione della Vita sarà al massimo delle sue potenzialità, e percepirà, per otto giorni, dove si trovi l'usufruitore che gli ha scatenato contro il sortilegio. Se la vittima muore nella Dimensione dell'Oltre, tornerà nella dimensione della Vita al minimo di PM, PF, PV.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Richiamo di sapienza

SCUOLA: M.ina Trasp

Arti: ca **G:** 2 **T:** 25

RA: 43 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: inchiostro

AE: un libro magico

D: D: 1 settimana

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il libro magico più vicino all'usufruitore, se compreso nel raggio d'azione, comparirà nelle sue mani. Dopo una decima il libro magico ritornerà dal suo proprietario intatto.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

Materia Inanimata - Trasporto - Compenetrazione

NOME MAGIA:

Burattinaio

SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 86

RA: 14 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: ali di drago

AE: Un umanoide

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore entrerà in trance e comanderà l'umanoide oggetto della magia. Tutte le caratteristiche e le varie abilità sono quelle dell'umanoide oggetto della magia. Qualsiasi danno inflitto all'umanoide sarà subito anche dal corpo dell'usufruitore. Se l'umanoide muore, anche l'usufruitore muorerà. I danni inflitti normalmente al corpo, in trance dell'usufruitore, saranno subiti solo da lui.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Assorbimento danni da armi

SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 81

RA: 0 PD: 0 Rep: 3

Comp: ali di drago
AE: Se stesso
D: 1 minuto

TM: 211 TXM: 62 FC: 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore subirà solo la metà dei danni inflitti con armi.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Sgretolamento

SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 98

RA: 12 PD: 0 Rep: 1

Comp: brina

AE: un oggetto qualsiasi non magico

D: istantaneo

TM: 541 TXM: 64 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà sgretolare un oggetto inanimato qualsiasi, di qualsiasi materiale sia fatto. Le dimensioni non devono essere superiori ad una sfera di 3x3x3 F di raggio. L'oggetto si sgretolerà dopo 100 minuti contati a partire dal termine della magia.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Infondi magia

SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 83

RA: 0 PD: 0 Rep: 3

Comp: nuvole

AE: un oggetto qualsiasi toccato dall'usufruitore

D: vedi sotto

TM: 111 TXM: 62 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore infonderà una magia che possiede in un oggetto toccato. Tutte le caratteristiche della magia saranno determinate durante la preparazione dell'Infondi magia. Al termine della durata, la magia infusa avrà effetto. La durata viene fornita con la seguente regola: 3PM = 1 minuto di durata.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia

NOME MAGIA:

Trasporto in un oggetto

SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: ca **G:** 3 **T:** 89

RA: 0 PD: 0 Rep: 2

Comp: ali di drago

AE: Se stesso

D: 4 ore

TM: 431 TXM: 64 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore entrerà nell'oggetto toccato. In

questa situazione, l'usufruitore non potrà lanciare magie o compiere attacchi. I normali danni inflitti all'oggetto vengono subito anche dall'usufruitore.

Descr FC: Viene raddoppiata la durata della magia

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Protezione elementale

SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: tr **G:** 3 **T:** 89

RA: 0 PD: 0 Rep: 2

Comp: carta di pergamena

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 531 TXM: 64 FC: 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà immune a qualsiasi danno inflitto da fonti naturali quali aria, acqua, fuoco, terra.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Trasporto di un oggetto in un oggetto

SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: tr **G:** 3 **T:** 54

RA: 0 PD: 0 Rep: 3

Comp: ali di drago

AE: due oggetti toccati di dimensioni simili

D: 8 ore

TM: 211 TXM: 54 FC: 06

DESCRIZIONE: "L'usufruitore farà compenetrare un oggetto in un altro, entrambi devono essere toccati da lui. Il peso dell'oggetto finale sarà uguale a quello dell'oggetto "contenitore". Non si possono far compenetrare due oggetti dalle dimensioni superiori a quelle dell'oggetto "contenitore".

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Conoscenza biologica

SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 54

RA: 0 PD: 0 Rep: 3

Comp: piume

AE: Se stesso

D: Istantaneo

TM: 531 TXM: 54 FC: 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà la formazione biologica dell'oggetto o della creatura toccata. Il materiale, il metodo di respirazione ecc.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Simbiosi epidermica
SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: verb, tr **G:** 3 **T:** 83

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: animale volante

AE: Se stesso

D: 3 ore

TM: 541 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore entrerà a far parte della zona toccata. In tutto e per tutto diventerà dello stesso materiale della zona toccata. Nessun tiro Percezione o altre prove possono far trovare l'usufruitore. L'usufruitore in oltre potrà vedere e sentire normalmente, ma non potrà lanciare nessuna magia.

Descr FC: La **Descr TM:** L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Underground
SCUOLA: M.ina Trasp Compenetrazione

Arti: 2br, 2ga **G:** 3 **T:** 90

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: vento

AE: Se stesso

D: 5 ore

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà muoversi tranquillamente sotto terra, respirando e compiendo qualsiasi movimento. Se, al termine della magia, l'usufruitore si trova sotto terra andrà in contro a morte certa.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

22.14 Materia Inanimata - Trasporto - Luoghi

NOME MAGIA:

Spostamento del rumore
SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi

Arti: verb, tr **G:** 3 **T:** 56

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: vento

AE: Cubo di 11F di lato

D: concentrazione

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore, per tutta la propria concentrazione, trasporterà il suono presente nell'area d' in un'altra zona da lui conosciuta.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Trasporto casuale in una zona
SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi

Arti: 2br, 2ga **G:** 3 **T:** 94

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: piume

AE: Se stesso

D: Permanente

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore si teletrasporterà in una zona da lui sconosciuta, grande come un cubo di 100x100 F, che si trovi al massimo a 2000 F di distanza da lui.

Descr FC: I PM utilizzati vengono diminuiti a 10

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Smaterializzazione di un oggetto
SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi

Arti: verb **G:** 3 **T:** 84

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: ali di drago

AE: un oggetto qualsiasi

D: permanente

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore trasporterà un oggetto bersaglio fino a 1000 F di distanza da lui. L'oggetto non può essere un libro magico o un simbolo sacro.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Zona velocizzante
SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi

Arti: 2br, 2ga **G:** 3 **T:** 90

RA: 21 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: piume

AE: Cubo di 10F di lato

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nell'area d' dimezzeranno i Tempi di qualsiasi azione che compiono.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Zona volante
SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi

Arti: verb, 2br **G:** 3 **T:** 92

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: aria

AE: Cubo di 18F di lato

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 87

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà levitare tutti gli oggetti presenti nell'area d'effetto. Tali oggetti potranno sollevare un qualsiasi peso.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Volare

SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi**Arti:** 2br **G:** 3 **T:** 76**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 4**Comp:** ali di drago**AE:** Se stesso**D:** 1 ora**TM:** 531 **TXM:** 62 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore sarà in grado di volare con le seguenti caratteristiche: Volare: 17 / +3/ 1400m / 80 kg**Descr FC:** L'usufruitore guadagnerà 5PV**Descr TM:** L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia**NOME MAGIA:**

Spostamento veloce via acqua

SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi**Arti:** 1br **G:** 3 **T:** 21**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** carta di pergamena**AE:** Se stesso**D:** 50 minuti**TM:** 531 **TXM:** 54 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore sarà in grado di spostarsi alla stessa velocità di marcia su terra via acqua.**Descr FC:** L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF**Descr TM:** L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia**NOME MAGIA:**

Spostamento di una zona

SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi**Arti:** 2ga **G:** 3 **T:** 77**RA:** 20 **PD:** 0 **Rep:** 2**Comp:** aria**AE:** Cubo di 30F di lato**D:** permanente**TM:** 531 **TXM:** 54 **FC:** 98**DESCRIZIONE:** L'usufruitore scambierà tutta l'area d' con un'altra zona conosciuta da lui, di stesse dimensioni. Esseri viventi presenti nell'area d' vi rimarranno modificando la posizione in base alla nuova zona presente.**Descr FC:** L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia**Descr TM:** L'usufruitore perderà i capelli**NOME MAGIA:**

Trasporto delle sensazioni

SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi**Arti:** 1br **G:** 3 **T:** 55**RA:** 26 **PD:** 0 **Rep:** 3**Comp:** nuvole**AE:** Cubo di 20F di lato**D:** 1 ora**TM:** 211 **TXM:** 62 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore trasporterà tutte le proprie sensazioni in un'altra zona da lui conosciuta. Queste sensazionisaranno percepite da tutti coloro che si trovano nella zona scelta dall'usufruitore. Eventuali prove che l'usufruitore deve compiere, dovranno essere compiute da loro.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC**NOME MAGIA:**

Invocazione di un oggetto

SCUOLA: M.ina Trasp Luoghi**Arti:** 2br,2ga **G:** 3 **T:** 86**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** brina**AE:** Se stesso**D:** permanente**TM:** 531 **TXM:** 62 **FC:** 06**DESCRIZIONE:** L'usufruitore teletrasporterà un oggetto qualsiasi (che non sia un libro magico o un simbolo sacro) che si trovi al massimo a 1000F di distanza da lui nelle sue mani.**Descr FC:** L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia**Descr TM:** Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

Materia Soprannaturale

NOME MAGIA:

Rileva Esseri Soprannaturali

SCUOLA: M.sop**Arti:** verb **G:** 1 **T:** 94**RA:** 18 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** aglio**AE:** Sfera di 10F di raggio**D:** Istantaneo**TM:** 111 **TXM:** 62 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** L'usufruitore sarà in grado di percepire la presenza di Esseri Soprannaturali nell'area d'effetto. Sarà inoltre in grado di riconoscerne il tipo e di ricordare se nella sua vita ha già visto un Essere Soprannaturale di quel tipo.**Descr FC:** L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF**Descr TM:** Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore**NOME MAGIA:**

Indebolimento

SCUOLA: M.sop**Arti:** ca **G:** 1 **T:** 81**RA:** 7 **PD:** 0 **Rep:** 3**Comp:** ragnatela**AE:** Una creatura**D:** 1 minuto**TM:** 531 **TXM:** 64 **FC:** 009**DESCRIZIONE:** La creatura oggetto della magia subirà un malus in tutte le prove di Forza pari a -80, a quelle di Agilità di -70. La creatura inoltre subirà una perdita di 30 PF e un rallentamento dei colpi pari a Tempi 3V, 12N, 20L. Le penalità dovute a Forza e Agilità non modificheranno la CC.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Muro di ossa

SCUOLA: M.sop

Arti: 1ga **G:** 1 **T:** 53

RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: polvere d'argento

AE: Cubo di 2F di lato

D: 1 minuto

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà nell'area d'illusione di un muro di ossa. Chiunque provi ad oltrepassarlo dovrà effettuare una prova Spirito con un bonus di +100. Dopo che 3 creature hanno oltrepassato il muro la magia finirà, anche se non è terminata la sua durata.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Flash psichico

SCUOLA: M.sop

Arti: 1ga **G:** 1 **T:** 21

RA: 6 **PD:** 5 **Rep:** 2

Comp: legno

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: "La creatura oggetto della magia subirà piccoli shock che gli infliggeranno tutti i danni sopra citati; la vittima rimarrà in stato confusionale per 1d10 in Tempi "

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Serratura runica

SCUOLA: M.sop

Arti: 1ga **G:** 1 **T:** 330

RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: legno

AE: una porta, un portone, una finestra, ecc..

D: fino a che il mago non la apre o fino a rimozione

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 86

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di imprimere una runa ad una porta, una finestra, ecc. Solo l'usufruitore stesso riuscirà ad aprire l'oggetto marchiato. La runa è rimovibile solo se cosparsa di polvere di ferro.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Runa dell'integrità

SCUOLA: M.sop

Arti: 1ga **G:** 1 **T:** 80

RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: legno

AE: un oggetto qualsiasi

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: "L'usufruitore imprimerà una runa su un oggetto; successivamente lancerà un'altra magia (con le sue caratteristiche di Tempi, PM, ecc.) sulla runa, questa la immagazzinerà. Se l'usufruitore spezzerà l'oggetto lancerà la magia immagazzinata dalla runa."

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Mani della pace

SCUOLA: M.sop

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 330

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: osso di Gnoll

AE: Sfera di 50F di raggio

D: 4 ore

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore bloccherà tutte le creature che vogliono attaccarlo. Le creature saranno bloccate da mani scheletriche che usciranno dal suolo, non ha alcuna influenza il materiale che costituisce il terreno. Le vittime dovranno fare una prova CC con penalità di -2pt per liberarsi. Le creature bloccate dovranno fare una prova Spirito con un bonus di +2pt. Se tale prova non riesce non potranno più effettuare prove CC per liberarsi per tutta la durata della magia. Potranno però utilizzare le loro abilità, ma da fermi.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Labirinto mentale

SCUOLA: M.sop

Arti: verb,2ga **G:** 1 **T:** 21

RA: 3 **PD:** 6 **Rep:** 0

Comp: aglio

AE: Cubo di 3F di lato o area equivalente

D: 1 giorno

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà un muro di nebbia che farà subire a chiunque l'attraversi uno stallo di 1d100/2. Il muro può essere dissolto buttandovi sopra della terra.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Evoca Aliette

SCUOLA: M.sop

Arti: verb,tr **G:** 1 **T:** 22

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: dente di drago

AE: Se stesso
D: 1 ora
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di evocare degli Esseri Soprannaturali che lo faranno volare come se avesse la seguente abilità volare : Volare: 17 / +2/ 1200F / 47 kg. Il mago però non può usare questa abilità se sta già precipitando. Le Aliette sono visibili a tutti come piccole e strane ali, una a lla destra e una alla sinistra dell'usufruitore. Se ne muore anche sola una l'usufruitore non potrà più volare.
Descr FC: Vengono evocate Aliette anche per una altra creatura
Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Runa dello scavo
SCUOLA: M.sop
Arti: verb, tr **G:** 1 **T:** 20
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: polvere d'oro
AE: Sfera di 2F di raggio
D: Istantaneo
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una runa che, scagliata, provocherà una buca di 2F di profondità e di 2F di raggio. La runa non provocherà nessun PD a chi è nell'area d'effetto.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore subisce 20PD

NOME MAGIA:

Runa mnemonica
SCUOLA: M.sop
Arti: verb **G:** 1 **T:** 244
RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: osso di Gnoll
AE: un oggetto rigido
D: 1 settimana
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 98
DESCRIZIONE: L'usufruitore imprimerà una runa su un oggetto rigido spendendo x PM. L'oggetto immagazzinerà X PM. L'usufruitore potrà recuperare X PM spesi semplicemente toccando l'oggetto e concentrandosi per 10T. L'oggetto (tendenzialmente) scomparirà una volta usato. X è dato dal numero di PV che il mago è disposto a perdere al momento del lancio della magia.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Protezione dagli Esseri Soprannaturali
SCUOLA: M.sop
Arti: verb **G:** 1 **T:** 83
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: aglio
AE: Se stesso

D: finchè dura la concentrazione del mago
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 009
DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una luce azzurrina che inizierà a brillare intorno al mago. Questa luce sarà una barriera contro gli Esseri Soprannaturali (Non Morti, Spiriti, Angeli, Demoni, ecc.) che non potranno colpire il mago con armi o arti. La barriera non impedirà alle magie di avere effetto. L'effetto della magia avrà termine quando il mago verrà colpito o in generale quando perde la concentrazione.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Artiglio mortale
SCUOLA: M.sop
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** 24
RA: 5 **PD:** 5 **Rep:** 2
Comp: polvere d'argento
AE: Una creatura
D: Istantaneo
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia vedrà di fronte a sé un artiglio, questo la graffierà nella zona scelta dall'usufruitore.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Risucchio vitale
SCUOLA: M.sop
Arti: verb, tr **G:** 1 **T:** 20
RA: 10 **PD:** => **Rep:** 0
Comp: aglio
AE: Una creatura
D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 009
DESCRIZIONE: L'usufruitore infliggerà X danni al proprio avversario dove X sono i PV che l'usufruitore decide di perdere per infliggerli all'avversario.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Evoca demonietto
SCUOLA: M.sop
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** 117
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: ragnatela
AE: Sfera di 2F di raggio
D: Fino alla morte del demonietto
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di creare una

creatura simile ad un demonietto che gli obbedirà in tutto e per tutto. Il demonietto goderà di propria intelligenza, non potranno esserci più di 2 demonietti sotto il controllo dello stesso usufruttore.

Descr FC: L'usufruitore evocherà 2 demonietti
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Soffio del notturno

SCUOLA: M.sop

Arti: verb, tr G: 1 T: 54

RA: 10 **PD:** 10 **Rep:** 5

Comp: aglio

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore aliterà un'energia buia e malefica che avvolgerà la creatura oggetto della magia in una nube mortale infliggendogli i danni sopra citati.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Contatto con gli spiriti buoni

SCUOLA: M.sop

Arti: verb, 2br G: 1 T: 23

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: ragnatela

AE: Se stesso

D: 50 minuti

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore, entrando in trance, sarà in grado di comunicare con gli spiriti buoni, del luogo, che vogliono comunicare con lui. L'usufruitore potrà fare qualsiasi domanda a tali esseri, come se fossero presenti.

Descr FC: Viene raddoppiata la durata

Descr TM: Si provocherà una esplosione entro un raggio di 3F dall'usufruitore e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Doppia immagine

SCUOLA: M.sop

Arti: verb, 2br G: 1 T: 47

RA: 1 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ragnatela

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà al suo fianco un'immagine a lui identica in tutto e per tutto, essa riprodurrà tutti i movimenti dell'usufruitore. Chiunque voglia attaccare avrà il 50

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Maledizione runica

SCUOLA: M.sop

Arti: 1ga G: 1 T: 121

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: ragnatela

AE: Un oggetto toccato

D: Permanente o fino a rimozione

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore imprimerà sull'oggetto toccato i simboli runici da lui scelti. Chiunque tocchi l'oggetto avrà da quel momento in poi la runa impressa in fronte e subirà 4PD ogni ore, a meno che questa non venga rimossa con dell'acqua consacrata da un qualsiasi sacerdote.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Individuazione di un luogo

SCUOLA: M.sop

Arti: 2br, 2ga G: 1 T: 20

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: specchio

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore, entrando in trance, riuscirà ad individuare ed a memorizzare il percorso, per giungere nel luogo voluto, tramite uno spostamento spirituale. Tale spostamento durerà fino al termine della magia. Se la magia viene spezzata prima che lo spirito dell'usufruitore torni nel suo corpo, l'usufruitore avrà una penalità di -1pt al suo Spirito per un giorno dopo il quale il ricongiungimento avverrà comunque.

Descr FC: L'effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

Materia Soprannaturale - Dimensionale

NOME MAGIA:

Mostro provocatorio

SCUOLA: M.sop

Dimens

Arti: tr G: 2 T: 54

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: polvere

d'oro

AE: Cubo di 20F di lato

D: Fino a quando il mostro provocatorio non riceve un

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà un'illusione di un mostro grande quanto l'area di effetto. Chiunque veda il mostro (tranne l'usufruitore) dovrà compiere una prova Spirito altrimenti si recherà dal mostro per attaccarlo. Nell'istante in cui il mostro provocatorio riceve un colpo scompare. Se una creatura si trova all'interno dell'area d'effetto della magia, non vedrà tale illusione e quindi si comporterà normalmente.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Angelo tutore
SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: tr **G:** 2 **T:** 50

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nebbia, simbolo sacro posseduto dall'usufru
AE: Se stesso

D: fino al raggiungimento di 50 PD subiti dall'Angel

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di far subire i propri danni ad un Angelo della dimensione dell'Oltre. Se i danni trasferiti all'Angelo ammontano a 50 o più la magia termina.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Volo spirituale
SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 23

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nebbia

AE: Se stesso
D: 1 ora

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: "L'usufruitore sarà in grado di volare con Volare: 12 / +5/ 1800F / 67 kg ; il volo è ottenuto grazie ad un Angelo della Dimensione dell'Oltre che lo sostiene."

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Legamento magico
SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 22

RA: 18 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: erba

AE: Un umanoide
D: Fino alla riuscita di una prova CM

TM: 431 **TXM:** 63 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà credere all'umanoide oggetto della magia di avere due arti legati. In questo modo l'umanoide non potrà compiere azione che richiedano l'uso delle mani. Se l'umanoide riesce in una prova CM svanirà la magia. Tale prova potrà essere ripetuta ogni 20 tempi.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 10 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Angelo della Pace
SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 55

RA: 1 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: artiglio di drago
AE: Cubo di 2F di lato
D: 1 ora

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore chiamerà in suo aiuto un Angelo della Dimensione dell'Oltre. Questo Angelo seguirà, in tutto e per tutto, i movimenti dell'usufruitore ma non potrà infliggere alcun danno. Chiunque si trovi a 5m di distanza dall'Angelo perderà l'intento di combattere per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Occulta arma
SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 51

RA: 19 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: animale volante
AE: Arma

D: 1 minuto
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'arma bersaglio scomparirà per tutta la durata della magia. Se l'arma era tenuta in mano da una creatura, questa perderà il tatto e la visione dell'arma e crederà che sia stata distrutta.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Inversione comportamentale
SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 86

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: artiglio di drago
AE: Un umanoide

D: 1 ora
TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia si comporterà esattamente al contrario delle sue intenzioni, esempio : para se vuole attaccare, parla se non vuole parlare, scappa se vuole entrare nel combattimento ecc.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Comunicazione con le anime
SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb,tr **G:** 2 **T:** 1

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: artiglio di drago, cadavere del mo
AE: Se stesso

D: 1 ora
TM: 541 **TXM:** 65 **FC:** 07

DESCRIZIONE: "L'usufruitore è in grado di comunicare,

senza problemi di lingua, con l'anima che risiedette nel corpo oggetto della magia. L'anima potrebbe non volere comunicare con l'usufruitore; in tal caso l'usufruitore rimarrà in stallo per 75 minuti."

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Sapienza dimensionale

SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb **G:** 2 **T:** 56

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: artiglio di drago

AE: Se stesso

D: Istantanea

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore conosce l'ubicazione del passaggio più vicino per la dimensione dell'Oltre e tutte le modalità di passaggio. L'usufruitore avrà una fugace visione del luogo di arrivo nella dimensione dell'Oltre. Questa magia può essere lanciata dall'usufruitore quando si trova nella dimensione dell'oltre; in particolare l'usufruitore avrà come effetto aggiuntivo (oltre a conoscere il passaggio più vicino per la dimensione della vita), quello di far conoscere all'usufruitore dove si trova la creatura più debole, più vicina entro 10.000 metri da lui nell'oltre.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per un giorni.

NOME MAGIA:

Ritarda magia

SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb **G:** 2 **T:** 24

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: nebbia

AE: Una creatura

D: D :istantanea

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà ritardare di 20 T il lancio della magia che la creatura bersaglio sta lanciando. Se la creatura muore prima di lanciare la magia, il Ritarda Magia ritarderà di 20 T la prossima magia dell'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Runa del Vincolo

SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 89

RA: 24 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: vento

AE: Due creature o due oggetti o una creatura e un oggetto

D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sceglie due bersagli che si trovano entro il raggio d'azione della magia. Le due rune

colpiranno i due bersagli instaurando fra loro un vincolo. Questo vincolo viene scelto dall'usufruitore al momento del lancio della magia tra tre possibili: **vincolo forte** i due bersagli sono legati da una forza magica che li obbliga a mantenere per tutta la durata della magia, la stessa distanza in cui si trovavano nel momento in cui sono stati colpiti dalle rune; se uno dei due bersagli si sposta e l'altro non può o non vuole assecondare lo spostamento sarà necessaria una prova di forza che deciderà chi comanderà lo spostamento. Il vincolo è come una sbarra di metallo che lega i due bersagli. Non può recare danni direttamente, ma modificherà l'eventuale traiettoria dello spostamento; la "sbarra" è invisibile, perfettamente da chiunque tranne che da i due bersagli. **vincolo largo** i due bersagli sono legati da una forza magiche che li obbliga a mantenere per tutta la durata della magia una distanza non inferiore a quella in cui si trovavano nel momento in cui sono stati colpiti dalle rune; se uno dei due bersagli cerca di ridurre tale distanza minima, è necessario una prova di forza, chi la vince sposta l'altro bersaglio di quanto lui si è spostato, lasciando la distanza minima uguale a quella originaria. **vincolo stretto** i due bersagli sono legati da una forza magica che li obbliga a mantenere per tutta la durata della magia una distanza non superiore a quella in cui si trovavano nel momento in cui sono stati colpiti dalle rune; se uno dei due bersagli cerca di aumentare tale distanza massima, è necessaria una prova di forza; chi la vince sposta l'altro di quanto lui si è spostato, lasciando la distanza uguale a quella originaria. **NB:** Il vincolo può instaurato tra una creatura o un oggetto. La prova di forza riferita ad un'oggetto, dipende ovviamente dal suo peso e/o da come è ancorato al suolo.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Runa sacerdotale

SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 21

RA: 9 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: fumo

AE: Una creatura sacerdote

D: Fino al lancio della preghiera

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà lanciare una preghiera a caso posseduta dal sacerdote oggetto della magia. Durante i primi 19 Tempi di concentrazione nella preparazione della Runa Sacerdotale l'usufruitore sceglie il sacerdote bersaglio, continua così nella concentrazione per tanti tempi quanti sono quelli della che lancerà. Le caratteristiche sono quelli della magia, ma l'unico tiro magia è quella della runa sacerdotale.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Oltre

SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb,tr **G:** 2 **T:** 147

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: calore

AE: tutto ciò che è a contatto con l'usufruitore

D: 4 ore

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di spostarsi a suo piacimento tra la dimensione della Vita e quella dell'Oltre assieme a ciò che è a contatto con lui per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore perderà tutti i peli del corpo

NOME MAGIA:

Animazione dei cadaveri

SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: 1br **G:** 2 **T:** 257

RA: 28 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: sangue

AE: Sfera di 20F di raggio

D: concentrazione

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 86

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di comandare in tutto e per tutto i cadaveri che si trovano nell'area d' della magia. L'usufruitore dovrà rimanere concentrato per poter dare i comandi. I cadaveri hanno tutte le caratteristiche pari a 360, 10PV, nessuna memoria ne volontà. Avranno solo colpi naturali, modificati secondo la normale regola per la creazione del personaggio. Tutte le altre caratteristiche dei colpi rimarranno quelle descritte nei colpi.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Possessione

SCUOLA: M.sop Dimens

Arti: verb, tr **G:** 2 **T:** 990000

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: brezza, parte del corpo della vitt

AE: Un umanoide

D: finché la vittima non riesce a superare una prova

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di trasferire un'anima a caso della dimensione dell'Oltre nel corpo della vittima. L'anima della vittima sarà in stasi fino a quando non avrà successo una prova Spirito. La prova Spirito deve essere ripetuta ogni minuti. La possessione comporta un'aumento dello Spirito e dell'auto controllo fino a 9 e una diminuzione dell'ascendente fino a 2. Tutte le caratteristiche (colpi, abilità ecc), rimangono le stesse. Il personaggio sarà governato dalla creatura dell'oltre.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore avrà come nemico un'anima o un angelo o un demone come nemico

Materia Soprannaturale - Dimensionale - Illusione

NOME MAGIA:

Rallentamento illusorio

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 55

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nebbia

AE: Una creatura

D: 1 minuto

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà nella vittima toccata una percezione diversa del tempo, tutto gli apparirà rallentato e di conseguenza la vittima avrà un rallentamento di 8V, 16N, 32L. Utilizzerà 160 Tempi in più per le azioni.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20 PM

NOME MAGIA:

Lavaggio del cervello

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 21

RA: 24 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: piume

AE: Una creatura

D: 1 ora

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: "La creatura oggetto della magia vedrà, al posto di creature amiche (compagni di viaggio, di avventura, ecc.), nemici che ha già combattuto (Mostri casuali, nemici giurati, ecc.); al posto dei suoi avversari (mostri, ecc.) vedrà invece i suoi attuali compagni o parenti."
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Distruzione apocalittica

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 87

RA: 31 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ali di drago

AE: Sfera di 25F di raggio

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 88

DESCRIZIONE: Tutte le creature che vedono la Distruzione apocalittica (terra che si apre, anime che si separano dai corpi, cimiteri che si animano, ecc.) dovranno compiere una prova Autocontrollo o svenire.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Invisibilità illusoria

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 24

RA: 27 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ali di drago

AE: una sfera di 30F di raggio.

D: 4 ore

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà invisibile tutto ciò che si trova nell'area d'effetto. Chiunque uscirà dall'area d' ritornerà visibile. Chi entra nell'area d' dopo il lancio della magia non diventa invisibile. Le cose possono essere toccate ma non viste.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore avrà uno stallone

NOME MAGIA:

Disturbo percettivo

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 24

RA: 9999 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: brina

AE: Una creatura

D: 1 giorno

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore disturberà tutti i sensi della vittima che riesce a vedere che crederà di percepire altro da quello che effettivamente c'è, come se avesse una PERC di 150.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Terreno illusorio

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 78

RA: 60 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: aria

AE: Modificherà l'aspetto di un cubo di 100F di lato o equivalente

D: 1 giorno

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: "L'usufruitore modificherà l'aspetto dell'area d' a suo piacimento; la modifica rimarrà per tutta la durata della magia. "

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Scena illusoria

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 89

RA: 180 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: carta di pergamena

AE: Sfera di 80F di raggio

D: 1 ora o fino a quando non viene toccata

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà un'illusione animata, scelta da lui, che rientri nell'area d'effetto. Chiunque osservi

l'area d' avrà una percezione totale della scena (odori, rumori, sapori, ecc.). Se una qualsiasi creatura tocca la scena illusoria questa scompare e avrà termine la magia.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Fasce illusorie

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: tr **G:** 3 **T:** 25

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: aria

AE: Un umanoide

D: 2 minuti

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore disturberà la vista dell'umanoide vittima. L'umanoide non conoscerà l'esatta posizione degli oggetti, l'errore sarà di 5F al massimo.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Guarigione illusoria

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 72

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: carta di pergamena

AE: Una creatura

D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore guarirà illusoriamente 25 PV alla creatura oggetto toccata. Al termine della magia la creatura oggetto tornerà ai suoi reali PV.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Danni illusori

SCUOLA: M.sop Dimens Illusione

Arti: verb **G:** 3 **T:** 52

RA: 12 **PD:** 10 **Rep:** 6

Comp: erba

AE: Una creatura

D: 5 minuti

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore infliggerà i PD sopracitati, solo illusoriamente, alla creatura oggetto. Se i PV della creatura si riducono a 0 o meno la creatura crederà di essere morta e tutti coloro che la osservano la vedranno morta. I PV persi illusoriamente torneranno al termine della magia.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallone dovuto allo shock

Materia Soprannaturale - Dimensionale - Sostituzione

NOME MAGIA:

Rune esplosive
SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: 1ga G: 3 T: 51

RA: 9999 PD: 11 Rep: 6

Comp: erba

AE: Cubo di 4x4x1F di lato

D: fino a quando non vengono toccate

TM: 531 TXM: 54 FC: 06

DESCRIZIONE: "L'usufruitore creerà 20 rune esplosive. Dopo averle create, l'usufruitore le lancia; le rune si disporranno casualmente nell'area d'effetto. Chiunque tocchi una runa la farà esplodere. Ogni runa infligge 22 PD in un raggio d'azione di 2F. Se una runa, esplodendo, "tocca" un'altra runa, allora quest'ultima esploderà anch'essa, provocando così un'esplosione a catena."

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD.

NOME MAGIA:

Svuota memoria
SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: verb,tr G: 3 T: 51

RA: 15 PD: 0 Rep: 5

Comp: animale volante

AE: Una creatura

D: 8 ore

TM: 531 TXM: 54 FC: 07

DESCRIZIONE: Per tutta la durata della magia la creatura bersaglio non si ricorderà una magia che possiede determinata casualmente.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Neutralizza magia
SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: tr G: 3 T: 72

RA: 0 PD: 0 Rep: 5

Comp: animale volante

AE: Una creatura o un oggetto toccato

D: permanente

TM: 111 TXM: 62 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore distruggerà l'ultima magia fatta alla creatura o all'oggetto toccato.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Distruzione del magico
SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: verb G: 3 T: 85

RA: 0 PD: 0 Rep: 3

Comp: ali di drago

AE: un oggetto magico qualsiasi toccato

D: 30 ore

TM: 211 TXM: 62 FC: 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore annullerà un magico a caso dell'oggetto toccato per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Combo magica
SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: verb G: 3 T: 25

RA: 0 PD: 0 Rep: 0

Comp: nebbia

AE: Se stesso

D: 4 minuti

TM: 111 TXM: 44 FC: 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore ha 4 minuti per realizzare la combinazione di magie qui riportata : Maledizione runica, Volo spirituale, Rune esplosive. Se la combinazione riesce allora l'usufruitore impiegherà 1 Tempo, 1 PM e non dovrà effettuare il Tiro magia per la sua prossima magia.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Rune elementali
SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: verb,tr G: 3 T: 92

RA: 9999 PD: 0 Rep: 5

Comp: carta di pergamena

AE: Vedi descrizione

D: Vedi descrizione

TM: 111 TXM: 54 FC: 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore crea 4 rune rappresentanti i quattro elementi : Aria, Acqua, Fuoco, Terra. Quando deciderà di usarle ogni runa sprigionerà i suoi effetti a seconda del tipo: **Runa del Fuoco:** Colore rosso. Effetto : L'usufruitore lancia la runa. Appena questa viene in contatto con un'oggetto o anche una creatura, esplose infliggendo 16 PD in tutto il raggio d'azione. (10 metri). Durata istantanea. **Runa dell'Acqua** Colore azzuro. Effetto : l'usufruitore lancerà in aria la runa, la quale farà piovere intensamente fino a portare la VISIBILITA' a 0 in tutta l'area d'effetto di 20m. Durata : 10 minuti **Runa dell'Aria:** Colore trasparente Effetto : Tutte le creature che si trovano a contatto con essa voleranno per tutta la durata della runa con le seguenti caratteristiche : *Volare: *12 / +5/ 100F / 80 kg Durata : 1 ora **Runa della Terra:** Colore marrone Effetto : Tutte le creature che si trovano fino a 10F dall'usufruitore cadranno a terra a causa di una scossa sismica. Durata : Istantanea **Descr FC:** L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore entrerà in stallo

NOME MAGIA:

Quadrato magico

SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 83

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: carta di pergamena

AE: Zona toccata

D: Permanente o fino a quando non vengono utilizzati

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore crea un quadrato magico di 2x2 rune nella zona toccata, visibile a tutti. La combinazione corretta delle rune permetterà il lancio di magie scelte dall'usufruitore. Ogni combinazione equivale ad una magia posseduta dall'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia

NOME MAGIA:

Annula Magia

SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: tr **G:** 3 **T:** 52

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: piume

AE: Una creatura

D: Fino a quando non avviene la magia avversaria

TM: 211 **TXM:** 65 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore annullerà la prossima magia lanciata dalla creatura bersaglio. La magia dovrà essere del corso Magistrale o di un corso inferiore.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore subirà uno stallo dovuto al troppo sforzo.

NOME MAGIA:

Combinazione degli effetti

SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: verb **G:** 3 **T:** 47

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: brina

AE: Sfera di 30F di raggio

D: istantanea

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore deve cercare di indovinare l'ordine temporale di tre azioni o manovre (non realizzate da lui) che, secondo lui, potrebbero succedere. Se tali manovre accadono realmente, all'interno dell'area d'effetto, nell'ordine corretto allora l'usufruitore potrà infliggere 15 PD ad una creatura a sua scelta, senza ulteriore spreco di PM istantaneamente. Se le azioni non avvengono l'usufruitore perderà il doppio dei PM.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 13 PM

NOME MAGIA:

Sposta area d'effetto

SCUOLA: M.sop Dimens Sostituzione

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 50

RA: 13 **PD:** 0 **Rep:** 4

Comp: nebbia

AE: Una creatura

D: Fino al lancio della magia dell'avversario.

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore varierà a piacere l'area d' della prossima magia lanciata dalla creatura bersaglio.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

22.19 Materia Soprannaturale - Evocazione

NOME MAGIA:

Fulmine globulare

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: 2br **G:** 2 **T:** 24

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: vento

AE: Cubo di 1F di lato

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un FULMINE GLOBULARE. Tale creatura attaccherà istantaneamente una vittima che si trovi nel raggio d'azione, dopo il primo colpo eseguito scomparirà. Seguono le caratteristiche del fulmine globulare:

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Meteora della morte

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 53

RA: 15 **PD:** 11 **Rep:** 5

Comp: brezza

AE: Sfera di 7F di raggio

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà una meteora che si schianterà sull'area d'effetto. Tutte le creature che si trovano all'interno dell'area d' subiranno i danni sopracitati.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Evoca Umanoide protettore

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 55

RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: calore

AE: Cubo di 1F di lato

D: Fino alla fine dei propri PV

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà un umanoide a scelta. Tale umanoide si muoverà alla stessa velocità dell'usufruitore e non potrà compiere azioni se non quelle motorie atte a seguire il suo creatore (quindi camminare, correre ecc.). Tutti i danni di qualsiasi genere inflitti all'usufruitore, saranno subito dall'usufruitore. L'umanoide possiede 36 PV.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Ragnatela

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: ca **G:** 2 **T:** 84

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: erba

AE: Cubo di 5x7x1F di lato

D: Fino ad intrappolare 4 umanoidi

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una ragnatela magica grande come l'area d'effetto. Chiunque tocchi la ragnatela verrà automaticamente intrappolato nella ragnatela, non potendo compiere azioni. Se la ragnatela cattura 4 umanoidi svanirà automaticamente.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Diavoletto esploratore

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 196

RA: 22 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: aria

AE: Una creatura

D: 25 ore

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un Diavoletto esploratore. Tale Diavoletto non potrà essere colpito né magicamente né fisicamente, e non potrà essere oggetto di magie o effetti magici, ma a sua volta non potrà né colpire né lanciare magie. L'usufruitore potrà scegliere se vedere con i propri occhi o con quelli del diavoletto. Il diavoletto sarà sotto pieno controllo dell'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore creerà due diavoletti esploratori.

