

VENTURA

Cronache di un mondo passato



LIBRO DEI PERSONAGGI

VENTURA

CRONACHE DI UN MONDO PASSATO



TEAM DI SVILUPPO DELLE REGOLE DI VENTURA

ANDREA CAPORALE E LORENZO IANNONE

SVILUPPO DEL LIBRO DEI PERSONAGGI

ANDREA CAPORALE

COPERTINA

ANNE MARIE SANTILLANA

DISEGNATORI DELLE TAVOLE INTERNE

ANNE MARIE SANTILLANA

RAINER PETTER

KARINE KIRAKOSYAN

CECILIA LATELLA

AGNIESZKA GOŁĘBIOWSKA

VALENTINA BAÑARES PEÑAILLO

SITO INTERNET ED EMAIL

WWW.GIOCODIRUOLO.COM

VENTURA@GIOCODIRUOLO.COM

DEDICATO

AD UNA PERSONA CHE NON C'È PIÙ.

NOTA SUL COPYRIGHT DELLE ILLUSTRAZIONI

TUTTE LE ILLUSTRAZIONI PRESENTI IN QUESTO LIBRO SONO STATE REALIZZATE APPOSITAMENTE PER ESSO DAI RISPETTIVI AUTORI CHE NE DETENGONO I DIRITTI.

NESSUNA ILLUSTRAZIONE PUÒ ESSERE UTILIZZATA AL DI FUORI DEL PRESENTE MANUALE SENZA UNA ESPLICITA AUTORIZZAZIONE SCRITTA DEGLI STESSI.



Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

INDICE

Introduzione e istruzioni per l'uso4	Tocco analgesico.....48
Scopo di questo libro.....4	Tocco del cerusico.....48
Istruzioni per l'uso.....4	Torcia magica.....49
Esempio: Sadak il ladro.....5	Veste di potere.....49
I - Personaggi9	Vigore.....49
Arciere.....9	IV: Gruppi di abilità esterne
Armigero.....11	o di background.....51
Gladiatore.....13	Poveraccio.....52
Ladro.....15	Servitore.....53
Mago.....17	Agricoltore.....55
Scassinatore.....19	Allevatore.....56
Scudiero.....20	Cittadino.....58
Spadaccino.....22	Foresto.....61
II - Tecniche di combattimento e competenze24	Marittimo.....63
Competenze.....24	Intrattenitore.....64
▶Combattere a cavallo.....24	Studioso.....68
▶Doppio tiro.....24	Funzionario.....71
▶Lanciare pugnali.....24	Accademico.....73
▶Scagliare lance.....24	Artigiano.....76
▶Tirare da cavallo.....24	Artista.....79
▶Usare il buckler.....24	Militare.....82
▶Usare lo scudo.....24	Furfante.....85
▶Usare la rete.....24	Fuorilegge.....88
Tecniche.....25	Amministratore.....91
▶Assalto incalzante.....25	Nobile.....93
▶Attacco alle spalle.....26	Appendice A: Elenco delle
▶Attacco ravvicinato.....27	caratteristiche97
▶Botta di scudo.....28	
▶Colpisci e scansa.....29	
▶Colpo del mulino.....30	
▶Colpo del mulino a cavallo.....30	
▶Colpo della bilancia.....31	
▶Colpo potente.....32	
▶Danza della spada.....33	
▶Finta squilibrante.....34	
▶Groviglio difensivo.....35	
▶Parata anticipata.....36	
▶Parata e risposta.....37	
▶Picchia e fuggi.....38	
▶Raffica di colpi.....39	
▶Raffica ingannevole.....40	
▶Rivalsa del perdente.....41	
▶Trappola del pescatore.....42	
III - Magie43	
Dinamismo.....43	
Evoca servitore.....43	
Freccia magica.....44	
Globo elettrico.....44	
Induci torpore.....44	
Lancia di freddo ferro.....45	
Momento del leone.....45	
Muta aspetto.....46	
Pioggia di pietre.....47	
Raggio penetrante.....47	
Repulsione brutale.....48	

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

INTRODUZIONE E ISTRUZIONI PER L'USO

Mentre scrivo queste poche righe, vi immagino tutti intorno a un tavolo riuniti per giocare e con la smania di cominciare quanto prima possibile. Questo libro, vuole seguire la tendenza che ha già visto il manuale delle regole base articolarsi in una manciata di pagine: rendervi in grado di giocare nel minimo tempo possibile senza per questo ridurre troppo la vostra possibilità di scelta.

SCOPO DI QUESTO LIBRO

Ebbene sì, suppongo l'avrete notato visto che è già nel titolo ed è stato ripetuto due volte in questa pagina: quello che state leggendo non è un manuale.

A dispetto delle quasi 100 tabelle presenti non sono contenute in esso regole ma solo informazioni e dati numerici. I primi, incrociati con i secondi vi permetteranno con una notevole flessibilità di scegliere uno dei personaggi-tipo pretrattati, personalizzarne a vostro gusto le abilità non fondamentali, sceglierne la razza tra le tre disponibili e dargli il tocco finale associandolo ad un ceto sociale, tra i 20 disponibili, scelta che determinerà un certo numero di abilità secondarie che contribuiranno a rendere il personaggio ancor più unico.

Tutto questo in un tempo davvero modesto, di poco superiore a quello necessario a ricopiare tutte le informazioni sulla scheda. Ma bando alle ciance e vediamo come si fa.

ISTRUZIONI PER L'USO

Prima di tutto procuratevi una scheda vuota, fotocopiando quella presente in fondo al manuale. In mancanza di quella tranquilli, andrà benissimo anche un semplice foglio A4 a quadretti.

Sfogliate quindi il capitolo dei personaggi e scegliete la professione che più vi piace.

Una volta fatto scegliete la razza che preferite o ritenete maggiormente adeguata alla professione scelta, tra umano, elfo e

nano.

Fatto? Perfetto siete già in grado di creare una bella parte della scheda.

Nella pagina contenente la professione che avete scelto, a destra del disegno che la raffigura c'è un elenco di caratteristiche: individuate la colonna relativa alla razza che avete scelto e ricopiate tutti i valori di **CdB**, livello(**Liv.**) e **CdA** presenti, a partire dalla caratteristica **Forza** fino a quella chiamata **Carisma**.

Lasciate vuota per ora la colonna a destra relativa all'esperienza.

Una volta fatto possiamo passare alla seconda fase relativa alle abilità della professione. Sotto l'illustrazione del personaggio si trova una lista di caratteristiche che sono legate alla sua professione. Ricopiatele una ad una facendo attenzione a tre cose:

1. che nella colonna a sinistra che indica la razza sia elencata quella che avete scelto. Se non lo è saltate quella caratteristica e passate a quella subito successiva.
2. Prima di alcune caratteristiche vi è un avviso che vi invita a scegliere un certo numero di caratteristiche tra quelle proposte (una di due, due di quattro e così via): effettuate la scelta richiesta e una volta fatto passate alla caratteristica successiva alla lista di quelle tra cui dovevate scegliere, spesso indicata con una riga di colore diverso.
3. Tutte le caratteristiche il cui nome è preceduto dal simbolo "►" appartengono ad una disciplina (per sapere cos'è una disciplina si veda il manuale delle regole base) e come tali fanno esperienza tutte insieme.

Siete arrivate in fondo all'elenco di caratteristiche della professione e avete

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

fatto tutte le scelte dove indicato? Ottimo, Siamo già a buon punto! Se nella descrizione della professione ci sono da scegliere delle tecniche di combattimento o delle magie, fate un salto al capitolo relativo e scegliete. Una volta effettuata la scelta assegnate i livelli di padronanza a vostra disposizione (il cui numero è indicato a monte dell'elenco di tecniche o magie).

Consiglio: per le magie cercate di fare in modo che la difficoltà effettiva (pari alla difficoltà assoluta meno il vostro livello di padronanza) sia pari od inferiore al vostro CdA dell'abilità magica.

Una volta decise magie o tecniche e determinato il loro livello di padronanza ricopiate i dati negli appositi spazi sul lato posteriore della scheda.

Può sembrar strano ma siamo quasi alla fine: non resta che caratterizzare un altro po' il personaggio scegliendo il suo ceto tra tutti quelli disponibili o tra quelli che il Maestro ha deciso di concedere. Come per la professione dobbiamo cercare prima di tutto il ceto scelto, quindi la tabella di questo relativa alla razza da noi scelta e quindi procedere ricopiando le abilità o effettuando una scelta tra quelle proposte.

A discrezione del Maestro, questa scelta potrebbe intitolarci un'ulteriore tecnica o fino ad un paio di magie.

Passiamo alle ultime rifiniture i valori delle colonne Esperienza e Attributi: si noti che questi non sono fondamentali per la prima sessione, quindi se volete potete saltarli e calcolarne i valori in quella successiva o a fine sessione.

Cercate ciascuna delle caratteristiche nell'elenco alfabetico presente in appendice al libro: utilizzando i valori in esso contenuto riempite le colonne Attributi e Esperienza della scheda relative a quella caratteristica, utilizzando per la seconda il valore contenuto nella colonna a cui appartiene il livello (liv.)

della caratteristica in questione (1-3 se il livello è 1,2 o 3 e quella 4-12 altrimenti).

Ecco fatto! Il personaggio è pronto: basterà ricopiare l'equipaggiamento inerente la professione e si è pronti a giocare! Quanto ci avete messo? Fatecelo sapere!

Giusto per rendervi le cose ancora più semplici e comprensibili ecco un esempio di creazione molto dettagliato.

ESEMPIO: Sadak il Ladro, umano

Scheda alla mano apriamo il manuale alla pagina del capitolo dei personaggi relativa al ladro.