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Evoca un oggetto

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 23

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: fumo

AE: Mani dell'usufruitore

D: Permanente

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà nelle sue mani un oggetto da lui conosciuto. L'oggetto non si deve trovare nelle mani o nell'equipaggiamento di nessun altro. Non possono essere M.O., M.A. e nessun altro tipo di monete, gemme o oggetti preziosi.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Muro della disperazione

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: 2br **G:** 2 **T:** 97

RA: 4 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: un'arma

AE: Cubo di 10x20x1F di lato

D: 50 ore

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà un muro grande come l'area d'effetto. Chiunque tocchi il muro inizierà a piangere rimanendoci attaccato e non potendo più compiere azioni. Solo se qualcuno riesce a staccare la vittima, questa potrà tornare alla normalità.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Fuoco reale

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: verb **G:** 2 **T:** 353

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: fumo

AE: Cubo di 5F di lato

D: Permanente

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di far prendere fuoco all'area d'effetto. Controllare danni dovuti al fuoco: incendi.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore subirà 20 PD

NOME MAGIA:

Mani bloccanti

SCUOLA: M.sop Evoc

Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 22

RA: 31 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: nebbia

AE: Un umanoide

D: Fino a quando non riesce una prova di Forza per 1

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà delle mani che bloccheranno le braccia, le gambe e la bocca dell'umanoide oggetto della magia. L'umanoide oggetto della magia dovrà riuscire in una prova Forza, che è possibile effettuare ogni 20 Tempi, per potersi liberare, altrimenti rimarrà intrappolato.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Ali temporanee
 Evoc

SCUOLA: M.sop

Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 85

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: vento

AE: Se stesso
D: 4 ore

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un paio d'ali con apertura alare di 3F. L'usufruitore sarà in grado di volare con le seguenti caratteristiche: Volare: 10 / +1/ 500m / 70 kg

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Dardo magico
 Evoc

SCUOLA: M.sop

Arti: verb **G:** 2 **T:** 21

RA: 43 **PD:** 3 **Rep:** 6

Comp: brezza

AE: Una creatura
D: Istantaneo

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un dardo che colpirà la vittima nella zona desiderata infliggendogli i danni sopra descritti.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorno

NOME MAGIA:

Evocazione animale
 Evoc

SCUOLA: M.sop

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 440

RA: 14 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: sangue

AE: Cubo di 1F di lato
D: Fino a morte dell'animale.

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di evocare un animale a caso e di comandarlo come meglio crede. L'animale non potrà avere dimensioni superiori ai 200 cm e non potrà essere più lungo di 400 cm.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Nebbia nauseabonda
 Evoc

SCUOLA: M.sop

Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 81

RA: 22 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: nebbia

AE: Cubo di 10F di lato
D: 4 ore

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano TOTALMENTE nell'area d' dovranno fare una prova Costituzione. Chiunque sbaglia vomiterà per l'odore terribile, andrà in stallo per 33 Tempi, perderà 5 PF e 4 PM.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Avviso
 Evoc

SCUOLA: M.sop

Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 172

RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: specchio

AE: Cubo di 30F di lato
D: 1 giorno

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà sensibile l'area d'effetto. L'usufruitore verrà avvisato da una creatura dell'Oltre se una creatura entra nell'area d'effetto. Tale creatura scomparirà dopo aver svolto il suo compito.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Fulmine magico
 Evoc

SCUOLA: M.sop

Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 80

RA: 43 **PD:** 15 **Rep:** 4

Comp: sangue

AE: Linea di 20F di lunghezza e spessa 1F
D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nell'area d' subiranno i danni sopra citati e la repulsione.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

Materia Soprannaturale - Evocazione - Controllo**NOME MAGIA:**

Dominazione del mostro
 Evoc Controllo

SCUOLA: M.sop

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 74

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: piume

AE: Un Mostro
D: concentrazione

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore prenderà il controllo di un Mostro che possieda CM inferiore ai suoi PM. E' necessaria la concentrazione del mago.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto
Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Controllo evocazione
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo
Arti: 1ga G: 3 T: 91
RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: piume
AE: una evocazione
D: 1 ora
TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore prenderà il possesso dell'evocazione (creatura evocata) oggetto della magia. Tale evocazione non può essere sua e deve essere animata.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF
Descr TM: L'usufruitore sarà in stallo per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Blocca Non Morti
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo
Arti: verb G: 3 T: 23
RA: 9999 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: brina
AE: Non Morti
D: 2 ore
TM: 431 **TXM:** 63 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà bloccare tutti i Non Morti che vede, finché li vede, per tutta la durata della magia.
Descr FC: L'usufruitore farà rimanere in stallo il non morto osservato
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Protezione da Esseri Magici
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo
Arti: ca G: 3 T: 20
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: brina
AE: Se stesso
D: concentrazione
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore, per tutta la durata della concentrazione, non potrà subire danni inflitti da Esseri Magici.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Controllo dell'energia
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo
Arti: verb G: 3 T: 17
RA: 26 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: carta di pergamena
AE: un usufruttore
D: Istantaneo
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà spendere ulteriori 30 PM

all'usufruitore avversario nel lancio della prima magia che ha mentre ha Controllo dell'energia.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF
Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Controllo luminosità
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo
Arti: verb,2br G: 3 T: 46
RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: nuvole
AE: Cubo di 20F di lato
D: 100 minuti
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà modificare completamente la luminosità dell'area d'effetto. Potrà per esempio rendere totalmente buie zone molto luminose e viceversa. Le varie modifiche alle azioni verranno date in base alla luminosità scelta.

Descr FC: La durata della magia è raddoppiata
Descr TM: L'usufruitore subirà uno stallo.

NOME MAGIA:

Modificazione dei componenti
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo
Arti: ca G: 3 T: 57
RA: 18 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: brina
AE: Una creatura
D: 1 ora
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: "L'usufruitore modificherà un genere di componente che viene utilizzato dalle magie della creatura berasaglio; lo modificherà, in particolare, in un altro a sua scelta. Tutto il componente che si vuole modificare, presente nell'equipaggiamento della vittima, si trasformerà in quello nuovo."

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF
Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Concentrazione protettiva
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo
Arti: 2ga G: 3 T: 24
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: animale volante
AE: Se stesso
D: concentrazione
TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore, rimanendo concentrato, non potrà subire alcun tipo di danno proveniente da esseri della dimensione dell'Oltre.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Controllo Non Morti
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo

Arti: verb, tr **G:** 3 **T:** 91

RA: 16 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: piume

AE: un Non Morto

D: concentrazione

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore controllerà completamente il Non Morto bersaglio, fino a quando mantiene la concentrazione.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore perderà ulteriori 20PM

NOME MAGIA:

Forza delo Spirito
SCUOLA: M.sop Evoc Controllo

Arti: ca, verb **G:** 3 **T:** 22

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: nuvole

AE: Una creatura

D: 2 ore

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore scambierà i valori di Forza e Spirito della creatura oggetto della magia. Ciò non comporta modificazioni alla CC.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

Materia Soprannaturale - Evocazione - Negromanzia

NOME MAGIA:

Infesta luogo
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 21

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: animale volante

AE: un luogo chiuso (stanza, grotta, ecc.)

D: 1 giorno

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore infesterà l'area d'effetto. Tale area potrà produrre svariati effetti come ad esempio quello di far muovere gli oggetti presenti al suo interno, di far sentire rumori inesistenti, di far tremare leggermente il pavimento, ecc. Il tipo di infestazione sarà scelto dall'usufruitore, ma controllato e/o censurato dal FATO.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Demone della dimenticanza magica
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia

Arti: verb, 2br **G:** 3 **T:** 85

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: aria

AE: Sfera di 2F di raggio

D: Fino a che non viene distrutta una magia lanciata

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà uno dei Demoni della dimenticanza magica. Tale Demone rimarrà sotto il suo controllo per tutta la durata della magia. Una qualsiasi magia che venga lanciata contro l'usufruitore non avrà poiché sarà assorbita dal Demone, chi ha lanciato tale magia non potrà più utilizzarla 2 micro. Il Demone, assorbita la magia, scomparirà. Tale Demone non può attaccare né compiere alcun tipo di azione, se non quelle per seguire l'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Evoca Demone
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia

Arti: verb **G:** 3 **T:** 94

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: carta di pergamena

AE: Sfera di 1F di raggio

D: 1 ora

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un Demone qualsiasi che possieda Spirito uguale o di 100 punti superiore a quello dell'usufruitore. Tale Demone sarà sotto il controllo dell'usufruitore per tutta la durata della magia.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Potenza dell'Oltre
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia

Arti: verb, tr **G:** 3 **T:** 13

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: animale volante

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 541 **TXM:** 65 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di evocare Demoni o Angeli sprecando solo 10 PM per Essere Soprannaturale, fino ad un massimo di 4 Angeli o Demoni. La Potenza dell'Oltre potrà essere utilizzata solo una volta per giorni.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Angelo della provocazione
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia

Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 54

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: ali di drago

AE: Se stesso
D: 1 minuto
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un Angelo della provocazione che entrerà nel suo corpo. Tale Angelo farà in modo di non fargli subire danni, a meno che non venga attaccato da almeno due creature.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Angelo della rigenerazione
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia
Arti: tr **G:** 3 **T:** 21
RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: aria
AE: Sfera di 2F di raggio
D: 3 minuti
TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07
DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un Angelo della Magia della Dimensione dell'Oltre. Tale Angelo, appena evocato, farà guadagnare all'usufruitore 10 PM per ogni attacco magico compiuto dall'usufruitore stesso. Tale Angelo non può attaccare né compiere alcun tipo di azione se non quelle per seguire l'usufruitore
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Angelo della Magia
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia
Arti: verb **G:** 3 **T:** 180
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: ali di drago
AE: Sfera di 2F di raggio
D: Finio a quando non viene lanciata una magia suggerisce
TM: 431 **TXM:** 65 **FC:** 88
DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un Angelo della Magia della Dimensione dell'Oltre. Tale Angelo, appena evocato, informerà l'usufruitore sulle magie possedute da un usufruitore avversario (scelto dall'usufruitore). L'usufruitore potrà scegliere di lanciare una magia dell'usufruitore avversario e lanciarla istantaneamente senza ulteriori tiri magia. A questo punto l'Angelo della Magia scomparirà, tale Angelo non può attaccare, né compiere alcun tipo d'azione se non quelle per seguire l'usufruitore.
Descr FC: L'usufruitore guadagna 12PV
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Evoca Demone vendicativo
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia
Arti: 2br **G:** 3 **T:** 46
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: nuvole
AE: sfera di 2F di raggio

D: Fino a che non muore il demone
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un Demone vendicatore della dimensione dell'Oltre. Tale Demone conferirà all'usufruitore 50 PM. Tale demone non può attaccare né compiere alcun tipo di azione se non quelle per seguire l'usufruitore. Il demone possiede 5 PV. Non appena il Demone muore, la magia svanirà e l'usufruitore perderà 27 PM.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Evoca anime
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia
Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 75
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: ali di drago
AE: Sfera di 1F di raggio
D: 10 ore
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 87
DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un anima a caso della Dimensione dell'Oltre. Tale anima sarà sotto il controllo dell'usufruitore per tutta la durata della magia. L'usufruitore non dovrà rimanere concentrato.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Demone materiale
SCUOLA: M.sop Evoc Negromanzia
Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 88
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: vento
AE: un oggetto qualsiasi
D: 3 giorni
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 98
DESCRIZIONE: L'usufruitore evocherà un Demone qualsiasi della dimensione dell'Oltre e lo materializzerà nell'oggetto toccato. Tale oggetto sarà quindi posseduto dal Demone. Scaduta la durata della magia l'oggetto perde le caratteristiche magiche. Il Demone è scelto a caso quindi i poteri del Demone e gli effetti magici dell'oggetto saranno scelti dal FATO.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

23 Magie - Preghiere

Priori Ammaestrare Vadira

NOME MAGIA:

Ammaliare

SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira
Arti: ca,verb **G:** 1 **T:** 56
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Un animale
D: 1 giorno
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore può tranquillizzare un animale con fare ostile. L'animale si tranquillizzerà e cambierà il suo comportamento.
Descr FC: Si raddoppia l'area d'effetto
Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Parlare con gli alberi
SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira
Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 50
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: un albero
D: 1 minuto
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Tra l'usufruitore e l'albero si creerà un legame empatico il quale permetterà di dialogare e farsi capire per tutta la durata della magia.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Alter ego animalesco
SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira
Arti: 2br **G:** 1 **T:** 54
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 1 giorno
TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di parlare a distanza usando come tramite una creatura (non magica) toccata. La creatura avrà propria indipendenza, ma parlerà con la voce dell'usufruitore e quando vorrà l'usufruitore.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Parlare con esseri magici
SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira
Arti: 1ga **G:** 1 **T:** 48
RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 5 ore
TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di parlare e di farsi capire da una creatura magica con CM inferiore o uguale a 7.
Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Richiamo
SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira
Arti: 1br **G:** 1 **T:** 73
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 20F di raggio
D: 5 minuti
TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore richiamerà a se tutte gli animali che rientrano nell'area d'effetto. Questi animali godranno ancora di loro indipendenza.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Mutazione animalesca
SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira
Arti: ca **G:** 1 **T:** 83
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Un animale toccato
D: 1 minuto
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: L'usufruitore si trasformerà nell'animale toccato perdendo tutte le proprie caratteristiche e abilità e acquisendo quelle dell'animale.
Descr FC: L'usufruitore inoltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Guida animale
SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira
Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 54
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: Simbolo Sacro
AE: Un animale volante toccato
D: 3 giorni
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore, se vorrà, potrà vedere con gli occhi dell'animale per tutta la durata della magia.
Descr FC: Verrà raddoppiato il raggio d'azione e la durata della magia
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 23PF

NOME MAGIA:

Amicizia con gli animali
SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira
Arti: 2br,2ga **G:** 1 **T:** 53
RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: 3 creature
D: 1 giorno
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore farà amicizia con 3 animali che

si trovano nel raggio d'azione. Questi animali seguiranno l'usufruitore e lo proteggeranno per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Abbassa rami

SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira

Arti: ca **G:** 1 **T:** 21

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un ramo di un albero

D: 1 minuto

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di comandare i rami di un qualsiasi albero e a fargli compiere movimenti come se fossero gli stessi suoi arti. Non si possono far compiere ai rami colpi, ma solo azioni.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Sensi animaleschi

SCUOLA: Priori Ammaestrare Vadira

Arti: 2br **G:** 1 **T:** 47

RA: 21 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un animale toccato

D: 3 giorni

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore prenderà tutte le abilità e le caratteristiche dell'animale toccato, anche Reazione Attiva e Agilità (ma non modificheranno la CC).

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

Priori Controllo corporeo Bâfan

NOME MAGIA:

Modificazione visiva

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bâfan

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 81

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 4 ore

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Questa magia permetterà di raddoppiare il proprio campo visivo e permetterà di vedere oggetti particolarmente piccoli. In un luogo buio l'usufruitore acquisterà l'infravisione nel raggio di 20m.

Descr FC: Anche un umanoide toccato godrà di questa magia.

Descr TM: L'usufruitore rimarrà cieco per la durata della magia.

NOME MAGIA:

Modificazione alle gambe

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bâfan

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 51

RA: 1 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 minuto

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore godrà di un aumento dei PD ai colpi sferrati con gli arti inferiori pari a +5V +10N +20L .

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà 10 PM per utilizzare questa magia.

Descr TM: La pelle dell'usufruitore cambierà e diventerà di un bianco pallido

NOME MAGIA:

Forma spettrale

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bâfan

Arti: verb **G:** 1 **T:** 42

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 100 minuti

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore brillerà ed assumerà una figura incorporea. Questo gli permetterà di passare da un luogo ad un altro attraverso piccoli spiragli. L'usufruitore potrà comunque essere colpito da qualunque attacco, l'usufruitore potrà compiere qualsiasi azione senza subire nessuna penalità.

Descr FC: Raddoppia la durata.

Descr TM: L'usu subirà 10 PD.

NOME MAGIA:

Crescita organica temporale

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bâfan

Arti: verb **G:** 1 **T:** 89

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 100 minuti

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: "L'usufruitore sarà in grado di farsi crescere un organo intero perfettamente funzionante ; potrà inoltre farsi crescere altri organi, visti almeno una volta, di altre specie esistenti , assumendone le proprietà (es. branchie, ali, ecc.). non potrà farsi cresce organi dalle dimensioni maggiori del 20**Descr FC:** Si dimezzano i PM utilizzati
Descr TM: L'organo copiato funzionerà per il tempo della magia alla metà delle sue funzioni naturali.

NOME MAGIA:

Modificazione dell'udito

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bâfan

Arti: verb **G:** 1 **T:** 75

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 4 ore

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Questa magia permetterà all'usufruitore di percepire rumori di bassissimo volume (come il camminare delle formiche, cadere di una foglia, ecc.) senza compiere nessuna prova.

Descr FC: Raddoppi la durata della magia e dimezza i PM utilizzati.

Descr TM: L'usufruitore rimarrà sordo per tutta la durata della magia.

NOME MAGIA:

Raddoppiamento dimensionale

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bàfan

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 91

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: "L'usufruitore crescerà fino a raddoppiare le dimensioni godendo dei seguenti bonus : +2F ai raggi d'azione finali dei colpi ; +10 al tiro sulla tabella per i PD addizionali."

Descr FC: L'usufruitore crescerà di dimensioni fino a triplicare

Descr TM: L'usufruitore dimezzerà le proprie dimensioni. avrà un malus di 2F ai raggi d'azione (sia finali che iniziali) e avrà un -10 sulla tabella per i PD addizionali.

NOME MAGIA:

Rimpicciolimento

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bàfan

Arti: verb **G:** 1 **T:** 87

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 200 minuti

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore si rimpicciolirà fino a diventare alto 30 cm in questo caso non infliggerà danni (sia con armi che a mani nude) a creature più alte di lui di 60 cm. Gli avversari dovranno fare una prova percezione con penalità di 100 alla PERC per riuscire a vedere l'usufruitore rimpicciolito.

Descr FC: Il sacerdote infliggerà danni anche a creature più alte di 60 cm.

Descr TM: L'usufruitore rimarrà stordito per la durata della magia.

NOME MAGIA:

Mutazione dl viso

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bàfan

Arti: verb **G:** 1 **T:** 56

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 2 ore

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà assumere la forma del viso di una qualsiasi creatura umanoide vista almeno una volta

dal vivo. (modificare di conseguenza l'ASC).

Descr FC: L'usufruitore aggiungerà 80 all'ASC per la durata della magia

Descr TM: Il corpo dell'usufruitore si riempirà di bubboni orripilanti dando un malus di 200 all'ASC.

NOME MAGIA:

Modificazione arti

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bàfan

Arti: 2br **G:** 1 **T:** 53

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Un braccio dell'usufruitore inizierà ad allungarsi fino a raddoppiare le sue dimensioni. Questa modificazione non comporterà alcuna modificazione alla CC. Tutti i colpi inflitti con quel braccio godranno di un aumento finale di raggi d'azione di più due.

Descr FC: Entrambe le braccia godranno dell'aumento delle dimensioni.

Descr TM: I capelli dell'usufruitore si allungheranno fino a toccare terra.

NOME MAGIA:

Mutazione corporea

SCUOLA: Priori Controllo corporeo Bàfan

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 73

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà assumere la forma fisica (cioè la stazza e la descrizione estetica) di un umanoide vista almeno una volta dal vivo. L'usufruitore può aumentare o diminuire la propria altezza massimo del 40%
Descr FC: L'usufruitore assumerà anche la voce di colui che vuole imitare.

Descr TM: Il corpo dell'usufruitore si riempirà di croste e pustole orripilanti dando un malus di 350 all'ASC.

Priori Controllo non morti Zatòla

NOME MAGIA:

Stretta psichica

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb **G:** 1 **T:** 72

RA: 13 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: vedi descrizione

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore stringerà una stretta psichica contro l'avversario facendogli perdere 20 alla CM. Successivamente per ogni 20 T di concentrazione

dell'usufruitore si dovrà compiere un confronto tra le CM dell'avversario e colui che ha lanciato questa magia. In caso vinca la vittima questa magia cesserà e con un riposo di 3 mega verrà recuperata la CM ; nel caso vinca l'usufruitore, la vittima perderà altri 30 punti alla CM.

Descr FC: L'usufruitore impiegherà 30 T per lanciare la magia successiva

Descr TM: L'usufruitore perderà 20 PM e il prossimo incantesimo gli costerà 30 PM in più

NOME MAGIA:

Maledizione

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb **G:** 1 **T:** 22

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 1 minuto

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore infonderà un malus temporaneo di -50 alla : PERC, REATT, ASC.

Descr FC: L'usufruitore oltre ai malus già descritti infliggerà anche un rallentamento ai colpi di +5V +10N +15L e un rallentamento nelle magie di +10T.

Descr TM: L'usufruitore sarà rallentato in tutte le sue azioni di +20T

NOME MAGIA:

Comunicazione mortale

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 57

RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 12 minuti

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di comunicare con un non morto oppure un cadavere deceduti al massimo da un mese. La comunicazione avverrà più chiaramente possibile compatibilmente con la funzionalità dell'apparato fonetico del non morto o del cadavere. I non morti saranno ben intenzionati a comunicare con l'usufruitore, mentre i cadaveri potranno decidere se farlo o meno.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5 PV

Descr TM: L'usufruitore perderà 20 PM addizionali

NOME MAGIA:

Rigenera non morto

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 85

RA: 7 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di rigenerare 20 PV a un non morto.

Descr FC: L'usufruitore sarà in grado di rigenerare 40 PV.

Descr TM: L'usufruitore infliggerà 20 PD al non morto

NOME MAGIA:

Individuazione non morti

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb **G:** 1 **T:** 22

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 100F di raggio

D: 2 minuti

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Questa magia permette di individuare se vi sono e in che direzione si trovino dei non morti. Non viene determinato il numero esatto dei non morti esatto.

Descr FC: Si riconoscono anche di che tipo siano

Descr TM: I non morti attaccheranno l'usufruitore, per la durata della magia.

NOME MAGIA:

Blocca non morti

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb **G:** 1 **T:** 56

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: 4 non morti

D: 1 minuto

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore bloccherà 4 non morti con spirito inferiore o uguale a 500 per tutta la durata della magia.

Descr FC: Distrugge un non morto a caso tra quelli bloccati

Descr TM: L'usufruitore rimarrà bloccato per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Rianima cadaveri

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb **G:** 1 **T:** 94

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: 3 creature

D: 3 giorni

TM: 541 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore rianimerà 3 cadaveri morti da meno di 2 decime. I cadaveri avranno tutte le loro caratteristiche e abilità dimezzate. I Tempi dei colpi saranno raddoppiati.

Descr FC: Una creatura avrà tutte le caratteristiche integralmente funzionali

Descr TM: L'usufruitore perde 15 PM.

NOME MAGIA:

Caccia non morti

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 21

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: I non morti con Spirito inferiori a 490 nell'area d' scapperanno colti da panico al massimo della velocità per 1 minuto.

Descr FC: I non morti scapperanno al massimo della velocità per 3 minuti

Descr TM: I non morti scapperanno al massimo della velocità per 2 minuti e l'usufruitore li inseguirà.

NOME MAGIA:

Influenza spirituale

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb,2br,2ga **G:** 1 **T:** 58

RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: 3 creature

D: 1 giorno

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: I non morti che possiedono Spirito pari o inferiore a quello dell'usufruitore e che rientreranno nel raggio d'azione, si sentiranno sudditi dell'usufruitore stesso e lo proteggeranno ovunque vada anche a costo della loro "vita".

Descr FC: La durata sarà di 2 giorni.

Descr TM: I non morti nel raggio d'azione si accaniranno sull'usufruitore.

NOME MAGIA:

Risucchio mentale

SCUOLA: Priori Controllo non morti Zatòla

Arti: verb **G:** 1 **T:** 47

RA: 11 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Si noterà un fascio luminoso che partirà dall'usufruitore e arriverà fino alla vittima. Questa perderà 60 PM e li farà guadagnare all'usufruitore. Ricordiamo che non si possono superare i PM iniziali.

Descr FC: Raddoppia il raggio d'azione

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

23.4 Priori Influenza Tràsi

NOME MAGIA:

Oblio

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: ca,2br **G:** 1 **T:** 84

RA: 32 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: Permanente

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore di magia creerà una fascia luminosa attorno alla testa della vittima che si dimenticherà di tutto quello che è accaduto nel ore precedente.

Descr FC: La vittima non si ricorderà nulla dei 2 ore passati

Descr TM: L'usufruitore dimenticherà completamente questa magia per 10 ore

NOME MAGIA:

Pace

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 78

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: 4 umanoidi

D: 2 minuti

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: Le creature colpite non intraprendono nessun tipo di azione aggressiva e combatteranno solo per difendersi.

Descr FC: La magia ha su 8 umanoidi

Descr TM: La magia ha su chi lancia la magia

NOME MAGIA:

Scoraggiare

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: 2br,2ga **G:** 1 **T:** 160

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: 3 umanoidi

D: 1 giorno

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: Chi è vittima della magia desisterà per un giorni di fare ciò che aveva programmato di fare.

Descr FC: 4 umanoidi

Descr TM: tutti voloro cui era destinato la magia sapranno l'esatta posizione dell'usufruitore di magia che lo ha lanciato

NOME MAGIA:

Manette

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: verb **G:** 1 **T:** 21

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 1 minuto

TM: 111 **TXM:** 63 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore di magia lancerà una manetta che intrappolerà gli arti superiori di una creatura con meno di 600 di Forza per tutta la durata della magia.

Descr FC: SI possono intrappolare fino a due creature

Descr TM: L'usufruitore viene ammanettato per 2 minuti

NOME MAGIA:

Preghiera

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: 2br **G:** 1 **T:** 20

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: Due colpi subiti dall'usufruitore

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore con questa magia dimezzerà automaticamente i danni inflittigli dai primi due colpi che

subisce dopo aver lanciato con successo la magia.

Descr **FC:** quattro colpi

Descr TM: Raddoppia i danni subiti dal primo colpo

NOME MAGIA:

Rinfranca

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: conc **G:** 1 **T:** 90

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: Istantaneo

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore innescherà automaticamente (anche senza volerlo) questa magia nel momento in cui sarà stordito da un qualsiasi circostante. Grazie alla magia Rinfranca, l'usufruitore rimarrà stordito 1 minuto in meno.

Descr **FC:** Nessuno

Descr TM: Nessuno

NOME MAGIA:

Litania

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: ca,2br **G:** 1 **T:** 96

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 9F di raggio

D: Quanto dura la litania

TM: 541 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: Durante la litania, i compagni dell'usufruitore entro l'area d' avranno un +15 al TxPD aggiuntivi e +80 alle prove, mentre gli avversari una penalità uguale e inversa. Queste modifiche permangono solo durante la litania. Qualsiasi interruzione (strattone, attacco riuscito, ecc.) faranno terminare la magia. L'effetto della magia non è cumulabile, ma è sommabile agli effetti dalla magia Preghiera.

Descr FC: La magia dura 2 minuti in più anche se l'usufruitore viene disturbato

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Benedizione

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: verb,2br,2ga **G:** 1 **T:** 23

RA: 62 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 15F di lato

D: 6 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'Usufruitore farà sollevare il morale del gruppo donando un +40 ad ogni prova Caratteristica, in più si ha un +20 al TxPD aggiuntivi. Non si possono sommare varie benedizioni.

Descr FC: Nell'area d'effetto non si possono avvicinare i non morti

Descr TM: Tutti coloro che si trovano nel raggio d'azione avranno un -80 a tutte le prove sulle caratteristiche e -20 al tiro

PD aggiuntivi

NOME MAGIA:

Risata incontenibile

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: verb **G:** 1 **T:** 441

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 3F di lato

D: 1 minuto

TM: 211 **TXM:** 42 **FC:** 88

DESCRIZIONE: "Le creature che si trovano nell'area d' inizieranno a ridere a crepelle fino al termine della magia ; non potranno combattere e compiere azioni al disopra di "difficili"."

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Ipnatismo

SCUOLA: Priori Influenza Tràsi

Arti: verb,2br,2ga **G:** 1 **T:** 220

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Umanoidi toccati dall'usufruitore con l'intenzione di comandarli

D: 2 ore

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore, dopo un concentrazione di 200 tempi, avrà un minuti di tempo a disposizione per toccare gli umanoidi che vuole comandare. Gli umanoidi toccati obbediranno ai comandi del loro padrone solo se non saranno comandi autolesionisti. L'Usufruitore dovrà dichiarare prima di effettuare il tiro per magia, chi vuole toccare, a fine magia le vittime non si ricordano di nulla.

Descr FC: Gli umanoidi toccati obbediranno all'usufruitore per 1 giorno

Descr TM: L'usufruitore obbedirà alla prima creatura che tocca o da cui viene toccato

Priori Inganno Belòlla

NOME MAGIA:

Credulità

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla

Arti: verb,tr **G:** 1 **T:** 17

RA: 4 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 1 ora

TM: 541 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore convincerà l'umanoide oggetto della magia che tutto ciò gli dirà l'usufruitore sarà la verità.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Desolamento

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla**Arti:** 1br **G:** 1 **T:** 88**RA:** 15 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Un umanoide**D:** 1 ora**TM:** 431 **TXM:** 62 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** L'umanoide oggetto della magia, in qualsiasi direzione guardi, non vedrà nessun oggetto o creatura ma solo terreno brullo.**Descr FC:** Viene raddoppiato il raggio d'azione**Descr TM:** L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi**NOME MAGIA:**

Muta oggetto

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla**Arti:** 1br **G:** 1 **T:** 21**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** un oggetto qualsiasi**D:** 10 minuti**TM:** 111 **TXM:** 54 **FC:** 009**DESCRIZIONE:** L'usufruitore cambierà la forma dell'oggetto toccato con un oggetto a sua scelta conosciuto, delle dimensioni simili.**Descr FC:** Viene raddoppiato il raggio d'azione**Descr TM:** L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo**NOME MAGIA:**

Umiliazione

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla**Arti:** ca,verb **G:** 1 **T:** 55**RA:** 13 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Una creatura**D:** 2 minuti**TM:** 431 **TXM:** 54 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** La creatura oggetto della magia crederà di aver perso tutti i suoi poteri (magie, abilità, conoscenze, colpi, forme, ecc.) e si reputerà vulnerabile.**Descr FC:** Viene raddoppiato il raggio d'azione**Descr TM:** L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia**NOME MAGIA:**

Modifica materiali

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla**Arti:** 1br **G:** 1 **T:** 94**RA:** 16 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Sfera di 30F di raggio**D:** 1 ora**TM:** 111 **TXM:** 64 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore farà credere a tutte le creature nell'area d'effetto, di aver cambiato un materiale con un altro a sua scelta compreso nell'area d'effetto.**Descr FC:** L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF**Descr TM:** La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20**NOME MAGIA:**

Finta magica

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla**Arti:** 2br,2ga **G:** 1 **T:** 24**RA:** 12 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Una creatura**D:** una magia lanciata dalla creatura oggetto**TM:** 111 **TXM:** 54 **FC:** 009**DESCRIZIONE:** La creatura oggetto della magia crederà di non aver lanciato la magia (il giocatore non vedrà l'esito del TxM). Inoltre la creatura non vedrà l' della propria magia.**Descr FC:** Viene raddoppiato il raggio d'azione**Descr TM:** La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC**NOME MAGIA:**

FALSO

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla**Arti:** 2ga **G:** 1 **T:** 11**RA:** 8 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Un umanoide**D:** 1 ora**TM:** 541 **TXM:** 54 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'umanoide oggetto della magia sarà obbligato a dire il falso anche contro la sua volontà per tutta la durata della magia.**Descr FC:** L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF**Descr TM:** L'usufruitore rimane cieco per 5 ore**NOME MAGIA:**

Finta invulnerabilità

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla**Arti:** ca,verb **G:** 1 **T:** 87**RA:** 11 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Una creatura**D:** 1 minuto**TM:** 531 **TXM:** 62 **FC:** 06**DESCRIZIONE:** Tutte le creature che attaccheranno la creatura oggetto della magia penseranno di non infliggerle danni.**Descr FC:** L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF**Descr TM:** L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo**NOME MAGIA:**

Oscuramento della armi

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla**Arti:** verb **G:** 1 **T:** 53**RA:** 18 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Sfera di 20F di raggio**D:** 1 minuto

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà invisibili tutte le armi presenti nell'area d'effetto. Le armi, comunque, saranno percepibili al tatto.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Forma illusoria

SCUOLA: Priori Inganno Belòlla

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 23

RA: 11 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 2 ore

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore cambierà la forma fisica della creatura oggetto della magia in una forma fisica di una altra creatura conosciuta e di dimensioni simili.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: La magia sarà subita da un altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

Priori Offesa Tustòdo

NOME MAGIA:

Tocco gelido

SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo

Arti: 2br,2ga **G:** 1 **T:** 75

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 4 minuti

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La mano si illumina e, se colpisce l'avversario, questo perde anche 30 Punti Forza per ogni colpo che infliggerà in futuro, recuperabili in 4 ore o con la magia. La perdita dei Punti Forza, non modifica la CC. Se contro un non morto, questo scapperà per quattro minuti.

Descr FC: La forza persa può essere recuperata solo tramite magia

Descr TM: L'Usufruitore avrà -180 alla forza per tutto il giorni.

NOME MAGIA:

Pietre Magiche

SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo

Arti: 2br **G:** 1 **T:** 21

RA: 10 **PD:** 4 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 creature

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 63 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Si materializzeranno due pietre luminose nelle mani dell'usufruitore che colpiranno gli avversari prescelti infliggendo ciascuna i 4 PD.

Descr FC: La magia ha su 4 creature

Descr TM: Le pietre colpiranno una l'usufruitore l'altra una creatura a caso nel raggio d'azione

NOME MAGIA:

Spada di Fuoco

SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo

Arti: verb,2br,2ga **G:** 1 **T:** 84

RA: 0 **PD:** 20 **Rep:** 4

Comp: Simbolo Sacro

AE: la mano dell'usufruitore

D: 5 minuti

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una spada dal nulla nelle sue mani. Questa spada si comporterà come una Spada Lunga infliggendo 5PD in più da fuoco. I colpi che l'usufruitore sferrerà dovranno essere da lui conosciuti.

Descr FC: I danni saranno aumentati di +12

Descr TM: L'usufruitore prenderà fuoco

NOME MAGIA:

Randello

SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo

Arti: 2br **G:** 1 **T:** 52

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 4

Comp: Simbolo Sacro

AE: una arma scelta dall'usufruitore nel raggio d'azione

D: 4 minuti

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 009

DESCRIZIONE: "L'arma incantata toccata goderà di -5V -7N, -40L ai tempi; inoltre fornirà un bonus ai danni di + 10PD a ogni colpo andato a segno."

Descr FC: Aumenta di una fascia i colpi sferrati con l'arma oggetto della magia

Descr TM: Chi attaccherà l'usufruitore avrà un bonus di + 5PD per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Martello spirituale

SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo

Arti: ca,2ga **G:** 1 **T:** 23

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: tutti gli oggetti in legno nel raggio d'azione

D: 300 Tempi

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Tutti gli oggetti in legno all'interno del raggio d'azione se utilizzati per colpire infliggeranno +9 PD e daranno un bonus ai tempi di -5 V, -10N, -25L.

Descr FC: raddoppia i danni inflitti

Descr TM: L'usufruitore non potrà toccare il legno per 2 giorni

NOME MAGIA:

Esp

SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo

Arti: conc **G:** 1 **T:** 242

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: 3 creature

D: 3 minuti
TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 98
DESCRIZIONE: L'usufruitore può usare questa magia all'interno del raggio d'azione per capire i pensieri di una creatura. Se rivolto a esseri meno intelligenti otterrà solo pensieri istintivi. L'ESP viene bloccato da roccia compatta, metalli sup. 5 cm.
Descr FC: L'usufruitore sentirà i pensieri per 1 ora
Descr TM: Tutte le creature nel raggio d'azione sentiranno i pensieri dell'usufruitore

NOME MAGIA:

Infliggi piccole ferite
SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo
Arti: verb,2br,2ga **G:** 1 **T:** 21
RA: 0 **PD:** 5 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: L'usufruitore infligge 10 PD alla creatura colpita. Ai non morti non verrà inflitto alcun danno.
Descr FC: Si rompe l'arto toccato
Descr TM: L'usufruitore avrà un -30 al prossimo tiro per magia

NOME MAGIA:

Timore
SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo
Arti: ca,2br **G:** 1 **T:** 56
RA: 32 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 4F di raggio
D: 1 minuto
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: L'avversario dovrà riuscire in una prova Auto-Controllo con penalità di -80 altrimenti fuggirà al massimo della velocità ad una distanza di almeno 5m.
Descr FC: L'area d'effetto aumenta di 2F
Descr TM: L'Usufruitore verrà scagliato in alto di 2F più la sua altezza

NOME MAGIA:

Raggio che indebolisce
SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo
Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 80
RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 1 minuto
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 009
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia avrà i seguenti malus : Forza -80 e i colpi subiscono un malus ai tempi di -10V 20N -40L per la durata della magia.
Descr FC: - 160 Forza -20V, 40 N, -60 L
Descr TM: Paralisi dell'Usufruitore

NOME MAGIA:

Paura

SCUOLA: Priori Offesa Tustòdo
Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 47
RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 10 minuti
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia avrà -80 all'AUC. Prova AUC per la creatura oggetto della magia. Se la prova fallisce la vittima fuggirà al massimo della propria velocità, per 3 minuti. Altrimenti la magia non avrà effetto. Questa magia è neutralizzabile con Scaccia Paura
Descr FC: Se la creatura fallisce una prova AUC con una penalità di -120 scapperà urlando e strappandosi i vestiti.
Descr TM: L'usufruitore di magia scapperà urlando.