Visto che si tratta di un personaggio umano identifichiamo la colonna che ci interessa in quella appena a sinistra di quella che elenca le caratteristiche e iniziamo a ricopiare le caratteristiche indipendenti: posizioniamoci sulla riga della scheda dove è riportata la dicitura **FORZA** e trascriviamo il valore **0** nella colonna del **Livello**, il valore **13** nella successiva colonna del **CDB**, lasciamo vuoto lo spazio nella colonna relativa al **BONUS** e scriviamo ancora un **13** in quella subito dopo relativa al **CDA**. La colonna **XP** resta vuota.

Scendiamo al rigo di sotto della scheda dove c'è la dicitura **ABILITA'** e trascriviamo i valori corrispondenti dal libro: **7** nella colonna del **Livello**, **18** nella colonna del **CDB**, e **25** in quella del **CDA**. Di nuovo lasciamo vuote quelle relative a **BONUS** e **XP**.

In modo identico procediamo a ricopiare i valori nelle righe con la dicitura **AGILITA'**, **RIFLESSI**, **RESISTENZA**, **PERCEZIONE**, **INTELLIGENZA**, **SAGGEZZA**, **FREDDEZZA**, **VOLONTA'**, **BELLEZZA** e **CARISMA** completando così tutte le righe delle caratteristiche indipendenti che sono già indicate sulla scheda.

Passiamo alle caratteristiche relative alla professione, anche dette dipendenti e posizioniamoci nella zona relativa della scheda, nella prima riga subito sotto la

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

dicitura **NOME**. Leggendo dal libro vediamo che la prima caratteristica di professione del ladro è una disciplina, quindi nella colonna **NOME** ne riportiamo appunto il nome scrivendo **RUBARE (DISCIPLINA)**.

Lo stampatello non è obbligatorio, ma tenete presente che altri oltre noi potrebbero dover leggere la scheda del personaggio (in linea di massima perlomeno il Maestro).

Trattandosi di una disciplina saltiamo la colonna relativa al **CDB** e trascriviamo **6** in quella del **Livello** e null'altro nelle successive. Scendiamo alla riga successiva e ricopiamo dal libro la prima caratteristica della disciplina, riconoscibile come tale per via del triangolino anteposto al nome, cosa di cui teniamo conto anche noi anteponendo ciò che inseriamo nella colonna **NOME** un trattino o un pallino per far capire la caratteristica che stiamo riportando fa parte di una disciplina.

Scriviamo quindi **▪FUGA** nella colonna del **NOME**, **3** nella colonna del **Livello**, **11,7** in quella del **CDB**, nulla in quella **BONUS** e **14** in quella del **CDA**. **ATTRIBUTI** resta vuota, mentre in **XP** tracciamo un tratto come ad annullare detta cella per la riga in questione, in quanto le caratteristiche che fanno parte di una disciplina non guadagnano punti esperienza singolarmente.

Passiamo alla riga successiva, dove sotto **NOME** scriviamo la seconda caratteristica della disciplina: **▪BORSEGGIARE**. Riportiamo quindi un **6** nella colonna **Livello**, **11,4** in quella **CDB**, niente nella **BONUS** e **17** nella **CDA**. **ATTRIBUTI** rimane nuovamente vuota e **XP** di nuovo riempita ed annullata con un tratto.

Leggendo nel libro ora troviamo una riga che non riporta il nome di una caratteristica ma che ci avvisa che le successive tre caratteristiche vanno scelte tra le quattro elencate. Visto che Sadak è un ladro cittadino affiliato alla Gilda dei Ladri si decide di scartare Valutare e di tenere le altre tre. Riportiamo quindi prima

▪MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ed tutti i valori ad essa collegati e quindi **▪NASCONDERSI** coi rispettivi valori, procedendo in modo identico a come avevamo fatto per **FUGA** e **BORSEGGIARE**.

Saltiamo *Valutare* in quanto è stato deciso di escluderla e passiamo alla riga successiva.

Facciamo attenzione perché anteposto al nome della caratteristica non vi è il triangolo e quindi siamo davanti ad una caratteristica a sé stante e non una che fa parte della disciplina **RUBARE**.

Riportiamo quindi nella colonna **NOME** la dicitura **LINGUAGGIO SEGRETO DEI LADRI**, cercando di scriverlo stretto abbastanza da non eccedere lo spazio disponibile. Passiamo quindi alla colonna **Livello** dove inseriamo **1**, poi a quella **CDB** dove inseriamo il valore **9** (o se proprio siamo pignoli **9,0**), saltiamo ancora una volta **BONUS** e riportiamo **10** nella colonna **CDA**. **ATTRIBUTI** e **XP** restano entrambi vuoti e la seconda non va annullata con un tratto.

Ci resta solo un ultimo rigo. In modo identico a come abbiamo appena fatto per **LINGUAGGIO SEGRETO DEI LADRI** e i suoi valori riportiamo sulla scheda anche **COMBATTERE COL PUGNALE** e quelli ad essa collegati.

Per adesso abbiamo finito con le caratteristiche. Scorrendo la pagina del ladro arriviamo al paragrafo inerente Tecniche di combattimento e competenze.

Di nuovo abbiamo la facoltà di scegliere, in quanto delle tre tecniche ed una competenza presenti possiamo sceglierne solo tre. Visto che saper lanciare i pugnali può essere utile scegliamo la competenza **LANCIARE PUGNALI**, giriamo la scheda e riportiamo la competenza appena scelta nell'apposito spazio in basso a sinistra della scheda sotto la dicitura **COMPETENZE**.

Restano da scegliere due delle tre tecniche disponibili ed essendo **10** i livelli di padronanza a nostra disposizione e il livello massimo il **5°** ciascuna delle due tecniche

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

dovrà necessariamente avere quel livello di padronanza.

Dopo esserci spostati nel capitolo due ed averne letto le descrizioni ed i requisiti si scelgono **ATTACCO ALLE SPALLE** e **PICCHIA E FUGGI** e li si riporta nello spazio sotto la dicitura **STILI, TECNICHE E MAGIE**. Volendo si potrebbero anche riportare i loro valori di TDP, TDR, Test, Conflitti e Malus all'avversario, ma dato che questi valori restano sempre uguali l'unica cosa realmente necessaria è indicare il livello di padronanza raggiunto in detta tecnica ed il bonus ad essa collegato, dopo aver scritto **ATTACCO ALLE SPALLE** aggiungeremo solo: **LIV 5, +5 PLUS, -11 SOGLIA CRITICA**. Dopo **PICCHIA E FUGGI** metteremo invece: **LIV 5, +4 PLUS**.

Finito con tecniche e competenze possiamo voltare di nuovo la scheda sul lato delle caratteristiche e completarle con quelle derivanti dal ceto del personaggio.

Si decide per un *marittimo* e sfogliando il libro si arriva alla pagina in cui sono riportate le caratteristiche di detto ceto.

Leggendo c'è subito una caratteristica da trascrivere: riportiamo quindi nella colonna **NOME** la dicitura **CONOSCENZE NAUTICHE**, quindi **1** nella colonna del **Livello** e incrociando la colonna con la scritta verticale **LADRO** della riga inerente la caratteristica riportiamo il valore **7** nella colonna del **CDB**. Per l'ennesima volta saltiamo la colonna **BONUS**.

Il valore della colonna **CDA** sta a noi calcolarlo, ma questo non è che la somma dei valori contenuti in **Livello** e **CDB** quindi $7+1=8$ ed **8** riportiamo nella colonna **CDA**.

ATTRIBUTI e **XP** anche in questo caso restano vuoti.

Il rigo seguente ci permette di scegliere una caratteristica tra le 6 elencate. La scelta cade su *Combattere improvvisando* che oltre ad avere il **CDB** più alto è anche quella più interessante per un ladro. Passiamo quindi al rigo successivo della scheda e riportiamo

COMBATTERE IMPROVVISANDO nella colonna **NOME**, **3** in **Livello** e **12** in **CDB**.

Dopo aver saltato **BONUS** starà ancora a noi determinare il valore da riportare nella colonna **CDA** cosa che facciamo sommando **3** e **12** ottenendo **15** che riportiamo. Come sempre non scriviamo nulla nelle colonne **ATTRIBUTI** ed **XP**.

Scorriamo la pagina del libro e passiamo alla caratteristica successiva, per cui ci viene proposta nuovamente la scelta tra 6 differenti. A differenza della precedente qui non c'è una che sia tanto più utile della altre quindi si sceglie *Arrampicarsi* che pare quella che potrebbe essere maggiormente d'uso. Così come abbiamo fatto per le due abilità precedenti riportiamo anche **ARRAMPICARSI** e tutti i valori ad essa collegati.

Non resta che riempire le colonne **ATTRIBUTI** e **XP**. Per farlo andiamo all'appendice del libro e cominciamo a cercare le caratteristiche indipendenti, di cui dobbiamo riempire solo la prima colonna.

Trovata la riga col valore **FORZA** andiamo alla colonna relativa al **Livello** che abbiamo riportato sulla scheda per **FORZA** che è **0**, quindi dobbiamo usare la colonna **0-3** che indica come valore **0/20**. Riportiamo quindi **0** prima della barra e **20** dopo di essa.

La seconda caratteristica è **ABILITA'**: la troviamo praticamente subito solo che per essa il **Livello** è pari a **7** e quindi dobbiamo consultare la colonna **4-12** in cui è riportato **0/40**: come prima scriviamo lo **0** prima della barra e **40** dopo di essa.

Proseguiamo allo stesso modo per le rimanenti 10 caratteristiche indipendenti, quindi passiamo a quelle dipendenti dove va riempita anche la colonna **ATTRIBUTI**.

La prima elencata è **RUBARE**, che è una disciplina e quindi non ha alcun valore per **ATTRIBUTI**, infatti nella colonna apposita troviamo solo un trattino, che comunque riportiamo. Visto che il **Livello** è **6**, dobbiamo di nuovo usare la colonna **4-12** in cui

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

troviamo scritto **0/50** che riportiamo come fatto in precedenza.

Passiamo alla riga successiva e cerchiamo Fuga nell'elenco delle caratteristiche dipendenti. Consultando la corrispondente colonna attributi troviamo indicato **AGx3 RIx2** che riportiamo. In precedenza abbiamo già annullato la colonna relativa ad **XP** quindi non utilizziamo il valore riportato nell'appendice.

In modo analogo troviamo il valore per **ATTRIBUTI** di **MUOVERSI SILENZIOSAMENTE** e **NASCONDERSI**.

Arrivati a **LINGUAGGIO SEGRETO DEI LADRI** siamo davanti ad una caratteristica non appartenente alla disciplina e quindi riempiamo entrambe le colonne riportando **INx3 SA AB** in **ATTRIBUTI** e **0/10** in **XP**.

In modo identico procediamo per **COMBATTERE COL PUGNALE**, ottenendo **ABx3 RIx2** da riportare nella colonna **ATTRIBUTI** e **0/40** in quella **XP**.

Saltiamo al rigo successivo dove c'è **CONOSCENZE NAUTICHE**, i cui valori, cercati nell'appendice sono **INx2 SAx2 AB** in **ATTRIBUTI** e **0/10** in **XP**. Volendo essere pignoli potremmo calcolarci la cifra decimale del **CDB** di questa abilità omessa nelle tabelle per motivi di spazio: per farlo ci basta prendere i **CDA** di **Intelligenza (IN=11)**, **Saggezza (SA=14)** ed **Abilità (AB=25)**, moltiplicare per due i primi due, sommare quindi il **CDA** di **AB** dividendo infine tutto per 10. Passando ai numeri:

$$11 \times 2 + 14 \times 2 + 25 = 22 + 28 + 25 = 75 / 10 = 7,5.$$

Allo stesso modo procediamo per quanto riguarda **COMBATTERE IMPROVVISANDO** e **ARRAMPICARSI** e i rispettivi valori.

ARCIERE



Caratteristica	Umano			Elfo			Nano		
	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Forza	17	4	21	16	4	20	21	2	23
Abilità	20	7	27	21	7	28	21	7	28
Agilità	16		16	17		17	12	1	13
Riflessi	15	3	18	17	3	20	16	3	19
Resistenza	14		14	12		12	20		20
Percezione	18	6	24	20	6	26	19	6	25
Intelligenza	12		12	13		13	12		12
Saggezza	13		13	14		14	14		14
Volontà	13		13	16		16	15		15
Freddezza	13		13	12		12	14		14
Bellezza	14		14	17		17	6		6
Carisma	12		12	12		12	15		15

Razza	Caratteristica	CA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Tutti	Arco (disciplina)		-	7	-	-	7	-	-	7	-
Umani/Elfi	► Tirare con l'arco	3	12,9	7	19	13,6	7	20	-	-	-
Nani	► Tirare con la balestra	3	-	-	-	-	-	-	13,4	7	20
Tutti	► Precisione nel tiro	2	11,5	4	15	12	4	16	12	4	16
Tutti	► Colpire punti vitali	3	11,7	4	15	12,4	4	16	12,2	4	16
Umani/Elfi	Combattere con la spada	3	11,4	2	13	11,6	2	13	-	-	-
Nani	Combattere con l'ascia	3	-	-	-	-	-	-	11,6	2	13
Una a scelta tra le seguenti due (salvo i nani)											
Umani/Elfi	Cavalcare	2	9,2	0	9	10	0	10	-	-	-
Tutti	Nascondersi	2	8,7	0	8	9,2	0	9	8,4	0	8

Addestrato fin da giovanissimo nell'uso dell'arco l'arciere è ben più di un normale combattente, in quanto la sua stessa struttura fisica è sviluppata per renderlo in grado di tendere archi lunghi capaci di tiri altrettanto potenti. Negli scontri il suo compito è sfoltire coi suoi tiri le fila nemiche, ma se costretto può arrangiarsi, seppur mediocrementemente, nel corpo a corpo. Avendo un tempo sufficiente a prendere di mira il suo bersaglio la sua precisione nel tiro spesso diventa tale da uccidere con una sola

freccia.

TECNICHE E COMPETENZE

Tirare da cavallo

Doppio tiro (solo arco)

Ricarica frenetica (solo balestra)

Anche se non sono previste tecniche per l'arciere, qualora i suoi livelli di Combattere con la spada(o l'ascia) dovessero superare il 4° questi avrà diritto ad una o più tecniche di combattimento con l'arma da mischia.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
 a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

EQUIPAGGIAMENTO

Arco lungo($7d6+4/1+3/65/MAX+17/20p$)

oppure Balestra($7d6+4/1+7/50/MAX+12/13p$) con corda a puleggia o gancio e cintura

Armatura di cuoio bollito borchciata($54+18 \times MAX144/6+2 \times MAX16$ - tutto tranne faccia e piedi)

Cappello di ferro($6+2 \times MAX16/12+3 \times MAX32$ - solo cranio)

Spada($5d6+4/3/55/po2$) o Ascia($4d6+3/2/45/po2$)

Cavallo o scudo da postazione

Protezione globale: $6+2 \times MAX16$

ARMIGERO



Caratteristica	Umano			Elfo			Nano		
	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Forza	20	7	27	17	5	22	23	6	29
Abilità	18	6	24	21	7	28	19	6	25
Agilità	14		14	15		15	12	1	13
Riflessi	16	3	19	18	4	22	17	1	18
Resistenza	17	3	20	16	3	19	21	4	25
Percezione	15	1	16	17	2	19	16	2	18
Intelligenza	11		11	12		12	11		11
Saggezza	12		12	14		14	13		13
Volontà	13		13	16		16	15		15
Freddezza	13		13	12		12	14		14
Bellezza	14		14	17		17	7		7
Carisma	13		13	13		13	15		15

Razza	Caratteristica	CA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Tutti	Mestiere delle armi (disciplina)		-	7	-	-	7	-	-	7	-
Una a scelta tra le seguenti quattro (due per ogni razza)											
Umani/Elfi	► Combattere con la spada	3	12,1	7	19	12,2	7	19	-	-	-
Umani/Nani	► Combattere con l'ascia	3	12,3	7	19	-	-	-	13	7	20
Elfi	► Combattere con la lancia	3	-	-	-	12,8	7	19	-	-	-
Nani	► Combattere con la mazza	3	-	-	-	-	-	-	13,7	7	20
Una a scelta tra le seguenti quattro (diversa da quella scelta prima)											
Umani/Elfi	► Combattere con la spada	3	12,1	3	15	12,2	3	15	-	-	-
Umani/Nani	► Combattere con l'ascia	3	12,3	3	15	-	-	-	13	3	16
Elfi	► Combattere con la lancia	3	-	-	-	12,8	3	15	-	-	-
Nani	► Combattere con la mazza	3	-	-	-	-	-	-	13,7	3	16
Tutti	► Colpire punti vitali	3	11	4	15	12,8	4	16	11,1	4	15
Umani/Nani	Tirare con la balestra	3	10,4	2	12	-	-	-	11,1	2	13
Elfi	Tirare con l'arco	3	-	-	-	12,2	2	14	-	-	-
Una a scelta tra le seguenti due (salvo i nani)											
Tutti	Rissare	2	11,4	0	11	10,3	0	10	11,8	0	11
Umani/Elfi	Cavalcare	2	8,2	0	8	9,3	0	9	8	0	8
Una a scelta tra le seguenti due (salvo gli elfi)											
Umani/Nani	Resistenza all'alcool	1	7,9	0	7	-	-	-	9,4	0	9
Tutti	Leggere e scrivere	1	5,7	0	5	6,4	0	6	5,9	0	5

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Fulcro di molte delle forze militari non tanto grandi da poter essere considerate un vero esercito gli armigeri svolgono compiti di difesa, pattugliamento e scorta, forti del loro addestramento nell'uso delle armi alternando lunghi periodi di servizio per feudatari, borghi o mercanti con brevi e orgiastici periodi di bisboccia e stravizio.

TECNICHE E COMPETENZE

Cinque a scelta tra le seguenti dieci tecniche e competenze.

Le tecniche si divideranno 28 livelli di padronanza, potendo assegnare massimo livello 8.