Priori Oscuramento Caméfo

NOME MAGIA:

Metamorfosi epidermica
SCUOLA: Priori Oscuramento Caméfo
Arti: ca,verb **G:** 1 **T:** 79
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 2 ore o fino a distacco
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07
DESCRIZIONE: L'usufruitore diventerà del colore, comprese le sfumature, dell'oggetto che sta toccando mimetizzandosi. Chi vuole individuarlo dovrà compiere una prova PERC con un malus di -120, altrimenti non lo vedrà.
Descr FC: L'usufruitore goderà di un bonus di 200 contro chi vuole individuarlo con una prova percezione
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Tenebre
SCUOLA: Priori Oscuramento Caméfo
Arti: verb **G:** 1 **T:** 74
RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 6F di raggio
D: 5 ore
TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 07
DESCRIZIONE: La magia crea un'area di oscurità con centro il bersaglio scelto dall'usufruitore e a lui visibile. Se il bersaglio si muove si muoverà anche l'area di oscurità. Se la magia è diretta contro gli occhi di una creatura questa subisce una penalità in Tempi pari a -5V, -10N, -20L e -80 alle Azioni.
Descr FC: L'usufruitore all'interno della sfera di tenera vede come se non ci fosse l'area
Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Nascondiglio
SCUOLA: Priori Oscuramento Caméfo

Arti: verb, tr **G:** 1 **T:** 216

RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 6F di lato

D: 6 ore

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 88

DESCRIZIONE: La magia farà scomparire visivamente tutte le creature che si trovano nell'area d'effetto. Chiunque guarderà in tale direzione vedrà solamente gli oggetti e non sentirà nessun rumore provocato da quelle creature. Se una creatura che si trova all'interno dell'area d'effetto attaccherà magicamente e non, spezzerà l'effetto della magia. Chi entra nell'area d'effetto potrà sentire e vedere le creature ivi presenti.

Descr FC: Colui che entra nella area d' dovrà compiere una Prova Percezione per riuscire a vedere e sentire effettivamente le creature che si trovano all'interno. se fallisce non vedrà né sentirà nessuno

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD.

NOME MAGIA:

Offuscamento

SCUOLA: Priori Oscuramento Caméfo

Arti: verb **G:** 1 **T:** 880

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 6F di lato

D: 8 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà attorno a sé una nube di vapore che ridurrà la visibilità di -190 occupando ogni interstizio. Questa amgia non ha sott'acqua.

Descr FC: La nube non può essere spazzata via

Descr TM: L'usufruitore diventa etereo per la durata della magia e non può muoversi ma i colpi che subisce gli infliggono la metà dei danni

NOME MAGIA:

Amnesia indotta

SCUOLA: Priori Oscuramento Caméfo

Arti: 2br, 2ga **G:** 1 **T:** 102

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 1 minuto

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore avrà la piena conoscenza, della memoria dell'ultimo minuti, della creatura scelta. Potrà quindi cancellare temporaneamente (per la durata della magia), 2 ricordi a scelta. Il ricordo o la scelta fatta dimenticare deve essere compresa e stata decisa e avvenuta nell'intervallo analizzato.

Descr FC: Raddoppia il tempo di memoria analizzabile

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Ombra

SCUOLA: Priori Oscuramento Caméfo

Arti: ca **G:** 1 **T:** 169

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 2 minuti

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 009

DESCRIZIONE: L'usufruitore diventerà invisibile e con lui tutto il suo equipaggiamento che trasportava fino a quel momento esclusa la sua ombra che sarà proiettata regolarmente. L'usufruitore potrà diventare visibile quando vorrà oppure obbligatoriamente quando attaccherà una creatura. Solo magie come individuazione dell'invisibile oppure abilità come Calore potranno rivelare la posizione dell'usufruitore nonché la sua ombra. Ogni oggetto che l'usufruitore prenderà o lascerà dopo aver lanciato Ombra, rimarrà visibile. In zone scure e dopo il calar del sole l'usufruitore avrà più possibilità di non essere visto.

Descr FC: Viene raddoppiata la durata della magia

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 40 all'ASC

NOME MAGIA:

Invisibilità oscura

SCUOLA: Priori Oscuramento Caméfo

Arti: tr **G:** 1 **T:** 190

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 3 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore diventerà invisibile e con lui tutto il suo equipaggiamento che trasportava fino a quel momento. L'usufruitore potrà diventare visibile quando vorrà oppure obbligatoriamente quando attaccherà una creatura. Solo magie come individuazione dell'invisibile oppure abilità come Calore potranno rivelare la posizione dell'usufruitore. Ogni oggetto che l'usufruitore prenderà o lascerà dopo aver lanciato Invisibilità oscura, rimarrà visibile.

Descr FC: Per un attacco (sia magico che non) l'usufruitore rimarrà ancora invisibile

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Nascondere oggetto

SCUOLA: Priori Oscuramento Caméfo

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 220

RA: 42 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 40F di raggio

D: 32 ore

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La magia permette di occultare un oggetto che si trova nel raggio d'azione indicato, rendendolo invisibile per 32 ore. Questa magia non funziona su creature vive.

Descr FC: Rende l'oggetto non individuabile da magie che rendono visibile l'invisibile

Descr TM: L'oggetto viene distrutto

Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 50F di raggio
D: 100 minuti
TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07
DESCRIZIONE: L'usufruitore saprà se qualcuno ha intenzione di effettuare un'imboscata. L'usufruitore non conoscerà l'autore e la posizione esatta dell'imboscata.
Descr FC: L'usufruitore saprà esattamente il luogo e chi sarà il fautore dell'imboscata.
Descr TM: l'usufruitore crederà che all'interno dell'area d' vi sia per forza un'imboscata.

NOME MAGIA:

Protezione magia offensiva
SCUOLA: Priori Protezione Màshal
Arti: verb,2br,2ga **G:** 1 **T:** 110
RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 2 minuti
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 009
DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia sarà immune ad ogni magia che provochi perdita di PV.
Descr FC: L'usufruitore userà 30 PM in meno per lanciare l'incantesimo.
Descr TM: L'usufruitore utilizzerà 20 Tempi in più alla sua prossima magia.

NOME MAGIA:

Traposizione del danno
SCUOLA: Priori Protezione Màshal
Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 89
RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 009
DESCRIZIONE: "L'usufruitore subirà solo la metà del danno effettivo ; l'altra metà potrà essere indirizzato ad una creatura che si trovi a 20F dall'usufruitore. "
Descr FC: L'usufruitore non subirà alcun danno mentre la creatura oggetto subirà normalmente la metà del danno.
Descr TM: L'usufruitore subirà il doppio dei danni.

NOME MAGIA:

Protezione da armi da lancio
SCUOLA: Priori Protezione Màshal
Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 56
RA: 9 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 3 minuti
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il proiettile lanciato addosso alla creatura non gli recherà alcun danni.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 10 PV
Descr TM: L'usufruitore rimarrà in stallo a causa del panico dovuta alla situazione (ulteriori tempi 1d100)

NOME MAGIA:

Protezione dai non morti
SCUOLA: Priori Protezione Màshal
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** 83
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: Vedi descrizione
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore, solo rimanendo concentrato, creerà una barriera protettiva intorno a se dove nessun Non morto potrà colpirlo con attacchi a mani nudo o con armi.
Descr FC: La magia dura per 30T in più oltre alla concentrazione
Descr TM: Il Non morto più vicino all'usufruitore lo attaccherà sul momento

NOME MAGIA:

Protezione mentale
SCUOLA: Priori Protezione Màshal
Arti: verb **G:** 1 **T:** 83
RA: 6 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 3 minuti
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 06
DESCRIZIONE: Questa magia permetterà alla creatura oggetto, di rimanere immune ad effetti di controllo mentale, come CHARME, COMANDO ecc.
Descr FC: Utilizzerà 32T in meno alla sua prossima magia
Descr TM: L'usufruitore perderà -80 all' AUC per 1 giorno.

23.9 Priori Ricerca Ritida

NOME MAGIA:

Individuazione del bene
SCUOLA: Priori Ricerca Ritida
Arti: 2br **G:** 1 **T:** 218
RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Linea di 3F di larghezza per quanto l'usufruitore vede di lunghezza.
D: 10 minuti
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di individuare tutte le cose (anche creature) che gli vogliono far del bene. L'usufruitore dovrà rimanere immobile e concentrato per tutta la durata della magia. Quando l'usufruitore camminerà si spezzerà la magia.
Descr FC: Le creature che vogliono fare del male all'usufruitore cambieranno idea
Descr TM: L'usufruitore perderà 30CM per 1 giorno.

NOME MAGIA:

Individuazione del veleno
SCUOLA: Priori Ricerca Ritida
Arti: 1ga **G:** 1 **T:** 660

RA: 0 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Massimo 10 oggetti o un cubo di 2F di lato

D: Istantaneo

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di determinare se gli oggetti o un'area sono velenosi e si avrà il 5**Descr FC:** Il veleno individuato perderà il suo effetto

Descr TM: "L'usufruitore avrà un'afflizione a caso sul Background ""Nome malattia"""

NOME MAGIA:

Individuazione del magico

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: verb **G:** 1 **T:** 220

RA: 28 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 9F di lato

D: 5 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di individuare il magico che si trova nell'area d' sia oggetti che creature che magie. Capirà anche la potenza più o meno variabile del magico. Se ci sono impedimenti spessi più di 30 cm, l'usufruitore non vi vedrà oltre.

Descr FC: "Se viene individuata una creatura magica questa diventerà amica; se è un oggetto magico conoscerà il quadrato magico; se è una magia avrà il 10**Descr TM:** L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 8 ore

NOME MAGIA:

Trova cibo

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: 2br,2ga **G:** 1 **T:** 76

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 1000F di raggio

D: istantaneo

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di individuare il cibo e la quantità nell'area d'effetto.

Descr FC: Dimezza i PM spesi

Descr TM: raddoppia i PM spesi

NOME MAGIA:

Individuare trappole

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: 2br,2ga **G:** 1 **T:** 660

RA: 9 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 10F di lato

D: Istantanea

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà l'esatta collocazione delle trappole e altri elementi naturali (sabbie mobili, ponti traballanti, ecc.) che si trovano nell'area d'effetto, ma non conoscerà il sistema per disattivarle o evitarle.

Descr FC: Verrà trovato il sistema per disapplicare la trappola

Descr TM: Saranno azionate tutte le trappole nell'area d'effetto

NOME MAGIA:

Individuazione del male

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: 1ga **G:** 1 **T:** 226

RA: 32 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Linea di 3F di larghezza per quanto l'usufruitore vede di lunghezza

D: 10 minuti

TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di individuare tutte le cose (anche creature) che gli vogliono far del male. L'usufruitore dovrà rimanere immobile e concentrato per tutta la durata della magia. Quando l'usufruitore camminerà si spezzerà la magia.

Descr FC: Le creature che vogliono fare del male all'usufruitore cambieranno idea

Descr TM: L'usufruitore perderà 30CM per 1 giorno.

NOME MAGIA:

localizzare un oggetto

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: 2br **G:** 1 **T:** 239

RA: 42 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 40F di lato

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di sapere la posizione esatta di un oggetto che abbia almeno visto una volta e che non sia magico presente nell'area d'effetto.

Descr FC: L'usufruitore è in grado di individuare anche oggetti magici

Descr TM: L'usufruitore si scorderà il quadrato magico di un oggetto per 1 giorno

NOME MAGIA:

Localizzazione flora e fauna

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: verb **G:** 1 **T:** 220

RA: 60 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 6F di lato

D: Istantaneo

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di individuare approssimativamente la posizione e la distanza di un animale e/o pianta.

Descr FC: L'usufruitore conoscerà esattamente la/e specie/i presenti nell'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore avrà un stallo

NOME MAGIA:

Individuazione dello charme

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: 1br **G:** 1 **T:** 228

RA: 32 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 211 TXM: 44 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore è in grado di individuare se una creatura è sotto l' di magie come CHARME, COMANDO, ecc..

Descr FC: L'usufruitore dimezzerà la durata dello charme sulla creatura

Descr TM: L'usufruitore subirà lui steso lo charme che voleva individuare

NOME MAGIA:

Individuare trappole magiche

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: verb,2br **G: 1 T: 805**

RA: 32 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 3F di lato

D: Istantaneo

TM: 431 TXM: 62 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore è in grado di scoprire tutte le trappole, sia magiche che non, nascoste con la magia o l'astuzia, che si trovano nell'area d'effetto.

Descr FC: L'usufruitore può far in modo che le trappole non scattino quando dovrebbero, ma 1 minuto dopo

Descr TM: Tutte le creature che si trovano attorno all'usufruitore fino a 2F saranno scaraventate in aria di 3F

NOME MAGIA:

Individuazione dei non morti

SCUOLA: Priori Ricerca Ritida

Arti: 2br **G: 1 T: 184**

RA: 0 PD: 0 Rep: 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 20F di raggio

D: Istantaneo

TM: 431 TXM: 54 FC: 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di individuare i non morti presenti nell'area d'effetto.

Descr FC: L'usufruitore sarà in grado di comandare per 4 ore 2 non morti che si trovano nell'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore prenderà la licantropia guaribile naturalmente in 2 decime

Priori Ristorazione Dérnhal

NOME MAGIA:

Rigenerazione mentale

SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: 1ga **G: 1 T: 211**

RA: 1 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 211 TXM: 54 FC: 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia guadagnerà

30 PM in più.

Descr FC: L'usufruitore di magia guadagnerà 13 PM in più

Descr TM: La creatura perderà 19 PM in più

NOME MAGIA:

Guarigione ossea

SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: tr **G: 1 T: 264**

RA: 1 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 211 TXM: 54 FC: 07

DESCRIZIONE: DESCRIZIONE : L'usufruitore appoggiando le mani sull'osso ferito lo salderà. Il guarito dovrà rimanere a riposo per 1 settimana.

Descr FC: La creatura non avrà bisogno della decima di riposo

Descr TM: L'osso impiegherà un mesi e 2 decime per risaldarsi (naturalmente) e 2 decime per risaldarsi magicamente

NOME MAGIA:

Guarigione mentale

SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: verb,tr **G: 1 T: 197**

RA: 2 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 431 TXM: 54 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore appoggerà le sue mani sull'ammalato. Questo verrà guarito da ogni malattia mentale magica (CHARME, COMANDO ecc.). Rimarranno comunque gli effetti di malattie naturali. Se la creatura guarita è un usufruitore di magia, questo avrà un -2pt sul TM della sua prossima magia a causa di forti emicranee per una settimana.

Descr FC: La creatura guarita non avrà bisogno del tempo di riposo.

Descr TM: L'usufruitore di magia avrà un -13 sul tiro per magia per 2 magie successive

NOME MAGIA:

Rigenera vita

SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: verb,tr **G: 1 T: 218**

RA: 1 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 211 TXM: 44 FC: 98

DESCRIZIONE: Si creerà sulla creatura oggetto della magia un alone azzurro che gli permetterà di recuperare 35 PV.

Descr FC: L'usufruitore farà recuperare 10 PV in più

Descr TM: L'usufruitore perderà ulteriori 19 PM

NOME MAGIA:

Guarigione organica

SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: tr **G: 1 T: 294**

RA: 1 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: Istantaneo

TM: 431 TXM: 54 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore guarirà un organo ferito alla creatura toccata. Il degente dovrà rimanere a riposo per 1 settimana e 4 giorni.

Descr FC: Il degente guadagnerà anche 34PF e 15 PM

Descr TM: L'usufruitore infliggerà 11PD alla creatura

NOME MAGIA:

Guarisci stanchezza
SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 27

RA: 11 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 211 TXM: 62 FC: 098

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia sentirà sparire la stanchezza, recuperando 50 PF.

Descr FC: La creatura guadagnerà 15 PM

Descr TM: L'usufruitore perderà 50 PF

NOME MAGIA:

Guarigione muscolare
SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: tr **G:** 1 **T:** 259

RA: 1 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 431 TXM: 54 FC: 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore appoggiando le mani sul muscolo ferito, lo guarirà e nello stesso istante farà recuperare 15PF alla creatura toccata.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà 24 PM invece di quelli scritti

Descr TM: L'usufruitore perderà 13PD

NOME MAGIA:

Piccola guarigione multipla
SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: verb,2br **G:** 1 **T:** 243

RA: 10 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: 2 creature

D: Istantaneo

TM: 531 TXM: 44 FC: 07

DESCRIZIONE: Le creature che ricevono la magia saranno avvolte da una luce azzurra e riacquisteranno 20PV ciascuna.

Descr FC: Le creature guadagnano altri 20 PD

Descr TM: Le creature perderanno 15 PF e 10 PM

NOME MAGIA:

Guarigione multipla della stanchezza
SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: tr **G:** 1 **T:** 121

RA: 9 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: 2 creature
D: Istantaneo

TM: 531 TXM: 62 FC: 07

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia guadagneranno 50 PF ciascuna.

Descr FC: Le creature recupereranno 20 PF in più

Descr TM: L'usufruitore farà perdere alle creature altri 10 PF

NOME MAGIA:

Preveni ferite
SCUOLA: Priori Ristorazione Dérnhal

Arti: 2ga **G:** 1 **T:** 46

RA: 4 PD: 0 Rep: 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura

D: 1 minuto

TM: 541 TXM: 62 FC: 06

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia non subiranno il danno inflitto dal colpo sferratogli ma solo 10 PD.

Descr FC: Le creature oggetto della magia infliggeranno 5 PD in più al loro prossimo attacco

Descr TM: L'usufruitore perderà 10 PD

Superiori Afflizioni Ràfhol

NOME MAGIA:

Asma
SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhol

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 46

RA: 0 PD: 0 Rep: 3

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura toccata

D: Permanente

TM: 431 TXM: 54 FC: 07

DESCRIZIONE: Alla creatura colpita sarà inflitta l'asma. Il periodo di incubazione sarà di 2 giorni, dopo di che la creatura oggetto della magia subirà una perdita aggiuntiva +15 PF per ogni sforzo fisico e +15 per ogni sforzo mentale.

Descr FC: La creatura toccata perderà anche l'udito (vedi magia corrispettiva)

Descr TM: L'usufruitore perderà 17 PM in più

NOME MAGIA:

Indebolimento

SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhof**Arti:** verb,2ga **G:** 2 **T:** 22**RA:** 7 **PD:** 0 **Rep:** 2**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Un umanoide**D:** 1 giorno**TM:** 111 **TXM:** 44 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** La creatura oggetto della magia avrà un -150 alla Forza (questa penalità non modificherà la CC) e un -10 ai Danni inflitti in combattimento.**Descr FC:** La Forza sarà dimezzata**Descr TM:** La froza dell'usufruitore sarà dimezzata**NOME MAGIA:**

Bruttezza

SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhof**Arti:** tr **G:** 2 **T:** 21**RA:** 5 **PD:** 0 **Rep:** 2**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Un umanoide**D:** 14 giorni**TM:** 431 **TXM:** 54 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** L'umanoide oggetto della magia avrà un dimezzamento dell'ASC per tutta la durata della magia.**Descr FC:** L'umanoide bersaglio della magia subirà anche un -100 allo Spirito**Descr TM:** L'usufruitore perderà 21 PF**NOME MAGIA:**

Scoraggiamento

SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhof**Arti:** verb **G:** 2 **T:** 54**RA:** 4 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Un umanoide**D:** 1 giorno**TM:** 531 **TXM:** 54 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** Il soggetto sarà demoralizzato e non avrà più fiducia in se stesso. Ogni azione avrà una penalità di -80 e se vuole attaccare o lanciare magie, prima dovrà fare una prova sulla sua CC o sui suoi PM.**Descr FC:** Si triplica la durata della magia**Descr TM:** L'usufruitore sarà rallentato in tutte le sue azioni (anche lanciare magie) di +15 T**NOME MAGIA:**

Infliggi fobie

SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhof**Arti:** 2br,2ga **G:** 2 **T:** 79**RA:** 4 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** 1 umanoide**D:** 1 settimana**TM:** 211 **TXM:** 62 **FC:** 98**DESCRIZIONE:** Il soggetto avrà una fobia, determinarla sulla seguente tabella : 1-2 Paura dell'acqua, 3-4 paura del buio, 5-6

paura della luce, 7-8 paura degli umanoidi, 9 paura di dormire, 10 paura di tutte le fobie appena descritte.

Descr FC: Sarà raddoppiata la durata della magia**Descr TM:** L'usufruitore avrà paura della creatura che doveva essere oggetto della magia**NOME MAGIA:**

Lebbra

SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhof**Arti:** 2br **G:** 2 **T:** 48**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 2**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Creatura toccata**D:** 7 minuti**TM:** 211 **TXM:** 54 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** Alla creatura colpita sarà inflitta la lebbra. Ogni sua azione (anche magica) avrà una penalità di -20. I colpi infliggeranno -10 ai danni, e le ferite che subirà verranno aumentate di +15.**Descr FC:** La creatura bersaglio sverrà quando i suoi PM saranno arrivati a 20**Descr TM:** L'usufruitore utilizzerà 15 PM per 3 sue magie successive**NOME MAGIA:**

Perdita udito

SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhof**Arti:** verb,2br **G:** 2 **T:** 32**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 2**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Craetura toccata**D:** Permanente**TM:** 431 **TXM:** 54 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** La creatura toccata, perderà completamente l'udito, prova AUC con penalità di -80, se la prova fallisce la creatura sverrà (se la creatura possiede AUC superiore a 520 non potrà svenire).**Descr FC:** La creatura sverrà sicuramente per lo shock subito**Descr TM:** L'usufruitore subirà una penalità di -10 alla sua prossima magia**NOME MAGIA:**

Daltonismo

SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhof**Arti:** 1br **G:** 2 **T:** 18**RA:** 7 **PD:** 0 **Rep:** 2**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Una creatura**D:** 1 minuto**TM:** 541 **TXM:** 62 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** Il soggetto non riconoscerà bene i colori, avendo così un -60 alla Percezione.**Descr FC:** La creatura oggetto della magia vedrà in bianco e nero, -80 alla Percezione.**Descr TM:** L'usufruitore rimarrà cieco per 1 minuto.**NOME MAGIA:**

Raffreddore

SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhol
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 22
RA: 4 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 1 minuto
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore infliggerà il virus del raffreddore ad una creatura che si trovi nel raggio d'azione. Questa creatura subirà un -80 su tutte le azioni, un rallentamento ai colpi di +15V, +28N, +49L, e un malus sul tiro magia di -18.
Descr FC: La creatura subirà anche un -80 allo Spirito e all'AUC
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Perdita olfatto
SCUOLA: Superiori Afflizioni Ràfhol
Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 24
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Craetura toccata
D: Permanente
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07
DESCRIZIONE: La creatura toccata, perderà completamente l'olfatto, prova AUC con penalità di -80, se la prova fallisce la creatura sverrà (se la creatura possiede AUC superiore a 520 non potrà svenire).
Descr FC: La creatura sverrà sicuramente per lo shock subito
Descr TM: L'usufruitore subirà una penalità di -10 alla sua prossima magia

Superiori Conoscenza idil

NOME MAGIA:

Conoscenza disattivazione trappole
SCUOLA: Superiori Conoscenza idil
Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 90
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: sfera di 4F di raggio
D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07
DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà il sistema per disattivare le trappole presenti nell'area d'effetto.
Descr FC: Le trappole si disattivano automaticamente
Descr TM: Le trappole scattano automaticamente

NOME MAGIA:

Risposta
SCUOLA: Superiori Conoscenza idil
Arti: verb **G:** 2 **T:** 21
RA: 10 **PD:** 5 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: Tempo reale della risposta
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: La creatura scelta sarà obbligata a dare una semplice risposta all'usufruitore (es. la professione che svolge, da quante persone è formato il suo gruppo, qual è il suo capo, ecc.). la creatura capirà sicuramente la domanda, ma la risposta verrà data nella lingua conosciuta dalla creatura. Se nessuno conosce tale lingua, non si potrà capire la risposta.
Descr FC: L'usufruitore capirà sicuramente la risposta
Descr TM: L'usufruitore non potrà parlare per 1 marco

NOME MAGIA:

Divinazione
SCUOLA: Superiori Conoscenza idil
Arti: tr **G:** 2 **T:** 193
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: Istantaneo
TM: 431 **TXM:** 65 **FC:** 000
DESCRIZIONE: L'usufruitore grazie a questa magia potrà capire la cosa giusta da fare in quella situazione.
Descr FC: Nessuno
Descr TM: L'usufruitore crederà di aver fatto la scelta giusta ma sarà quella assolutamente più sconsigliabile in quella situazione.

NOME MAGIA:

Sogno premonitore
SCUOLA: Superiori Conoscenza idil
Arti: ca,2br **G:** 2 **T:** 1320000
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 1 notte (un sonno lungo una notte)
TM: 111 **TXM:** 33 **FC:** 000
DESCRIZIONE: L'usufruitore se dorme comodamente (senza risveglio forzato) farà un sogno premonitore su un argomento da lui prescelto (uno solo). Tempo di lancio circa 10 ore.
Descr FC: Nessuno
Descr TM: Un incubo spaventoso che gli permetterà di recuperare solo 20 PM per quella notte

NOME MAGIA:

Posizione
SCUOLA: Superiori Conoscenza idil
Arti: ca,verb **G:** 2 **T:** 550
RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 4 ore
TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà rimanere in contatto con una creature in qualsiasi posto essa sia (dopo aver ricevuto la magia). La creatura (se vuole) continuerà a "dettare" le coordinate della sua posizione all'usufruitore. La creatura dovrà avere minimo 400 come CM.
Descr FC: Raddoppia la durata della magia
Descr TM: Raddoppia i PM della magia usati

NOME MAGIA:

Rimembranza

SCUOLA: Superiori Conoscenza idil**Arti:** 2br **G:** 2 **T:** 220**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Se stesso**D:** Il tempo di ricordare un avvenimento**TM:** 211 **TXM:** 54 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore potrà ricordarsi esattamente discorsi, fatti accaduti, ecc. Questi avvenimenti dovranno essere stati compiuti entro 5 giorni dal lancio della magia.**Descr FC:** Aumenta i particolari descrittivi del ricordo**Descr TM:** Non si ricorda ciò che è successo fino al giorno prima. La perdita di memoria durerà al massimo per 2 giorni**NOME MAGIA:**

Conoscenza dei veleni

SCUOLA: Superiori Conoscenza idil**Arti:** tr **G:** 2 **T:** 242**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Se stesso**D:** Istantaneo**TM:** 211 **TXM:** 44 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore riconoscerà vedendolo qualsiasi tipo di veleno.**Descr FC:** L'usufruitore conosce i materiali per creare l'antidoto e l'antidoto stesso**Descr TM:** L'usufruitore crederà che non sia veleno ciò che è e che sia veleno ciò che non è.**NOME MAGIA:**

Augurio

SCUOLA: Superiori Conoscenza idil**Arti:** verb,2br **G:** 2 **T:** 440**RA:** 0 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Se stesso**D:** Il tempo di predire**TM:** 211 **TXM:** 44 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore predirà se un azione (che avverrà entro 2 ore) sarà benefica o dannosa per il gruppo. C'è il 70%
Descr FC: L'azione può avvenire entro 4 ore**Descr TM:** L'usufruitore crederà di aver predetto saggiamente**NOME MAGIA:**

Conoscenza

SCUOLA: Superiori Conoscenza idil**Arti:** 2br **G:** 2 **T:** 33**RA:** 15 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Una creatura**D:** Istantanea**TM:** 431 **TXM:** 54 **FC:** 098**DESCRIZIONE:** L'usufruitore sarà in grado di capire in un minuti di ulteriore meditazione la razza. In 2 minuti la razza e le professioni. In 3 minuti la razza, le professioni e il nome. In 4

minuti la razza, le professioni, il nome e i PV della creatura oggetto della magia.

Descr FC: In un solo minuti L'usufruitore riesce a capire razza professione e nome.**Descr TM:** La creatura conoscerà il nome la razza, le professione, dell'usufruitore.**NOME MAGIA:**

Conoscenza dei flussi

SCUOLA: Superiori Conoscenza idil**Arti:** verb **G:** 2 **T:** 89**RA:** 3 **PD:** 0 **Rep:** 0**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Cubo di 4F di lato**D:** Istantaneo**TM:** 531 **TXM:** 62 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'usufruitore capirà quante creature sono passate nell'area d' in 10 giorni.**Descr FC:** Si conosce il tempo di passaggio e la razza di chi è passato**Descr TM:** L'usufruitore lascerà una scia luminosa dietro di sé per 1 ora

Superiori Controllo Tanéhel

NOME MAGIA:

Controllo umanoidi

SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel**Arti:** tr **G:** 2 **T:** 149**RA:** 20 **PD:** 0 **Rep:** 1**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Un umanoide**D:** 8 ore**TM:** 531 **TXM:** 62 **FC:** 07**DESCRIZIONE:** L'umanoide oggetto della magia se sbaglia una prova CM, sarà sotto il controllo dell'usufruitore.

L'usufruitore potrà dargli comandi non autolesionisti e non potrà dirgli di proteggerlo ecc.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 14 PV**Descr TM:** L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo**NOME MAGIA:**

Controllare animali dei boschi

SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel**Arti:** 1br **G:** 2 **T:** 92**RA:** 30 **PD:** 0 **Rep:** 3**Comp:** Simbolo Sacro**AE:** Sfera di 30F di raggio**D:** 3 ore**TM:** 111 **TXM:** 62 **FC:** 98**DESCRIZIONE:** Tutte gli animaletti (scoiattoli, tartarughe, lepri ecc.) che si trovano nell'area d'effetto, saranno comandate dall'usufruitore. L'usufruitore sarà in contatto mentale con loro e potrà assegnargli un semplice comando come: proteggimi, dimmi cosa vedi, attacca, ecc.**Descr FC:** L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF**Descr TM:** L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Abbassa acqua
SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel
Arti: ca **G:** 2 **T:** 86
RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 30F di lato
D: 3 ore
TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 98
DESCRIZIONE: Tutta l'acqua presente nell'area d' si abasserà di 30m.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Crescita delle spine
SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 80
RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 20x20x1F
D: 1 giorno
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 98
DESCRIZIONE: Tutta l'area d' sarà circondata da rovi e spine. Tutte le creature che entreranno nell'area d' senza accurati provvedimenti subiranno 30PD.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Blocca animali
SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel
Arti: ca **G:** 2 **T:** 22
RA: 23 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 20F di raggio
D: 2 minuti
TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Tutti gli animali che rientrano nell'area d' saranno bloccati per tutta la durata della magia.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Pietrificazione per gli animali
SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel
Arti: 2br **G:** 2 **T:** 85
RA: 18 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 18F di raggio
D: permanente
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07
DESCRIZIONE: Tutti gli animali che si trovano nell'area d' dovranno compiere una prova Costituzione. Se la prova fallisce gli animali saranno pietrificati, altrimenti questa magia, su di

loro, non farà più effetto.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Crescita animale
SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel
Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 77
RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: 3 animali
D: 2 minuti
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà raddoppiare le dimensioni a 3 animali che si trovino nel raggio d'azione. Questo porterà un aumento di : +3 ai raggi d'azioni finali dei colpi, un aumento ai danni di +10V, +20N, +30L.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Eliminare tracce
SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel
Arti: 2br **G:** 2 **T:** 48
RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 20x20x0F
D: permanente
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Questa magia funziona solo se nell'area d' esiste dell'erbetta o del verde in generale. L'erba si assesterà per far scomparire le tracce dell'usufruitore e di tutte le creature che sono passate nell'area d'effetto.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Amicizia con esseri magici
SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel
Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 86
RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: un in essere magico
D: 3 minuti
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Se l'essere magico sbaglia una prova Spirito, diventerà amico dell'usufruitore di magia e lo rispetterà e magari lo proteggerà.
Descr FC: L'essere magico diventerà succube dell'usufruitore.
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Richiamo sciame d'api
SCUOLA: Superiori Controllo Tanéhel
Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 86
RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo di Sacro
AE: Sfera di 3F di raggio
D: 1 ora
TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 88
DESCRIZIONE: L'usufruitore richiamerà uno sciame d'api ai suoi comandi. Lo sciame d'api impiegherà 100 minuti ad arrivare. Lo sciame d'api si muoverà a 23 f/m e avrà 50 PV. Se lo sciame d'api attacca infliggerà i seguenti danni

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

Superiori Cura Limùno

NOME MAGIA:

Cura multiplo
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 66
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo di Sacro
AE: Sfera di 5F di raggio
D: Permanente
TM: 541 **TXM:** 64 **FC:** 06
DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nell'area d' guadagneranno 12 PV ciascuna.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Recupero mentale dei Punti Fatica
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 73
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo di Sacro
AE: Creatura toccata
D: Permanente
TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 98
DESCRIZIONE: L'usufruitore dona 1 PF per ogni suo PM speso (esempio: 15 PM spesi = 15 PF recuperati).
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Scaccia paura
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: tr **G:** 2 **T:** 88
RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo di Sacro
AE: Una creatura
D: Permanente
TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 88
DESCRIZIONE: Questa magia permette di scacciare la paura ad una creatura che si trovi nel raggio d'azione.
Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto
Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Cura cecità
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: 2br **G:** 2 **T:** 81
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo di Sacro
AE: Una creatura toccata
D: Permanente
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 98
DESCRIZIONE: La creatura toccata riacquisterà la vista.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Cura veleno
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: tr **G:** 2 **T:** 90
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: Simbolo di Sacro
AE: Una creatura toccata
D: Permanente
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 06
DESCRIZIONE: La creatura della magia sarà guarita da un veleno.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF
Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Cura malattia
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 46
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo di Sacro
AE: Una creatura toccata
D: Permanente
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07
DESCRIZIONE: La creatura della magia sarà guarita da una malattia.
Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto
Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Cura stanchezza
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 132
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo di Sacro
AE: Una creatura toccata
D: Permanente
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 98
DESCRIZIONE: La creatura toccata guadagnerà 20 PM e 20 PF. Se i PM o i PF superano quelli naturali la creatura sverrà per il sovraccarico di magia.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Recupero dei Punti Mente tramite la fatica
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 94
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Creatura toccata
D: Permanente
TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 06
DESCRIZIONE: L'usufruitore dona 1 PM per ogni suo PF
 speso (esempio: 15 PF spesi = 15 PM recuperati).
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Guarisci muscolo
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: verb **G:** 2 **T:** 83
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Creatura toccata
D: Permanente
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 06
DESCRIZIONE: Alla creatura bersaglio della magia verrà
 guarito completamente un muscolo. La creatura potrà
 riacquistare tutte le sue facoltà 2 giorni dopo la magia
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20
 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Cura danni
SCUOLA: Superiori Cura Limùno
Arti: verb, tr **G:** 2 **T:** 76
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura toccata
D: Permanente
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 07
DESCRIZIONE: La creatura toccata recupererà 30PV.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore subirà 30PD

Superiori Difesa personale Dròffe**NOME MAGIA:**

Cecità ad un umanoide
SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 54
RA: 17 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Un umanoide
D: 1 minuto
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07
DESCRIZIONE: L'usufruitore non esisterà per l'umanoide
 oggetto della magia.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia**NOME MAGIA:**

Muro di pietre
SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe
Arti: 2br, 2ga **G:** 2 **T:** 22
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 4x3x1F
D: 3 minuti
TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Nell'area d' l'usufruitore creerà un muro.
 Questo muro potrà essere abbattuto solo da una o più creature la
 quale somma della Forza sia superiore a 1200.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Assorbimento degli attacchi
SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 88
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: un oggetto nell'equipaggiamento
D: 3 colpi o magie
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà assorbire e ridirigere il
 danno subito ad un oggetto che porta nel suo equipaggiamento.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Protezione da attacchi lenti
SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe
Arti: verb, tr **G:** 2 **T:** 22
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 3 attacchi
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098
DESCRIZIONE: L'usufruitore non subirà alcun danno da
 attacchi sferrati con armi e classificati come LENTI. Non si
 possono utilizzare più di una Protezione da attacchi lenti,
 altrimenti l'usufruitore sverrà per 2d100 di tempi.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20
 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso
 visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Aumenta fase
SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe
Arti: verb **G:** 2 **T:** 87
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 2 minuti
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore guadagnerà una Fase in più durante il combattimento. Non si possono utilizzare più di una AUMENTA FASE alla volta, altrimenti si dissolveranno tutte le magie che l'usufruitore possiede su di lui.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Fuggire

SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe

Arti: verb **G:** 2 **T:** 88

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 100 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di volare (solo verticalmente) per uscire dai raggi d'azione dei colpi e magie. Volare: 9 / +4/ 1100F / 50 kg

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Allarme magico

SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe

Arti: verb, tr **G:** 2 **T:** 169

RA: 14 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 30F di lato

D: 1 giorno

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Se una creatura entra nell'area d' con intenzioni ostili, verrà comunicato all'usufruitore telepaticamente.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Servo difensore

SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe

Arti: ca, verb **G:** 2 **T:** 153

RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: un oggetto qualsiasi di piccole dimensioni (una moneta, un sassolino ecc.)

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà dall'oggetto incantato, un essere umanoide che proteggerà e servirà l'usufruitore in tutto.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -13 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Trasparenza

SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe

Arti: ca, verb **G:** 2 **T:** 17

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 120 minuti

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore diventerà trasparente, e le creature che volevano colpirlo perderanno il colpo.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 15PV

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Barriera mentale

SCUOLA: Superiori Difesa personale Dròffe

Arti: 2br, 2ga **G:** 2 **T:** 52

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 15 minuti

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà attorno a se per 3F una cupola protettiva che gli permetterà di non subire attacchi o a mani nude o con armi. I danni subiti da magie saranno dimezzati.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

Superiori Gestione elementi Vòshan

NOME MAGIA:

Fulmini multipli

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: verb **G:** 2 **T:** 73

RA: 34 **PD:** 19 **Rep:** 5

Comp: Simbolo Sacro

AE: 4 creature

D: Istantaneo

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: 4 fulmini di colore giallastro colpiranno 4 creature che si trovano nel raggio d'azione, provocandogli i danni sopra descritti.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore subirà 15PD

NOME MAGIA:

Stelle velenose

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: tr **G:** 2 **T:** 20

RA: 12 **PD:** 4 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 30F di lato

D: 1 giorno

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà diventare tutta l'area d' velenosa a causa di "stelle" magiche. Chiunque le calpesti subirà, oltre i danni sopra citati, anche l'avvelenamento. Il veleno avrà effetto dopo 3 minuti e la vittima se non riesce in una prova Costituzione perderà 10 punti Resistenza ogni ora. I punti Resistenza non sono recuperabili se non magiamente.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Perdita delle armi

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 57

RA: 10 **PD:** 12 **Rep:** 4

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 umanoidi

D: Istantaneo

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia dovranno fare una prova CC altrimenti perderanno le armi (ma non gli scudi) che portano in mano.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Proiettili di fuoco

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: ca,2br **G:** 2 **T:** 53

RA: 20 **PD:** 13 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: 3 creature

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Le tre creature bersaglio della magia subiranno i danni sopra citati.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Creazione del fuoco

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: 2br **G:** 2 **T:** 55

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un oggetto in legno o di materiale combustibile

D: fino a quando non si appicca il fuoco

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Questa magia permette di far prendere fuoco ad oggetti combustibili come: porte in legno, paglia, fogliame secco ecc. Vedere sulla tabella dei danni prodotti da fuoco i danni.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorno

NOME MAGIA:

Piccolo volo

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: ca,2br **G:** 2 **T:** 87

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 3 minuti

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di volare con le seguenti caratteristiche: Volare: 3 / +2/ 130F / 22 kg

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d' (un altro umanoide)

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC per 1 decima

NOME MAGIA:

Sciogli ghiaccio

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 21

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 4F di lato

D: Istantaneo

TM: 211 **TXM:** 63 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore scioglierà una zona ghiacciata che rientri nell'area d'effetto.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Crea acqua potabile

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: ca **G:** 2 **T:** 57

RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: una recipiente che possa contenere 100 cc d'acqua

D: permanente

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà 100 cc d'acqua nell'area d'effetto. L'acqua sarà potabile, limpida e fresca.