Ricarica frenetica (competenza, solo nani)

Scagliare lance(competenza, solo lancia)

Tirare da cavallo(competenza)

Usare lo scudo

Assalto incalzante (tutte esclusa la lancia)

Botta di scudo

Colpo del mulino (solo mazza)

Colpo potente

Parata anticipata

Raffica ingannevole (solo lancia)

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura ad anelli con camaglio(40+16xMAX136/5+2xMAX17 - tutto meno faccia, polpacci e piedi)

Cappello di ferro(6+2xMAX16/12+3xMAX32 - solo cranio)

Scudo a testa di volpe(6+2xMAX18)

Arco(5d6+4/1+2/55/MAX+12/17p) o Balestra leggera(5d6+4/1+5/40/MAX+12/11p) o Cavallo
due a scelta tra:

Spada lunga(6d6+4/3/60/po3)

Scure d'arme(7d6+4/4/65/po3)

Lancia(3d6+5/2/55/po5/8p)

Mazza ferrata(7d6+3/3/65/po2)

Martello d'arme(9d6+4/4/70/po3)

Protezione globale: 5+2xMAX15 (scudo escluso)

GLADIATORE



Caratteristica	Umano			Elfo			Nano		
	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Forza	18	6	24	17	5	22	21	7	28
Abilità	20	6	26	21	7	28	21	6	27
Agilità	14	1	15	15	1	16	12		12
Riflessi	17	2	19	19	2	21	17	2	19
Resistenza	16	4	20	14	4	18	21	4	25
Percezione	13		13	15		15	14		14
Intelligenza	12		12	13		13	12		12
Saggezza	11		11	13		13	12		12
Volontà	13		13	16		16	15		15
Freddezza	14		14	13		13	15		15
Bellezza	13		13	16		16	7		7
Carisma	15	1	16	15	1	16	16	1	17

Razza	Caratteristica	CA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Tutti	Arte dei morituri (disciplina)		-	6	-	-	6	-	-	6	-
Tutti	► Schivare	3	8,8	3	11	9	3	12	7,4	3	10
Tutti	► Colpire punti vitali	3	11,6	3	14	12,6	3	15	11,9	3	14
Una a scelta tra le seguenti sette (cinque per i nani)											
Tutti	► Combattere con la spada	3	11,9	6	17	12,1	6	18	12,9	6	18
Umani/Elfi	► Combattere con la lancia	3	11	6	17	11,5	6	17	-		
Tutti	► Combattere con la mazza	3	12,4	6	18	12,2	6	18	13,8	6	19
Tutti	► Combattere con la frusta	3	11,6	6	17	12,6	6	18	11,9	6	17
Tutti	► Combattere con l'ascia	3	11,7	6	17	11,5	6	17	13	6	19
Tutti	► Stile del trace	3	14,5	6	20	14,9	6	20	15,6	6	21
Umani/Elfi	► Stile del retiario	3	14,4	6	20	15,2	6	21	-	-	-
Una a scelta tra le seguenti cinque (quattro per i nani)											
Tutti	► Combattere con la spada	3	11,9	3	14	12,1	3	15	12,9	3	15
Umani/Elfi	► Combattere con la lancia	3	11	3	14	11,5	3	14	-	-	
Tutti	► Combattere con la mazza	3	12,4	3	15	12,2	3	15	13,8	3	16
Tutti	► Combattere con la frusta	3	11,6	3	14	12,6	3	15	11,9	3	14
Tutti	► Combattere con l'ascia	3	11,7	3	14	11,5	3	14	13	3	16
Tutti	Rissare	2	10,6	4	14	10,3	4	14	11,5	4	15
Una a scelta tra le seguenti due											
Tutti	Resistenza al dolore	2	8	1	9	7,9	1	8	9,5	1	10
Tutti	Personalità	1	7,1	2	9	7,1	2	9	7,6	2	9

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Addestrati a lottare per il divertimento di folle sanguinarie o di potenti desiderosi di scacciare la noia i gladiatori sanno trasformare uno scontro in uno spettacolo esagerando spesso gesti e movimenti ma restando sempre cauti nell'attaccare e nel non sottovalutare il proprio avversario. Agili ed atletici come pochi tra i combattenti sono soliti equilibrare la scarsa protezione delle loro armature caratteristiche con grande mobilità ed una notevole prontezza nell'evitare i colpi.

STILI

Stile del Trace

I Classe - Attributi: FOx2 ABx3 RI

Malus

1. L'avversario usa un'arma con TdA minore di 4: -1 per ogni punto di TdA sotto 4.
2. L'avversario usa un'arma a una mano: -1
3. L'avversario ha uno scudo: -1

Stile del retiaro

II Classe - Attributi: FO ABx2 RIx2 AGx2

Malus

1. L'avversario ha uno scudo: -2
2. L'avversario è più agile: -3
3. L'avversario usa un'arma ad asta: -2
4. L'avversario usa un'arma a due mani: -1
5. L'avversario usa un'arma da taglio: -1

TECNICHE E COMPETENZE

Cinque a scelta tra le seguenti dieci tecniche e competenze.

Le tecniche si divideranno 27 livelli di padronanza, potendo assegnare massimo livello 7.

Scagliare lance (competenza solo lancia e retiaro)

Usare la rete (competenza, solo retiaro)

Usare lo scudo (competenza, tutti tranne retiaro)

Assalto incalzante

Attacco ravvicinato (solo trace)

Botta di scudo (tutti tranne retiaro)

Colpisci e scansa (tutti quelli senza stili)

Colpo del mulino (solo spada, mazza, ascia)

Colpo potente (tutti meno retiaro e lancia)

Groviglio difensivo (solo retiaro)

Parata anticipata (tutti quelli con scudo)

Picchia e fuggi

Raffica di colpi (solo lancia e retiaro)

Raffica ingannevole (solo lancia e retiaro)

Trappola del pescatore (solo retiaro)

EQUIPAGGIAMENTO

Lorica manica con galerus(42+6xMAX80/21+3xMAX40 - mano, braccio e spalla destri)

Balteus di cuoio(9+2xMAX14/6+1xMAX9 - addome e inguine)

Spongia(7+3xMAX24/7+3xMAX24 - torace)

coppia di Ocrea(la coppia: 13+2xMAX25/13+2xMAX25, polpaccio)

Galea(20+5xMAX48/13+3xMAX32 - testa e collo)

Spada(5d6+4/3/55/po2) o Lancia(3d6+5/2/55/po5/8p) o Mazza ferrata(7d6+3/3/65/po2) o

Frusta chiodata(5d6+3/2/50/po4) o Fuscina(un tridente: 4d6+6/3/65/po5/4p) o

Gladio(4d6+4/2/50/po2)

Scutum(7+2xMAX23) o Clipeo(4+2xMAX14)

Rete con pesi

Protezione globale: 9+2xMAX19 (scudo escluso)

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

LADRO



Caratteristica	Umano			Elfo			Nano		
	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Forza	13		13	11		11	16		16
Abilità	18	7	25	19	7	26	19	6	25
Agilità	20	5	25	21	5	26	18	6	24
Riflessi	17	4	21	19	4	23	17	4	21
Resistenza	12		12	10		10	17		17
Percezione	13		13	15		15	15		15
Intelligenza	11		11	14		14	13		13
Saggezza	14		14	16		16	15		15
Volontà	11		11	14		14	13		13
Freddezza	16	2	18	15	2	17	17	2	19
Bellezza	13		13	16		16	7		7
Carisma	14		14	14		14	15		15

Razza	Caratteristica	CA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Tutti	Rubare (disciplina)		-	6	-	-	6	-	-	6	-
Tutti	▶ Fuga	3	11,7	3	14	12,4	3	15	11,4	3	14
Tutti	▶ Borseggiare	3	11,4	6	17	11,8	6	17	11,5	6	17
Tre a scelta tra le seguenti quattro											
Tutti	▶ Muoversi silenziosamente	2	11,4	1	12	11,8	1	12	11,2	1	12
Tutti	▶ Nascondersi	2	10,2	1	11	10,7	1	11	10,3	1	11
Tutti	Valutare	2	7,9	1	8	8,6	1	9	8,1	1	9
Tutti	Linguaggio segreto dei ladri	1	9	1	10	10,6	1	11	9,1	1	10
Tutti	Combattere col pugnale	2	11,7	4	15	12,4	4	16	11,7	4	15

Veloce di mano e rapido di piede. Il modo più facile per guadagnare del denaro è di certo sottrarlo a chi lo ha già, ed il ladro è maestro in questo frangente. Sempre pronto a sottrarre qualsiasi cosa possa essere portata via con un guizzo delle mani allenate nel borseggio o, meno spesso, più risoluto nel minacciare con un pugnale chi è solo e chiaramente più debole di lui, ma ancor più lesto nel nascondersi o darsela a gambe se le cose si mettono male o se guardie od altre forze dell'ordine fanno la loro comparsa.

TECNICHE E COMPETENZE

Tre a scelta tra le seguenti quattro tecniche e competenze. Le tecniche si divideranno 10 livelli di padronanza, potendo assegnare massimo livello 5.

Lanciare pugnali (competenza)

Attacco alle spalle

Picchia e fuggi

Rivalsa del perdente

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

EQUIPAGGIAMENTO

Scramasax(un pugnale: $3d6+4/2/45/po2$) o Pugnale($2d6+4/2/40/po1/2p$)

Stiletto($2d6+3/1/35/po1/1p$) o Pugnale($2d6+4/2/40/po1/2p$)

Giacca di cuoio foderata($30+5xMAX55/6+1xMAX11$ - torace, addome, inguine, sterno, braccia)

Mantello con cappuccio

Protezione globale: $3+1xMAX6$

MAGO



Caratteristica	Umano			Elfo			Nano		
	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Forza	13		13	12		12	16		16
Abilità	16		16	17		17	17		17
Agilità	12		12	13		13	10		10
Riflessi	15		15	17		17	15		15
Resistenza	14		14	12		12	19		19
Percezione	11		11	13		13	12		12
Intelligenza	18	7	25	19	7	26	18	7	25
Saggezza	20	7	27	22	7	29	21	7	28
Volontà	17	6	23	20	6	26	19	6	25
Freddezza	14		14	13		13	15		15
Bellezza	13		13	16		16	7		7
Carisma	13		13	13		13	14		14

Razza	Caratteristica	CA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Tutti	Arte della magia (disciplina)		-	7	-	-	7	-	-	7	-
Tutti	▶ Magia generale	5	12,7	7	19	13,6	7	20	13,1	7	20
Tutti	▶ Senso magico	2	12,5	5	17	13,6	5	18	13,1	5	18
Tutti	▶ Meditazione	3	12,7	4	16	13,9	4	17	13,4	4	17
Tutti	Istruzione (disciplina)		-	1	-	-	1	-	-	1	-
Tutti	▶ Leggere e scrivere	1	12,9	1	13	13,6	1	14	13,1	1	14
Tutti	▶ Conoscenze arcane	1	12,9	1	13	13,6	1	14	13,1	1	14

Rispettato e temuto, il mago è lo studioso per antonomasia delle Arti magiche e viene da una scuola di pensiero che mal vede coloro che si appellano dello stesso nome pur studiando solo specificamente parte delle Arti, come elementalisti, evocatori o negromanti. Nel contempo un mago è però sempre bendisposto ad appropriarsi e studiare qualsiasi testo che riguardi le Arti, indifferentemente dall'approccio generalista o meno che in questo è stato intrapreso.

Questo perché a differenza dei suoi più specializzati pseudo-colleghi il mago è in grado di spaziare con le sue conoscenze ed utilizzare magie elementali, evocazioni, formule negromantiche ed anche sortilegi di

altre forme, certo con maggiore difficoltà ed alcune limitazioni, ma con una versatilità senza pari, grazie alla visuale ampia sull'Arte magica che i suoi studi gli hanno consentito.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

MAGIE

Sei a scelta tra le seguenti sedici magie e la possibilità di dividere tra queste 14 livelli di padronanza, potendo assegnare massimo livello 7.

Dinamismo

Evoca servitore

Freccia magica

Globo elettrico

Induci torpore

Lancia di ferro freddo

Momento del leone

Muta aspetto

Pioggia di pietre

Raggio penetrante

Repulsione brutale

Tocco analgesico

Tocco del cerusico

Torcia magica

Veste di potere

Vigore

EQUIPAGGIAMENTO

Veste di fattura pregiata

Libro di magia

Amuleto focus per la meditazione

Cavallo

SCASSINATORE



Caratteristica	Umano			Elfo			Nano		
	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Forza	14		14	13		13	17		17
Abilità	20	6	26	21	6	27	21	6	27
Agilità	15	3	18	16	3	19	13	3	16
Riflessi	13		13	15		15	13		13
Resistenza	13		13	11		11	18		18
Percezione	17	4	21	19	4	23	18	4	22
Intelligenza	18	4	22	19	4	23	18	4	22
Saggezza	16	3	19	18	3	21	17	3	20
Volontà	11		11	14		14	13		13
Freddezza	12		12	11		11	13		13
Bellezza	14		14	17		17	8		8
Carisma	13		13	13		13	14		14

Razza	Caratteristica	CA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Tutti	Svaligiare (disciplina)		-	6	-	-	6	-	-	6	-
Tutti	▶ Scassinare	3	12,2	6	18	12,7	6	18	12,5	6	18
Tutti	▶ Arrampicarsi	1	10,3	4	14	10,5	4	14	9,3	4	13
Tutti	▶ Scovare trappole	2	10,5	4	14	11,3	4	15	10,8	4	14
Tutti	▶ Ispezionare	2	10,2	2	12	11,1	2	13	10,6	2	12
Due a scelta tra le seguenti tre											
Tutti	Nascondersi	2	8,2	1	9	8,7	1	9	8	1	9
Tutti	Valutare	2	10,4	1	11	11,1	1	12	10,6	1	11
Tutti	Linguaggio segreto dei ladri	1	11,1	1	12	11,7	1	12	11,3	1	12

Un tesoro, nascosto o meno che sia, fa gola a molti, ma la forza bruta è spesso un mezzo insufficiente per avere una possibilità anche minima di appropriarsene. Antichi santuari e catacombe di regnanti sono sempre protetti da forze visibili e invisibili, ma anche da trappole e inganni pronti a condannare anche il guerriero più abile. E' in questi luoghi, così come nelle case dei notabili e dei ricchi mercanti che lo scassinatore esercita il suo mestiere, spalancando porte e misurandosi con marchingegni mortiferi e nascondigli

sapienti fino a trovare il meritato bottino, o se va male a subire la cattura o un destino ancora più oscuro.

EQUIPAGGIAMENTO

5 Grimaldelli
 Piede di porco
 Corda di seta lunga 20 passi
 2 Ramponi da scalata o un rampino
 Abito completo nero con cappuccio
 Grosso sacco

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
 a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

SCUDIERO



Caratteristica	Umano			Elfo			Nano		
	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Forza	17	4	21	16	4	20	20	5	25
Abilità	20	5	25	21	5	26	21	4	25
Agilità	15	2	17	16	2	18	13	2	15
Riflessi	16	2	18	18	2	20	16	2	18
Resistenza	14	2	16	12	2	14	19	2	21
Percezione	13		13	15		15	14		14
Intelligenza	18	3	21	19	3	22	18	3	21
Saggezza	14	2	16	16	2	18	15	2	17
Volontà	12		12	15		15	14		14
Freddezza	11		11	10		10	12		12
Bellezza	13		13	16		16	7		7
Carisma	13		13	13		13	14		14

Razza	Caratteristica	CA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Tutti	Arte del combattimento (disciplina)		-	6	-	-	6	-	-	6	-
Umani/Elfi	► Combattere con la lancia	3	10,6	3	13	11	3	14	-	-	-
Nani	► Combattere con l'ascia	3	-	-	-	-	-	-	11,8	3	14
Tutti	► Colpire punti vitali	3	11,1	1	12	11,8	1	12	11,1	1	12
Tutti	► Cavalcare	2	8,3	1	9	9,1	1	10	8	1	9
Una a scelta tra le seguenti due											
Tutti	► Combattere con la spada	3	11	6	17	11,2	6	17	11,8	6	17
Tutti	► Combattere con la mazza	3	11,3	6	17	11,2	6	17	12,5	6	18
Educazione cavalleresca (disciplina)											
Tutti	► Leggere e scrivere	1	9,5	1	10	10,2	1	11	9,7	1	10
Tutti	► Etichetta	1	8,4	0	8	8,8	0	8	8,7	0	8
Tutti	► Araldica	1	9,5	0	9	10,2	0	10	9,7	0	9
Tutti	► Storia	1	9,5	0	9	10,2	0	10	9,7	0	9
Una a scelta tra le seguenti tre											
Tutti	► Danzare	2	7,7	1	8	8,6	1	9	5,9	1	6
Tutti	Servire	2	9,2	1	10	9,5	1	10	9,6	1	10
Tutti	Pettegolezza	1	9,2	2	11	9,7	2	11	9,4	2	11

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Lo scudiero è il servitore del cavaliere così come questo lo è del nobile o feudatario o sovrano da cui è stato insignito.

Il ruolo dello scudiero dipende molto da due fattori: chi è suo padre e chi il cavaliere alle cui dipendenze si trova. Più entrambi sono importanti e nobili meno lungo sarà il periodo di apprendistato dello scudiero e meno gravosi e servili i suoi obblighi. Vari cavalieri poi, specie raggiunta una certa età, affidano ai propri scudieri vicini al termine del loro apprendistato incarichi o mansioni di modesta importanza tanto per metterne alla prova le abilità quanto per risparmiare il proprio tempo, denaro o evitare viaggi inutili.

TECNICHE

Cinque a scelta tra le seguenti dodici tecniche e competenze. Tra queste DEVE essere presente **Combattere a cavallo**.

Le tecniche si divideranno 24 livelli di padronanza, potendo assegnare massimo livello 7.

- Usare lo scudo** (competenza)
- Combattere a cavallo** (competenza)
- Assalto incalzante** (solo nani)
- Botta di scudo**
- Colpo del mulino**
- Colpo del mulino a cavallo**
- Colpo della bilancia**
- Colpo potente**
- Danza della spada** (solo con spada e danzare)
- Parata anticipata**
- Parata e risposta**
- Raffica di colpi**

EQUIPAGGIAMENTO

Lancia da cavaliere(5d6+5/2/65/po6) o Scure d'arme(7d6+4/4/65/po3)

Spada lunga(6d6+4/3/60/po3) o Mazza ferrata(7d6+3/3/65/po2)

Pugnale(2d6+4/2/40/po1/2p)

Armatura ad anelli(38+15xMAX128/5+2xMAX17 - tutto meno testa, polpacci e piedi)

Scudo da cavaliere(8+2xMAX20)

livrea o cotta d'armi del proprio signore

Cavallo

Protezione globale: 4+2xMAX13 (scudo escluso)

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

SPADACCINO



Caratteristica	Umano			Elfo			Nano		
	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Forza	16	2	18	15	2	17	19	2	21
Abilità	20	6	26	21	6	27	21	6	27
Agilità	17	4	21	18	4	22	15	4	19
Riflessi	18	3	21	20	3	23	18	3	21
Resistenza	13	3	16	11	3	14	18	3	21
Percezione	11		11	13		13	13		13
Intelligenza	14	1	15	15	1	16	14	1	15
Saggezza	14		14	16		16	15		15
Volontà	12		12	15		15	14		14
Freddezza	13		13	12		12	14		14
Bellezza	13		13	16		16	7		7
Carisma	15	1	16	15	1	16	16	1	17