Descr FC: La creatura che beve l'acqua sarà dissetata per 3 giorni.

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Ghiaccio assassino

SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan

Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 23

RA: 23 **PD:** 6 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Dei piccoli dardi simili a stalattiti di ghiaccio, colpiranno la creatura prescelta.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso

visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Onde sismiche
SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 35
RA: 3 **PD:** 16 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Linea di 30F di lunghezza x 5F di larghezza
D: Istantaneo
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà tremare tutta la zona dell'area d'effetto. Tutte le creature all'interno cadranno a terra.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Striscia di luce
SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 23
RA: 0 **PD:** 4 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Linea di 17F di lunghezza
D: Istantaneo
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si troveranno all'interno dell'area d' subiranno un rallentamento ai Tempi di +2V, +24N, +90L. Oltre che ai danni sopra descritti.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà 13 P M in meno alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Tempesta
SCUOLA: Superiori Gestione elementi Vòshan
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 91
RA: 10 **PD:** 22 **Rep:** 6
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 10F di lato
D: Istantaneo
TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano all'interno dell'area d' subiranno i danni sopra citati.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

Superiori Influenza sugli oggetti Néghel

NOME MAGIA:

Luce magica
SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel
Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 54
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: un oggetto qualsiasi

D: 8 ore

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'oggetto in questione, emanerà una luce fortissima che illuminerà un'area di 20x20x20F. Tale luminosità potrà essere modificata ogni volta che l'usufruitore vorrà. La luce si sposterà con l'oggetto.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La magia sarà subita da un altro oggetto a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Dona pensiero
SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel
Arti: 1ga **G:** 2 **T:** 57
RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 3
Comp: Simbolo Sacro
AE: un oggetto qualsiasi
D: Fino a quando l'oggetto non viene toccato
TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore conferirà un messaggio di massimo un'ora all'oggetto in questione. Quando un altro essere vivente toccherà l'oggetto vedrà mentalmente il messaggio dell'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia

NOME MAGIA:

Anima oggetto
SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel
Arti: 1br **G:** 2 **T:** 182
RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: un oggetto qualsiasi
D: 1 ora
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore animerà un oggetto che si trovi nel raggio d'azione. Non si possono animare più di 3 oggetti contemporaneamente, altrimenti gli oggetti si dissolveranno. Gli oggetti saranno sotto il controllo dell'usufruitore. L'oggetto avrà le seguenti caratteristiche

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore si pietrificherà per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Blocca porta
SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel
Arti: ca **G:** 2 **T:** 50
RA: 32 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 4F di lato
D: 10 minuti
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Un qualsiasi porta, portone, cancello ecc. potrà essere chiuso magicamente. Solo esseri viventi la quale

somma di forza supera il 1700, potranno aprirla impiegandoci 40T. Altri magie come Scardina ecc. potranno avere lo stesso risultato.

Descr FC: La porta può essere aperta solo da ' della magia è raddoppiato

Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Scardina

SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel

Arti: ca,verb **G:** 2 **T:** 48

RA: 37 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 5F di lato

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Una qualsiasi porta, portone, cancello ecc. chiuso magicamente, potrà essere scardinato o aperto.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Ingrandimento di un oggetto

SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel

Arti: ca **G:** 2 **T:** 24

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: un oggetto toccato

D: 4 ore

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà ingrandire le dimensioni di un oggetto inanimato fino a triplicarle.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Rimpicciolimento di un oggetto

SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel

Arti: 2br **G:** 2 **T:** 55

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: un oggetto toccato

D: 5 ore

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà rimpicciolire le dimensioni di un oggetto inanimato fino a farle diventare 1/3 delle dimensioni reali.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Olio guastatore

SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel

Arti: verb,2ga **G:** 2 **T:** 21

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 3x3x0F di lato

D: 4 ore

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà scivolosa l'area d'effetto. Tutte le creature che ci passeranno sopra dovranno effettuare con successo una Prova Agilità con penalità di -130 altrimenti cadranno a terra. Se l'area d' è verticale, le creature, che hanno sbagliato la prova agilità non potranno arrampicarsi.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Oggetto intrappolante

SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel

Arti: verb,2br **G:** 2 **T:** 88

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: un oggetto toccato

D: 4 giorni

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'oggetto se verrà toccato da un'altra creatura all'infuori dell'usufruitore, si modificherà molecolarmente per intrappolarla. Confronto fra agilità. L'oggetto possiederà Agilità 520. Se il confronto viene vinto dall'oggetto, la creatura sarà immobilizzata fino a quando non verrà slegata. Quando l'oggetto riesce ad intrappolare un essere vivente, perderà questa magia. L'oggetto non può intrappolare creature superiori alla sua altezza.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Invisibilità a più oggetti

SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel

Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** 77

RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: due oggetti qualsiasi

D: 1 giorno

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà invisibili due oggetti che si troveranno nel raggio d'azione. Tali oggetti non potranno essere localizzati in nessun modo, neanche magicamente.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Alterazione fisica

SCUOLA: Superiori Influenza sugli oggetti Néghel

Arti: 1br **G:** 2 **T:** 77

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: un oggetto qualsiasi

D: 1 giorno

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore muterà la forma fisica di un oggetto a suo piacimento. L'oggetto non potrà aumentare o diminuire le sue dimensioni.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

Superiori Sensazioni Zàcéne

NOME MAGIA:

Immagine irreale
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne
Arti: 2ga G: 2 T: 73
RA: 20 PD: 0 Rep: 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 2F di raggio
D: 4 ore, o fino a quando non viene toccata
TM: TXM: 54 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore ricreerà un'immagine di una creatura che conosce o che ha già visto almeno una volta. La creatura si comporterà autonomamente, ma non potrà: toccare/portare oggetti, attaccare. Solitamente, tale immagine, obbedisce ad alcuni ordini dell'usufruitore.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Immagini illusorie
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne
Arti: tr G: 2 T: 56
RA: 0 PD: 0 Rep: 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 3 attacchi
TM: TXM: 54 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà attorno a se 4 immagini uguali a lui. Chiunque voglia colpire l'usufruitore colpirà sicuramente le immagini illusorie. Ogni volta che l'usufruitore riceve un colpo scomparirà un'immagine.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Freddo
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne
Arti: verb,2ga G: 2 T: 73
RA: 30 PD: 0 Rep: 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: 4 creature
D: fino a quando non riesce una prova Spirito
TM: TXM: 62 FC:
DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia avranno freddo. Prova Spirito per tutte le creature ogni 4ore. Se riesce, per quella creatura la magia sarà spezzata. Se la prova fallisce la vittima subirà 10 PD a causa del freddo e la magia continuerà a essere attiva.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorni

NOME MAGIA:

Dimenticanza
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne
Arti: 1ga G: 2 T: 85
RA: 30 PD: 0 Rep: 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 40F di lato
D: 3 giorni
TM: TXM: 54 FC:
DESCRIZIONE: L'area d' sembrerà stata abbandonata o dimenticata. Chiunque entri nell'area d' e tocca un oggetto dovrà fare una prova Percezione. Se la prova fallisce, la creatura crederà che effettivamente quella zona sia stata abbandonata. Se la prova riesce, vedrà effettivamente ciò che realmente c'è.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 25PM

NOME MAGIA:

Trappola per gli stolti
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne
Arti: verb G: 2 T: 85
RA: 14 PD: 0 Rep: 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 2F di lato
D: 2 giorni
TM: TXM: 62 FC:
DESCRIZIONE: Nell'area d' verrà creato o un forziere, o un sacco d'oro ecc. Chiunque tocchi l'oggetto creato subirà 25PD e la magia scomparirà.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore entrerà in stallo

NOME MAGIA:

Paralisi mentale
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne
Arti: 2ga G: 2 T: 56
RA: 10 PD: 0 Rep: 3
Comp: Simbolo Sacro
AE: Un umanoide
D: Fino a quando non riesce una prova Spirito
TM: TXM: 62 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore farà credere all'umanoide oggetto della magia di essere paralizzato. Prova per l'umanoide sullo Spirito ogni 90 Tempi. Se la prova riesce la magia si spezzerà. Altrimenti rimarrà ancora paralizzato.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Canto delle sirene
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne
Arti: 1br G: 2 T: 75
RA: 50 PD: 0 Rep: 2
Comp: Simbolo Sacro

AE: un oggetto qualsiasi
D: 1 giorno

TM: TXM: 64 FC:

DESCRIZIONE: L'oggetto in questione, emanerà un suono simile al canto delle sirene. Tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione, dovranno compiere una prova AUC con penalità di -80 altrimenti verranno attratte dall'oggetto. Prova AUC ogni 8 giorni solo per chi viene attratto. Se la prova non riesce le creature attratte rimarranno nei dintorni.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Terreno illusorio
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne

Arti: verb **G:** 2 **T:** 50

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 10F di lato

D: 1 minuto

TM: TXM: 54 FC:

DESCRIZIONE: Tutta l'area d' sembrerà sparire. Tutte le creature che si trovano all'interno dovranno fare una prova Spirito altrimenti entreranno in stallo.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia

NOME MAGIA:

Caldo
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne

Arti: ca **G:** 2 **T:** 65

RA: 25 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 creature

D: fino a quando non riesce una prova Spirito

TM: TXM: 64 FC:

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia avranno caldo. Prova Spirito per tutte le creature ogni 7 ore. Se riesce, per quella creatura la magia sarà spezzata. Se la prova fallisce per tre volte consecutive la vittima subirà 15 PD e danni inflitti da fuoco e la magia continuerà ad essere attiva.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Sensazione del volo
SCUOLA: Superiori Sensazioni Zàcéne

Arti: verb **G:** 2 **T:** 46

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: una creatura toccata

D: 1 ora

TM: TXM: 62 FC:

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia crederà di poter volare.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

23.19 Superiori Spostamento Michel

NOME MAGIA:

Crescita temporale delle ali

SCUOLA: Superiori Spostamento Michel

Arti: verb, 2ga **G:** 2 **T:** 94

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 giorno

TM: TXM: 64 FC:

DESCRIZIONE: DESCRIZIONE : All'usufruitore cresceranno un paio d'ali con apertura alare di 400cm. In questo modo l'usufruitore potrà volare con le seguenti caratteristiche : Volare:

14 / +1/ 2400F / 48 kg

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Servitore volante

SCUOLA: Superiori Spostamento Michel

Arti: 2ga **G:** 2 **T:** 211

RA: 4 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 2F di lato

D: 12 ore

TM: TXM: 62 FC:

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà davanti a se una creatura volante che potrà trasportarlo e servirlo. La creatura non potrà attaccare o parare. Il Servo volante è sotto il controllo dell'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Camminare sull'acqua

SCUOLA: Superiori Spostamento Michel

Arti: verb **G:** 2 **T:** 84

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 3 ore

TM: TXM: 54 FC:

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di camminare sull'acqua come sulla terra ferma.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Spostamento nel fuoco

SCUOLA: Superiori Spostamento Michel

Arti: verb, tr **G:** 2 **T:** 90

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: Istantaneo
TM: TXM: 64 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore entrando in un fuoco (torcia, braciere ecc.), sarà in grado di uscire da un altro fuoco che si trovi in 300F da lui. Se non esiste nessun altro fuoco per uscire la magia non avrà effetto.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Camminare nell'aria
SCUOLA: Superiori Spostamento Michel
Arti: verb **G: 2 T: 76**
RA: 0 PD: 0 Rep: 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 2 ore
TM: TXM: 62 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di camminare nell'aria come sulla terra ferma. Inoltre potrà camminare anche in tutte le altre direzioni, in alto, in basso, in obliquo ecc.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Teletrasporto di massa
SCUOLA: Superiori Spostamento Michel
Arti: verb **G: 2 T: 208**
RA: 20 PD: 0 Rep: 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: 6 creature
D: Istantaneo
TM: TXM: 54 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore teletrasporterà un massimo di 6 creature che si trovano nel raggio d'azione, da un luogo all'altro. Questo luogo non deve essere distante più di 100F e deve essere stato visto almeno una volta dall'usufruitore, altrimenti la magia non avrà effetto.
Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Prendi ombra
SCUOLA: Superiori Spostamento Michel
Arti: ca,verb **G: 2 T: 81**
RA: 10 PD: 0 Rep: 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Un'ombra di una creatura che si trovi nel raggio d'azione
D: 1 ora
TM: TXM: 62 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore si trasformerà nell'ombra di una qualsiasi creatura che si trova nel raggio d'azione. In questa

forma l'usufruitore non potrà essere né sentito, se scoperto (almeno che alcune magie lo permettano), l'usufruitore non potrà lanciare magie o attaccare.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 13 PD

NOME MAGIA:

Protezione parziale
SCUOLA: Superiori Spostamento Michel
Arti: verb **G: 2 T: 81**
RA: 0 PD: 0 Rep: 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 4 ore
TM: TXM: 64 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà attaccare (anche magicamente) ed essere attaccato (anche magicamente) solo da creature che possiedono la magia Protezione parziale.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Collegamento telepatico
SCUOLA: Superiori Spostamento Michel
Arti: 2br **G: 2 T: 90**
RA: 0 PD: 0 Rep: 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 7 ore
TM: TXM: 62 FC:
DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà rimanere in contatto telepatico con una creatura a scelta, conosciuta, che si trovi a 500F di distanza dall'usufruitore. Ogni ore in più della durata della magia costerà 20PM in più.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Dimezzare la stanchezza
SCUOLA: Superiori Spostamento Michel
Arti: 2br **G: 2 T: 94**
RA: 10 PD: 0 Rep: 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: 5 umanoidi
D: 120 minuti
TM: TXM: 64 FC:
DESCRIZIONE: Tutti gli umanoidi oggetti della magia dimezzeranno i PF utilizzati.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' o nel raggio d'azione e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

Superiori Trasformazione Balàde

NOME MAGIA:

Trasformazione in pesce
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: verb G: 2 T: 74

RA: 0 PD: 0 Rep: 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 3 ore

TM: 531 TXM: 64 FC: 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore si trasformerà in tutto e per tutto in un pesce, avrà quindi branchie, squame ecc. uguali ad un pesce. Non potrà respirare aria, ma solo in acqua. Goderà dell'abilità nuoto.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -23 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore perderà ulteriori 34PM

NOME MAGIA:

Simbiosi naturale
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: verb, tr G: 2 T: 92

RA: 0 PD: 0 Rep: 4

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 111 TXM: 64 FC: 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore toccando un albero, potrà fondersi insieme a lui e quindi essere inglobato ad esso. Tutte le creature che guarderanno l'albero, non vedranno nessuna stranezza. Se l'albero subisce danni, li subirà anche l'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Trasformazione in lupo
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: 1ga G: 2 T: 140

RA: 0 PD: 0 Rep: 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 giorno

TM: 531 TXM: 62 FC: 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di trasformarsi in lupo. In tutto e per tutto sarà uguale a quest'essere vivente compresi CM, PV, ecc.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

NOME MAGIA:

Trasformazione multipla in lupo
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: ca G: 2 T: 190

RA: 10 PD: 0 Rep: 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 creature toccate

D: 80 ore

TM: 431 TXM: 64 FC: 07

DESCRIZIONE: Le creature toccate dall'usufruitore si trasformeranno in lupo. In tutto e per tutto saranno uguali a quest'essere vivente compresi CM, PV, ecc.

Descr FC: L'effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia

NOME MAGIA:

Trasformazione temporale in Drago
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: 2ga G: 2 T: 286

RA: 0 PD: 0 Rep: 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 30 ore

TM: 431 TXM: 54 FC: 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore si trasformerà, ma solo fisicamente, in Drago per tutta la durata della magia. I danni, i Punti Vita, le abilità rimarranno quelle proprie dell'usufruitore. L'usufruitore però sarà in grado di volare con le seguenti caratteristiche: Volare: 11 / +6/1800/44 kg

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova in un'area d' di 20F di raggio.

NOME MAGIA:

Mutazione epidermica
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: verb G: 2 T: 76

RA: 10 PD: 0 Rep: 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 1 giorno

TM: 431 TXM: 64 FC: 98

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia si trasformerà in tutto e per tutto in una creatura scelta che sia stata vista almeno una volta e non più alta di 300 cm.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Balzo prodigioso
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: 1ga G: 2 T: 50

RA: 0 PD: 0 Rep: 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: Istantaneo

TM: 111 TXM: 62 FC: 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore modificando le sue gambe, potrà saltare fino a 4F di altezza + la sua altezza o attutire una caduta avvenuta da 4F di altezza + la sua altezza per 2.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata

un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Vista da lince
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: verb, tr G: 2 T: 51

RA: 0 PD: 0 Rep: 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 111 TXM: 54 FC: 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore per un ore potrà triplicare la lunghezza della sua vista.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Allungamento degli arti
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: 2br G: 2 T: 75

RA: 3 PD: 0 Rep: 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 1 minuto

TM: 211 TXM: 64 FC: 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia avrà o le braccia o le gambe allungate, guadagnando un aumento delle fasce finali dei colpi di +3. Tutte le altre caratteristiche non saranno modificate.

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Rimpicciolimento degli arti
SCUOLA: Superiori Trasformazione Balàde

Arti: 1br G: 2 T: 23

RA: 10 PD: 0 Rep: 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 1 minuto

TM: 111 TXM: 44 FC: 098

DESCRIZIONE: DESCRIZIONE : La creatura oggetto della magia avrà o le braccia o le gambe rimpicciolite, avendo una penalità nelle fasce finali dei colpi pari a -3. Tutte le altre caratteristiche non saranno modificate.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

Vassalli Attacco indiretto Ròden

NOME MAGIA:

Pietrificazione ritardata
SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: ca, verb G: 3 T: 21

RA: 23 PD: 0 Rep: 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: permanente

TM: 541 TXM: 64 FC: 07

DESCRIZIONE: Se l'usufruitore riesce a lanciare 3 "PIETRIFICAZIONE RITARDATA" con successo e consecutivamente su una stessa creatura, allora questa rimarrà pietrificata permanentemente (effetti che annullano la pietrificazione serviranno per annullare la magia). Se non riesce consecutivamente la creatura non subirà alcun effetto.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Blocca umanoide
SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: 2br G: 3 T: 46

RA: 17 PD: 9 Rep: 5

Comp: Simbolo Sacro

AE: 5 umanoidi

D: 90 Tempi dopo il loro primo attacco all'usufruitore

TM: 211 TXM: 62 FC: 07

DESCRIZIONE: Gli umanoidi oggetto della magia saranno bloccati per 80T solo se colpiranno l'usufruitore, altrimenti saranno liberi di compiere le loro azioni come se la magia non abbia avuto effetto.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Dimezza danni
SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: 2br G: 3 T: 54

RA: 23 PD: 11 Rep: 5

Comp: Simbolo Sacro

AE: 1 creature

D: Istantaneo

TM: 111 TXM: 54 FC: 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia potrà decidere se ricevere tutto il danno o soltanto metà. L'altra metà la creatura dovrà scegliere a chi infliggerli. L'altro essere vivente che subirà la metà dei danni dovrà trovarsi al massimo a 3F di distanza dalla creatura e non potrà essere l'usufruitore di magia.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Emicrania dannosa
SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: 2br G: 3 T: 80

RA: 25 PD: 19 Rep: 6

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 88

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia sentirà gli effetti dell' "Emicrania dannosa" 1 giorno dopo aver subito la magia.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Dardi esplosivi

SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 21

RA: 21 **PD:** 7 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 creature

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore colpirà 2 bersagli con due dardi magici. L' della magia (e quindi i danni che infligge), avverranno 10T dopo aver lanciato la magia.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Zona esplosiva

SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 48

RA: 20 **PD:** 11 **Rep:** 6

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 10F di lato

D: fino a quando qualcuno entra nell'area d'effetto

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Se qualsiasi creatura entra nel raggio d'azione subirà un danno pari a quello sopra citato.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Attacco indiretto

SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 81

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 4

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: a seconda del colpo che l'usufruitore riceve

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 88

DESCRIZIONE: Il danno che una creatura provoca all'usufruitore sarà ridiretto (a scelta dall'usufruitore) ad un'altra creatura che si trovi in un raggio di 15F dall'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Implosione di un arto

SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 48

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: istantaneo

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Una forza interiore attaccherà l'arto della creatura oggetto della magia. Se avvengono ferite critiche, l'arto sarà spappolato.

Descr FC: vedi descrizione

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Esplosione a tempo

SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: ca **G:** 3 **T:** 53

RA: 10 **PD:** 14 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Fino a quando la creatura bersaglio della magia n

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia, non sentirà né dolore né effetti particolari subiti con questa magia. Quando la creatura attaccherà l'usufruitore allora la magia avrà provocandogli i danni sopra citati.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Infliggi malattia

SCUOLA: Vassalli Attacco indiretto Ròden

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 23

RA: 17 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: permanente

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore infliggerà una malattia a caso alla creatura oggetto della magia. La malattia sarà da scegliere sulla tabella del Background.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

Vassalli Difesa luogo Tàrnel

NOME MAGIA:

Vento protettore

SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 172

RA: 50 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 9F di lato o equivalente

D: concentrazione dell'usufruitore

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di creare un

potentissimo vento che respingerà tutte le creature nell'area d'effetto. Le creature dovranno tentare una prova Forza con penalità di -160 se falliscono saranno respinte al limite dell'area d'effetto. Se vogliono procedere dovranno superare una prova Forza con penalità -1 dado.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Confusione totale
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel
Arti: tr **G:** 3 **T:** 231
RA: 9 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 8F di raggio
D: 10 minuti
TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore animerà ogni oggetto che si trovi nell'area d' in modo casuale e vorticoso. Chiunque entri nell'area d' potrà subire PD a seconda dell'oggetto che lo colpisce.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Annullamento mentale
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel
Arti: ca **G:** 3 **T:** 25
RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 20F di raggio
D: 1 minuto
TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Chiunque si trovi nell'area d' e cerchi di lanciare una magia entrerà in stallo.
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Percezione mentale
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel
Arti: 2br **G:** 3 **T:** 201
RA: 60 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 60F di raggio
D: 1 giorno
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di sapere quante e quali creature entrano nell'area d'effetto.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Stallo da confusione
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel

Arti: ca **G:** 3 **T:** 88

RA: 8 **PD:** 0 **Rep:** 4

Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 7F di lato
D: 2 giorni
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: Le creature che entrano nell'area d' e possiedono un AUC inferiore a 490 rimeneranno in stallo 5 volte consecutivamente. Le altre creature che hanno AUC superiore o uguale a 490 non subiranno l'effetto della magia.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Guardiano metallico
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel
Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 84
RA: 4 **PD:** 0 **Rep:** 4
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 20F di raggio
D: 1 settimana
TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà un essere dall'aspetto di una armatura completa che difenderà il luogo assegnatogli. L'essere avrà propria intelligenza e volontà. Non possono essere creati più di Guardiani metallici che difendono lo stesso luogo. Le caratteristiche del guardiano metallico.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Trappola sensitiva
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel
Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 20
RA: 7 **PD:** 5 **Rep:** 3
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 5F di lato
D: Finché non scatta
TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà sensibile una superficie e chiunque vi passi farà scattare una trappola consistente in due pareti invisibili che prenderanno consistenza in due luoghi stabiliti dall'usufruitore. Le pareti non dovranno essere più grandi di 5x5x1 e dovranno essere appoggiate almeno a due sostegni (o due sostegni verticali o uno verticale e uno orizzontale o due sostegni orizzontali).
Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto
Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Avviso
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel
Arti: tr **G:** 3 **T:** 24
RA: 7 **PD:** 5 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una superficie al massimo di 5x5x1F o equivalente
D: 1 settimana
TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: "L'usufruitore renderà sensibile una superficie, al massimo grande 5x5x1F, al peso. Chiunque entri nell'area d' e pesi più di 10 Kg farà scattare l'allarme; ovvero si sentirà fino a 50F dall'area d'effetto un avviso acustico a scelta dell'usufruitore (campane, urlo, voce, abbaiare, musica, ecc.)
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Repulsione difensiva
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel
Arti: verb **G:** 3 **T:** 22
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 7
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 10F di lato
D: 3 giorni
TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà sensibile l'area d'effetto. Chiunque vi entri subirà una repulsione di 7F in una direzione a caso o a scelta dall'usufruitore (anche in verticale).
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Pungiglioni dannosi
SCUOLA: Vassalli Difesa luogo Tàrnel
Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 54
RA: 3 **PD:** 13 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Cubo di 10F di lato
D: fino a quando una creatura, escluso l'usufruitore
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà sensibile una parete in modo tale che chi la tocchi subirà i PD sopra citati a causa dei Pungiglioni dannosi.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

Vassalli Forza oscura Onòdan

NOME MAGIA:

Volare arcano
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: 1br **G:** 3 **T:** 174
RA: 21 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 2 ore
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 88

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia sarà in grado di volare ma al posto di sprecare PF sprecherà PM. La creatura volerà con le seguenti caratteristiche Volare: 13 / +3/ 1500m / 63 kg.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Contagio della morte
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 52
RA: 8 **PD:** 0 **Rep:** 1
Comp: Simbolo Sacro
AE: 1 non morto
D: 1 ora
TM: 531 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia infetterà tutte le creature da lui toccate. Tali creature (se non vengono curate o se non muoiono prima) fino alla fine della magia subiranno una perdita di 10 PF ogni 7 minuti.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Indebolimento
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 218
RA: 7 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: Un umanoide
D: 40 ore
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 87

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia non potrà né attaccare (sia magicamente che non), né difendersi per tutta la durata della magia.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Diastuggi non morti
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 72
RA: 50 **PD:** 0 **Rep:** 2
Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 30F di raggio
D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore distruggerà un non morto che si trovi nell'area d' con spirito inferiore a 400 e nello stesso tempo infliggerà i PV del non morto distrutto ad una'altra creatura nell'area d' come PD.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore avrà una penalità di -80 alle azioni per un giorno

NOME MAGIA:

Potenza della mente
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: tr **G:** 3 **T:** 91
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: fino a quanto dura la concentrazione più il tempo
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore rimanendo concentrato dopo gli 83 Tempi, sarà in grado di aumentare i propri PM al ritmo di 10T per 1 PM. I PM potranno essere spesi per lanciare la prossima magia senza dover utilizzare i propri.
Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Travaso mentale
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 22
RA: 9 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: fino a quando non viene inflitto un colpo
TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia quando attaccherà magicamente o con colpi non infliggerà danni al suo avversario ma guadagnerà un numero di PM pari ai PD inflitti da colpo.
Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto
Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Forza diabolica
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 47
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: Istantaneo
TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia infliggerà in più oltre ai normali danni derivanti da colpi o magie, 1PD in più ogni 10PM che utilizza.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Paralisi raccapricciante
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: verb **G:** 3 **T:** 22
RA: 6 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: Un umanoide
D: 100 minuti
TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia rimarrà

paralizzato fino alla fine della magia. Tale umanoide non potrà né muoversi né parlare né pensare o concentrarsi.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Invisibilità ai non morti
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 79
RA: 7 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: 3 creature non morte
D: 8 ore o fino a quando la creatura non morto att
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà invisibili tre non morti che si trovino nel raggio d'azione. Tali creature rimarranno invisibili per tutta la durata della magia o si renderanno visibili quando attaccheranno.
Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF
Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Lifting oscuro
SCUOLA: Vassalli Forza oscura Onòdan
Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 77
RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: Un umanoide
D: 1 giorno
TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore renderà l'aspetto fisico dell'umanoide oggetto della magia talmente orribile da far diminuire il suo ASC di -3pt.
Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno
Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

Vassalli Guarigione Gaanedel

NOME MAGIA:

Rigenera ossa e tessuto muscolare
SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: tr **G:** 3 **T:** 211

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: una creatura

D: permanente

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: L'usufruitore toccando una creatura gli farà rigenerare il tessuto muscolare e le ossa rotte o danneggiate. Per rigenerare ossa e tessuto muscolare si impiegheranno di 4 giorni di assoluto riposo.

Descr FC: Non si ha bisogno di riposo, e le ossa e il tessuto muscolare vengono rigenerati in 2 giorni.

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Rigenerazione multipla dei Punti Mente
SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 215

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: 7 creature

D: permanente

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: 7 creature che rientrano nel raggio d'azione godranno di una rigenerazione totale di PM.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Leggera guarigione multipla
SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 86

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: 3 creatura

D: permanente

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia guadagneranno indistintamente o 100 di PM o 100 di PF o 100 di PV.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

NOME MAGIA:

Guarigione totale punti vita multipla
SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 185

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: due creature toccate

D: permanente

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Le creature toccate recupereranno tutti i PV.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 25PM

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 20 PD

NOME MAGIA:

Prevenzione danni multipla

SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 74

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 10F di raggio

D: 8 minuti

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione avranno una prevenzione ai danni. Tale prevenzione, parerà 30PD. I danni inferiore ai 30PD non verranno subiti, danni superiori ai 30PD verranno subiti dalla differenza dei PD inflitti - PD prevenuti. Esempio: Punti Danno inflitti = 45 punti danno subiti = 15 (45 - 30).

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Rigenera danni mentali

SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 87

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: permanente

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Alla creatura oggetto della magia, verranno eliminati tutti i danni inflitti da magie simili a : COMANDO, CHARME, CONTROLLO, PAURA ecc.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Rigenera arto amputato

SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: tr **G:** 3 **T:** 209

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: una creatura con un arto amputato

D: permanente

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore toccando una creatura gli farà rigenerare l'arto amputato. Per rigenerare totalmente l'arto, si impiegherà 3 giorni, nella quale la creatura oggetto della magia, dovrà rimanere a riposo.

Descr FC: Non si ha bisogno di riposo, e l'arto viene rigenerato

in 4
Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Guarigione totale punti fatica
SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 147

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: una creatura toccata

D: permanente

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura toccata recupererà tutti i PF.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia.

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Guarigione totale Punti Mente
SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 133

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: una creatura toccata

D: permanente

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura toccata recupererà tutti i PM.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia.

Descr TM: La pelle dell'usufruitore diventerà di un innaturale colore scuro e avrà un - 80 all'ASC

NOME MAGIA:

Guarigione totale Punti Vita
SCUOLA: Vassalli Guarigione Gaanedel

Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 185

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: una creatura toccata

D: permanente

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 098

DESCRIZIONE: La creatura toccata recupererà tutti i PV.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

23.25 Vassalli Interpretazione suprema Nòdil

NOME MAGIA:

Conoscenza dei pensieri
SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 89

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

giorni. **D:** 50 minuti

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore, per tutta la durata della magia, conoscerà i pensieri di una creatura che avrà visto per tutto il tempo di lancio.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Riconoscere pietre, monete, gemme di valore

SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 90

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: Istantaneo

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore prendendo in mano l'oggetto o gli oggetti da esaminare capirà: se sono veri o falsi, il loro valore in M.O., il luogo di provenienza e di che cosa si tratta.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Una creatura a caso, che si trovi al massimo ad 5F dall'usufruitore, subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Conoscenza della creatura

SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 389

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: istantaneo

TM: 531 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà tutte le informazioni di una creatura che avrà osservato per tutto il tempo di lancio. Le informazioni conosciute saranno: Nome, titoli nobiliari, luogo di abitazione, stato civile, scuole frequentate ed età.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore renderà pubbliche tutte le sue caratteristiche (scuole frequentate, abilità apprese ecc.)

NOME MAGIA:

Riconoscere la verità

SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil

Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 22

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: Istantaneo

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore riconoscerà se una frase o discorso detta o scritta corrisponde a verità o meno.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Conoscenza delle trappole
SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil
Arti: ca **G:** 3 **T:** 72
RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 8F di raggio
D: 4 ore

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore capirà se attorno a lui fino a 5F di distanza, ci possono essere: Trappole, Trabocchetti, Imboscate e altri fattori che potrebbero recare danno all'usufruitore.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore subisce l' delle trappole, trabocchetti, imboscate ecc.

NOME MAGIA:

Conoscenza scritta/parlata delle lingue
SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil
Arti: verb **G:** 3 **T:** 213

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 4 ore

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà parlare una lingua a lui sconosciuta per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Interprete
SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil
Arti: 1br **G:** 3 **T:** 392

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 1 ora

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 86

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà parlare e scrivere fino a 5 lingue a lui sconosciute.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Conoscenza della via
SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil
Arti: ca **G:** 3 **T:** 356

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso
D: 1 ora

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore conoscerà la direzione da prendere per arrivare in un luogo da lui scelto per tutta la durata

della magia.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Conoscenza dei simboli runici
SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil
Arti: 1br **G:** 3 **T:** 208

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore capirà immediatamente una scritta nel linguaggio runico.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Conoscenza della guarigione
SCUOLA: Vassalli Interpretazione suprema Nòdil
Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 74

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso

D: istantaneo

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di capire le cure appropriate per un qualsiasi danno (PD, danni mentali, Charme, ecc.)

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

23.26 Vassalli Modificazione dimensionale Tampén

NOME MAGIA:

Spostamento veloce
SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén
Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 23

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro
AE: Se stesso

D: 8 ore

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore potrà spostarsi alla velocità di 39f/m per tutta la durata della magia. Ogni spostamento farà spendere 30PF all'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Camminare sul ghiaccio
SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén
Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 25
RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro
AE: Sfera di 20F di raggio
D: 1 giorno

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia potranno camminare su strati sottilissimi di ghiaccio (min. 5 cm.) senza cadere e come se fossero a terra.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola

NOME MAGIA:

Teletrasporto di un oggetto
SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén
Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 80

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: un oggetto qualsiasi
D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 88

DESCRIZIONE: Un oggetto qualsiasi verrà teletrasportato nelle mani dell'usufruitore.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Teletrasporto di massa
SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén
Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 184

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: 6 creature
D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Tutte le creature oggetto della magia saranno teletrasportate (compresi il loro equipaggiamento), fino a 200F di distanza.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Camminare nel/sul fuoco
SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén
Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 54

RA: 16 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: 3 creature
D: 1 giorno

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia potranno camminare sul fuoco o nel fuoco senza subire ALCUN

DANNO, per tutta la durata della magia.

Descr FC: L'effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Forma magica
SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén

Arti: tr **G:** 3 **T:** 77

RA: 14 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 4 minuti

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia si trasformerà temporaneamente in una creatura magica, possedendo così l'abilità di essere attaccata o attaccare solo con armi magiche ed essere immune ad ogni magia che infligga danni.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Forma ectoplasmatica
SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén

Arti: ca **G:** 3 **T:** 92

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: Una creatura
D: 4 ore

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 88

DESCRIZIONE: La creatura si trasformerà in ectoplasma (vedi descrizione delle razze: METAMORPHOSIS). La creatura oggetto della magia non potrà attaccare o essere attaccata se non con oggetti magici o magie.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Nascondi arma
SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén

Arti: verb **G:** 3 **T:** 86

RA: 18 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro
AE: un'arma
D: 1 minuto

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'arma oggetto della magia scomparirà. Il possessore di tale oggetto perderà il senso del tatto e crederà di aver perso l'arma. Non potrà usare attacchi sferrati con quell'arma.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Spostamento via acqua

SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén

Arti: verb, tr **G:** 3 **T:** 77

RA: 4 **PD:** 0 **Rep:** 5

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 creature

D: 9 ore

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Le creature oggetto della magia potranno muoversi (e quindi nuotare) via acqua come sulla terra, in oltre guadagneranno anche l'abilità RESPIRARE SOTT'ACQUA.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore impiegherà 15 Tempi in più alla sua prossima magia

NOME MAGIA:

Nuvola

SCUOLA: Vassalli Modificazione dimensionale Tampén

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 73

RA: 3 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 creature

D: 8 ore

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 88

DESCRIZIONE: DESCRIZIONE : Le creature dotate di questa magia, si trasformeranno in nuvole e potranno muoversi con le seguenti caratteristiche : Volare: 15 / +1/ 1100F / 67 kg. In questa forma non possono attaccare in nessun modo, ma neanche subire danni.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore sverrà per il troppo sforzo

23.27 Vassalli Mutazione genetica Amèden

NOME MAGIA:

Mutazione prolungata

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: verb, 2ga **G:** 3 **T:** 84

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 4

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 1 settimana

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore trasformerà totalmente un creatura toccata (anche se stesso) in un'altra scelta dall'usufruitore. Tale mutazione avverrà in 3 giorni. La creatura oggetto della magia si trasformerà di aspetto nella creatura scelta dall'usufruitore e 5 caratteristiche potranno essere scelte da chi subisce la magia tra quelle proprie e quelle della creatura. Le abilità saranno quelle proprie della creatura scelta dall'usufruitore, e si perderanno le proprie caratteristiche e abilità. Allo scadere della durata gli effetti della magia scompariranno. La magia non potrà essere interrotta se non da effetti magici che abbiano il potere di farlo.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Mutazione genetica camaleontica

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 54

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 1 ora

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di modificare la propria struttura fisica molecolare per renderla e rendersi il più possibile identico alla parte dell'oggetto toccato. L'usufruitore perderà in questo modo tutte le proprie caratteristiche e abilità.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF

Descr TM: L'usufruitore perderà 80 allo spirito per un giorni

NOME MAGIA:

Inverti genetica

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: verb **G:** 3 **T:** 149

RA: 12 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 umanoidi

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore invertirà una stessa caratteristica con quella di un altro umanoide. Tale modificazione non modificherà la CC, ma potrà modificare l'aspetto fisico e comportare impedimenti o agevolazioni imprevisti (es. l'armatura potrebbe non andare più bene, dare impedimenti nel combattimento, ecc).