Razza	Caratteristica	CA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA	CdB	Liv	CdA
Tutti	Scherma (disciplina)	-	-	6	-	-	6	-	-	6	-
Tutti	▶ Colpire punti vitali	3	12	4	16	12,7	4	16	12,3	4	16
Tutti	▶ Schivare	3	10,5	3	13	11	3	14	9,9	3	12
Una a scelta tra le seguenti tre											
Tutti	▶ Tirare di scherma	3	12	6	18	12,6	6	18	12,1	6	18
Tutti	▶ Stile della lama danzante	3	15,9	6	21	16,5	6	22	16,1	6	22
Tutti	▶ Stile del mangiaorchi	3	16,2	6	22	17,1	6	23	16,1	6	22
Una a scelta tra le seguenti due											
Tutti	▶ Equilibrio	2	10,5	1	11	11	1	12	9,9	1	10
Tutti	▶ Danzare	2	8,9	1	9	9,8	1	10	7,1	1	8
Tutti	Educazione cortese (disciplina)	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-
Una a scelta tra le seguenti due											
Tutti	▶ Leggere e scrivere	1	7,3	0	7	8	0	8	7,5	0	7
Tutti	▶ Storia	1	7,3	0	7	8	0	8	7,5	0	7
Due a scelta tra le seguenti quattro											
Tutti	▶ Etichetta	1	7,6	1	8	8	1	9	7,9	1	8
Tutti	▶ Arguzia	1	7,2	1	8	7,2	1	8	7,5	1	8
Tutti	Personalità	1	7,2	1	8	7,2	1	8	7,7	1	8
Tutti	Cavalcare	2	9,5	0	9	10,3	0	10	9,3	0	9

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Tanti sono i combattenti in grado di impugnare una spada contro un avversario, ma ben pochi possono farlo sperando di avere la meglio contro uno spadaccino. Egli infatti è uno specialista nell'uso di detta arma e particolarmente delle cosiddette spade da città, leggere ma al contempo letali nelle sue mani. Affrontarlo è come lottare con un serpente: ci si trova davanti un avversario veloce, imprevedibile e dotato di un'arma in grado di insinuarsi e colpire provocando se non ferite eclatanti spesso lesioni in punti vitali altrettanto mortali.

STILI

Stile della lama danzante

II Classe - Attributi: FO ABx3 AGx2 RI

Malus

1. L'utilizzatore non possiede l'abilità danzare: -5
2. L'utilizzatore non usa una spada: -3
3. L'avversario è più agile: -3
4. L'avversario usa due armi -2
5. L'avversario non usa una spada: -1
6. L'avversario ha una PO maggiore: -1 per ogni punto di differenza
7. L'avversario ha uno scudo: -1
8. L'avversario usa un arma con TdA pari a 2: -2

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura di cotone imbottito(26+9xMAX77/3+1xMAX9 - tutto meno testa e piedi)

Brigantina di metallo(54+6xMAX96/18+2xMAX32 - solo corpo: torace, sterno, addome, inguine)

Rapier(4d6+5/2/55/po3), Stocco(3d6+4/2/45/po3) o Epee(3d6+5/2/50/po3)

Mancina(2d6+3/2/35/po1/2+1xMAX5) o buckler(4+1xMAX8)

Abito di fattura pregiata

Protezione globale: 8+2xMAX17 (scudo/mancina esclusi)

Stile del mangiaorchi

II Classe - Attributi: ABx3 RIx2 AGx2

Malus

1. L'avversario è meno forte: -4
2. L'avversario è più agile: -4
3. L'avversario non usa un arma con TdA pari a 4: -2
4. L'avversario non usa un'arma da botta: -2
5. L'avversario è più basso: -1 per ogni piede di differenza dall'utilizzatore.

TECNICHE

Sei a scelta tra le seguenti undici tecniche e competenze. Le tecniche si divideranno 30 livelli di padronanza, potendo assegnare massimo livello 7.

Combattere a cavallo (competenza)

Usare il buckler (competenza)

Colpisci e scansa

Colpo del mulino

Colpo della bilancia

Danza della spada

Finta squilibrante

Parata anticipata (richiede una mancina o un buckler)

Parata e risposta

Raffica di colpi

Raffica ingannevole

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

TECNICHE DI COMBATTIMENTO

Tecniche di combattimento e competenze sono apprese dal personaggio in modo dipendente dall'abilità di combattimento a cui esse sono collegate.

COMPETENZE

Le **competenze** sono delle conoscenze derivate dall'apprendimento di una certa abilità e da allenamenti nell'esercitarle. Sebbene per alcune esista un'abilità collegata quando questa conoscenza è a sé stante quando sono sotto forma di competenza qualsiasi test viene effettuato nell'abilità collegata alla **competenza**. Ad esempio lo **Stile del retiario** comprende la competenza **Usare la rete**, che altrimenti appresa è una abilità a sé stante.

COMBATTERE A CAVALLO

Permette a chi la possiede di sincronizzarsi coi movimenti della cavalcatura e dirigerla senza briglie durante scontri o in mischia. Qualora la cavalcatura dovesse essere ferita la competenza è utilizzabile solo a seguito di test positivo su cavalcare.

DOPPIO TIRO

Riducendo l'impennaggio di due frecce o dardi, che non saranno più utilizzabili dopo il tiro l'arciere può tirare contro due bersagli contemporaneamente a patto che non si trovino a più di 5 passi di distanza l'uno dall'altro. La difficoltà dei due tiri viene calcolata dimezzando la gittata in passi dell'arma.

LANCIARE PUGNALI

L'utente è in grado di lanciare un qualsiasi pugnale bilanciato con un tiro sull'abilità con cui lo utilizza normalmente (di solito combattere col pugnale). In caso il pugnale non sia bilanciato od adeguato al lancio, la gittata viene considerata pari a 1p (1 passo).

RICARICA FRENETICA

Agendo in modo frenetico il balestriere può ridurre il suo tempo di ricarica del 10% se effettua con successo un test gestibile(22) sull'abilità, del 20% effettuandone uno problematico(28) e del 30% effettuandone uno complicato(41).

In caso di fallimento il tiratore si infligge un danno con plus pari al valore di cui ha fallito come se fosse stato colpito da un'arma 3d6+1/20 in caso di critico sarà alla mano, spreca per intero un tempo in secondi pari a quello normale della ricarica.

SCAGLIARE LANCE

L'utente è in grado di lanciare una qualsiasi lancia o giavelotto con un tiro sull'abilità con cui lo utilizza normalmente (di solito combattere con la lancia).

TIRARE DA CAVALLO

Permette a chi la possiede di sincronizzarsi coi movimenti della cavalcatura al momento di tirare, annullando quindi le penalità dovute agli stessi. Tutto questo solo in condizioni normali: qualora la cavalcatura dovesse essere attaccata o ferita la competenza è utilizzabile solo a seguito di test positivo su cavalcare.

USARE IL BUCKLER

L'utente è in grado di utilizzare con profitto uno scudo da parata di piccole dimensioni.

USARE LO SCUDO

L'utente è in grado di utilizzare con cognizione di causa scudi di ogni dimensione.

USARE LA RETE

L'utente è in grado di maneggiare senza ingombro reti ed altri oggetti affini e di utilizzarli per intrappolare persone o avvolgervi oggetti.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

TECNICHE

ASSALTO INCALZANTE

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria.

Si deve usare un'arma nel cui CdB la Forza sia conteggiata almeno due volte.

Descrizione:

L'utente aggredisce il suo avversario con una serie di colpi violenti culminanti in un attacco in cui mira a spezzare ogni possibile difesa.

Tempo di Preparazione(TdP): 6 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Bonus

Livello di padronanza	Bonus Secondario	Bonus Principale
1	+2 ai dadi, -3 alla soglia critica	+5 ai dadi, -4 alla soglia critica
2	+2 ai dadi, -4 alla soglia critica	+5 ai dadi, -5 alla soglia critica
3	+2 ai dadi, -5 alla soglia critica	+5 ai dadi, -6 alla soglia critica
4	+2 ai dadi, -1 alla soglia critica	+5 ai dadi, -7 alla soglia critica
5	+3 ai dadi, -2 alla soglia critica	+5 ai dadi, -8 alla soglia critica
6	+3 ai dadi, -3 alla soglia critica	+6 ai dadi, -2 alla soglia critica
7	+3 ai dadi, -4 alla soglia critica	+6 ai dadi, -3 alla soglia critica
8	+3 ai dadi, -5 alla soglia critica	+6 ai dadi, -6 alla soglia critica
9	+3 ai dadi, -6 alla soglia critica	+6 ai dadi, -7 alla soglia critica
10	+3 ai dadi, -7 alla soglia critica	+6 ai dadi, -8 alla soglia critica
11	+4 ai dadi	+7 ai dadi, -2 alla soglia critica
12	+4 ai dadi, -1 alla soglia critica	+7 ai dadi, -5 alla soglia critica
13	+4 ai dadi, -2 alla soglia critica	+7 ai dadi, -6 alla soglia critica
14	+4 ai dadi, -3 alla soglia critica	+7 ai dadi, -7 alla soglia critica
15	+4 ai dadi, -5 alla soglia critica	+7 ai dadi, -8 alla soglia critica
16	+4 ai dadi, -6 alla soglia critica	+8 ai dadi, -3 alla soglia critica
17	+4 ai dadi, -7 alla soglia critica	+8 ai dadi, -5 alla soglia critica
18	+5 ai dadi, -1 alla soglia critica	+8 ai dadi, -7 alla soglia critica
19	+5 ai dadi, -2 alla soglia critica	+8 ai dadi, -8 alla soglia critica
20	+5 ai dadi, -3 alla soglia critica	+8 ai dadi, -10 alla soglia critica
21	+5 ai dadi, -4 alla soglia critica	+9 ai dadi, -3 alla soglia critica

Test: Forza contro 20

Conflitto: Forza contro Forza o Agilità a +3

Bonus all'avversario: +3 ai dadi

Condizioni aggiuntive: tecnica in più giri.