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: La vittima guadagnerà 20 PM mentre l'usufruitore ne perderà altri 20

NOME MAGIA:

Trasforma in vegetale

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 153

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: "La creatura oggetto della magia sarà in grado di trasformarsi in un vegetale per tutta la durata della magia. Chiunque osservi attentamente (anche toccando) la creatura trasformata, non noterà nessuna differenza col vegetale reale ; le caratteristiche e le abilità rimarranno quelle della creatura, ma non potranno essere utilizzate.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Clonazione multipla di una caratteristica
SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 51

RA: 9 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: 4 umanoidi

D: 100 minuti

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di "copiare" una caratteristica di un umanoide ad altri tre umanoidi. Tutti si devono trovare nel raggio d'azione della magia. Ciò non comporterà la modificazione della CC, ma solo della caratteristica pura e delle abilità legate. Anche l'usufruitore è compreso nell'area d'effetto della magia.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Clonazione caratteristiche genetiche

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 22

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 10 minuti

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di "copiare" tutte le caratteristiche (non le abilità di nessun tipo) che possiede l'altro umanoide nel raggio d'azione della magia. Dovrà modificare quindi tutte le caratteristiche sue primarie e secondarie come la CC, la stazza, i PV, i PF, ecc.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Animazione dei vegetali

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: verb **G:** 3 **T:** 264

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un vegetale toccato

D: 1 giorno

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: Il vegetale toccato si trasformerà per tutta la durata della magia in un umanoide. L'usufruitore gestirà completamente le azioni del vegetale animato. Non potranno esserci più di due vegetali animati sotto il controllo dell'usufruitore altrimenti la magia non potrà essere lanciata. Il vegetale animato avrà le seguenti caratteristiche:

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore perderà per 4 minuti, 400T di memoria

NOME MAGIA:

Mutazione reale in una creatura volante

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** 212

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 100 minuti

TM: 211 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di trasformarsi in una qualsiasi creatura volante di stazza al massimo doppia di quella dell'usufruitore, conservando l'intelligenza del giocatore, ma acquisendo tutte le caratteristiche e le abilità che la creatura in questione possiede e perdendo tutte le caratteristiche e abilità proprie.

Descr FC: La durata della magia è raddoppiata

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Mutazione reale in un quadrupede non volante

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 187

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Se stesso

D: 2 ore

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di trasformarsi in un qualsiasi quadrupede non volante di stazza al massimo doppia di quella dell'usufruitore, conservando l'intelligenza del giocatore, ma acquisendo tutte le caratteristiche e le abilità che il quadrupede in questione possiede, e perdendo tutte le caratteristiche e abilità proprie.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Tutte le creature che si trovano a 5F dall'usufruitore lo attaccheranno

NOME MAGIA:

Infliggi mutazione genetica

SCUOLA: Vassalli Mutazione genetica Amèden

Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 73

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 1 minuto

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 87

DESCRIZIONE: L'usufruitore farà trasformare un umanoide in una creatura che desidera dalla stazza al massimo variabile del 50

Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

Vassalli Richiamo Ranéra

NOME MAGIA:

Richiamare esseri intelligenti

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 124

RA: 34 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 32F di raggio

D: 1 settimana

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore richiamerà tutti gli esseri intelligenti (che abbiano almeno 520 di CM) che si trovino nell'area d'effetto. Tali esseri (se vorranno) accorreranno al richiamo dell'usufruitore, altrimenti continueranno a fare ciò che stavano facendo.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: Si provocherà una esplosione nell'area d' e tutte le creature che si trovano all'interno subiranno 10 PD

NOME MAGIA:

Anima pianta

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: tr **G:** 3 **T:** 234

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: un albero toccato

D: fino a quando non subisce danni

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore animerà un albero toccato. L'usufruitore potrà comandare solo un albero alla volta. L'albero sarà sotto pieno controllo dell'usufruitore. Tale albero avrà le seguenti caratteristiche :

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: Al posto della magia scelta, ne verrà lanciata un'altra della stessa scuola con un bonus di +15 al TxM

NOME MAGIA:

Convocazione

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 48

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 1

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 30F di raggio

D: fino a quando non è finito il discorso

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: Tutte le creature che si trovano nell'area d'effetto, si fermeranno ad ascoltare l'usufruitore. Finito il discorso dell'usufruitore tutte le creature che avranno CM inferiore a 420 saranno d'accordo con l'usufruitore. Creature che possiedono CM superiore o pari a 420 dovranno riuscire in una Prova CM altrimenti saranno d'accordo con l'usufruitore. Creature che possiedono CM pari o superiori a 510 saranno immuni a questa magia.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia

NOME MAGIA:

Richiamo del nemico

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 74

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 3 minuti

TM: 431 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'umanoide oggetto della magia sarà richiamato in una zona a scelta da chi ha lanciato la magia e distante massimo 20F dall'usufruitore. L'umanoide esaminerà la zona per tutta la durata della magia. Se verrà attaccato potrà comunque rispondere, per poi ritornare ad esaminare la zona.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Richiamo fulmine

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 86

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 20F di lato

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore, se è in corso una tempesta, richiamerà 5 fulmini che colpiranno 5 creature a caso che si trovino nell'area d' (anche l'usufruitore). Queste creature subiranno 25 PD a testa.

Descr FC: Viene raddoppiata l'area d'effetto

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Richiamare animali volanti

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 94

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 5

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 30F di raggio

D: 3 giorni

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore richiamerà tutti gli esseri volanti (anche magici) che si trovano nell'area d'effetto. Tali esseri, voleranno al massimo delle loro capacità per arrivare il prima possibile dall'usufruitore. Gli esseri volanti, godranno di propria volontà.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Addestramento animale

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 89

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: 4 animali

D: 1 settimana

TM: 111 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore addestrerà 3 animali che si trovino nel raggio d'azione. Questi animali obbediranno a 10 parole che l'usufruitore dirà. Esempio, attacca, vieni qua ecc.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

NOME MAGIA:

Controllo del tempo atmosferico

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: tr **G:** 3 **T:** 88

RA: 30 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 30F di lato

D: 120 minuti

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di comandare il tempo atmosferico nell'area d'effetto. Potrà far piovere, far venire bel tempo ecc. Tutte le limitazioni o i bonus saranno da determinare sulla tabella LIMITI FISICI sul libro del giocatore (cfr. capitolo Equipaggiamento - Vista).

Descr FC: L'effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Teletrasporto vegetale

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 21

RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 3

Comp: Simbolo Sacro

AE: una pianta toccata

D: istantaneo

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore e altre 2 creature (altezza non superiore a quella degli alberi), toccando l'albero oggetto della magia potranno essere teletrasportati (compresi di equipaggiamento), in un'area di 100F purché vi sia un altro albero da utilizzare come uscita. Se non si hanno alberi per l'uscita, allora non si potrà usare la magia.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Vista vegetale

SCUOLA: Vassalli Richiamo Ranéra

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 83

RA: 40 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 30F di lato

D: 1 ora

TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore vedrà attraverso un qualsiasi vegetale (pianta, fiore, erba ecc.) che si trovi nell'area d'effetto.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2

giorni

Vassalli Trasporto abilità Emòda

NOME MAGIA:

Dona abilità

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 90

RA: 10 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 50 minuti

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 88

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di donare qualsiasi abilità insegnata in una qualsiasi corporazione alla creatura oggetto della magia. L'abilità si considera come se fosse stata appresa un numero di volte a piacere compreso tra 1 e 5.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: La magia sarà subita da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Clona abilità

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 21

RA: 11 **PD:** 0 **Rep:** 2

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 1 ora

TM: 431 **TXM:** 54 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di dare una propria abilità appresa in una corporazione alla creatura oggetto della magia.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore subisce 20 PD

NOME MAGIA:

Dona abilità multiple

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: verb **G:** 3 **T:** 90

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Tutte le creature che toccano l'usufruitore

D: 2 ore

TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 87

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di donare l'abilità che ha deciso tra quelle che ha appreso in una corporazione a tutte le creature che lo toccano.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore perderà tutte le sue abilità che ha appreso in una corporazione per la durata della magia.

NOME MAGIA:

Acquista abilità da un oggetto

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 24

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: un oggetto qualsiasi

D: 10 minuti

TM: 211 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di acquisire una qualsiasi abilità che l'oggetto possiede (se ne possiede).

Descr FC: L'effetto della magia è raddoppiato.

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 2 giorni

NOME MAGIA:

Abilità agli oggetti

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 80

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: un oggetto qualsiasi

D: 4 ore

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di donare una qualsiasi abilità (di una razza, magica e/o appresa in una scuola) che l'usufruitore possiede all'oggetto toccato. Se l'abilità necessita prove per l'utilizzo, l'oggetto logicamente se non animato, non potrà utilizzarlo.

Descr FC: L'usufruitore lancerà questa magia utilizzando 20 PM in meno

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Dona magia

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: 1br **G:** 3 **T:** 24

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Fino a quando non finisce la magia donata

TM: 211 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di donare una magia in atto alla creatura oggetto della magia. Tale magia non dovrà provocare danni o sfavorire la creatura (subire PD, malus ai tempi, paralisi, comando, pietrificazione, ecc.). l'usufruitore dovrà riuscire in un secondo tiro per Magia i cui valori sono quelli della magia donata (TL, PM, RA, ecc.). Se non riesce il secondo tiro per magia la magia non avrà effetto.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF

Descr TM: Tutte le creature nel raggio di azione attaccheranno l'usufruitore

NOME MAGIA:

Sposta abilità

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 52

RA: 16 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: 2 umanoidi

D: 100 minuti

TM: 111 **TXM:** 62 **FC:** 06

DESCRIZIONE: l'usufruitore sarà in grado di spostare una abilità appresa in una corporazione da un umanoide ad un altro umanoide.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerò 15 PF

Descr TM: L'usufruitore sarà circondato da un alone luminoso visibile fino a 5F per tutta la durata della magia

NOME MAGIA:

Ruba abilità

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 53

RA: 7 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 100 minuti

TM: 111 **TXM:** 54 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado togliere una abilità appresa in una corporazione all'avversario e di donarla a se stesso.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore perderà i capelli

NOME MAGIA:

Togli abilità

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: ca **G:** 3 **T:** 105

RA: 5 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 1 ora

TM: 541 **TXM:** 64 **FC:** 000

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di eliminare (per tutta la durata della magia) una abilità a scelta. Le abilità che non potranno essere tolte saranno quelle proprie della scuola (combattimento, con armi e non, lanciare incantesimi, preghiere) e quelle proprie di una razza.

Descr FC: L'usufruitore potrà scegliere di togliere una qualsiasi abilità che l'avversario possiede (anche combattimento, lanciare magie, ecc.)

Descr TM: L'usufruitore subirà l' della magia

NOME MAGIA:

Sondaggio abilità

SCUOLA: Vassalli Trasporto abilità Emòdan

Arti: 2br **G:** 3 **T:** 20

RA: 25 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: Istantaneo

TM: 111 **TXM:** 63 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di conoscere tutte le abilità che l'umanoide oggetto della magia possiede.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore non potrà utilizzare questa magia per 1 giorno

Vassalli Veggenza Zagàro

NOME MAGIA:

Rumore

SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro

Arti: ca **G:** 3 **T:** 21

RA: 50 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 50F di raggio

D: Istantaneo

TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore provocherà un rumore più o meno forte che si proietterà per tutta l'area d'effetto. Tale rumore provocherà un rallentamento delle azioni e dei colpi pari a : 90T alle azioni e 15V 30N 60L ai colpi.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: La magia sarà subito da un'altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Potenziamento dei danni

SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 20

RA: 4 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: Finché non viene inflitto un colpo

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 88

DESCRIZIONE: La creatura oggetto della magia sarà in grado di infliggere 17PD in più al suo prossimo colpo. Se vengono lanciati più potenziamento di danni su una creatura questa infliggerà i 17PD in più per un numero di volte pari a quante volte ha ricevuto questa magia.

Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia

Descr TM: L'usufruitore rimane cieco per 5 ore

NOME MAGIA:

Veggenza

SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro

Arti: verb,tr **G:** 3 **T:** 102

RA: 0 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Sfera di 20F di raggio

D: Istantaneo

TM: 531 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di percepire il tipo di azione (colpo, parata, lancio magie, manovra, ecc.) che le creature all'interno dell'area d' stanno compiendo o compieranno entro 20T.

Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV

Descr TM: L'usufruitore avrà un malus al TxM della sua prossima magia di -20.

NOME MAGIA:

Ragnatela ipnotica

SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro

Arti: 2ga **G:** 3 **T:** 87

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Superficie di 5x5x1.

D: Per sempre o finché non vengono intrappolate tre

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore creerà una ragnatela che dovrà essere fissata a dei sostegni verticali (pavimenti, pareti, alberi, ecc.) al massimo grande 5x5x1F o una superficie equivalente. Chiunque venga a contatto con la ragnatela e fallisca una prova CM rimarrà succube dell'usufruitore e gli obbedirà in ogni suo comando per un'ora. Se la ragnatela viene toccata da tre creature, scomparirà (non così l'effetto di chi ha già toccato la ragnatela e fallito la prova CM)

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce uno stallo dovuto allo shock

NOME MAGIA:

Charme

SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro

Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 77

RA: 20 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Una creatura

D: 100 minuti

TM: 211 **TXM:** 64 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di prendere possesso di una creatura che si trova nel raggio d'azione e che non abbia una CM superiore a 550. Tale creatura sarà obbligata ad obbedire in tutto e per tutto ai comandi dell'usufruitore. L'usufruitore dovrà gestire totalmente la creatura Charmata. Se la CM è superiore a 550 la magia non avrà effetto.

Descr FC: L'usufruitore in oltre guadagnerà 15 PF

Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PF

NOME MAGIA:

Muro invisibile

SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro

Arti: verb,2ga **G:** 3 **T:** 57

RA: 15 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Cubo di 7F di lato

D: 1 giorno

TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 06

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di creare un muro invisibile che non potrà essere scoperto in nessun modo neanche con effetti magici. Chiunque venga a contatto col muro subirà una perdita di 10 PD. Il muro scomparirà alla fine della magia.

Descr FC: Viene raddoppiato il raggio d'azione

Descr TM: L'usufruitore sarà in trance per 1d100 di tempi

NOME MAGIA:

Morte apparente

SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro

Arti: verb,2br **G:** 3 **T:** 147

RA: 4 **PD:** 0 **Rep:** 0

Comp: Simbolo Sacro

AE: Un umanoide

D: 2 minuti
TM: 531 **TXM:** 62 **FC:** 88
DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di convincere un umanoide di essere morto. L'umanoide se fallirà una prova Spirito sarà apparentemente morto per tutta la durata della magia.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore subisce l' della magia

NOME MAGIA:

Conoscenza effetti magici
SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro
Arti: ca,verb **G:** 3 **T:** 22
RA: 7 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: un oggetto qualsiasi magico
D: Istantaneo
TM: 111 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: "L'usufruitore sarà in grado di conoscere tutti gli effetti magici che un oggetto magico possiede ; ma ignorerà completamente il/i quadrato/i magico/i."
Descr FC: L' effetto della magia è raddoppiato.
Descr TM: La magia sarà subita da un altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Annulla l'effetto magico
SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro
Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** 20
RA: 6 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: un oggetto qualsiasi magico
D: Istantaneo
TM: 431 **TXM:** 44 **FC:** 07

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di eliminare per 2 minuti un magico a scelta di un oggetto magico. L'usufruitore, se la magia viene lanciata con successo, subirà però una ulteriore perdita di 30 PM.
Descr FC: L'usufruitore utilizzerà -10 Tempi alla sua prossima magia
Descr TM: La magia sarà subita da un altra creatura a caso che si trova nel raggio d'azione o area d'effetto

NOME MAGIA:

Angelo temporaneo
SCUOLA: Vassalli Veggenza Zagàro
Arti: verb **G:** 3 **T:** 47
RA: 2 **PD:** 0 **Rep:** 0
Comp: Simbolo Sacro
AE: una creatura
D: 100 minuti
TM: 431 **TXM:** 62 **FC:** 98

DESCRIZIONE: L'usufruitore sarà in grado di evocare un angelo che subirà al posto della creatura oggetto della magia tutti i PD. Allo scadere della magia tutti i PD subiti dall'angelo saranno inflitti alla creatura.
Descr FC: L'usufruitore guadagnerà 5PV
Descr TM: L'usufruitore subisce una perdita di 20PM

Colpi Armi

Frusta

Nome Colpo:

Frustata normale
Scuola: Fam armi bianche Frusta 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** D + 7
RA: 1m - 6m **PD:** 8 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà un attacco durissimo contro l'avversario.
Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Frustata veloce
Scuola: Fam armi bianche Frusta 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** B
RA: 1m - 6m **PD:** 3 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà un attacco velocissimo contro l'avversario con la propria frusta.
Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Frustata normale avanzata
Scuola: Fam armi bianche Frusta 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** D
RA: 2m - 6m **PD:** 10 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà un attacco durissimo contro l'avversario.
Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Frustata veloce avanzata
Scuola: Fam armi bianche Frusta 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** A + 6
RA: 2m - 6m **PD:** 5 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà un attacco velocissimo contro l'avversario con la propria frusta intrappolandogli un arto. Prova CC per l'avversario ogni 20 tempi. Se la prova non riesce l'arto dell'avversario rimarrà intrappolato.
Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Frustata normale magistrale
Scuola: Fam armi bianche Frusta 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** C + 10
RA: 2m - 6m **PD:** 10 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero proietterà la frusta e sarà in grado di catturare oggetti o di far rimanere la frusta fissata e quindi eventualmente sostenere il peso del guerriero e del suo equipaggiamento.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Frustata veloce magistrale
Scuola: Fam armi bianche Frusta 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** A + 6
RA: 2m - 6m **PD:** 5 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà un attacco velocissimo contro l'avversario con la propria frusta intrappolandolo. Prova CC per l'avversario ogni 20 T. Se la prova non riesce l'avversario rimarrà intrappolato.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Frustata normale superiore
Scuola: Fam armi bianche Frusta 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D
RA: 2m - 5m **PD:** 7 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Guerriero colpisce violentemente l'avversario con la frusta. Prova CC per l'avversario ogni 30T. Se la prova fallisce l'avversario rimarrà intrappolato.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa di oggetti
Scuola: Fam armi bianche Frusta 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D
RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Guerriero afferra l'oggetto scelto. L'oggetto non può superare la metà della lunghezza della frusta.

Descr **FC:**
Descr TM:

Manganello

Nome Colpo:

manganellata normale
Scuola: Fam armi bianche Manganello 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** D
RA: 1m - 2m **PD:** 7 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario col manganello. Questo colpo può essere effettuato solo al capo. Se avvengono ferite critiche l'avversario sverrà (ignorare la tabella colpi critici).

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Manganellata veloce
Scuola: Fam armi bianche Manganello 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** A + 6
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario col manganello. Questo colpo può essere effettuato solo al capo. Se avvengono ferite critiche l'avversario sverrà (ignorare la tabella colpi critici).

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

manganellata normale avanzata
Scuola: Fam armi bianche Manganello 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** C + 10
RA: 1m - 2m **PD:** 9 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario col manganello. Questo colpo può essere effettuato solo al capo. Se avvengono ferite critiche l'avversario sverrà (ignorare la tabella colpi critici).

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Manganellata veloce avanzata
Scuola: Fam armi bianche Manganello 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 5 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario col manganello. Questo colpo può essere effettuato solo al capo. Se avvengono ferite critiche l'avversario sverrà (ignorare la tabella colpi critici).

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

manganellata normale magistrale
Scuola: Fam armi bianche Manganello 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** C + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario col manganello. Questo colpo può essere effettuato solo al capo. Se avvengono ferite critiche l'avversario sverrà (ignorare la tabella colpi critici).

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Manganellata veloce magistrale
Scuola: Fam armi bianche Manganello 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** A + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 6 **Rep:** 0

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario col manganello. Questo colpo può essere effettuato solo al capo. Se avvengono ferite critiche l'avversario sverrà (ignorare la tabella colpi critici).

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Manganelata normale

Scuola: Fam armi bianche Manganello 4

Arti: 1br G: 4 T: D

RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario col manganello. Questo colpo può essere effettuato solo al capo. Se l'avversario possiede COS inferiore a 500 allora sverrà.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Manganelata veloce

Scuola: Fam armi bianche Manganello 4

Arti: 1br G: 4 T: B + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario col manganello. Questo colpo può essere effettuato solo al capo. Se avvengono ferite critiche l'avversario sverrà.

Descr FC:
Descr TM:

Pugnale

Nome Colpo:

Pugnalata lenta

Scuola: Fam armi bianche Pugnale 1

Arti: 2br G: 1 T: F + 6

RA: 4m - 6m **PD:** 15 **Rep:** 2

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnalata violentissima contro l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnalata normale

Scuola: Fam armi bianche Pugnale 1

Arti: 2br G: 1 T: D + 7

RA: 3m - 5m **PD:** 8 **Rep:** 1

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnalata contro l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnalata veloce

Scuola: Fam armi bianche Pugnale 1

Arti: 2br G: 1 T: B + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 2

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnalata velocissima contro l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnalata lenta

Scuola: Fam armi bianche Pugnale 2

Arti: 2br G: 2 T: F

RA: 4m - 6m **PD:** 16 **Rep:** 3

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnalata violentissima contro l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnalata normale avanzata

Scuola: Fam armi bianche Pugnale 2

Arti: 2br G: 2 T: D + 4

RA: 3m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 2

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnalata contro l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnalata veloce avanzata

Scuola: Fam armi bianche Pugnale 2

Arti: 2br G: 2 T: A + 4

RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 1

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnalata velocissima contro l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnalata lenta

Scuola: Fam armi bianche Pugnale 3

Arti: 2br G: 3 T: F + 6

RA: 2m - 3m **PD:** 19 **Rep:** 3

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnalata violentissima contro l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnalata normale

Scuola: Fam armi bianche Pugnale 3
Arti: 2br G: 3 T: D
RA: 3m - 4m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnata contro l'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnata veloce
Scuola: Fam armi bianche Pugnale 3
Arti: 2br G: 3 T: B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 5 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà una pugnata velocissima contro l'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnata lenta superiore
Scuola: Fam armi bianche Pugnale 4
Arti: 2br G: 4 T: D + 4
RA: 2m - 5m **PD:** 8 **Rep:** 4
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: IL guerriero sferra una pugnata veloce contro l'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnata normale superiore
Scuola: Fam armi bianche Pugnale 4
Arti: 2br G: 4 T: D
RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: IL guerriero sferra una pugnata veloce contro l'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugnata veloce superiore
Scuola: Fam armi bianche Pugnale 4
Arti: 2br G: 4 T: B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: IL guerriero sferra una pugnata veloce contro l'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Famiglia delle armi da difesa

Scudo di tipo	Tempi	RdR
---------------	-------	-----

Cuoio grande	4	80
Cuoio medio	3	50
Cuoio piccolo	0	30
Ferro grande	10	85
Ferro medio	7	55
Ferro piccolo	4	35
Legno grande	7	85
Legno medio	5	55
Legno piccolo	3	35
Metallo grande	9	80
Metallo medio	6	50
Metallo piccolo	3	35
Lunare	5	48
Ovale	8	54
Tringolare	4	52
A goccia	5	50
A lame	10	80
A punte	8	70

Nome Colpo:

attacco difensivo
Scuola: Fam armi da difesa 1
Arti: tutto se stesso G: 1 T: D + 7
RA: 2m - 5m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: il guerriero colpirà duramente l'avversario infliggendo i danni sopraccitati
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

attacco travolgente
Scuola: Fam armi da difesa 1
Arti: tutto se stesso G: 1 T: F + 10
RA: 1m - 1m **PD:** 15 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: il guerriero colpirà una piroetta su se stesso per caricare il colpo e colpire l'avversario con tutta la propria forza e la propria rabbia. Se l'avversario fallisce la prova autocontrolla urlerà di dolore e spavento.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Intrappolamento metallico
Scuola: Fam armi da difesa 1
Arti: tutto se stesso G: 1 T: D + 7
RA: 1m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: il guerriero afferrerà l'avversario col proprio scudo e lo colpirà con una ginocchiata nella zona desiderata
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

spinta fronatale
Scuola: Fam armi da difesa 1
Arti: tutto se stesso **G: 1 T: B** + 6
RA: 2m - 3m **PD: 4 Rep: 999**
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: il guerriero spingerà con tutta la propria forza l'avversario nella direzione che vorrà(tranne in verticale)

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Afferramento demolitorio
Scuola: Fam armi da difesa 2
Arti: 2br **G: 2 T: D** + 7
RA: 2m - 3m **PD: 9 Rep: 2**
TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: il guerriero afferra col braccio libero dallo scudo l'avversario e lo sbatte contro il proprio scudo infliggendogli i danni sopra citati.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco veloce con lo scudo
Scuola: Fam armi da difesa 2
Arti: 1br **G: 2 T: B** + 6
RA: 1m - 2m **PD: 3 Rep: 2**
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: il guerriero colpirà l'avversario con un attacco velocissimo per tenerlo a distanza

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Falciata (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Fam armi da difesa 2
Arti: 1br **G: 2 T: D** + 7
RA: 3m - 5m **PD: 8 Rep: 2**
TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: il guerriero colpirà l'avversario che cadrà a terra col bordo dello scudo

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio dello scudo
Scuola: Fam armi da difesa 2
Arti: 1br **G: 2 T: F** + 6
RA: 1m - 1m **PD: 14 Rep: 3**
TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: il guerriero lancerà il proprio scudo provocando solamente i danni sopra descritti. Lo scudo avrà una velocità pari a 1T/1F

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo del Levante
Scuola: Fam armi da difesa 3
Arti: 1br **G: 3 T: D** + 7
RA: 2m - 5m **PD: 8 Rep: 3**
TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: il guerriero porterà il proprio colpo dal basso verso l'alto per colpire la zona desiderata. La REP può essere applicata in verticale.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Puntello
Scuola: Fam armi da difesa 3
Arti: 1br **G: 3 T: B** + 6
RA: 1m - 2m **PD: 3 Rep: 1**
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: il guerriero sferrerà un attacco velocissimo e pericoloso contro l'avversario infliggendo i danni sopra citati

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Spezza corpo
Scuola: Fam armi da difesa 3
Arti: 2br,2ga **G: 3 T: D** + 10
RA: 2m - 4m **PD: 9 Rep: 4**
TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: il guerriero correrà contro l'avversario e saltando lo colpirà nella zona desiderata

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Trottola imponente
Scuola: Fam armi da difesa 3
Arti: 2br **G: 3 T: F** + 14
RA: 1m - 4m **PD: 18 Rep: 4**
TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: il guerriero appoggerà il proprio scudo a terra e compierà una verticale su di esso cominciando a girare su se stesso con le gambe in spaccata colpendo tutte le creature nel raggio d'azione.

Descr FC:
Descr TM:

Famiglia delle armi da lancio

Nome Arma	Tempi	+pt
Arpione	0	0
Giavellotto	3	+1
Lancia	5	+3

Nome Colpo:

Lancio lento
Scuola: Fam armi da lancio 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** F
RA: 10m - 20m **PD:** 3 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio normale
Scuola: Fam armi da lancio 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** C
RA: 9m - 15m **PD:** 2 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio veloce
Scuola: Fam armi da lancio 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** B
RA: 7m - 12m **PD:** 0 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggerndogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio lento avanzato
Scuola: Fam armi da lancio 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** E
RA: 5m - 11m **PD:** 3 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio normale avanzato
Scuola: Fam armi da lancio 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** C
RA: 9m - 11m **PD:** 2 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio veloce avanzato
Scuola: Fam armi da lancio 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** A
RA: 5m - 2m **PD:** 1 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio lento magistrale
Scuola: Fam armi da lancio 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** E
RA: 6m - 9m **PD:** 4 **Rep:** 5
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio normale magistrale
Scuola: Fam armi da lancio 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** C
RA: 11m - 13m **PD:** 3 **Rep:** 4
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio veloce magistrale
Scuola: Fam armi da lancio 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** A
RA: 5m - 2m **PD:** 1 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero lancerà la propria arma contro l'avversario infliggendogli i danni sopracitati. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo lanciando l'arma a distanza.

Descr FC:

Descr TM:

Famiglia delle armi da tiro

Nome Arma	Tempi	+pt
Cerbottana	0	0
Arco corto	3	0
Arco lungo	5	+2
Arco medio	4	+1
Balestra da mano	4	+0
Balestra grande	5	+3
Balestra piccola	4	+0
Balestra media	5	+1
Fionda	4	+0

Nome Colpo:

Colpo lento

Scuola: Fam armi da tiro 1

Arti: 2br G: 1 T: F

RA: 8m - 10m **PD:** 2 **Rep:** 1

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo normale

Scuola: Fam armi da tiro 1

Arti: 2br G: 1 T: C

RA: 9m - 10m **PD:** 1 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo veloce

Scuola: Fam armi da tiro 1

Arti: 2br G: 1 T: A + 4

RA: 7m - 10m **PD:** 0 **Rep:** 0

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo lento avanzato

Scuola: Fam armi da tiro 2

Arti: 2br G: 2 T: E

RA: 9m - 10m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo normale avanzato

Scuola: Fam armi da tiro 2

Arti: 2br G: 2 T: C

RA: 8m - 10m **PD:** 2 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo veloce avanzato

Scuola: Fam armi da tiro 2

Arti: 2br G: 2 T: B

RA: 5m - 10m **PD:** 1 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo lento magistrale

Scuola: Fam armi da tiro 3

Arti: 2br G: 3 T: E

RA: 9m - 10m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo normale magistrale

Scuola: Fam armi da tiro 3

Arti: 2br G: 3 T: C

RA: 8m - 10m **PD:** 2 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo veloce magistrale

Scuola: Fam armi da tiro 3
Arti: 2br G: 3 T: A
RA: 4m - 10m **PD:** 1 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario col proiettile lanciato. Questo colpo non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo ma solo per il lancio del proiettile.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:
Colpo di punta
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: B + 2
RA: 1m - 1m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero impugna velocemente la sua arma e colpisce di punta l'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Famiglia delle Armi Lunghe

Nome Arma	Tempi	+pt
Alabarda	10	+1
Becco di corvo	12	+2
Falce ad uncino	11	+3
Falcione	12	+3
Falcione Forca	13	+4
Forca	13	+4
Partigiana	13	+4
Spiedo	12	+3

Nome Colpo:
Attacco caricato
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: D + 7
RA: 1m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero afferra con tutte e due le mani la propria arma. Compie un leggero passo contro l'avversario per poi scagliargli addosso il colpo. Per utilizzare il colpo occorrono 2F libere alle spalle del guerriero per la carica.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:
Attacco multiplo
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: D + 7
RA: 2m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce prima di punta l'avversario e poi col manico dell'arma.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:
Attacco veloce
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero ruota la propria arma per colpire l'avversario col manico dell'arma.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:
Colpo generale
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: F
RA: 3m - 4m **PD:** 14 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il guerriero inizia a far ruotare la propria arma sopra la propria testa per poi abatterla contro gli avversari. Tutte le creature che si trovano nel Raggio d'azione subiranno i danni sopracitati.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:
Disarcionamento
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: D + 7
RA: 2m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce la zona desiderata dell'avversario. Se la zona colpita è il TRONCO o il CAPO e non è protetta da nessun tipo di armatura allora l'avversario cadrà a terra (anche se monta a cavallo).
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:
Doppio attacco veloce
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: F + 10
RA: 4m - 6m **PD:** 15 **Rep:** 1
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il guerriero impugna la propria arma centralmente e quindi colpisce l'avversario prima con un lato e di conseguenza con l'altro.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:
Sgambetto con arma (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: D + 7
RA: 1m - 2m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero utilizza la propria arma per far cadere l'avversario. Se l'avversario viene colpito e sbaglia una

prova CC allora cadrà a terra.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spazzata con arma
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: D + 7
RA: 1m - 2m **PD:** 10 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero fa ruotare la propria arma per poi colpire di fino l'avversario. Se questo sbaglia una prova CC allora cadrà a terra.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Volteggio con attacco
Scuola: Fam armi lunghe 1
Arti: 2br G: 1 T: F + 10
RA: 5m - 6m **PD:** 16 **Rep:** 3

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero fa volteggiare la propria arma fin sopra la testa per poi scagliare un potente attacco contro l'avversario.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco avanzato
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br,2ga G: 2 T: C + 10
RA: 3m - 5m **PD:** 8 **Rep:** 3

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la propria arma per poi compiere una capriola su se stesso e infliggere un secondo attacco con le gambe.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco d'avvertimento
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: A + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 3

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la propria arma posta perpendicolarmente rispetto al terreno.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco d'ira
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: F + 6
RA: 2m - 4m **PD:** 18 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero carica lateralmente la propria arma per poi scagliarla contro l'avversario. Se l'avversario sbaglia una prova COS rimarrà in stallo per 1d10 tempi. Per utilizzare il colpo occorrono 2F libere, lateralmente al guerriero per la carica.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo di gambe (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: B

RA: 1m - 1m **PD:** 3 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero appoggia la propria arma a terra e colpisce l'avversario con le gambe nella zona desiderata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo istigatore
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: D

RA: 1m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero impugna la propria arma verso l'estremo opposto alla punta, compie un leggero passettino in avanti e colpisce l'avversario nella zona desiderata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Distruggi armatura
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: F

RA: 4m - 6m **PD:** 15 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con tutta la sua forza l'armatura avversaria. Se l'avversario sbaglia una prova AG, l'armatura si romperà e sarà inutilizzabile.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Intrappola arma
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: D + 7

RA: 1m - 2m **PD:** 11 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero utilizza la propria arma per intrappolare quella avversaria. Prova CC per il guerriero ogni 10 T. Se la prova riesce l'arma avversaria sarà intrappolata e non potrà essere utilizzata. Se l'avversario non possiede armi, allora subirà solo i danni sopra citati.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa con l'arma
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: D
RA: 1m - 3m **PD:** 0 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero afferra l'avversario con la propria arma e lo tiene prigioniero. Prova CC per il guerriero ogni 10 T. Se riesce l'avversario subirà 5 PD e rimarrà intrappolato, altrimenti si libererà. Controllo dei raggi d'azione.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Rotazione mortale dell'arma
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: B
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero ruota lateralmente la propria arma per poi colpire di punta l'avversario.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Triplo attacco di manico
Scuola: Fam armi lunghe 2
Arti: 2br G: 2 T: D
RA: 3m - 5m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero ruota la propria arma per colpire di manico per tre volte ripetutamente l'avversario nella zona desiderata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio veloce
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 1ga G: 3 T: A
RA: 1m - 1m **PD:** 3 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un calcio.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo supremo
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br G: 3 T: A + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 5 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero impugna la propria arma centralmente e la pone parallela al terreno per poi colpire l'avversario.

Descr **FC:**

Descr TM:**Nome Colpo:**

Combinazione decisiva
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br,1ga G: 3 T: D
RA: 3m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario nella zona desiderata prima con la punta dell'arma, poi con il manico ed infine con un calcio.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Conficcamento
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br G: 3 T: F
RA: 4m - 6m **PD:** 16 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario nella zona desiderata. Se avvengono ferite critiche si procederà solo nel seguente modo. La zona colpita sarà perforata e l'avversario sarà immobilizzato. Prova COS per l'avversario ogni 10 T. Se la prova riesce allora l'avversario sarà libero, altrimenti subirà 10PD. L'avversario inoltre avrà tutti i malus dovuti alla perforazione della zona.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Disarmata con attacco
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br G: 3 T: C + 10
RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce prima l'arma dell'avversario e poi lui. Prova CC per l'avversario. Se non riesce l'avversario perde l'arma, altrimenti continuerà a combattere normalmente. Se l'avversario non possiede armi, non bisogna effettuare la prova.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio attacco caricato
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br G: 3 T: F
RA: 2m - 3m **PD:** 16 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero impugna la propria arma molto saldamente e infligge due attacchi consecutivi contro l'avversario. Per utilizzare il colpo occorrono 2F libere, sopra al guerriero per la carica.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Giravolta con attacco
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br G: 3 T: C + 10
RA: 1m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 4
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero gira su se stesso per poi colpire l'avversario nella zona desiderata. Per utilizzare il colpo occorrono 2F libere, attorno al guerriero per la carica.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Impalamento
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br G: 3 T: E + 6
RA: 4m - 6m **PD:** 14 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la propria arma per poi sollevarlo da terra di 1F più la lunghezza dell'arma e rischiacciarlo a terra. Per utilizzare il colpo occorrono 2F più la lunghezza dell'arma libere, sopra al guerriero per la carica.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Salto con attacco
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br G: 3 T: D
RA: 3m - 5m **PD:** 9 **Rep:** 3
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero compie un balzo di 2F più la propria altezza e colpisce l'avversario nella zona desiderata. Questo, anche se para, subirà la repulsione.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Spazzata da terra (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Fam armi lunghe 3
Arti: 2br G: 3 T: C + 7
RA: 3m - 4m **PD:** 7 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario alle gambe per farlo cadere. Prova AG per l'avversario altrimenti cadrà a terra perdendo tutti gli oggetti che reca in mano.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco da terra superiore
Scuola: Fam armi lunghe 4
Arti: 2br G: 4 T: D + 4
RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Guerriero colpisce l'avversario con un

attacco veloce. Se il colpo va a segno, l'avversario cadrà a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco lungo
Scuola: Fam armi lunghe 4
Arti: 2br G: 4 T: B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Guerriero si posizione perpendicolarmente all'avversario e lo colpisce con la propria arma.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Ciclone distruttivo
Scuola: Fam armi lunghe 4
Arti: 2br G: 4 T: F + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 6
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Guerriero compiendo un salto, inizierà a girare su se stesso facendo sventolare furiosamente la propria arma. Tutte le creature che si rientrano nel raggio d'azione subiranno i danni sopra descritti.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Combinazione estrema
Scuola: Fam armi lunghe 4
Arti: 2br G: 4 T: D
RA: 2m - 5m **PD:** 7 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario prima con una ginocchiata, poi col manico dell'arma ed in fine con la lama dell'arma stessa.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Disarcionare
Scuola: Fam armi lunghe 4
Arti: 2br G: 4 T: F + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 6
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: IL Guerriero colpisce l'avversario nella zona desiderata. Se l'avversario è su un mezzo di trasporto (cavallo, animale, ecc.) allora cadrà a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Disarmata superiore
Scuola: Fam armi lunghe 4
Arti: 2br G: 4 T: D + 7
RA: 2m - 5m **PD:** 9 **Rep:** 5

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo veloce. Se l'avversario possiede COS inferiore a quella del Guerriero, allora l'avversario perderà l'arma.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio attacco superiore

Scuola: Fam armi lunghe 4

Arti: 2br G: 4 T: B + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Guerriero colpisce l'avversario prima col manico dell'arma e poi con la lama.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Sgambetto armato

Scuola: Fam armi lunghe 4

Arti: 2br G: 4 T: D + 4

RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la propria arma. Prova AG per l'avversario, se la prova fallisce l'avversario cadrà a terra perdendo tutte le armi che reca in mano.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca scudo

Scuola: Fam armi lunghe 4

Arti: 2br G: 4 T: F + 14

RA: 2m - 5m **PD:** 20 **Rep:** 5

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la propria arma. Se l'avversario possiede uno scudo con meno di 50PA effettivi, allora lo scudo si romperà.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Triplo attacco superiore

Scuola: Fam armi lunghe 4

Arti: 2br G: 4 T: D + 10

RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 1

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il Guerriero colpisce l'avversario con un serie di tre colpi che partono dall'alto e continuano verso il basso.

Descr FC:

Descr TM:

Famiglia della Spada

Nome Arma	Tempi	+pt
Pugnale Lungo	0	0
Spada Piccola	2	0
Spada Normale	6	+1
Spada lunga	8	+2
Spada a due mani	11	+4
Spadone	11	+4

Nome Colpo:

Attacco da terra (colpo eseguibile da terra)

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br G: 1 T: F

RA: 4m - 6m **PD:** 14 **Rep:** 2

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario da terra. Se avvengono ferite critiche, l'avversario cadrà a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco d'allontanamento (colpo eseguibile da terr

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 1br G: 1 T: D + 7

RA: 2m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 2

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero, a terra, attacca l'avversario per potersi rialzare.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco diretto

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br G: 1 T: D + 7

RA: 2m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 2

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo ben assestato e diretto nella parte scelta.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco distruttore

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br G: 1 T: F + 10

RA: 5m - 6m **PD:** 18 **Rep:** 2

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero cerca di aprire in due l'avversario con un attacco che parte dal basso e arriva fino alla testa.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco laterale

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br G: 1 T: D

RA: 3m - 4m **PD:** 7 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero sferra un attacco violento contro l'avversario.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo di manico

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br **G:** 1 **T:** B

RA: 1m - 3m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con il manico dell'arma per allontanarlo.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Disarmata basilare

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br **G:** 1 **T:** D + 4

RA: 1m - 2m **PD:** 7 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con la propria arma l'avversario. Se l'avversario è a cavallo e avvengono ferite critiche allora l'avversario cadrà a terra. Se l'avversario è già a terra e possiede un'arma allora questa gli sfuggirà dalle mani.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Disarmata semplice

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br **G:** 1 **T:** D + 7

RA: 2m - 4m **PD:** 10 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero deve fare una prova CC con una penalità di -100, se riesce farà perdere l'arma all'avversario. Se fallisce, infliggerà all'avversario solo i danni sopra citati. Se l'avversario non usa armi provocherà solamente i danni sopra citati.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Infilzata

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br **G:** 1 **T:** B + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero infila l'avversario per tenerlo a distanza.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Taglio laterale

Scuola: Fam della spada 1

Arti: 2br **G:** 1 **T:** F

RA: 3m - 5m **PD:** 12 **Rep:** 3

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero sfodera tutta la sua ira in un attacco laterale contro l'avversario per dividerlo in due.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco circolare

Scuola: Fam della spada 2

Arti: 2br **G:** 2 **T:** F + 6

RA: 2m - 4m **PD:** 17 **Rep:** 4

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero compie un attacco girando su se stesso e colpendo tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione. Questo colpo non può essere indirizzato e colpirà gli avversari in modo casuale.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco con salto

Scuola: Fam della spada 2

Arti: 2br **G:** 2 **T:** D + 7

RA: 2m - 4m **PD:** 10 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero compie un salto e colpisce l'avversario dall'alto verso il basso.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco di forza

Scuola: Fam della spada 2

Arti: 2br **G:** 2 **T:** D + 4

RA: 3m - 5m **PD:** 9 **Rep:** 3

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario nella zona scelta con tutta la sua rabbia. Se l'avversario non para il colpo urlerà dal dolore.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco furibondo

Scuola: Fam della spada 2

Arti: 2br **G:** 2 **T:** F

RA: 2m - 5m **PD:** 14 **Rep:** 4

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà con tutta la sua forza l'avversario. L'avversario se viene colpito subirà una perdita in tempi al suo prossimo colpo paria a : +5V, +8N, +16L.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Atterramento avanzato
Scuola: Fam della spada 2
Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** D + 4
RA: 2m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero cerca di far cadere l'avversario con un presa classica unita all'uso dell'arma. Se avvengono ferite critiche, l'avversario perderà tutti gli oggetti che reca in mano.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Avvertimento
Scuola: Fam della spada 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** A + 6
RA: 1m - 3m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo velocissimo ed insidioso nella zona prescelta.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio attacco
Scuola: Fam della spada 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** D 4
RA: 2m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 3
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario con due colpi portati a segno in un'unica zona e infliggendo i danni sopra citati.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Perdi arma
Scuola: Fam della spada 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** C + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 0 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Questo colpo può essere eseguito solo su chi possiede un'arma in mano. Il guerriero colpisce l'arma dell'avversario. Se questo fallisce una prova CC allora perderà l'arma che reca in mano.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno
Scuola: Fam della spada 2
Arti: 1br **G:** 2 **T:** A + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero attaccherà l'avversario con un pugno.

Descr FC:

Descr TM:**Nome Colpo:**

Sfregio
Scuola: Fam della spada 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** B + 2
RA: 1m - 3m **PD:** 4 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo veloce solo per tenerlo lontano e per provocargli piccoli graffi.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacchi continui
Scuola: Fam della spada 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** C + 10
RA: 2m - 4m **PD:** 7 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo di lama dritto nella parte scelta. Prova CC per il guerriero. Se la prova riesce, avverrà un altro ATTACCO CONTINUO con i seguenti valori: T14; PD10; PF32; **Descr FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco con giravolta
Scuola: Fam della spada 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** C + 4
RA: 3m - 4m **PD:** 6 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario per poi compiere una giravolta su se stesso e tornare in posizione d'attacco.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco distruggi arma
Scuola: Fam della spada 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** F
RA: 5m - 6m **PD:** 16 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con tutta la sua potenza l'arma o l'avversario. Se colpisce l'arma e avvengono ferite critiche l'arma avversaria si romperà in mille pezzi. Se invece colpisce l'avversario si procederà con le normali regole del combattimento.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco in giravolta
Scuola: Fam della spada 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** C + 7
RA: 3m - 5m **PD:** 8 **Rep:** 4
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo che parte dal basso e continua verso l'alto aiutandosi con un salto girando su se stesso.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo caricato

Scuola: Fam della spada 3

Arti: 2br G: 3 T: E

RA: 2m - 5m **PD:** 13 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo caricato e fortissimo. Se l'avversario non para subirà una cicatrice nella parte colpita.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo di manico violento

Scuola: Fam della spada 3

Arti: 2br G: 3 T: A + 6

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 0

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con il manico dell'arma infliggendogli i danni sopracitati. Se l'avversario non para avrà una perdita in tempi al suo prossimo colpo di : +2V, +4N, +8L.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Combinazione veloce

Scuola: Fam della spada 3

Arti: 2br G: 3 T: B + 6

RA: 1m - 3m **PD:** 7 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario prima con un colpo diretto d'arresto, poi voltandosi su se stesso colpisce duramente l'avversario nella zona scelta.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Infilazamento da terra (colpo eseguibile da terra)

Scuola: Fam della spada 3

Arti: 2br G: 3 T: C + 7

RA: 2m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 3

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario da terra con un attacco diretto al TRONCO.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Somma disarmata

Scuola: Fam della spada 3

Arti: 2br G: 3 T: C

RA: 1m - 2m **PD:** 6 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con l'arma. Prova CC per il guerriero. Se la prova riesce l'avversario perderà tutte gli oggetti che reca in mano e cadrà a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Spinta

Scuola: Fam della spada 3

Arti: 2br G: 3 T: A

RA: 1m - 1m **PD:** 4 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero spinge indietro l'avversario.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco furibondo

Scuola: Fam della spada 4

Arti: 2br G: 4 T: D + 10

RA: 2m - 5m **PD:** 12 **Rep:** 5

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce tutte le creature che rientrano nel raggio d'azione. Nota Bene: questo colpo non può essere modificato in nessuna delle sue caratteristiche.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco saltato

Scuola: Fam della spada 4

Arti: 2br G: 4 T: F + 14

RA: 1m - 4m **PD:** 20 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero compie un balzo di 3F + la propria altezza per poi colpire l'avversario con un colpo che parte dall'alto e continua verso il basso.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio da terra

Scuola: Fam della spada 4

Arti: 1ga G: 4 T: B + 4

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un calcio, se il colpo va a segno, il guerriero rimane in piedi.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo aggravante

Scuola: Fam della spada 4

Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 10 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con tutta la propria forza accompagnato con un urlo atroce.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo distraente
Scuola: Fam della spada 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con il lato della propria arma l'avversario. Tale colpo permette di avere SOLO un -40 T ai colpi Lenti e nessun altro bonus.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Disarmata superiore
Scuola: Fam della spada 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 7
RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la propria arma, distraendolo gli "ruba" l'arma impossessandosene.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca testa
Scuola: Fam della spada 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero con il manico dell'arma l'avversario al tronco, successivamente lo atterra con un secondo colpo di manico.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Strozzamento con arma
Scuola: Fam della spada 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 7
RA: 2m - 5m **PD:** 12 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero afferra l'avversario e lo strozza con la propria arma. Prova AG per l'avversario, se la prova fallisce l'avversario subirà ulteriori 32 PD.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Toccata

Scuola: Fam della spada 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce di punta l'avversario infliggendogli i danni sopracitati.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Triplo attacco distruttivo
Scuola: Fam della spada 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** F + 14
RA: 2m - 5m **PD:** 20 **Rep:** 5
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con la propria arma l'avversario per tre volte consecutivamente, infliggendo i danni sopra descritti.
Descr **FC:**
Descr TM:

Famiglia delle Mazze

Nome Arma	Tempi	+pt
Accetta	0	0
Ascia	2	0
Clava	13	+4
Falcetto	4	+3
Martello d'Arme	5	+4
Mazza	3	+3
Mazza fionda	4	+2
Scure	4	+1

Nome Colpo:

Calcio difensivo
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** B
RA: 1m - 3m **PD:** 3 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero sferra un calcio contro l'avversario nella zona desiderata.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo caricato
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** F + 6
RA: 3m - 6m **PD:** 16 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il guerriero carica il colpo dietro le spalle e con una rabbia esagerata sferra l'attacco contro l'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo veloce
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** B
RA: 1m - 3m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero sferra un colpo veloce con la propria arma verso l'avversario per tenerlo a distanza.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Mazzata da terra (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** D + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario da terra. Prova CC per l'avversario. Se non riesce l'avversario cadrà a terra.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Mazzata laterale
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** D + 4
RA: 3m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero sferra una mazzata laterale contro l'avversario provocandogli i danni sopracitati.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa punitiva
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** D
RA: 2m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero afferra l'avversario con un braccio e di conseguenza gli infligge due mazzate nella parte scelta.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca cervello
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** F + 10
RA: 5m - 6m **PD:** 18 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce prima l'avversario dal basso verso l'alto e di conseguenza lo ricolpisce dall'alto verso il basso.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca tutto
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** F + 10
RA: 2m - 3m **PD:** 17 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il guerriero carica il colpo fin dietro le spalle e lo infligge all'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spinta in dietro
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** A + 6
RA: 1m - 3m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero spinge indietro tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Strozzamento
Scuola: Fam delle mazze 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** D
RA: 3m - 4m **PD:** 7 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero afferra l'avversario e lo sbatte a terra. Di conseguenza gli appoggia l'arma alla gola e inizia a spingere per strozzarlo. Confronto di Forza ogni 10 T tra l'avversario e il guerriero. Se il guerriero vince allora infliggerà ulteriori 10 PD.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Allontanamento avanzato
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** B
RA: 1m - 2m **PD:** 0 **Rep:** 6
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la propria arma. L'effetto del colpo viene applicato anche se l'avversario para.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Atterramento con attacco
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** D + 10
RA: 3m - 6m **PD:** 16 **Rep:** 3
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il guerriero salta addosso all'avversario e lo cadere a terra. Non contento lo colpisce con una mazzata nella zona desiderata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo rallentante
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** F
RA: 3m - 5m **PD:** 12 **Rep:** 4

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero compie un leggero saltello in avanti per poi colpire l'avversario nella zona desiderata. Se l'avversario subisce il colpo e nella zona colpita non indossa armature, allora avrà una perdita in tempi al suo prossimo colpo pari a : +10V, +15N, +20L.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Doppia mazzata
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** D + 7
RA: 2m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 3

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce per due volte l'avversario infliggendogli i danni sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio attacco
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** D + 4
RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 3

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario in due zone differenti. I PD possono essere distribuiti a piacimento del guerriero fra le due zone colpite.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Inginocchiata pericolosa (colpo eseguibile da terr
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** C + 7
RA: 3m - 5m **PD:** 7 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero si metterà in ginocchio e colpirà l'avversario nella zona desiderata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio in aria
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** F
RA: 3m - 6m **PD:** 14 **Rep:** 4

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con una mazzata che parte dal basso e va verso l'alto. Se viene applicata la repulsione questa viene data in verticale.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Mazzata disarmata
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** D

RA: 1m - 3m **PD:** 6 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la sua arma. Se avvengono ferite critiche l'avversario perderà l'arma e cadrà a terra.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Mazzata sputa sangue
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** A + 4
RA: 1m - 3m **PD:** 4 **Rep:** 0

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con una mazzata nella zona desiderata. Se il guerriero colpisce al CAPO allora l'avversario sputerà del sangue.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Testata
Scuola: Fam delle mazze 2
Arti: ca **G:** 2 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con una testata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco dannoso
Scuola: Fam delle mazze 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** C + 4
RA: 3m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 3

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con una mazzata che parte dall'alto e prosegue in obliquo.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Atterramento (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Fam delle mazze 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** D
RA: 3m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 2

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con la propria arma. Se l'avversario fallisce una prova Agilità, allora cadrà a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo rimbombante

Scuola: Fam delle mazze 3

Arti: 2br G: 3 T: F

RA: 2m - 3m **PD:** 16 **Rep:** 2

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario. L'impatto con quest'ultimo provoca un rumore fortissimo che si sentirà fino a 3F di distanza dalla zona d'impatto. Tutte le altre creature (all'infuori del guerriero e del suo avversario) che sentono il rumore dovranno riuscire in una prova COS. Altrimenti rimarranno storditi per 10 minuti.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio attacco veloce

Scuola: Fam delle mazze 3

Arti: 2br G: 3 T: B + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 5 **Rep:** 1

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con due attacchi l'avversario.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Martellata terremoto

Scuola: Fam delle mazze 3

Arti: 2br G: 3 T: E

RA: 2m - 4m **PD:** 0 **Rep:** 2

TM: 111 DIFF: 21 FC: 099

DESCRIZIONE: Il guerriero sferrerà un attacco a terra. Tutte gli umanoidi che si trovano nel raggio d'azione cadranno a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Rimbomba mente

Scuola: Fam delle mazze 3

Arti: 2br G: 3 T: D + 4

RA: 3m - 4m **PD:** 10 **Rep:** 1

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce il CAPO dell'avversario. Se l'avversario è un usufruttore di magia allora questo impiegherà 12 tempi in più alla sua prossima magia.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Ruba arma

Scuola: Fam delle mazze 3

Arti: 2br G: 3 T: C + 4

RA: 1m - 3m **PD:** 7 **Rep:** 1

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario nella zona desiderata. Se avvengono ferite critiche non si procederà solamente nel seguente modo : L'avversario subisce solo i danni minimi del colpo. L'avversario perde l'arma che verrà presa in mano dal guerriero .

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Sfiorata

Scuola: Fam delle mazze 3

Arti: 2br G: 3 T: A + 6

RA: 1m - 3m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce di striscio l'avversario per intimarlo ad arrendersi.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca armatura

Scuola: Fam delle mazze 3

Arti: 2br G: 3 T: F + 6

RA: 5m - 6m **PD:** 18 **Rep:** 2

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpirà l'avversario con una mazzata. Se la zona colpita è coperta da un'armatura allora l'armatura subirà TUTTO i PD inflitti dal guerriero.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Stallo

Scuola: Fam delle mazze 3

Arti: 2br G: 3 T: F

RA: 5m - 6m **PD:** 16 **Rep:** 4

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo ben assestato nella zona desiderata. Se avvengono ferite critiche l'avversario entrerà in stallo.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco mentale

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 2br G: 4 T: D + 10

RA: 2m - 5m **PD:** 10 **Rep:** 5

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario al capo. Se il colpo va a segno, il Guerriero avrà un bonus di +25 alla sua

prossima Magia (lanciata entro 300 micro).

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo beffardo

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 1br G: 4 T: B + 4

RA: 1m - 2m **PD:** 6 **Rep:** 0

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero l'arma dell'avversario. Prova AG con penalità di -180 per il Guerriero. Se la prova riesce, l'avversario perderà l'arma.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo combinato

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 1br G: 4 T: D + 10

RA: 3m - 4m **PD:** 11 **Rep:** 3

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce furiosamente l'avversario. Se il colpo va a segno il guerriero avrà SOLO un bonus di -45 al suo prossimo colpo lento sferrato allo stesso avversario.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppia "martellata"

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 2br G: 4 T: B + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con due colpi velocissimi l'avversario.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Ira devastante

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 1br G: 4 T: D + 10

RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 5

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con l'avversario con un colpo sferrato con una solo arto che parte dal basso e continua verso l'alto.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio del nemico

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 1br G: 4 T: F + 14

RA: 2m - 5m **PD:** 20 **Rep:** 5

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con la propria arma l'avversario per "arpionarlo" e fargli compiere una capriola in aria pari alla propria altezza. L'avversario, si ritroverà a terra.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Rissa continua

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 2br G: 4 T: D + 7

RA: 2m - 5m **PD:** 10 **Rep:** 5

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce e atterra l'avversario. Prova AG per l'avversario ogni 15T se la prova fallisce, l'avversario subirà ulteriori 20PD (dovuti ad un ulteriore attacco del Guerriero).

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Schiaccia nemico

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 1br G: 4 T: D + 10

RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 1

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce con la propria arma. Se l'avversario possiede COS inferiore o uguale a quella del guerriero cadrà a terra.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca elmo

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 2br G: 4 T: F + 10

RA: 1m - 4m **PD:** 20 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce l'avversario al capo. Se questo possiede un elmo, verrà spappolato.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Testata con attacco

Scuola: Fam delle mazze 4

Arti: 2br G: 4 T: B + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il guerriero colpisce prima l'avversario con una testata e successivamente con un attacco sferrato con l'arma.

Descr **FC:**

Descr TM:

Arti Marziali

Arte dell'invisibilità

Nome Colpo:

Attacco veloce
Scuola: Arte dell'invisibilità 1
Arti: 2ga G: 1 T: B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio velocissimo, quasi invisibile, contro il suo avversario per distrarlo.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Calci volanti
Scuola: Arte dell'invisibilità 1
Arti: 2ga G: 1 T: E + 6
RA: 2m - 4m **PD:** 12 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero attaccherà l'avversario con una serie di calci volanti colpendolo più volte, e procurandogli così un'ammontare di danni pari ai PD segnati.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo invisibile
Scuola: Arte dell'invisibilità 1
Arti: 2br G: 1 T: B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero si renderà invisibile SOLO per il suo avversario e SOLO per la prima volta che userà questo attacco. L'avversario potrà soltanto parare casualmente. Altri COLPI INVISIBILI inflitti allo stesso avversario non potranno godere della possibilità di non essere visti.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio Calcio
Scuola: Arte dell'invisibilità 1
Arti: 2ga G: 1 T: D + 7
RA: 3m - 5m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra due calci addosso all'avversario con la stessa gamba.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Presa volante
Scuola: Arte dell'invisibilità 1

Arti: 2br G: 1 T: D + 4
RA: 3m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'arto avversario e spicca un salto verticale (di 150 cm + l'altezza del Monaco Guerriero), se viene applicata la repulsione questa viene applicata in verticale. Applicare ferite per l'altezza.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno paralizzante
Scuola: Arte dell'invisibilità 1
Arti: 2br G: 1 T: F
RA: 4m - 5m **PD:** 15 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: La mano del Monaco Guerriero si illumina e colpisce l'avversario, questo se non para sarà rallentato per due dei suoi prossimi attacchi (anche magici) di 15 Tempi per colpo o magia.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Ruota d'attacco
Scuola: Arte dell'invisibilità 1
Arti: 2ga G: 1 T: D
RA: 3m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 4
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una ruota per attaccare l'avversario. Questo se non para riceverà una forte repulsione.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Sforbiciata bloccante
Scuola: Arte dell'invisibilità 1
Arti: 2br,2ga G: 1 T: C + 10
RA: 3m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero attacca con una sforbiciata volante l'avversario e lo intrappola in una morsa mortale. Ogni 10 Tempi prova CC per l'avversario. Se non riesce l'avversario subisce 10 PD. Se riesce l'avversario può attaccare, controllo Raggi d'azione.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Sgambetto multiplo (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Arte dell'invisibilità 1
Arti: 2ga G: 1 T: B + 2
RA: 1m - 1m **PD:** 3 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: L'avversario se non para si sentirà colpito in più parti, senza però capire il vero attacco quale sia. Si ritroverà così a terra molto spaventato.

Descr	FC:	Scuola: Arte	dell'invisibilità	2
Descr TM:		Arti: 1ga G: 2 T: F		
		RA: 2m	-	3m PD: 16 Rep: 3
Nome Colpo:		TM: 111 DIFF: 21 FC: 098		
Vento	di		morte	
Scuola: Arte	dell'invisibilità		1	
Arti: 2br G: 1 T: E	+		6	
RA: 4m	-	5m PD: 13 Rep: 3		
TM: 111 DIFF: 21 FC: 099				
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero potrà attaccare un qualsiasi avversario che rientri nel Raggio d'azione del colpo, soltanto muovendo le mani nella sua direzione. Chi verrà colpito sentirà una brezza che graffierà la parte attaccata. Se l'avversario para il colpo (con il metodo classico) il monaco si materializzerà a distanza di 1-2m.				
Descr	FC:			
Descr TM:				
Nome Colpo:				
Artiglio	del		serpente	
Scuola: Arte	dell'invisibilità		2	
Arti: 1br G: 2 T: C	+		7	
RA: 2m	-	4m PD: 7 Rep: 2		
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000				
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero graffia l'arto dell'avversario. Se avvengono Ferite critiche, l'avversario subirà i PD sopra descritti anche e indossa armature.				
Descr	FC:			
Descr TM:				
Nome Colpo:				
Calci			invisibili	
Scuola: Arte	dell'invisibilità		2	
Arti: 2ga G: 2 T: C				
RA: 3m	-	4m PD: 5 Rep: 2		
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000				
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra due calci nella zona desiderata dell'avversario. L'avversario però vedrà il Monaco Guerriero immobile come se non stesse compiendo nessun colpo. Se para però vedrà gli arti utilizzati del Monaco Guerriero.				
Descr	FC:			
Descr TM:				
Nome Colpo:				
Calcio			verticale	
Scuola: Arte	dell'invisibilità		2	
Arti: 1ga G: 2 T: C	+		7	
RA: 1m	-	3m PD: 7 Rep: 2		
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000				
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero mentre si rialza con una verticale sferra un calcio all'avversario.				
Descr	FC:			
Descr TM:				
Nome Colpo:				
Disarmata			calciata	

Descr	FC:	Scuola: Arte	dell'invisibilità	2
Descr TM:		Arti: 1ga G: 2 T: F		
		RA: 2m	-	3m PD: 16 Rep: 3
Nome Colpo:		TM: 111 DIFF: 21 FC: 098		
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio circolare laterale contro l'avversario. Se avvengono ferite critiche si procederà in questo modo: Non si guarda la Tabella per le Ferite critiche. L'avversario perderà l'arma.				
Descr	FC:			
Descr TM:				
Nome Colpo:				
Doppio		calcio	stordente	
Scuola: Arte	dell'invisibilità		2	
Arti: 2ga G: 2 T: A	+		2	
RA: 1m	-	3m PD: 3 Rep: 2		
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000				
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie un leggero balzo e sferra due calci volanti contro l'avversario che, anche se para, subirà la repulsione.				
Descr	FC:			
Descr TM:				
Nome Colpo:				
Gomitata		in	corsa	
Scuola: Arte	dell'invisibilità		2	
Arti: 1br G: 2 T: B				
RA: 1m	-	1m PD: 3 Rep: 1		
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000				
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero corre in conto all'avversario e lo attacca con una gomitata.				
Descr	FC:			
Descr TM:				
Nome Colpo:				
Rondine			mortale	
Scuola: Arte	dell'invisibilità		2	
Arti: 2br G: 2 T: C	+		10	
RA: 1m	-	2m PD: 7 Rep: 1		
TM: 221 DIFF: 21 FC: 000				
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero allunga le braccia verso l'esterno e corre contro l'avversario. Prima colpisce con un braccio, di conseguenza rotea verso le spalle dell'avversario lo afferra e lo ribalta all'indietro.				
Descr	FC:			
Descr TM:				
Nome Colpo:				
Scivolata	(colpo	elegibile	da	terra)
Scuola: Arte	dell'invisibilità		2	
Arti: 2ga G: 2 T: D				
RA: 1m	-	2m PD: 8 Rep: 1		
TM: 211 DIFF: 21 FC: 009				
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero corre contro l'avversario a due fasce di distanza, circa, scivola e afferra l'arto scelto dell'avversario (non il CAPO), portando l'avversario a terra.				
Descr	FC:			
Descr TM:				

Nome Colpo:

Serpente stritolante
Scuola: Arte dell'invisibilità 2
Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** F + 6
RA: 2m - 4m **PD:** 17 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero si avvinghia sull'avversario iniziando a stritolarlo facendogli perdere l'arma. Prova CC per il Monaco Guerriero ogni 20 Tempi altrimenti perde la presa. Se riesce l'avversario subisce 20 PD.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Spezza collo
Scuola: Arte dell'invisibilità 2
Arti: 2br **G:** 2 **T:** C + 10
RA: 2m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero può usare questo colpo solo sulle creature che possiedono il CAPO. Il Monaco Guerriero afferra il CAPO dell'avversario e lo storta per spezzarglielo.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco fantasma
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** E + 14
RA: 4m - 5m **PD:** 16 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce con una serie di pugni l'avversario. L'avversario però subirà i danni, ma non sentirà dolore e quindi crederà di essere immune ai colpi del Monaco Guerriero.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Calci saltati
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2ga **G:** 3 **T:** F + 6
RA: 4m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie un salto e colpisce con due calci l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio con verticale (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2ga **G:** 3 **T:** A
RA: 1m - 3m **PD:** 2 **Rep:** 3
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una verticale e

colpisce l'avversario con le gambe infliggendogli i danni sopra descritti.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo della salvezza
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** F + 14
RA: 4m - 5m **PD:** 30 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero usa questo colpo per liberarsi da un nemico molto potente e difficile da sconfiggere. Concentrandosi al massimo, il Monaco Guerriero si avvolge di energia interna diventando quasi incandescente. Di conseguenza lancia una palla di energia addosso all'avversario, il quale se non para subirà i danni sopra descritti. Anche il monaco guerriero subisce i danni sopra descritti.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Corsa micidiale
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: tr,2ga **G:** 3 **T:** C + 4
RA: 2m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 3
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario appoggiando le gambe sul tronco e compie una capriola volante atterrando sull'avversario e facendolo cadere a terra.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Gomitata incrociata
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2br **G:** 3 **T:** A + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 5 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con due gomitate incrociate.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Incubo della morte
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 5 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero, illude l'avversario di essere il suo incubo peggiore. Lo shock provocato fa subire all'avversario 6 PD. Prova Auto Controllo per l'avversario, se sbaglia avrà un +15 Tempi al prossimo colpo. Altrimenti avrà un -20 Tempi al prossimo colpo.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Presca dell'orso
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2br G: 3 T: D + 4
RA: 3m - 5m **PD:** 12 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero prende l'avversario e lo lancia in verticale per 2F (+ l'altezza dell'avversario). Se applicata la repulsione questa viene data in verticale. Applicare ferite per l'altezza.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca armatura
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2br,2ga G: 3 T: C + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Con questo colpo il Monaco Guerriero tenta di rompere l'armatura all'avversario. Per far ciò si procederà in questo modo: se la **Descr FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Spaccata atterrante (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Arte dell'invisibilità 3
Arti: 2ga G: 3 T: D
RA: 1m - 2m **PD:** 10 **Rep:** 3
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero corre contro l'avversario. Quando è a distanza esatta, compie una spaccata e nello stesso tempo colpisce i piedi dell'avversario che vengono spinti all'esterno facendo cadere l'avversario.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco a percussione
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 2br G: 4 T: D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 12 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero sferra un pugno contro l'avversario nella zona desiderata. Se il colpo va a segno, prova CC per il Monaco guerriero. Se la prova riesce il Monaco guerriero infligge un altro colpo senza perdita d'ulteriore Tempo all'avversario, infliggendo i danni sopra citati.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco combinato
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 2br,2ga G: 4 T: D + 10
RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con un pugno e successivamente con un calcio nella zona desiderata. Se il colpo va a segno, il Monaco guerriero godrà di un ulteriore bonus di -3V, -6N, -24L.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco con arma
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 1br G: 4 T: F + 14
RA: 2m - 5m **PD:** 20 **Rep:** 5
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con un pugno e successivamente con un colpo di spada. ATTENZIONE: TALE COLPO PUO' ESSERE UTILIZZATO SOLO SE IL MONACO GUERRIERO POSSIEDE UNA SPADA NELL'EQUIPAGGIAMENTO.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco confondi mente
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 2ga G: 4 T: F + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 6
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero sferra due calci al capo dell'avversario. Se l'avversario non para, dovrà compiere una prova CM. Se la prova fallisce, l'avversario non capirà più chi sia il vero nemico.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco incitante
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 2br G: 4 T: D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 4
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario con una sberla. Questo se non para dovrà compiere una prova AUC. Se la prova fallisce l'avversario continuerà ad attaccare il Monaco guerriero fino alla morte.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo della cecità
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 1br G: 4 T: F + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 6
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario con le dita negli occhi. Se il colpo va a segno, l'avversario rimarrà completamente cieco per 1d100 di tempi.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa massacrante
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferra l'avversario con gambe e braccia paralizzandolo. Prova CC per l'avversario ogni 24 Tempi. Se la prova fallisce, l'avversario subirà una perdita di 12PD e 20PF. Se la prova riesce controllo Raggi d'azione.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Sgambetto superiore
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 1ga **G:** 4 **T:** B + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 6 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario un calcio alle gambe. Questo se non para, cadrà a terra perdendo tutte gli oggetti che reca in mano.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Tripla ginocchiata sterminatrice
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: 2ga **G:** 4 **T:** B + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 6 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero sferra tre ginocchiate all'avversario nella zona desiderata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Turbine dannato
Scuola: Arte dell'invisibilità 4
Arti: tutto se stesso **G:** 4 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero inizia a girare su se stesso fino a raggiungere un'altezza pari a 3F + La propria, tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione, subiscono i danni sopra citati.

Descr **FC:**
Descr TM:

Combattente del Nord

Nome Colpo:

Calcio atterrante
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** B
RA: 1m - 1m **PD:** 3 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un poderoso calcio (solitamente nella parte addominale) all'avversario. Se questo non para cadrà a terra urlando, mantenendo però tutti gli oggetti che tiene.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio di sfondamento
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** F + 10
RA: 3m - 5m **PD:** 16 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero porta la gamba che deve colpire in verticale sopra la sua testa. Prendendo tutta l'energia che ha bisogno scarica il calcio addosso l'avversario. Questo avrà dei segni di bruciatura (anche se non influiscono nel gioco) nella parte colpita.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio difensore
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** B
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcetto addosso all'avversario per mantenerlo distante.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio volante
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** C + 4
RA: 1m - 3m **PD:** 5 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie un salto mettendosi con la testa rivolta verso il basso e colpendo l'avversario nella parte desiderata con una gamba.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo del drago nascente
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** D + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 7 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una spaccata volante e nello stesso tempo gira su se stesso colpendo tutti coloro che si trovano nel RAGGIO D'AZIONE.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Preso da terra (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2br,2ga **G:** 1 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 5 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra le gambe dell'avversario obbligandolo a cadere a terra se non riesce a parare.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugni stordenti
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** F
RA: 3m - 4m **PD:** 14 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra una serie di pugni velocissimi quasi invisibili. Tutta la serie di colpi provoca 29 PD. Se viene parato il colpo tutta la serie viene bloccata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno laterale
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2br **G:** 1 **T:** B
RA: 1m - 1m **PD:** 3 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero si mette laterale rispetto all'avversario e lo colpisce con il dorso della mano.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno massacratore
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 1br **G:** 1 **T:** F + 10
RA: 3m - 5m **PD:** 18 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Dagli occhi del Monaco Guerriero iniziano a fuoriuscire raggi di luce. Tutto il Monaco Guerriero è avvolto da una luce giallognola. Nelle mani del Monaco Guerriero si forma una sfera di luce che andrà a colpire l'avversario come naturale estensione del braccio del Monaco Guerriero.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Rovesciata magistrale
Scuola: Combattente del nord 1
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** D + 7
RA: 2m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero prende l'avversario e lo lancia direttamente in verticale di 2F + la repulsione se

applicata. Calcolare quindi i danni dovuti all'altezza di caduta.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio avanzato del combattente del nord
Scuola: Combattente del nord 2
Arti: 2br,2ga **G:** 2 **T:** F + 6
RA: 3m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero viene avvolto da un AUREA a forma di Teschio e colpisce l'avversario con una serie combinata di calci e pugni nella zona preferita.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio d'allontanamento
Scuola: Combattente del nord 2
Arti: 1ga **G:** 2 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio velocissimo per allontanare l'avversario nella parte desiderata seguito da una scia luminosa.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio di sfondamento con salto
Scuola: Combattente del nord 2
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** E + 10
RA: 4m - 5m **PD:** 13 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: il Monaco Guerriero compie un salto in avanti e colpisce l'avversario nella parte desiderata compiendo prima una capriola su se stesso.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Ginocchiata volante
Scuola: Combattente del nord 2
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** D + 4
RA: 2m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compiendo un salto di 2F + la sua altezza colpisce l'avversario nella parte desiderata con una ginocchiata facendogli sputare sangue.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Preso da terra (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Combattente del nord 2
Arti: 2ga **G:** 2 **T:** D + 7
RA: 2m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 1

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra con le gambe l'arto avversario e trascina il suo nemico a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Presa del nord

Scuola: Combattente del nord 2

Arti: 2br,2ga **G: 2 T: D** + 7

RA: 3m - 4m **PD: 11 Rep: 1**

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero prende l'avversario con le due braccia e inizia a sferrare una serie di ginocchiate. L'avversario deve fare una prova CC con un bonus di +100 ogni 10 TEMPI. Se riesce si slega dalla presa, altrimenti il Monaco Guerriero gli infliggerà un'altra ginocchiato ogni 10 Tempi, procurandogli 13PD. Il Monaco Guerriero può interrompere la presa quando vuole.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno difensore

Scuola: Combattente del nord 2

Arti: 2br **G: 2 T: B** + 2

RA: 1m - 2m **PD: 4 Rep: 2**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con un pugno nella parte desiderata infliggendogli i danni sopracitati.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno stordente

Scuola: Combattente del nord 2

Arti: 2br **G: 2 T: A** + 6

RA: 1m - 3m **PD: 5 Rep: 2**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: il Monaco Guerriero sferra un pugno diretto nella parte desiderata. L'avversario deve compiere una prova CC con bonus di +100. Se viene sbagliata la prova l'avversario cadrà a terra perdendo eventuali armi, altrimenti subirà i danni sopra descritti. Se l'avversario riesce a parare il colpo, il Monaco Guerriero dovrà fare una prova CC; qualora sbagli il Monaco Guerriero cadrà a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Spazzata (colpo eseguibile da terra)

Scuola: Combattente del nord 2

Arti: 1ga **G: 2 T: C** + 7

RA: 2m - 3m **PD: 7 Rep: 1**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio sicuramente negli arti inferiori emettendo un fortissimo urlo di

rabbia.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Spezza arto

Scuola: Combattente del nord 2

Arti: 2br **G: 2 T: E** + 6

RA: 3m - 4m **PD: 12 Rep: 3**

TM: 111 DIFF: 21 FC: 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'arto avversario cercando di spezzarglielo.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Testata

Scuola: Combattente del nord 2

Arti: ca **G: 2 T: B**

RA: 1m - 2m **PD: 4 Rep: 1**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con una testata. Se questa viene sferrata al volto e l'avversario non possiede elmi le statistiche cambieranno : 120**Descr FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Calci schiaffeggianti

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 1ga **G: 3 T: B**

RA: 1m - 2m **PD: 4 Rep: 1**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monco guerriero sferra due calci veloci all'avversario. Questo se non para dovrà fare una prova AUC. Se sbaglia continuerà ad attaccare il Monaco Guerriero fino a che uno dei due non morirà.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Calci stordenti

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 2ga **G: 3 T: E** + 6

RA: 4m - 5m **PD: 14 Rep: 2**

TM: 111 DIFF: 21 FC: 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra una serie di calci addosso all'avversario nella parte desiderata. Alla fine di questa serie l'avversario è intontito e avrà un + 20 tempi al suo prossimo attacco.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio circolare in dietro

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 1ga **G: 3 T: B**

RA: 1m - 2m **PD: 3 Rep: 0**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio circolare in dietro contro l'avversario per allontanarlo.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio volante laterale

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 2ga G: 3 T: D + 4

RA: 1m - 3m **PD: 11 Rep: 1**

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio volante laterale addosso all'avversario. Questo se possiede una Stazza inferiore a 346 cade a terra.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Lame taglienti

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 2br G: 3 T: C + 4

RA: 2m - 3m **PD: 7 Rep: 1**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero si solleva un centimetro dal suolo. Allunga le braccia e le gambe verso l'esterno e inizia a roteare su se stesso infliggendo i PD a tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Presa distruttiva

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 2br G: 3 T: D + 4

RA: 2m - 4m **PD: 10 Rep: 1**

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario nella zona desiderata e lo fa schiantare a terra infliggendogli i danni sopra descritti.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugni consecutivi

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 2br G: 3 T: C + 10

RA: 3m - 5m **PD: 6 Rep: 2**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra solo il capo dell'avversario con un braccio, di conseguenza gli sferra tre pugni con l'altro.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugni gemelli

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 2br G: 3 T: E + 14

RA: 4m - 5m **PD: 16 Rep: 4**

TM: 111 DIFF: 21 FC: 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero carica i due pungi di Energia interna e li sferra contemporaneamente contro l'avversario il quale, se non para, subirà i danni sopra descritti.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Stretta di energia

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 2br G: 3 T: C + 4

RA: 2m - 3m **PD: 8 Rep: 4**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero cerca di afferrare l'avversario. Per vedere se ci riesce bisogna seguire il seguente metodo: Determinazione da parte del Monaco Guerriero dei punti Fatica usati (PF usati /3=PD). Confronto tra CC Del Monaco Guerriero e CC dell'avversario. Se l'avversario perde la prova, il Monaco Guerriero gli infliggerà i PM/3 utilizzati come PD. Altrimenti il Monaco Guerriero perderà ugualmente i PM usati.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Terremoto del nord (colpo eseguibile da terra)

Scuola: Combattente del nord 3

Arti: 2br G: 3 T: F + 6

RA: 3m - 5m **PD: 19 Rep: 2**

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero concentra tutta la potenza del KI in una mano e la sferra a terra. Dal punto dell'impatto fino all'avversario si estenderà un'area devastante di 1F x1F che infliggerà i danni sopra descritti a tutte le creature che si trovano dentro.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco vantaggioso

Scuola: Combattente del nord 4

Arti: 1ga G: 4 T: F + 10

RA: 2m - 5m **PD: 17 Rep: 6**

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario con un calcio caricato. Se il colpo va a segno, il monaco guerriero utilizzerà -30T per il suo prossimo colpo lento sferrato sullo stesso avversario.