Il bonus secondario è assegnato nel primo giro in cui viene eseguito il test, mentre il principale in quello in cui viene eseguito il conflitto. Se si è sconfitti in uno dei giri preparatori la tecnica fallisce.

Nota: la tecnica si svolge in due giri in caso l'arma abbia un TdA pari a 2 o 3 e in tre altrimenti. In questo caso il primo bonus viene assegnato nel secondo dei tre giri.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

impeccabile + 4 livelli, massimo livello 16.

perfetta + 5 livelli, massimo livello 21.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ATTACCO ALLE SPALLE

Tecnica di livello 4

Vincoli:

Si deve usare un'arma con TdA pari a 2.
L'avversario non deve essere consapevole* della presenza dell'utilizzatore.

Descrizione:

Muovendosi silenziosamente l'utente arriva alle spalle dell'avversario e lo colpisce alle spalle, al collo o alla testa.

Tempo di Preparazione(TdP): 3 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 1 secondo

Conflitto: Muoversi silenziosamente contro Percezione.

Bonus all'avversario: +5 ai dadi

Malus all'avversario: vedi note

Condizioni aggiuntive: qualora l'utente vinca il conflitto il CdA di combattimento dell'avversario per quel giro** sarà pari al solo livello di esperienza dell'avversario nell'abilità di combattimento diminuito del plus ottenuto nel conflitto.

Quindi se si sta colpendo alle spalle un guerriero con combattere con la spada di

livello 7 e nel conflitto si è ottenuto un plus pari a 3 il CdA del guerriero per quel giro sarà pari a 7-3=4.

Speciale: qualora vi sia un colpo critico questo va considerato come locazione alla schiena, o accettando un -3 al plus al collo o alla testa.

Note: In caso l'avversario perda il conflitto indicato nella tecnica non potrà infliggere danno all'utente in quel giro anche se vince il conflitto tra le abilità di combattimento.

(*)Questo presume che si sia già eseguito con successo un conflitto del tipo Nascondersi contro Percezione o simile o che per motivi validi l'avversario non possa accorgersi della presenza dell'utente.

(**)Il CdA indicato ha valore solo nel conflitto con l'utilizzatore.

Evoluzioni

base, massimo livello 11.

perfezionata + 3 livelli, massimo livello 14.

impeccabile + 5 livelli, massimo livello 19.

perfetta + 7 livelli, massimo livello 26.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+5 al plus, -9 alla soglia critica	14-15	+7 al plus, -14 alla soglia critica
2-4	+5 al plus, -10 alla soglia critica	16-19	+8 al plus, -15 alla soglia critica
5	+5 al plus, -11 alla soglia critica	20-21	+8 al plus, -16 alla soglia critica
6	+6 al plus, -11 alla soglia critica	22	+9 al plus, -16 alla soglia critica
7-10	+6 al plus, -12 alla soglia critica	23-25	+9 al plus, -17 alla soglia critica
11-13	+7 al plus, -13 alla soglia critica	26	+10 al plus, -18 alla soglia critica

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ATTACCO RAVVICINATO

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Condizione di vittoria.

Non utilizzabile contro avversari dotati di scudi grandi.

Non utilizzabile con avversari con armi di piccole dimensioni o con TdA pari a 2.

Si deve usare uno scudo grande ed una spada corta od un pugnale.

Descrizione:

L'utente sfruttando la protezione dello scudo si fa sotto l'avversario rendendogli difficoltoso l'uso di armi di grandi dimensioni e lo colpisce rapidamente con la

sua arma nascondendone la traiettoria iniziale dietro lo scudo.

Tempo di Preparazione(TdP): 3 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Test: Abilità contro 20

Malus all'avversario: -2 al Plus

Nota: Qualora l'arma abbia un TdA superiore a 3 nel giro di recupero potrebbe non essere possibile attaccare.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

impeccabile + 3 livelli, massimo livello 15.

perfetta + 4 livelli, massimo livello 19.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+1 ai dadi, -1 alla soglia crit.	12	-1 plus avv. +4 ai dadi, -4 alla soglia crit.
2-4	+2 ai dadi, -2 alla soglia crit.	13	-1 plus avv. +5 ai dadi, -4 alla soglia crit.
5	-1 plus avv. +3 ai dadi, -2 alla soglia crit.	14-15	-2 plus avv. +5 ai dadi, -5 alla soglia crit.
6-8	-1 plus avv. +3 ai dadi, -3 alla soglia crit.	16-17	-2 plus avv. +6 ai dadi, -5 alla soglia crit.
9-11	-1 plus avv. +4 ai dadi, -3 alla soglia crit.	18-19	-2 plus avv. +6 ai dadi, -6 alla soglia crit.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

BOTTA DI SCUDO

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria o che ignorino la protezione offerta dallo scudo.

Si deve usare uno scudo almeno di medie dimensioni.

Descrizione:

L'utente riparandosi dietro lo scudo utilizza questo per respingere l'avversario buttandolo all'indietro e quindi scoprendosi rapidamente lo colpisce prima che questo possa rimettersi in guardia.

Tempo di Preparazione(TdP): 3 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Conflitto: Forza contro Forza o Agilità

Malus all'avversario: -2 al Plus

Speciale: se lo scudo è in grado di infliggere un danno dovuto non al taglio ma a punte innestate sullo stesso è possibile calcolarne il danno in questa tecnica.

Nota: In caso di riuscita della tecnica

l'avversario viene respinto indietro di uno o due passi.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

impeccabile + 3 livelli, massimo livello 15.

perfetta + 5 livelli, massimo livello 20.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+2 ai dadi	11	+5 ai dadi, -3 alla soglia critica
2	+2 ai dadi, -3 alla soglia critica	12	+5 ai dadi, -5 alla soglia critica
3	+2 ai dadi, -5 alla soglia critica	13	+6 ai dadi, -1 alla soglia critica
4	+3 ai dadi	14	+6 ai dadi, -3 alla soglia critica
5	+3 ai dadi, -3 alla soglia critica	15	+6 ai dadi, -6 alla soglia critica
6	+3 ai dadi, -5 alla soglia critica	16	+6 ai dadi, -8 alla soglia critica
7	+4 ai dadi, -1 alla soglia critica	17	+7 ai dadi, -2 alla soglia critica
8	+4 ai dadi, -3 alla soglia critica	18	+7 ai dadi, -5 alla soglia critica
9	+4 ai dadi, -6 alla soglia critica	19	+8 ai dadi
10	+5 ai dadi, -1 alla soglia critica	20	+8 ai dadi, -3 alla soglia critica

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

COLPISCI E SCANSA

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Utilizzabile solo contro avversari grandi e goffi per taglia..

Si deve usare un'arma da taglio o da punta con PO pari al massimo a 3.

E' richiesta l'abilità Schivare.

Descrizione:

L'utilizzatore della tecnica affronta un avversario sfruttando la sua superiore agilità, grazia o destrezza nel movimento colpendolo per poi portarsi fuori portata dell'arma.

Tempo di Preparazione(TdP): 3 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Test: Schivare contro 12

Test: Riflessi contro 18

Conflitto: Agilità contro Agilità a +4

Malus all'avversario: Vedi tabella bonus

Nota: In caso l'utente perda il giro dovrà aggiungere al CdA di dette abilità nella riduzione del danno anche il plus ottenuto al test sui Riflessi, positivo o negativo che sia.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfezionata + 4 livelli, massimo livello 16.

impeccabile + 5 livelli, massimo livello 21.

perfetta + 6 livelli, massimo livello 27.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	-1 plus avv. +3 al plus, -3 alla soglia crit.	14	-3 plus avv. +6 al plus, -5 alla soglia crit.
2-4	-1 plus avv. +4 al plus, -3 alla soglia crit.	15-19	-3 plus avv. +7 al plus, -6 alla soglia crit.
5	-2 plus avv. +4 al plus, -3 alla soglia crit.	20	-3 plus avv. +8 al plus, -6 alla soglia crit.
6-7	-2 plus avv. +5 al plus, -3 alla soglia crit.	21-22	-3 plus avv. +8 al plus, -7 alla soglia crit.
8-9	-2 plus avv. +5 al plus, -4 alla soglia crit.	23-25	-4 plus avv. +8 al plus, -7 alla soglia crit.
10-13	-2 plus avv. +6 al plus, -5 alla soglia crit.	26-27	-4 plus avv. +9 al plus, -8 alla soglia crit.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

COLPO DEL MULINO

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Tecnica di apertura

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria.

Si deve usare un'arma da taglio o da botta.

Distanza tra utente e avversario sufficiente a caricare per almeno 3 secondi.

Descrizione:

L'utente corre verso il proprio avversario mulinando l'arma sopra la testa per colpire poi di slancio.

Tempo di Preparazione(TdP): 5 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 4 secondi

Test: Abilità contro 16

Test: Agilità contro 12

Bonus all'avversario: +3 ai dadi

Condizioni aggiuntive: bisogna caricare per almeno tre secondi verso l'avversario, inclusi nel TdP.

Nota: Qualora l'arma abbia un TdA superiore a 2 nel giro di recupero potrebbe non essere possibile attaccare.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfetta + 4 livelli, massimo livello 16.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1-2	+6 ai dadi	9-11	+9 ai dadi
3-5	+7 ai dadi	12-14	+10 ai dadi
6-8	+8 ai dadi	15-16	+11 ai dadi

COLPO DEL MULINO A CAVALLO

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Tecnica di apertura

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria.

Si deve usare un'arma da taglio o da botta.