Descr FC:

Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio circolare volante

Scuola: Combattente del nord 4

Arti: 2ga G: 4 T: F + 10

RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 6
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce con un calcio circolare volante infliggendo i danni sopra citati. L'avversario anche se para subisce la repulsione in verticale.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo del dragone
Scuola: Combattente del nord 4
Arti: 2ga **G:** 4 **T:** D + 7
RA: 3m - 4m **PD:** 11 **Rep:** 3
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero compie una spaccata verticale e colpisce l'avversario, successivamente lo atterra con una spazzata. Nota bene: sia il Monaco guerriero sia l'avversario sono a terra.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Combinazione suprema
Scuola: Combattente del nord 4
Arti: 2br,2ga **G:** 4 **T:** F + 14
RA: 1m - 3m **PD:** 20 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario prima con un calcio laterale, poi con un calcio circolare ed in fine con un gancio.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Combinazione veloce
Scuola: Combattente del nord 4
Arti: 2br,2ga **G:** 4 **T:** B + 6
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario con una combinazione formata da un calcio frontale e un pugno per tenere l'avversario distante.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio calcio arretrante
Scuola: Combattente del nord 4
Arti: 2ga **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero sferra una combinazione di due calci contro l'avversario. Questo anche se para, subirà la repulsione e non goderà di alcun bonus.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio pugno
Scuola: Combattente del nord 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero sferra una combinazione di due pugni (sinistro, destro) contro l'avversario.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Piroetta mortale
Scuola: Combattente del nord 4
Arti: tutto se stesso **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero compie un balzo di 5F+ la propria altezza, compie una doppia capriola su se stesso e colpisce l'avversario con un calcio volante nella zona desiderata.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Preso spezza arto
Scuola: Combattente del nord 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferra l'arto dell'avversario e cerca di spaccarlo, con un bonus di +20 al TxC.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Preso superiore
Scuola: Combattente del nord 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 4
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferra l'avversario nella zona desiderata. Prova COS per l'avversario. Se la prova fallisce, l'avversario perderà tutti gli oggetti che reca in mano.
Descr **FC:**
Descr TM:

Danza d'attacco

Nome Colpo:

Attacco verticale
Scuola: Danza d'attacco 1
Arti: 2ga **G:** 1 **T:** C + 10
RA: 2m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con

una ginocchiata, poi con un calcio e, salendo in verticale, continua a colpire l'avversario con una serie di calcetti veloci, ad un'altezza pari a 150 cm + altezza del Monaco Guerriero. Se applicata la repulsione occorre consultare il regolamento per applicare le ferite dovute all'altezza, provocate dalla caduta, solo per l'avversario.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Ballo distruttore

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 2ga G: 1 T: D + 7

RA: 1m - 2m **PD:** 10 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero simula una danza per poi attaccare con due calci l'avversario.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Calci multipli

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 2ga G: 1 T: F + 10

RA: 2m - 3m **PD:** 17 **Rep:** 3

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero attacca con una serie di calci velocissimi l'avversario eseguiti sempre con la stessa gamba, che, per tutta la durata del colpo, non tocca mai terra.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio avvitato

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 2ga G: 1 T: B

RA: 1m - 3m **PD:** 4 **Rep:** 0

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione infliggendo obbligatoriamente la repulsione.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio caricato

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 2ga G: 1 T: D

RA: 1m - 2m **PD:** 6 **Rep:** 1

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un potente calcio per colpire duramente l'avversario.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio calcio volante

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 2ga G: 1 T: E + 6

RA: 3m - 4m **PD:** 12 **Rep:** 3

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce prima con una gamba l'avversario e contemporaneamente, in volo, colpisce con l'altra.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Presca stritolante

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 2br,2ga G: 1 T: D

RA: 2m - 3m **PD:** 7 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero "lega" completamente l'avversario stritolandolo in mezzo alle gambe e stortandogli gli arti con le mani. L'avversario se cercherà di liberarsi dovrà effettuare una prova CC ogni 30T.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno stordente (colpo eseguibile da terra)

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 2ga G: 1 T: D + 7

RA: 1m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero carica un potente pugno da sferrare contro l'avversario, il quale se non para, dovrà aggiungere : +8 tempi ai colpi Veloce. +6 ai colpi Normali + 12 ai colpi Lenti per il suo prossimo attacco.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno veloce

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 1br G: 1 T: B

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 0

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce con un diretto l'avversario per avere vantaggio.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Spazzata

Scuola: Danza d'attacco 1

Arti: 2ga G: 1 T: C + 7

RA: 3m - 4m **PD:** 6 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una spazzata per far cadere l'avversario, se questo non para cadrà a terra.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco multiplo volante
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 2ga G: 2 T: E + 6
RA: 4m - 5m **PD:** 12 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra una ginocchiata all'avversario (solitamente sotto il mento) . Di conseguenza sferra un calcio (solitamente nella parte addominale) obbligando l'avversario a sollevarsi da terra. A questo punto compie un balzo e afferra con le gambe l'avversario infliggendogli la repulsione in verticale (obbligatoria). Occorre consultare il regolamento per stabilire l'ammontare di danni causati dall'altezza.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Calcio d'allontanamento
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 1ga G: 2 T: A + 2
RA: 1m - 1m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio contro l'avversario (solo tronco o arti) per allontanarlo.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Calcio d'arresto
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 1ga G: 2 T: B
RA: 1m - 3m **PD:** 3 **Rep:** 0

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con un calcio veloce per arrestare il suo attacco.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Calcio d'attacco
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 1ga G: 2 T: F + 6
RA: 4m - 5m **PD:** 18 **Rep:** 4

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero alza la gamba che userà per colpire sopra la testa compie un giro su se stesso e sferra il colpo contro l'avversario, lasciando dietro la gamba una scia di colore giallo.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Calcio girato
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 1ga G: 2 T: C + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 6 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una ruota in aria e colpisce l'avversario con una gamba nella zona desiderata.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Ginocchiata multipla
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 2ga G: 2 T: D + 7
RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie un salto e colpisce l'avversario con due ginocchiate.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Presal al capo
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 2ga G: 2 T: D + 4
RA: 3m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 3

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero salta sul capo dell'avversario imprigionandolo con le ginocchia e stritolandolo con prepotenza infliggendo i danni sopra descritti. N.B.: Questo colpo non può essere usato su umanoidi che superino i 4F di altezza, o che siano sprovvisti di capo.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Presal bloccante
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 2ga G: 2 T: C + 10
RA: 2m - 3m **PD:** 7 **Rep:** 3

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero bloccherà l'avversario. Prova Forza per l'avversario ogni 20 T. Se la prova fallisce l'avversario resterà legato. Altrimenti si libererà.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Ruota con calcio
Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 2ga G: 2 T: A + 6
RA: 1m - 1m **PD:** 3 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una ruota su se stesso e colpisce l'avversario con una gambe. La repulsione se applicata, viene data in verticale.

Descr **FC:****Descr TM:****Nome Colpo:**

Spazzata con calcio (colpo eseguibile da terra)

Scuola: Danza d'attacco 2
Arti: 2ga G: 2 T: D
RA: 2m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra uno sgambetto all'avversario. Di conseguenza, prima che l'avversario cada, verrà colpito ulteriormente con un calcio circolare.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calci distruttori
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 2ga G: 3 T: E + 10
RA: 4m - 5m **PD:** 14 **Rep:** 4
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio laterale all'avversario infliggendo e usando le statistiche scritte. Se l'avversario non para subirà il secondo(35T; 21PD; 16PF; 140)
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio tornado
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 2ga G: 3 T: A
RA: 1m - 3m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero gira su se stesso sferrando un calcio frontale che colpirà tutti gli esseri che si trovano nel raggio d'azione.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Circolare in dietro d'arresto
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 1ga G: 3 T: A + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero si gira velocissimo per sferrare un calcio circolare all'avversario. Il suo colpo è talmente veloce da lasciare una scia di colore verdastro.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio calcio volante
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 2ga G: 3 T: A + 6
RA: 1m - 3m **PD:** 5 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra due calci frontali volanti all'avversario, infliggendogli i danni supera descritti.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Perdi memoria
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 1ga G: 3 T: E + 6
RA: 2m - 5m **PD:** 14 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio frontale al CAPO dell'avversario. Questo anche se para non avrà NESSUN bonus al prossimo attacco.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Ruota demolitrice
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 2ga G: 3 T: C + 4
RA: 3m - 4m **PD:** 6 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra con le gambe l'arto avversario e gli fa compiere una capriola volante.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Sfondamento magistrale
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 1ga G: 3 T: C + 4
RA: 3m - 4m **PD:** 10 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero carica un calcio portando il ginocchio sul proprio sterno, di conseguenza sferra con tutta la sua rabbia il colpo all'avversario. Dopo il colpo rimane qualche istante a urlare (SENZA NESSUNA PERDITA DI TEMPI).
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Somma spazzata
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 2ga G: 3 T: F + 6
RA: 4m - 5m **PD:** 19 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una spazzata BASSA per far cadere l'avversario. La spazzata è talmente forte che la repulsione viene applicata in verticale.
Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca arto
Scuola: Danza d'attacco 3
Arti: 2ga G: 3 T: E + 6
RA: 4m - 5m **PD:** 13 **Rep:** 5
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099
DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'arto (Capo, tronco, arto o peduncoli) dell'avversario e gli applica una

torsione tale da far urlare l'avversario dal dolore.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Uppercut calciato

Scuola: Danza d'attacco 3

Arti: 1ga G: 3 T: C

RA: 2m - 3m **PD:** 6 **Rep:** 4

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un calcio addosso all'avversario (solitamente sotto il mento). Se l'avversario non para avrà una penalità di +14 tempi al suo prossimo attacco.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio circolare arrestante

Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga G: 4 T: B

RA: 1m - 2m **PD:** 2 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpirà l'avversario nella parte scelta un calcio circolare in dietro.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio mortale

Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga G: 4 T: D + 10

RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 1

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce con una gomitata l'avversario successivamente compie una verticale e lo riattacca con un calcio dal basso verso l'alto.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo terrorizzante

Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga G: 4 T: D + 10

RA: 2m - 4m **PD:** 12 **Rep:** 3

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario con un calcio caricato l'avversario nella zona scelta. Se l'avversario possiede SP inferiore a quello del Monaco Guerriero smetterà di volerlo attaccare.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo vantaggioso

Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga G: 4 T: D + 10

RA: 3m - 4m **PD:** 11 **Rep:** 3

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario con cinque calci velocissimi. Se il colpo va a segno, il Monaco guerriero avrà un ulteriore bonus ai tempi pari a: +4V, +8N, +30L

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio calcio circolare saltato

Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga G: 4 T: F + 14

RA: 2m - 4m **PD:** 18 **Rep:** 5

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero compie un balzo di 4F + la propria altezza e sferra due calci circolari su due avversari a sua scelta, dividendo i danni a suo piacimento.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio calcio volante veloce

Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga G: 4 T: B + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero compie un leggero balzo in aria e sferra due calci frontali contro l'avversario nella parte desidera.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Presenza assonnante

Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga G: 4 T: D + 7

RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferra con le gambe il capo dell'avversario. Prova Cos per l'avversario. Se la prova fallisce l'avversario entrerà in stallo per 2d100 di tempi.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Presenza superiore stordente

Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga G: 4 T: D + 10

RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 4

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: IL Monaco guerriero afferra con le gambe la zona desiderata dell'avversario. Questo se non para subirà un malus di -20 alla sua prossima Magia.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Sforbiciata spezza arma
Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga **G:** 4 **T:** D

RA: 2m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario nella zona dove possiede l'arma da distruggere. Se avvengono ferite critiche l'arma si spezzerà. L'arma non può essere organica.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Triplo calcio caricato
Scuola: Danza d'attacco 4

Arti: 2ga **G:** 4 **T:** F + 10

RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 6

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero carica la propria gamba per sferrare tre calci potentissimi nella zona desiderata. Tali calci infliggono la repulsione anche se vengono parati.

Descr **FC:**

Descr TM:

Lotta dei re**Nome Colpo:**

Balzo in avanti
Scuola: Lotta dei re 1

Arti: ca, tr **G:** 1 **T:** D + 7

RA: 2m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero salta in avanti mettendosi parallelo al terreno e colpendo l'avversario con la testa.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo di dorso
Scuola: Lotta dei re 1

Arti: 1br **G:** 1 **T:** A + 6

RA: 1m - 3m **PD:** 4 **Rep:** 2

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce con il dorso della mano l'avversario infliggendogli i danni sopra citati.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Gomitata dei Re
Scuola: Lotta dei re 1

Arti: 1br **G:** 1 **T:** D + 7

RA: 2m - 3m **PD:** 11 **Rep:** 1

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con

il gomito nella parte desiderata.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Incubo da terra (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Lotta dei re 1

Arti: 2br **G:** 1 **T:** D

RA: 3m - 4m **PD:** 7 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra solo le gambe dell'avversario e lo trascina a terra infliggendogli i danni sopra citati.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Palmo dei Re
Scuola: Lotta dei re 1

Arti: 1br **G:** 1 **T:** F + 6

RA: 4m - 5m **PD:** 15 **Rep:** 3

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce con il palmo della mano l'avversario producendogli piccole ferite prodotte da fuoco (non influenzano il gioco).

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Pugni multipli

Scuola: Lotta dei re 1

Arti: 2br **G:** 1 **T:** F + 6

RA: 2m - 3m **PD:** 16 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce con un serie di 3 colpi di palmo l'avversario, infliggendogli i danni sopra citati, se l'avversario subisce per il prossimo colpo dovrà sommare ai suoi colpi : +6 V, +10N, +16L.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Sollevamento
Scuola: Lotta dei re 1

Arti: 2br **G:** 1 **T:** D + 7

RA: 3m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 2

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra violentemente l'avversario e lo scaraventa alla sue spalle facendogli compiere un balzo di 2F + (alt Monaco Guerriero). L'avversario deve fare una prova CC con un bonus di +100 altrimenti perderà tutti gli oggetti che reca in mano.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Strozzamento

Scuola: Lotta dei re 1
Arti: 2br G: 1 T: D + 7
RA: 3m - 5m **PD:** 9 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra la gola dell'avversario e inizia a stringere con tutta la sua forza. Ogni 10 tempi il Monaco Guerriero deve compiere una prova CC se riesce infliggerà altri 10 PD all'avversario, altrimenti perderà la presa : controllo raggi d'azione.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Testata
Scuola: Lotta dei re 1
Arti: ca G: 1 T: B
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce con la testa l'avversario, infliggendogli i danni sopracitati.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Turbine da terra (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Lotta dei re 1
Arti: 2br,2ga G: 1 T: B + 2
RA: 1m - 1m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero inizia a girare su se stesso colpendo tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Abbraccio dell'orso
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: 2br G: 2 T: C + 7
RA: 2m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e lo immobilizza infliggendogli i danni sopra descritti. Confronto di Forza ogni 30 tempi tra il Monaco Guerriero e l'avversario. Se vince l'avversario il Monaco guerriero perde la presa. Se il Monaco Guerriero vince la prova infliggerà altri 16PD all'avversario.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Atterramento con salto
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: tr G: 2 T: C + 7
RA: 2m - 3m **PD:** 7 **Rep:** 3
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie un balzo verso l'alto e poi si "siede" contro l'avversario obbligandolo a cadere.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calcio difensore
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: 1ga G: 2 T: B + 2
RA: 1m - 1m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce con un calcio possente l'avversario. Infliggendogli in qualsiasi caso la repulsione.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo alle spalle
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: 2br,2ga G: 2 T: F + 10
RA: 2m - 3m **PD:** 18 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una capriola volante e atterra alle spalle dell'avversario. A questo punto gli sferra un pugno nella zona desiderata infliggendogli i danni sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Ginocchiata veloce (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: 1ga G: 2 T: B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra una ginocchiata contro l'avversario.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno della lotta dei Re
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: 2br G: 2 T: E + 14
RA: 2m - 3m **PD:** 15 **Rep:** 4
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra otto pugni addosso all'avversario. Questo se non para avrà un malus +10 V + 30N + 60L sul prossimo colpo.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spacca capo
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: 2br G: 2 T: D
RA: 3m - 4m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e compie un balzo di 3F più l'altezza del Monaco Guerriero. Prima di atterrare mantiene il CAPO dell'avversario rivolta verso terra. E all'impatto fa colpire prima il CAPO dell'avversario.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spallata
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: 1br G: 2 T: D + 4
RA: 2m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e di conseguenza gli infligge un colpo con la spalla nella zona desiderata facendogli subire i danni sopra citati.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Terra tremante
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: 2ga G: 2 T: C + 10
RA: 3m - 4m **PD:** 7 **Rep:** 3
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero alza una gamba e di conseguenza l'appoggia subito a terra provocando uno scuotimento del terreno in un'area di 3F x 3F. Tutte le creature che si trova in quest'area dovranno fare una prova Agilità per rimanere in piedi. Il Monaco Guerriero non prende il bonus ad un attacco portato a termine.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Testata continue
Scuola: Lotta dei re 2
Arti: ca G: 2 T: D + 4
RA: 3m - 5m **PD:** 9 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e gli infligge una prima tesata. Prova CC per l'avversario, ogni 21 T, con un bonus di +60. Se l'avversario sbaglia il colpo avrà le seguenti statistiche: 26PD; 24 PF; 102

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Appiattimento
Scuola: Lotta dei re 3
Arti: 2br G: 3 T: C + 4
RA: 3m - 5m **PD:** 7 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un pugno al CAPO dell'avversario. Se avvengono ferite critiche, bisognerà continuare in questo modo. NON SI GUARDA SULLA TABELLA DELLE FERITE CRITICHE. Ma l'avversario sprofonderà di 60 cm nel suolo. Questo colpo non può essere utilizzato su persone più alte del Monaco Guerriero.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Calci dei Re
Scuola: Lotta dei re 3
Arti: 2ga G: 3 T: E + 10
RA: 4m - 5m **PD:** 14 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra 4 calci velocissimi contro l'avversario, facendogli subire i danni sopra descritti. L'avversario avrà delle bruciate (non influenzano il gioco).

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo del Re solitario
Scuola: Lotta dei re 3
Arti: 2br,2ga G: 3 T: F + 6
RA: 4m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce prima con una ginocchiata l'avversario, di conseguenza lo afferra e lo lancia in verticale di 3F. Verificare i danni derivanti dall'altezza.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo di petto
Scuola: Lotta dei re 3
Arti: tr G: 3 T: A
RA: 1m - 1m **PD:** 3 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce l'avversario con il proprio petto.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Demolizione dell'arto
Scuola: Lotta dei re 3
Arti: 1br G: 3 T: E + 10
RA: 4m - 5m **PD:** 14 **Rep:** 5
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un pugno nella zona desiderata dell'avversario. Se avvengono ferite critiche l'arto verrà quasi interamente maciullato.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Ginocchiate dei Re
Scuola: Lotta dei re 3
Arti: 2ga G: 3 T: C + 7
RA: 3m - 4m **PD:** 8 **Rep:** 4
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e gli infligge due ginocchiate nella zona desiderata.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Sgambetto dei Re

Scuola: Lotta dei re 3

Arti: 1ga **G:** 3 **T:** D + 4

RA: 3m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 4

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra uno calcio sugli stinchi dell'avversario. Se questo non para cadrà a terra compiendo un salto di 1F più la propria altezza.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Testata dei Re sterminatori

Scuola: Lotta dei re 3

Arti: ca **G:** 3 **T:** A + 2

RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 1

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra una testata contro l'avversario.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Uppercut

Scuola: Lotta dei re 3

Arti: 2br **G:** 3 **T:** E + 10

RA: 4m - 5m **PD:** 15 **Rep:** 3

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un Uppercut contro l'avversario. Questo se non para verrà sollevato di 1F + la propria altezza + la repulsione se applicata. Controllare i danni dovuti all'altezza.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Uragano catastrofico

Scuola: Lotta dei re 3

Arti: 2br,2ga **G:** 3 **T:** F + 10

RA: 3m - 5m **PD:** 19 **Rep:** 3

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero inizia a girare su se stesso provocando un uragano attorno a se. Chiunque si trovi nel raggio d'azione deve fare una prova Resistenza. Se la prova riesce questo colpo non avrà nessun effetto. Chi sbaglia verrà scaraventato a 2F di distanza (anche se para), subendo i danni sopra citati.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Carica distruttiva

Scuola: Lotta dei re 4

Arti: tutto se stesso **G:** 4 **T:** F + 10

RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 6

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero si tuffa contro l'avversario infliggendogli i danni sopra descritti. Se l'avversario non para dovrà fare una prova AG con un bonus di +100. Se la prova fallisce tutti gli oggetti, non magici, che indossa si romperanno.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppia testata dei re

Scuola: Lotta dei re 4

Arti: ca **G:** 4 **T:** B + 4

RA: 1m - 2m **PD:** 6 **Rep:** 0

TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce prima con una testata dall'alto verso il basso l'avversario, poi con un'altra dal basso verso l'alto.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio atterramento

Scuola: Lotta dei re 4

Arti: tutto se stesso **G:** 4 **T:** D + 10

RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 4

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero si tuffa contro l'avversario colpendolo con due calci sferrati contemporaneamente. Se il colpo va a segno sia il Monaco guerriero sia l'avversario si ritroveranno a terra.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Doppio colpo di palmo

Scuola: Lotta dei re 4

Arti: 2br **G:** 4 **T:** F + 14

RA: 1m - 4m **PD:** 20 **Rep:** 2

TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario con due colpi di palmo, infliggendogli i danni sopra citati.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Prespa con spallata

Scuola: Lotta dei re 4

Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 10

RA: 3m - 4m **PD:** 11 **Rep:** 3

TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferra l'avversario con

un braccio e lo tira verso di se, per poi infliggergli una spallata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugni assassini
Scuola: Lotta dei re 4
Arti: 2br G: 4 T: D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 4
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero sferra due colpi contemporaneamente nella zona desiderata provocando i danni sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Rialzata della montagna
Scuola: Lotta dei re 4
Arti: 2ga G: 4 T: D + 7
RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero si rialza da terra con un balzo prorompente che colpisce l'avversario infliggendo i danni sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Ribaltata dei Re
Scuola: Lotta dei re 4
Arti: 2br G: 4 T: D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 10 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferra l'avversario e gli fa compiere una capriola in aria pari di 5F + l'altezza dell'avversario.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Strizza cervello
Scuola: Lotta dei re 4
Arti: 2ga G: 4 T: D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 12 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferra l'avversario in mezzo alle gambe e compie un balzo di 3F + la propria altezza per poi atterrare infliggendogli i danni sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

25.5 Metodo della cedevolezza

Nome Colpo:

Atterramento (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Metodo della cedevolezza 1

Arti: 2br G: 1 T: D + 4
RA: 1m - 2m **PD:** 8 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero atterra l'avversario colpendolo con le braccia e trascinandolo a terra.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Avvitamento
Scuola: Metodo della cedevolezza 1
Arti: 2br G: 1 T: D + 4
RA: 2m - 4m **PD:** 7 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero si tuffa contro l'avversario, iniziando ad avvitarci su se stesso, infliggendo i danni sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Capriola
Scuola: Metodo della cedevolezza 1
Arti: 2ga G: 1 T: F
RA: 3m - 4m **PD:** 13 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie una capriola volante e poi attacca l'avversario buttandolo a terra, e colpendolo con due Pugni.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo bloccante
Scuola: Metodo della cedevolezza 1
Arti: 2br,2ga G: 1 T: F
RA: 4m - 5m **PD:** 15 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra sia con le gambe che con le braccia l'avversario immobilizzandolo, Ogni 20 tempi prova CC per l'avversario altrimenti non potrà muoversi e subirà 15 punti danno.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Leva articolare
Scuola: Metodo della cedevolezza 1
Arti: 2br G: 1 T: D
RA: 1m - 3m **PD:** 6 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario (solitamente o alla testa o alle braccia) e lo obbliga a cadere a terra facendogli fare una capriola in aria. Prova CC all'avversario se questo possiede delle armi. Se la prova fallisce, perderà le armi che tiene in mano (esclusi gli scudi).

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa in verticale
Scuola: Metodo della cedevolezza 1
Arti: 2ga G: 1 T: F
RA: 4m - 5m **PD:** 15 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero appoggia le mani a terra, compie una verticale e afferra l'avversario facendogli compiere una capriola volante. Prova CC per l'avversario altrimenti perde tutte le armi (tranne gli scudi) che tiene in mano.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa Squilibrante
Scuola: Metodo della cedevolezza 1
Arti: 2br G: 1 T: D + 4
RA: 2m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario portandolo verso di se, e contemporaneamente infligge un colpo con l'altra mano provocandogli gli effetti sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno distruttore
Scuola: Metodo della cedevolezza 1
Arti: 2br G: 1 T: F
RA: 2m - 5m **PD:** 14 **Rep:** 3
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un pugno con un balzo dal basso verso l'alto (di 150 cm + la propria altezza) trascinando l'avversario in verticale, se viene inflitta la repulsione questa viene data in verticale (determinare i danni inflitti dall'altezza solo all'avversario).

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Sforbiciata volante
Scuola: Metodo della cedevolezza 1
Arti: 2ga G: 1 T: D + 4
RA: 3m - 4m **PD:** 7 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero balza in aria e poi afferra l'avversario con le gambe, successivamente appoggia le mani a terra tenendo l'avversario in mezzo alle gambe, con un colpo di reni, si piega all'indietro producendo i danni descritti nel colpo.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Sgambetto
Scuola: Metodo della cedevolezza 1

Arti: 2ga G: 1 T: B

RA: 1m - 3m **PD:** 4 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero, approfittando dello squilibrio dell'avversario, lo atterra con uno sgambetto. Il Monaco Guerriero rimane in piedi e può colpire l'avversario con un bonus ulteriore di -5 tempi al suo prossimo colpo.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Allontanamento (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2br G: 2 T: B
RA: 1m - 2m **PD:** 4 **Rep:** 3
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero darà una leggera spinta all'avversario per farlo allontanare.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco trionfale
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2br G: 2 T: B + 2
RA: 1m - 1m **PD:** 4 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero corre addosso all'avversario e lo colpisce nella zona scelta con la mano in posizione orizzontale.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Lancio del nemico
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2br G: 2 T: D
RA: 2m - 4m **PD:** 9 **Rep:** 4
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e inizia a girare su se stesso, dopo di che lo lascia lanciandolo lontano (vedi repulsione), non si possono afferrare nemici più pesanti del Monaco Guerriero di 20 kg.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa spacca schiena
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2br,2ga G: 2 T: D + 4
RA: 2m - 3m **PD:** 9 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero salta sul capo dell'avversario e scende con le braccia a prendergli le caviglie e gli storta la spina dorsale che, se avvengono ferite critiche, si romperà.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Proiezione con attacco
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2br G: 2 T: F + 6
RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e lo proietta in aria, per poi colpirlo con un pugno.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Salto con avvistamento
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2ga G: 2 T: E + 10
RA: 4m - 5m **PD:** 14 **Rep:** 4
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compierà un balzo in aria e, dopo aver compiuto una capriola, colpirà l'avversario con le due gambe nella zona scelta.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Saluto di morte
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2br G: 2 T: E + 14
RA: 2m - 4m **PD:** 16 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero manda un saluto al suo avversario. Se l'avversario non para subirà le ferite sopra descritte.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Sfondamento celeste
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2br G: 2 T: E + 10
RA: 4m - 5m **PD:** 13 **Rep:** 2
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpisce leggermente la zona scelta coi palmi delle mani. Se avvengono ferite critiche l'avversario si troverà lacerata quella zona.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Testata
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: ca,2br G: 2 T: B
RA: 1m - 3m **PD:** 3 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e lo colpisce con una testata.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Trappola di Sameril
Scuola: Metodo della cedevolezza 2
Arti: 2br G: 2 T: C + 7
RA: 1m - 2m **PD:** 9 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero intrappolerà l'avversario con le braccia. Prova CC per il Monaco Guerriero ogni 15 T, se la prova riesce l'avversario subirà progressivamente 5PD, poi se riesce ancora 10PD, poi se riesce ancora 15PD ecc.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco da terra (colpo eseguibile da terra)
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br,2ga G: 3 T: C + 10
RA: 2m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra con una sforbiciata l'avversario e lo trascina a terra, infliggendogli con un pugno i danni sopracitati. Prova CC per l'avversario, se sbaglia perderà le armi che tiene in mano.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Balzo con proiezione
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br,2ga G: 3 T: C + 10
RA: 1m - 3m **PD:** 8 **Rep:** 1
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero compie un salto verso l'avversario, di conseguenza lo afferra con le gambe appoggiando le proprie mani a terra e con un colpo di reni proietta l'avversario avanti a lui o se preferisce in verticale.

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Calci consecutivi
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br,2ga G: 3 T: C + 10
RA: 3m - 5m **PD:** 9 **Rep:** 3
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario con un braccio (solitamente un arto o il capo) e sferra un calcio nella zona desiderata. Prova CC per l'avversario, se non riesce il Monaco Guerriero sferra un secondo calcio nella zona desiderata infliggendogli 10PD,12PF,100Descr **FC:**

Descr FC:
Descr TM:

Nome Colpo:

Colpo cadente
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br,2ga G: 3 T: E + 14
RA: 2m - 3m **PD:** 17 **Rep:** 3

TM: 111 DIFF: 21 FC: 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra con le gambe l'avversario proiettandolo di 5F in altezza. Infliggendogli 34 PD. Prova CC Per il Monaco Guerriero. Se riesce colpirà in volo l'avversario ancora prima che sia caduto infliggendogli 12 PD.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Intrappolamento

Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br G: 3 T: B + 2
RA: 1m - 1m **PD: 4 Rep: 0**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero intrappola con una presa l'avversario. Prova CC per l'avversario, se non riesce rimarrà intrappolato. Ogni 15 Tempi prova CC Per vedere se riesce a liberarsi.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa con calci multipli
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 1br,2ga G: 3 T: D + 4
RA: 2m - 3m **PD: 10 Rep: 2**

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra una parte dell'avversario con un braccio. Di conseguenza sferra due calci col tallone del piede nella parte desiderata.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presa volante
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br,2ga G: 3 T: E + 14
RA: 4m - 5m **PD: 14 Rep: 2**

TM: 111 DIFF: 21 FC: 099

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferra l'avversario e compie un balzo in verticale avvistandosi su se stesso di 2 metri più l'altezza del Monaco Guerriero. Se applicata la repulsione questa viene data in verticale. Controllare i danni dovuti all'altezza.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Pugno devastatore
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br G: 3 T: B + 2
RA: 1m - 2m **PD: 4 Rep: 1**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero sferra un pugno caricato di KI all'avversario. Questo verrà spostato di 5F anche se para. Se non para, prova CC con + 150. Se la prova non riesce, perderà una sola arma che reca in mano.

Descr **FC:**

Descr TM:

Nome Colpo:

Spaccata avanzata
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br G: 3 T: F + 6
RA: 4m - 5m **PD: 19 Rep: 5**

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero concentra il suo KI nelle mani e lo proietta a terra per potersi sollevare. A questo punto compie una spaccata volante e inizia a roteare su se stesso infliggendo i danni a tutte le creature che si trovano nel raggio d'azione.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Spezza collo
Scuola: Metodo della cedevolezza 3
Arti: 2br G: 3 T: C + 4
RA: 2m - 4m **PD: 8 Rep: 1**

TM: 221 DIFF: 21 FC: 000

DESCRIZIONE: Questo colpo può essere fatto solo ed esclusivamente al capo. Il Monaco Guerriero prende il capo dell'avversario in mezzo alle braccia e lo storta fino a spaccarlo. Se non avvengono ferite critiche l'avversario subirà solo 5 PD.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Atterramento multiplo
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 2br G: 4 T: D + 4
RA: 2m - 5m **PD: 7 Rep: 5**

TM: 211 DIFF: 21 FC: 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero crea una sfera d'energia che colpirà tutti coloro che rientrano nel raggio d'azione. Tutte le creature che possiedono COS inferiore a quella del Monaco guerriero, cadranno a terra.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Bolla d'energia devastante
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 1br G: 4 T: F + 10
RA: 2m - 5m **PD: 17 Rep: 5**

TM: 111 DIFF: 21 FC: 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero crea una sfera d'energia di raggio 2F e la fa rotolare per 5F. Tutte le creature che si troveranno nella traiettoria, subiranno i danni sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Confusione mentale
Scuola: Metodo della cedevolezza 4

Arti: 2br **G:** 4 **T:** F + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 17 **Rep:** 6
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero colpisce l'avversario con un pugno e successivamente con una gomitata. I tempi del prossimo colpo dell'avversario saranno pari a quelli della Confusione mentale. Tale rallentamento non sarà comunicato al giocatore.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Distorsione dolorosa
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 11 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferra l'arto dell'avversario e lo storta violentemente. Se avvengono ferite critiche l'avversario subirà anche uno stallo.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Doppia gomitata arrestante
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 1br **G:** 4 **T:** B + 2
RA: 1m - 2m **PD:** 5 **Rep:** 0
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero sferra due gomitate contro l'avversario per tenerlo distante.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Forbice stringente
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 2ga **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 1m - 3m **PD:** 12 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero afferrerà l'avversario con una sforbiciata voltante e lo atterra.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Frustate d'energia
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 2br **G:** 4 **T:** B
RA: 1m - 2m **PD:** 3 **Rep:** 2
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero tramite lo spostamento dell'aria infliggerà i danni sopra descritti.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Presenza dell'Armonia del KI
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 2br,2ga **G:** 4 **T:** D + 7
RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 2
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero salta sulle spalle dell'avversario e lo afferra con le gambe. Successivamente gli sferra due gomitate sul volto.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Rialzata con attacco
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 2ga **G:** 4 **T:** D + 4
RA: 1m - 3m **PD:** 10 **Rep:** 1
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero rialzandosi sferrerà un attacco di gambe contro l'avversario, infliggendogli i danni sopra descritti. Il Monaco Guerriero, anche se viene parata l'attacco si rialzerà.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Ribaltata superiore
Scuola: Metodo della cedevolezza 4
Arti: 2br,2ga **G:** 4 **T:** D + 10
RA: 2m - 5m **PD:** 10 **Rep:** 5
TM: 211 **DIFF:** 21 **FC:** 009

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero afferrerà l'avversario e lo lancerà in verticale ad un'altezza pari alla repulsione più la propria altezza.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Attacco guaritore
Scuola: Metodo della cedevolezza 5
Arti: 1br **G:** 5 **T:** F + 6
RA: 2m - 5m **PD:** 0 **Rep:** 6
TM: 111 **DIFF:** 21 **FC:** 098

DESCRIZIONE: Il Monaco guerriero si toccherà in alcuni punti segreti e sarà in grado di recuperare 35 PV. Nota Bene: Questo attacco può essere fatto solo su se stesso.

Descr **FC:**
Descr TM:

Nome Colpo:

Atterrata multipla
Scuola: Metodo della cedevolezza 5
Arti: 2ga **G:** 5 **T:** C + 7
RA: 2m - 5m **PD:** 7 **Rep:** 5
TM: 221 **DIFF:** 21 **FC:** 000

DESCRIZIONE: Il Monaco Guerriero colpirà tutte le creature che si troveranno nel raggio d'azione. Tutte le creature colpite,

cadranno a terra.
Descr FC:
Descr TM:

Parate

NOME PARATA:

parata basilare
SCUOLA: Fam armi da difesa 1
RDR: 21
DESCRIZIONE: Il difensore para il colpo dell'avversario

NOME PARATA:

parata totale
SCUOLA: Fam armi da difesa 1
RDR: 11
DESCRIZIONE: Il difensore para il colpo dell'avverario

NOME PARATA:

parata arpionante
SCUOLA: Fam armi da difesa 1
RDR: 41
DESCRIZIONE: Il difensore para il colpo dell'avverario

NOME PARATA:

parata ritardante
SCUOLA: Fam armi da difesa 1
RDR: 6
DESCRIZIONE: Il difensore para il colpo dell'avverario e lo intrappola. Prova cc per il guerriero che se la supera infligge 4PD altrimenti l'avverario si libera. Controllo RA

NOME PARATA:

parata frantuma arma
SCUOLA: Fam armi da difesa 1
RDR: 5
DESCRIZIONE: Il difensore para il colpo dell'avverario che andrà in stallo

NOME PARATA:

parata sfinente
SCUOLA: Fam armi da difesa 1
RDR: 1
DESCRIZIONE: "Il difensore para il colpo dell'avverario. Prova PF per il guerriero. Se la prova riesce l'arma dell'avversario si spezza; altrimenti in qualsiasi altra situazione il guerriero non effettuerà la prova PF."

NOME PARATA:

Parata avanzata
SCUOLA: Fam armi da difesa 2
RDR: 11
DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario. Questi subisce un ulteriore perdita di PF pari ai PD totali (compresi quelli addizionali) che avrebbe inflitto

NOME PARATA:

Parata frantuma arto
SCUOLA: Fam armi da difesa 2
RDR: 21
DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario

NOME PARATA:

Parata sfonda armatura
SCUOLA: Fam armi da difesa 2
RDR: 1
DESCRIZIONE: "il difensore para il colpo dell'avversario. Prova PF per il difensore. Se la prova riesce l'arto dell'attaccante si spezza; altrimenti se usa armi ignorare questo effetto"

NOME PARATA:

Parata tagliente
SCUOLA: Fam armi da difesa 2
RDR: 24
DESCRIZIONE: questa parata va utilizzata solo se l'avversario usa armatura/e. tutti i PD compresi quelli derivanti dal tiro addizionale saranno subito dall'armatura dell'avversario.

NOME PARATA:

Parata velocizzante
SCUOLA: Fam armi da difesa 2
RDR: 11
DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario sfruttandone la forza per infliggergli col taglio dello scudo 6PD

NOME PARATA:

Parata mentale
SCUOLA: Fam armi da difesa 2
RDR: 21
DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario e asvrà un ulteriore bonus al successivo colpo di -4T, -8T, -16T

NOME PARATA:

Parata superiore
SCUOLA: Fam armi da difesa 3
RDR: 21
DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario e utilizzerà 14T in meno alla prossima magia

NOME PARATA:

Parata multipla
SCUOLA: Fam armi da difesa 3
RDR: 31
DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario

NOME PARATA:

Parata respingente
SCUOLA: Fam armi da difesa 3
RDR: 0
DESCRIZIONE: il difensore potrà parare due colpi sferrati da due avversari differenti contro di lui utilizzando una fase sola

NOME PARATA:

Parata dissolvente
SCUOLA: Fam armi da difesa 3
RDR: 11

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario che sarà respinto indietro di 5m e cadrà a terra

NOME PARATA:

Parata casuale
SCUOLA: Fam armi da difesa 3
RDR: 31

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario. Tutte le armi armature indossate da ambedue i contendenti saranno distrutte (se sono magiche non ha effetto)

NOME PARATA:

Parata appropriante
SCUOLA: Fam armi da difesa 3
RDR: 101

DESCRIZIONE: l'RDR viene indicato dal lancio del d100. Il giocatore posizionerà l'RDR. Se la parata ha effetto il difensore para il colpo dell'avversario

NOME PARATA:

Parata generale
SCUOLA: Parate
RDR: 1

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario. Se riesce una prova REAT il difensore si impossesserà dell'arma dell'avversario

NOME PARATA:

Schivata
SCUOLA: Parate
RDR: 31

DESCRIZIONE: Il difensore non subisce danni ma solo la repulsione

NOME PARATA:

Parata facile
SCUOLA: Parate
RDR: 31

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario.

NOME PARATA:

Intrappolamento
SCUOLA: Parate
RDR: 41

DESCRIZIONE: il difensore subisce i PD ma nessun altro effetto del colpo (critici, rep, ecc.)

NOME PARATA:

Inversione
SCUOLA: Parate
RDR: 36

DESCRIZIONE: il difensore trasforma i PD subiti in PF persi

NOME PARATA:

Schivata superiore
SCUOLA: Parate
RDR: 26

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo e disarmo l'avversario

NOME PARATA:

Parata ruvida
SCUOLA: Parate
RDR: 16

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo e spezza l'arto che ha sferrato il colpo

NOME PARATA:

Parata intervallata
SCUOLA: Parate
RDR: 21

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario e spezza l'arma usata

NOME PARATA:

Parata stancante
SCUOLA: Parate
RDR: 36

DESCRIZIONE: il difensore subisce gli effetti del colpo tranne la repulsione che la applica all'avversario (eccetto frecce dardi)

NOME PARATA:

Parata stordente
SCUOLA: Parate
RDR: 26

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario e lo proietta in verticale per un numero difasce pari alla repulsione dal colpo inferta

NOME PARATA:

Parata rubata
SCUOLA: Parate
RDR: 31

DESCRIZIONE: il difensore subisce i danni ma determina il nuovo RA tra lui e l'avversario che non deve essere maggiore del RA massimo dei colpi che possiede

NOME PARATA:

Parata esplosiva
SCUOLA: Parate
RDR: 26

DESCRIZIONE: il difensore para il colpo dell'avversario e lo blocc. Prova REAT ogni 40 T per l'avversario. Se riesce l'avversario sarà nuovo libero

NOME PARATA:

Parata che atterra
SCUOLA: Parate
RDR: 11

DESCRIZIONE: L'attaccante subisce tutti gli effetti del colpo

al posto del difensore

NOME PARATA:

parata normale

SCUOLA: Parate

RDR: 41

DESCRIZIONE: il difensore non subisce alcun effetto del colpo ma non ottiene i bonus dovuti alla parata

NOME PARATA:

Parata ladra

SCUOLA: Parate

RDR: 21

DESCRIZIONE: il difensore subisce l'effetto del colpo ma infligge 10PD

NOME PARATA:

Parata fluida

SCUOLA: Parate

RDR: 31

DESCRIZIONE: il difensore può decidere di spezzettare a suo piacimento l'RDR nella scala temporale. Il range parato deve essere al massimo di 30 T

NOME PARATA:

Incassare

SCUOLA: Parate

RDR: 26

DESCRIZIONE: il difensore non subisce alcun effetto del colpo e farà perdere all'avversario il doppio di PF usati per il colpo

NOME PARATA:

Disarmata

SCUOLA: Parate

RDR: 21

DESCRIZIONE: il difensore non subisce alcun effetto della parata e farà andare in stallo l'avversario

NOME PARATA:

Spezza arto

SCUOLA: Parate

RDR: 31

DESCRIZIONE: il difensore può parare un colpo non indirizzato a lui entro un raggio di 5F da lui. Nessuno subirà gli effetti del colpo

NOME PARATA:

Spezza arma

SCUOLA: Parate

RDR: 26

DESCRIZIONE: il difensore non subisce alcun effetto del colpo ma egli e il suo avversario saranno scaraventati a 5F ciascuno di distanza dal punto di impatto

NOME PARATA:

Ripicca

SCUOLA: Parate

RDR: 31

DESCRIZIONE: il difensore subisce solo la repulsione del colpo e fa cadere a terra l'avversario

NOME PARATA:

Spinta verticale

SCUOLA: Parate

RDR: 21

DESCRIZIONE: il difensore non subisce alcun effetto del colpo e si impadronisce dell'arma dell'avversario

NOME PARATA:

Decisione repulsiva

SCUOLA: Parate

RDR: 26

DESCRIZIONE: il difensore non subisce alcun effetto del colpo e riuscirà ad impugnare la propria arma

NOME FORMA:

Spostamento

T: B RA: 0

DESCRIZIONE: Il personaggio si sposta di 1 m

NOME FORMA:

Rialzarsi

T: D

+7 RA: 0

DESCRIZIONE: Il personaggio si rialza stabilmente in piedi

NOME FORMA:

Riflesso

T: 1D100 RA: 0

DESCRIZIONE: tempi 1d100 il personaggio rimane immobile per un numero di tempi dato dal tiro del dado

NOME FORMA:

Spostarsi

T: A RA: 1

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 1m solo su terreni piani e non scivolosi

NOME FORMA:

Ribaltata

T: D

+10 RA: 3

DESCRIZIONE: il personaggio compie una capriola volante e atterra dietro l'avversario che dista da lui massimo 3m

NOME FORMA:

Arrampicava

T: D RA: 3

DESCRIZIONE: il personaggio salterà e si aggrapperà a un qualsiasi oggetto (verificare se sufficientemente resistente) che si trovi ad un dislivello di 3m in verticale da lui

NOME FORMA:

Atterrata

agitata

T: A +4 **RA: 4**
DESCRIZIONE: il personaggio potrà lanciarsi giù da altezze pari a 4m (o altezza persoanggio più 2,5F per difetto) senza subire danni o cadere

NOME FORMA:

Spostamento lungo
T: D +10 **RA: 4**

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 4m solo su terreni piani non scivolosi

NOME FORMA:

Spostamento sul filo
T: D +4 **RA: 2**

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 2m su spazi ristretti e piani fino a 30cm e non scivolosi

NOME FORMA:

Spostamento invernale
T: B +2 **RA: 1**

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 1m solo su terreni piani anche se scivolosi

NOME FORMA:

Spostamento in discesa
T: B +6 **RA: 4**

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 4m in discesa su terreni pendenti massimo 45

NOME FORMA:

Spostamento in salita
T: C +7 **RA: 4**

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 4m in salita su terreni pendenti massimo 50

NOME FORMA:

Spostamento fulmineo
T: A +2 **RA: 3**

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 3m solo su terreni piani e non scivolosi

NOME FORMA:

Salto prodigioso
T: B +2 **RA: 2**

DESCRIZIONE: il personaggio salterà su un qualsiasi oggetto dalle dimensioni superiori alle 1Fquadrata con un dislivello massimo di 2m

NOME FORMA:

Spostamento medio
T: B +6 **RA: 2**

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 2m solo su terreni piani e non scivolosi

NOME FORMA:

Salto mistico

T: C +10 **RA: 4**
DESCRIZIONE: il personaggio salterà su un qualsiasi oggetto dalle dimensioni superiori alle 1m quadrata con un dislivello massimo di 4F.

NOME FORMA:

Spostamento leggero
T: A +6 **RA: 2**

DESCRIZIONE: il personaggio si potrà spostare di 2m su superfici piane che non reggerebbero il suo peso

NOME FORMA:

Spostamento invisibile
T: B +4 **RA: 3**

DESCRIZIONE: il personaggio si renderà invisibile e si sposterà di 3m solo su superfici piane e non scivolose

NOME FORMA:

Salto volante temporaneo
T: C +4 **RA: 4**

DESCRIZIONE: il personaggio salterà in aria 4m rimarrà in aria 30T dopodiché atterrerà

NOME FORMA:

Spostamento atterrante
T: B RA: 2

DESCRIZIONE: il personaggio si potrà spostare di 2m su superfici piane e non scivolose e nello stesso tempo prendere (e se vuole impugnare se è un'arma) un oggetto che si trova entro le 3F da lui

NOME FORMA:

Spostamento lento
T: D RA: 3

DESCRIZIONE: il personaggio si sposta di 3m solo su terreni piani e non scivolosi

NOME FORMA:

Salto
T: C RA: 1

DESCRIZIONE: il personaggio si potrà spostare su un qualsiasi oggetto dalle dimensioni superiori alle 4Fquadrata con un dislivello di massimo 1m

NOME FORMA:

Salto lento
T: D +7 **RA: 2**

DESCRIZIONE: il personaggio si potrà spostare su un qualsiasi oggetto dalle dimensioni superiori alle 4Fquadrata con un dislivello massimo di 2m

[Table of Contents](#)

[Part I Gioco di ruolo](#) >

[1 Gioco di ruolo](#) >

[1.0.1 Come gioco?](#) >

[1.0.2 Cosa devo fare come giocatore?](#) >

[1.1 Il FATO](#) >

[1.1.1 Cosa altro deve fare il FATO?](#) >

[1.1.2 Come divento il FATO?](#) >

[1.2 Esempio di sessione di gioco](#) >

[2 Concetti di tempo](#) >

[2.1 Tempo](#) >

[2.1.1 Unità di misura](#) >

[2.1.2 Scena](#) >

[3 Creazione del personaggio](#) >

[3.1 Tabelle](#) >

[3.1.1 Tabella Tempi](#) >

[3.1.2 Tabella Scheda del personaggio](#) >

[3.1.3 Tabella Coordinate](#) >

[3.2 Aspetti psicologici](#) >

[3.3 Caratteristiche](#) >

[3.3.1 Forza \(FO\)](#) >

[3.3.2 Agilità \(AG\)](#) >

[3.3.3 Resistenza \(RES\)](#) >

[3.3.4 Costituzione \(COS\)](#) >

[3.3.5 Intelletto \(IN\)](#) >

[3.3.6 Percezione \(PERC\)](#) >

[3.3.7 Reazione attiva \(REAT\)](#) >

[3.3.8 Ascendente \(ASC\)](#) >

[3.3.9 Spirito \(SP\)](#) >

[3.3.10 Autocontrollo \(AUC\)](#) >

[3.4 Unità del personaggio](#) >

[3.5 descrizione tabella](#) >

[3.6 Abilità](#) >

[3.7 Conclusioni sul personaggio](#) >

[4 Azione](#) >

[4.1 Genere](#) >

[4.2 Classi di durata](#) >

[5 Sistema](#) >

[6 La prova](#) >

[6.0.1 Meccanica di gioco](#) >

[6.0.2 Classificazione della difficoltà](#) >

[6.0.3 Attribuzione caratteristiche](#) >

[6.0.4 Quantificazione della durata](#) >

[6.1 Valutazione](#) >

[6.2 Successo automatico](#) >

[6.3 Coordinata](#) >

[6.3.1 Azioni composte omogenee](#) >

[6.4 Contrattazione eventuale](#) >

[6.4.1 Tempo](#) >

[6.4.2 Difficoltà](#) >

[6.4.3 Numero](#) >

[6.5 Coordinata definitiva](#) >

[6.6 Dadi e modifiche](#) >

[6.6.1 Caratteristica](#) >

[6.6.2 Abilità](#) >

[6.6.3 Tiro](#) >

[6.7 Verifica](#) >

[6.8 Interpretazione](#) >

[6.8.1 Passi di interpretazione](#) >

[6.9 Esito](#) >

[6.10 Tranquillizzazioni](#) >

[6.11 Esempi di gioco](#) >

[7 Il confronto](#) >

[7.1 Semplificato](#) >

[7.1.1 Ordine di svantaggio](#) >

[7.1.2 Tiro dei dadi](#) >

[7.1.3 Confronto](#) >

[7.1.4 Interpretazione](#) >

[7.1.5 Esito](#) >

[7.1.6 Esempio](#) >

[7.2 Armonizzato](#) >

[7.3 Tempo](#) >

[8 Fatica](#) >

[9 Abilità](#) >

[10 Descrizione Magie](#) >

[11 LA MAGIA](#) >

[11.1 Che cos'è la magia? >](#)

[11.1.1 La Magia In ERA XP >](#)

[11.2 Come utilizzare la magia >](#)

[12 Colpi >](#)

[12.1 Esempio >](#)

[13 Parate >](#)

[13.1 Range di riuscita >](#)

[14 Forme >](#)

[15 Combattimento >](#)

[15.1 Procedura d'attacco >](#)

[15.1.1 Attacco \(occupa UNA FASE\) >](#)

[15.2 Procedura di difesa >](#)

[15.2.1 Parata \(occupa UNA FASE\) >](#)

[15.2.2 Spostamento \(occupa TUTTE LE FASI\) >](#)

[15.2.3 Manovra \(occupa TUTTE LE FASI\) >](#)

[15.3 Fasi e Azioni >](#)

[15.4 Esito delle Azioni >](#)

[15.5 Effetti delle Azioni >](#)

[15.6 Procedura di Ricarica >](#)

[16 Interpretazione >](#)

[16.1 Interpretazione della Magia >](#)

[16.2 Interpretazione armi >](#)

[17 Regole Facoltative >](#)

[17.1 Modifica delle Magie >](#)

[17.2 Velocizzazioni Colpi e Magie >](#)

[18 AMBIENTAZIONE >](#)

[18.1 AISCAN >](#)

[18.1.1 Contea di Baiaréril >](#)

[18.1.2 Contea di Densul >](#)

[18.1.3 Contea di Fisul >](#)

[18.1.4 Ducato di Magoz >](#)

[18.1.5 Reame di Mord >](#)

[18.1.6 Ducato di Thurks >](#)

[18.1.7 Contea di Zabaiaréril >](#)

[18.1.8 Zer >](#)

[18.2 GÀNDER >](#)

[18.2.1 Birmas >](#)

[18.2.2 Maren >](#)

[18.2.3 Modoc >](#)

[18.2.4 Gyl >](#)

[18.3 HOLONOT >](#)

[18.3.1 Adil >](#)

[18.3.2 Kostrung >](#)

[18.3.3 Mans >](#)

[18.3.4 Nughe >](#)

[18.3.5 Vimissa >](#)

[18.3.6 Zenor >](#)

[18.4 KRAIZ >](#)

[18.4.1 Ducato di Ghariz >](#)

[18.4.2 Contea di Merean >](#)

[18.4.3 Marchesato di Odal >](#)

[18.4.4 Reame di Turf e porto di Zanic >](#)

[18.5 NASAFAS >](#)

[18.5.1 Canon >](#)

[18.5.2 Eriam >](#)

[18.5.3 La Rocca >](#)

[18.5.4 Punel >](#)

[18.5.5 Ruden >](#)

[18.6 RÈSTEK >](#)

[18.6.1 Bimitur >](#)

[18.6.2 Dal >](#)

[18.6.3 Eldor >](#)

[18.6.4 Erossa >](#)

[18.6.5 Ferey >](#)

[18.6.6 Reas >](#)

[18.6.7 Xàner >](#)

[18.6.8 Ghel >](#)

[18.6.9 Doc >](#)

[18.7 TASH >](#)

[18.7.1 Basimir >](#)

[18.7.2 Doros >](#)

[18.7.3 Kumil >](#)

[18.8 UDMURTI >](#)

[18.8.1 Cyd-Zum >](#)

[18.8.2 Non Ton >](#)

[18.8.3 Tarez >](#)

[18.8.4 Tàrtas](#) >

[18.9 ZHE](#) >

[18.9.1 Ducato di Blànar](#) >

[18.9.2 Ducato di Guardia](#) >

[18.9.3 Reame di Mol](#) >

[18.9.4 Contea di Mùber](#) >

[19 Razze](#) >

[19.1 BERSERKER](#) >

[19.2 BUGBEAR](#) >

[19.3 COBOLDO](#) >

[19.4 CICLOPI](#) >

[19.5 DHARLING](#) >

[19.6 DRIADI](#) >

[19.7 ELFI DEI BOSCHI](#) >

[19.8 ELFI DELLE PRATERIE](#) >

[19.9 ELFI DORATI](#) >

[19.10 ELFI NERI](#) >

[19.11 FAUNI](#) >

[19.12 FOLLETTI](#) >

[19.13 GIGANTI DELLE BAIE](#) >

[19.14 GIGANTI DELLE FORESTE](#) >

[19.15 GIGANTI DEI GHIACCI](#) >

[19.16 GIGANTI DEI MONTI](#) >

[19.17 GNOLL](#) >

[19.18 GNOMI](#) >

[19.19 GOBLIN](#) >

[19.20 HOBGOBLIN](#) >

[19.21 LICANTROPO](#) >

[19.21.1 LICANTROPIA](#) >

[19.21.2 Maturazione](#) >

[19.21.3 Cura](#) >

[19.22 MORPHOSIS](#) >

[19.23 MINOTAURO](#) >

[19.24 NANI DELLE CAVERNE](#) >

[19.25 NANI DELLE CITTA'](#) >

[19.26 NEANDERTHAL](#) >

[19.27 OGRE](#) >

[19.28 ORCHETTI](#) >

[19.29 ORCHI](#) >

[19.30 RAPACI](#) >

[19.31 SPIRITELLI](#) >

[19.32 TROGLODITI](#) >

[19.33 TROLL](#) >

[19.34 UOMINI LEONE](#) >

[19.35 UOMINI LUCERTOLA](#) >

[19.36 UOMINI](#) >

[20 Abilità](#) >

[Accendere il Fuoco \(Intelletto\):](#) >

[Acrobazia \(Agilità\):](#) >

[Addestrare Animali/Mostri \(Ascendente\):](#) >

[Adulare \(Ascendente\):](#) >

[Agricoltore \(Costituzione\):](#) >

[Alchimia \(Percezione\):](#) >

[Ambidestro \(Reazione Attiva\):](#) >

[Allevare bestiame \(Resistenza\):](#) >

[Ambidestro \(Reazione Attiva\):](#) >

[Appiedare ?\):](#) >

[Approvvigionare \(Intelletto\):](#) >

[Araldica \(Intelletto\):](#) >

[Archeologia \(Intelletto\):](#) >

[Arco e Scudo ?\):](#) >

[Armaiolo \(Forza\):](#) >

[Arte dell'Assedio \(Spirito\):](#) >

[Arti Domestiche \(Spirito\):](#) >

[Artigli \(Reazione Attiva\):](#) >

[Artigliere \(Percezione\):](#) >

[Artista della Fuga \(Agilità\):](#) >

[Astrologia \(Intelletto\):](#) >

[Astronomia \(Intelletto\):](#) >

[Attacco improvviso \(Reazione Attiva\):](#) >

[Atterrare \(Costituzione\):](#) >

[Autocontrollo \(Autocontrollo\):](#) >

[Autosufficienza \(Autocontrollo\):](#) >

[Avvocatura \(Ascendente\):](#) >

[Bere Alcolici \(Costituzione\):](#) >

[Biblioteconomia \(Percezione\):](#) >

Boscaiolo (Resistenza): ≥

Camminare sugli Alberi (Agilità): ≥

Camminare sul ghiaccio (Agilità): ≥

Canapaio (Agilità): ≥

Canestraio (Agilità): ≥

Cantare (Ascendente): ≥

Cantastorie (Ascendente): ≥

Carbonaio (Resistenza): ≥

Caricatore (Forza): ≥

Carpentiere (Costituzione): ≥

Carradore (Forza): ≥

Cartografo (Percezione): ≥

Cavalcare Animali/Mostri (Reazione Attiva): ≥

Carbonaio (Resistenza): ≥

Caricare rapidamente (Autocontrollo): ≥

Caricatore (Forza): ≥

Carpentiere (Costituzione): ≥

Carradore (Forza): ≥

Cartografo (Percezione): ≥

Cavalcare Animali/Mostri (Reazione Attiva): ≥

Cavallerizzo (Reazione Attiva): ≥

Cercare l'Acqua (Spirito): ≥

Cocchiere (Ascendente): ≥

Colpire alla Cieca (Percezione): ≥

Comando (Ascendente): ≥

Combattimento Avanzato (Reazione Attiva): ≥

Combattimento Basilare (Reazione Attiva): ≥

Combattimento in volo (Reazione Attiva): ≥

Combattimento Magistrale (Reazione Attiva): ≥

Combattimento senza un senso (Percezione): ≥

Combattimento su animali e mezzi (Reazione Attiva): ≥

Combattimento sui Carri ?): ≥

Comico (Ascendente): ≥

Compagnia (Ascendente): ≥

Compositore (Percezione): ≥

Comunicazione con animali (Percezione): ≥

Concentrazione (Intelletto): ≥

Conoscenza armamenti (Percezione): ≥

Conoscenza dei Geni ?): ≥

Conoscenza dei Geroglifici Antichi (Intelletto): ≥

Conoscenza dei linguaggi criptati (Intelletto): ≥

Conoscenza dei Mostri (Percezione): ≥

Conoscenza dei Non-Morti (Spirito): ≥

Conoscenza della fauna (Intelletto): ≥

Conoscenza della flora (Intelletto): ≥

Conoscenza del Mercato (Intelletto): ≥

Conoscenza della Città (Intelletto): ≥

Conoscenza della Malavita (Autocontrollo): ≥

Conoscenza della Natura (Spirito): ≥

Conoscenza della Società (Spirito): ≥

Conoscenza delle Eredità (Intelletto): ≥

Conoscenza di Codici e Leggi (Autocontrollo): ≥

Conoscenza di Miti e Leggende (Ascendente): ≥

Conservare (Spirito): ≥

Consigliare (Spirito): ≥

Contabilità e Finanza (Intelletto): ≥

Contatto diretto con il dio (Spirito): ≥

Contatto indipendente della divinità (Spirito): ≥

Contorsionista (Agilità): ≥

Contraffare (Agilità): ≥

Contrattare (Ascendente): ≥

Controllo respiro (Costituzione): ≥

Coraggio (Autocontrollo): ≥

Cordaio (Resistenza): ≥

Correre (Resistenza): ≥

Corrompere (Ascendente): ≥

Costruire Barche (Intelletto): ≥

Costruire Pezzi d'Artiglieria (Percezione): ≥

Costruire Reti (Autocontrollo): ≥

Costruire Trappole (Percezione): ≥

Crittografia (Spirito): ≥

Danzare (Costituzione): ≥

Demonologia (Spirito): ≥

Divinazione (Spirito): ≥

Dormire (Costituzione): ≥

Dottore (Autocontrollo): ≥

[Dracologia \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Duellare \(Reazione Attiva\):](#) ≥

[Empatia Animale \(Percezione\):](#) ≥

[Erboristeria \(Percezione\):](#) ≥

[Esperto di Moda \(Intelletto\):](#) ≥

[Estrarre rapidamente arma \(Reazione Attiva\):](#) ≥

[Etichetta \(Ascendente\):](#) ≥

[Etnologia \(Percezione\):](#) ≥

[Etologia \(Costituzione\):](#) ≥

[Fabbricare Archi \(Forza\):](#) ≥

[Fabbricare Armi \(Forza\):](#) ≥

[Fabbricare Polvere da Sparo \(Reazione Attiva\):](#) ≥

[Fabbricare Proiettili \(Forza\):](#) ≥

[Fabbro \(Costituzione\):](#) ≥

[Faccia Tosta \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Falegneria \(Forza\):](#) ≥

[Fare Segnali \(Agilità\):](#) ≥

[Ferocia \(Spirito\):](#) ≥

[Fiutare \(Percezione\):](#) ≥

[Forza mistica interiore \(Spirito\):](#) ≥

[Furia \(Resistenza\):](#) ≥

[Gas \(Costituzione\):](#) ≥

[Genealogia \(Intelletto\):](#) ≥

[Geografia \(Percezione\):](#) ≥

[Geologia \(Resistenza\):](#) ≥

[Giocare d'Azzardo \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Gioielliere \(Agilità\):](#) ≥

[Guarigione mistica \(Spirito\):](#) ≥

[Guaritore \(Resistenza\):](#) ≥

[Illuminatore \(Percezione\):](#) ≥

[Imbrogliare \(Ascendente\):](#) ≥

[Imitare Suoni \(Costituzione\):](#) ≥

[Incornare \(Costituzione\):](#) ≥

[Individuare gli Inganni \(Intelletto\):](#) ≥

[Infondere paura \(Ascendente\):](#) ≥

[Infravisione \(Percezione\):](#) ≥

[Ingegnere Aeronavale \(Intelletto\):](#) ≥

[Ingegnere Edile \(Resistenza\):](#) ≥

[Ingegnere Navale \(Intelletto\):](#) ≥

[Ingegnere per Lavori Sotterranei \(Costituzione\):](#) ≥

[Insegnare \(Ascendente\):](#) ≥

[Insegnamento attivazione oggetti magici \(Intelletto\):](#) ≥

[Inseguire \(Resistenza\):](#) ≥

[Intagliare Pietre Preziose \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Ipnottizzare \(Ascendente\):](#) ≥

[Lancio Incantesimi \(Intelletto\):](#) ≥

[Lavorare il Corallo \(Resistenza\):](#) ≥

[Leadership \(Ascendente\):](#) ≥

[Leggere le Labbra \(Percezione\):](#) ≥

[Leggere le Rune \(Spirito\):](#) ≥

[Leggere/Scrivere una Lingua \(Intelletto\):](#) ≥

[Lettura del magico \(Intelletto\):](#) ≥

[Licantropia \(Costituzione\):](#) ≥

[Linguistica \(Intelletto\):](#) ≥

[Logica \(Percezione\):](#) ≥

[Maledizione \(Spirito\):](#) ≥

[Mandriano \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Mangiafuoco \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Mangiare e Bere \(Costituzione\):](#) ≥

[Manovrare Macchine da Guerra \(Reazione Attiva\):](#) ≥

[Massaggiare \(Agilità\):](#) ≥

[Meditazione \(Intelletto\):](#) ≥

[Mendicare \(Spirito\):](#) ≥

[Mentire \(Ascendente\):](#) ≥

[Minatore \(Resistenza\):](#) ≥

[Mimetizzarsi \(Ascendente\):](#) ≥

[Muoversi Furtivamente \(Agilità\):](#) ≥

[Muoversi in Silenzio \(Agilità\):](#) ≥

[Muratore \(Forza\):](#) ≥

[Muscoli \(Costituzione\):](#) ≥

[Muta Lupo \(Costituzione\):](#) ≥

[Mutare colore \(Resistenza\):](#) ≥

[Nascondersi \(Agilità\):](#) ≥

[Navigare \(Percezione\):](#) ≥

[Negoziare \(Ascendente\):](#) ≥

[Nuotare \(Costituzione\):](#) ≥

[Olfatto \(Percezione\):](#) ≥

[Onorare un Immortale ?\):](#) ≥

[Oratoria \(Spirito\):](#) ≥

[Orientamento Sotterraneo \(Percezione\):](#) ≥

[Orientamento \(Percezione\):](#) ≥

[Orticoltura \(Intelletto\):](#) ≥

[Osservare \(Percezione\):](#) ≥

[Parlare una Lingua \(Intelletto\):](#) ≥

[Pazzia \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Percezione \(Percezione\):](#) ≥

[Pellettieri \(Costituzione\):](#) ≥

[Persuadere \(Ascendente\):](#) ≥

[Pesca con le mani \(Resistenza\):](#) ≥

[Pescare \(Agilità\):](#) ≥

[Peso \(Costituzione\):](#) ≥

[Planetologia \(Intelletto\):](#) ≥

[Poesia \(Spirito\):](#) ≥

[Politica \(Spirito\):](#) ≥

[Preparare Bevande \(Costituzione\):](#) ≥

[Prestidigitazione \(Agilità\):](#) ≥

[Prima tecnica di rottura \(Forza\):](#) ≥

[Pronto Soccorso \(Costituzione\):](#) ≥

[Psicometria \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Raccogliere Informazioni \(Percezione\):](#) ≥

[Recitare \(Spirito\):](#) ≥

[Religione \(Spirito\):](#) ≥

[Resistenza \(Resistenza\):](#) ≥

[Resistenza in azione \(Resistenza\):](#) ≥

[Resistere al Caldo \(Resistenza\):](#) ≥

[Resistere al Freddo \(Costituzione\):](#) ≥

[Resistere al Veleno \(Costituzione\):](#) ≥

[Respirare e nuotare sott'acqua \(Costituzione\):](#) ≥

[Respirazione Lenta \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Retorica \(Ascendente\):](#) ≥

[Rialzarsi \(Agilità\):](#) ≥

[Rigenerazione arti amputati \(Costituzione\):](#) ≥

[Rissa \(Reazione\):](#) ≥

[Saccheggiare \(Percezione\):](#) ≥

[Saltare \(Agilità\):](#) ≥

[Sartoria \(Agilità\):](#) ≥

[Savoir faire \(Ascendente\):](#) ≥

[Scagliare rocce \(Forza\):](#) ≥

[Scalare \(Forza\):](#) ≥

[Scalare pareti \(Agilità\):](#) ≥

[Scappare \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Scelta di morte \(Spirito\):](#) ≥

[Scrittura del magico \(Intelletto\):](#) ≥

[Schernire \(Intelletto\):](#) ≥

[Sciare \(Agilità\):](#) ≥

[Scienza - una branca \(Intelletto\):](#) ≥

[Scoprire Trappole \(Percezione\):](#) ≥

[Scrittore \(Spirito\):](#) ≥

[Scuoiare \(Autocontrollo\):](#) ≥

[Sedurre \(Ascendente\):](#) ≥

[Segnalatore \(Intelletto\):](#) ≥

[Seguire gli Odori \(Percezione\):](#) ≥

[Seguire Tracce \(Percezione\):](#) ≥

[Stritolamento \(Resistenza\):](#) ≥

[Studio dell'avversario \(Percezione\):](#) ≥

[Superiorità \(Ascendente\):](#) ≥

[Tecniche di recupero fisico \(Resistenza\):](#) ≥

[Timore :](#) ≥

[Trasformarsi \(Ascendente\):](#) ≥

[Truccarsi \(Ascendente\):](#) ≥

[Udito \(Percezione\):](#) ≥

[Valutare \(Intelletto\):](#) ≥

[Ventriloquio \(Costituzione\):](#) ≥

[Verniciare \(Costituzione\):](#) ≥

[Veterinaria \(Intelletto\):](#) ≥

[Vista notturna 30 metri \(Percezione\):](#) ≥

[Zoologia \(Percezione\):](#) ≥

[21 Equipaggiamento](#) ≥

[21.1 Terzo passo - Scelta dell'equipaggiamento](#) ≥

[21.2 FAMIGLIA DELLE SPADE](#) ≥

[21.3 FAMIGLIA DELLE MAZZE](#) ≥

[21.4 FAMIGLIA ARMI LUNGHE](#) ≥

[21.5 FAMIGLIA DELLE ARMI DA LANCIO](#) >

[21.6 FAMIGLIA DELLE ARMI BIANCHE](#) >

[21.7 FAMIGLIE DELLE ARMI DA TIRO](#) >

[21.8 DESCRIZIONE ARMATURE](#) >

[21.9 Tabella Equipaggiamento](#) >

[22 Magie - Incantesimi](#) >

[22.1 Materia Animata](#) >

[22.2 Materia Animata - Controllo](#) >

[22.3 Materia Animata - Controllo - Corpo, animali, piante](#) >

[22.4 Materia Animata - Controllo - Mente persone](#) >

[22.5 Materia Animata - Potenziamento](#) >

[22.6 Materia Animata - Potenziamento - Azioni](#) >

[22.7 Materia Animata - Potenziamento caratteristiche](#) >

[22.8 Materia Inanimata](#) >

[22.9 Materia Inanimata - Modificazione](#) >

[22.10 Materia Inanimata - Modificazione - Creazione](#) >

[22.11 Materia Inanimata - Modificazione - Modificazione Materiale](#) >

[22.12 Materia Inanimata - Trasporto](#) >

[22.13 Materia Inanimata - Trasporto - Compenetrazione](#) >

[22.14 Materia Inanimata - Trasporto - Luoghi](#) >

[22.15 Materia Soprannaturale](#) >

[22.16 Materia Soprannaturale - Dimensionale](#) >

[22.17 Materia Soprannaturale - Dimensionale - Illusione](#) >

[22.18 Materia Soprannaturale - Dimensionale - Sostituzione](#) >

[22.19 Materia Soprannaturale - Evocazione](#) >

[22.20 Materia Soprannaturale - Evocazione - Controllo](#) >

[22.21 Materia Soprannaturale - Evocazione - Negromanzia](#) >

[23 Magie - Preghiere](#) >

[23.1 Priori Ammaestrare Vadira](#) >

[23.2 Priori Controllo corporeo Bâfan](#) >

[23.3 Priori Controllo non morti Zatòla](#) >

[23.4 Priori Influenza Tràsi](#) >

[23.5 Priori Inganno Belòlla](#) >

[23.6 Priori Offesa Tustòdo](#) >

[23.7 Priori Oscuramento Caméfo](#) >

[23.8 Priori Protezione Mâshal](#) >

[23.9 Priori Ricerca Ritida](#) >

[23.10 Priori Ristorazione Démhal](#) >

[23.11 Superiori Afflizioni Râfhol](#) >

[23.12 Superiori Conoscenza idil](#) >

[23.13 Superiori Controllo Tanéhel](#) >

[23.14 Superiori Cura Limùno](#) >

[23.15 Superiori Difesa personale Dròffe](#) >

[23.16 Superiori Gestione elementi Vòshan](#) >

[23.17 Superiori Influenza sugli oggetti Néghel](#) >

[23.18 Superiori Sensazioni Zàcéne](#) >

[23.19 Superiori Spostamento Michel](#) >

[23.20 Superiori Trasformazione Balàde](#) >

[23.21 Vassalli Attacco indiretto Ròden](#) >

[23.22 Vassalli Difesa luogo Tàrnel](#) >

[23.23 Vassalli Forza oscura Onòdan](#) >

[23.24 Vassalli Guarigione Gaanedel](#) >

[23.25 Vassalli Interpretazione suprema Nòdil](#) >

[23.26 Vassalli Modificazione dimensionale Tampén](#) >

[23.27 Vassalli Mutazione genetica Amèden](#) >

[23.28 Vassalli Richiamo Ranéra](#) >

[23.29 Vassalli Trasporto abilità Emòda](#) >

[23.30 Vassalli Veggenza Zagàro](#) >

[24 Colpi Armi](#) >

[24.1 Frusta](#) >

[24.2 Manganello](#) >

[24.3 Pugnale](#) >

[24.4 Famiglia delle armi da difesa](#) >

[24.5 Famiglia delle armi da lancio](#) >

[24.6 Famiglia delle armi da tiro](#) >

[24.7 Famiglia delle Armi Lunghe](#) >

[24.8 Famiglia della Spada](#) >

[24.9 Famiglia delle Mazze](#) >

[25 Arti Marziali](#) >

[25.1 Arte dell'invisibilità](#) >

[25.2 Combattente del Nord](#) >

[25.3 Danza d'attacco](#) >

[25.4 Lotta dei re](#) >

[25.5 Metodo della cedevolezza](#) >

[26 Parate](#) >