Si deve essere a cavallo

Distanza tra utente e avversario sufficiente a caricare a cavallo per almeno 3 secondi.

Descrizione:

L'utente corre verso il proprio avversario mulinando l'arma sopra la testa per colpire poi di slancio.

Tempo di Preparazione(TdP): 6 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 4 secondi

Test: Abilità contro 18

Test: Cavalcare contro 16

Bonus all'avversario: +3 ai dadi

Condizioni aggiuntive: bisogna caricare per almeno tre secondi verso l'avversario, inclusi nel TdP.

Nota: Qualora l'arma abbia un TdA superiore a 2 nel giro di recupero potrebbe non essere possibile attaccare.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfetta + 5 livelli, massimo livello 17.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1-3	+7 ai dadi	10-12	+10 ai dadi
4-6	+8 ai dadi	13-16	+11 ai dadi
7-9	+9 ai dadi	17	+12 ai dadi

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

COLPO DELLA BILANCIA

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria.

Si deve usare un'arma con TdA massimo pari a 3.

Si devono avere di fronte due avversari.

Descrizione:

L'utente di questa tecnica nel fronteggiare due avversari si muove costantemente costringendo i due ad avvicinarsi e a intralciarsi a vicenda limitandosi inizialmente alla difesa colpendo poi uno dei due in seguito e infine entrambi quando questi si danno fastidio.

Tempo di Preparazione(TdP): 7 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Test: Abilità contro 20

Test: Riflessi contro 18

Bonus

Livello di Padronan.	Malus Avvers.	Primo Bonus	Secondo Bonus	Livello di Padronan.	Malus Avvers.	Primo Bonus	Secondo Bonus
1-2	-1 al plus	+1 al plus, -3 alla soglia critica	+2 ai dadi	16-17	-3 al plus	+3 al plus, -1 alla soglia critica	+3 ai dadi
3	-1 al plus	+1 al plus, -4 alla soglia critica	+2 ai dadi	18	-3 al plus	+3 al plus, -2 alla soglia critica	+4 ai dadi
4-5	-2 al plus	+2 al plus	+2 ai dadi	19-22	-3 al plus	+3 al plus, -3 alla soglia critica	+4 ai dadi
6-7	-2 al plus	+2 al plus, -1 alla soglia critica	+2 ai dadi	23	-3 al plus	+3 al plus, -5 alla soglia critica	+4 ai dadi
8-9	-2 al plus	+2 al plus, -2 alla soglia critica	+2 ai dadi	24-25	-4 al plus	+4 al plus	+4 ai dadi
10-12	-2 al plus	+2 al plus, -3 alla soglia critica	+3 ai dadi	26-27	-4 al plus	+4 al plus, -1 alla soglia critica	+4 ai dadi
13	-2 al plus	+2 al plus, -4 alla soglia critica	+3 ai dadi	28	-4 al plus	+4 al plus, -2 alla soglia critica	+5 ai dadi
14-15	-3 al plus	+3 al plus	+3 ai dadi				

Conflitto: Agilità contro Agilità a +2

Malus all'avversario: -2 ai dadi

Condizioni aggiuntive: tecnica in più giri. Nel primo giro l'utente si limita alla difesa. Nel secondo giro attacca uno dei due avversari beneficiando del primo bonus ed esegue i due test. Nel terzo giro conclusivo esegue la tecnica attaccando entrambi gli avversari applicando il secondo bonus contro ciascuno di essi solo nel caso in cui vinca con entrambi il conflitto di agilità.

Nota:

Gli avversari avranno il malus di -2 ai dadi fintanto che l'utente non perde un giro di combattimento o la tecnica viene completata.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfezionata + 4 livelli, massimo livello 16.

impeccabile + 5 livelli, massimo livello 21.

perfetta + 7 livelli, massimo livello 28.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

COLPO POTENTE

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria.

Si deve usare un'arma nel cui CdB la Forza sia conteggiata almeno due volte.

Descrizione:

Durante lo scambio di colpi l'utente ne sferra uno particolarmente potente ma avventato.

Tempo di Preparazione(TdP): 2 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 3 secondi

Test: Forza contro 20

Bonus all'avversario: +3 ai dadi

Nota: Qualora l'arma abbia un TdA superiore a 3 nel giro di recupero potrebbe non essere possibile attaccare.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfetta + 4 livelli, massimo livello 16.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+2 ai dadi, -3 alla soglia critica	9	+5 ai dadi, -4 alla soglia critica
2	+3 ai dadi, -3 alla soglia critica	10-11	+6 ai dadi, -3 alla soglia critica
3	+3 ai dadi, -4 alla soglia critica	12-13	+6 ai dadi, -4 alla soglia critica
4-5	+4 ai dadi, -3 alla soglia critica	14	+7 ai dadi, -3 alla soglia critica
6	+4 ai dadi, -4 alla soglia critica	15-16	+7 ai dadi, -4 alla soglia critica
7-8	+5 ai dadi, -3 alla soglia critica		

DANZA DELLA SPADA

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Richiede l'abilità Danzare.

Bisogna usare una spada ad una mano.

L'avversario non deve avere lo scudo.

Descrizione:

L'utente della tecnica mima una sorta di danza muovendosi continuamente attorno all'avversario, e fintando attacchi lo sorprende poi con un colpo fuori guardia.

Tempo di Preparazione(TdP): 3 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Test: Danzare contro 12

Test: Abilità contro 20

Bonus all'avversario: +2 al plus

Speciale: qualora anche l'avversario possieda l'abilità Danzare il test si trasforma in un conflitto.

Nota: Qualora l'arma abbia un TdA superiore a 3 nel giro di recupero potrebbe non essere possibile attaccare.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

migliorata + 4 livelli, massimo livello 16.

perfezionata + 5 livelli, massimo livello 21.

impeccabile + 6 livelli, massimo livello 27.

perfetta + 8 livelli, massimo livello 35.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+4 al plus, -3 alla soglia critica	19	+8 al plus, -8 alla soglia critica
2	+4 al plus, -3 alla soglia critica	20	+8 al plus, -8 alla soglia critica
3	+4 al plus, -3 alla soglia critica	21	+8 al plus, -8 alla soglia critica
4	+5 al plus, -4 alla soglia critica	22	+9 al plus, -8 alla soglia critica
5	+5 al plus, -5 alla soglia critica	23	+9 al plus, -8 alla soglia critica
6	+5 al plus, -5 alla soglia critica	24	+9 al plus, -8 alla soglia critica
7	+5 al plus, -5 alla soglia critica	25	+9 al plus, -9 alla soglia critica
8	+6 al plus, -5 alla soglia critica	26	+10 al plus, -9 alla soglia critica
9	+6 al plus, -5 alla soglia critica	27	+10 al plus, -9 alla soglia critica
10	+6 al plus, -6 alla soglia critica	28	+10 al plus, -10 alla soglia critica
11	+6 al plus, -6 alla soglia critica	29	+10 al plus, -10 alla soglia critica
12	+7 al plus, -6 alla soglia critica	30	+10 al plus, -10 alla soglia critica
13	+7 al plus, -6 alla soglia critica	31	+10 al plus, -10 alla soglia critica
14	+7 al plus, -7 alla soglia critica	32	+11 al plus, -10 alla soglia critica
15	+7 al plus, -7 alla soglia critica	33	+11 al plus, -11 alla soglia critica
16	+7 al plus, -7 alla soglia critica	34	+11 al plus, -11 alla soglia critica
17	+8 al plus, -7 alla soglia critica	35	+11 al plus, -11 alla soglia critica
18	+8 al plus, -7 alla soglia critica		

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FINTA SQUILIBRANTE

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Richiede l'abilità equilibrio.

Si deve usare un'arma ad una mano.

L'avversario non deve essere arroccato in difesa (come ad esempio per tecnica parata e risposta).

Descrizione:

L'utente finta un attacco e approfittando della reazione dell'avversario ne porta invece un secondo ad una diversa parte del corpo.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+1 ai danno variabile, -7 alla soglia critica	14	+4 ai danno variabile, -7 alla soglia critica
2	+2 ai danno variabile, -2 alla soglia critica	15	+4 ai danno variabile, -9 alla soglia critica
3	+2 ai danno variabile, -3 alla soglia critica	16	+5 ai danno variabile, -2 alla soglia critica
4	+2 ai danno variabile, -5 alla soglia critica	17	+5 ai danno variabile, -4 alla soglia critica
5	+2 ai danno variabile, -7 alla soglia critica	18	+5 ai danno variabile, -5 alla soglia critica
6	+2 ai danno variabile, -8 alla soglia critica	19	+5 ai danno variabile, -7 alla soglia critica
7	+3 ai danno variabile, -2 alla soglia critica	20	+5 ai danno variabile, -9 alla soglia critica
8	+3 ai danno variabile, -4 alla soglia critica	21	+6 ai danno variabile, -1 alla soglia critica
9	+3 ai danno variabile, -7 alla soglia critica	22	+6 ai danno variabile, -3 alla soglia critica
10	+3 ai danno variabile, -7 alla soglia critica	23	+6 ai danno variabile, -6 alla soglia critica
11	+4 ai danno variabile, -1 alla soglia critica	24	+6 ai danno variabile, -8 alla soglia critica
12	+4 ai danno variabile, -3 alla soglia critica	25	+6 ai danno variabile, -10 alla soglia critica
13	+4 ai danno variabile, -5 alla soglia critica		

Tempo di Preparazione(TdP): 2 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Test: Equilibrio contro 12

Test: Agilità contro 20

Speciale: in caso l'avversario possieda anche lui l'abilità equilibrio il test su detta abilità si trasforma in un conflitto.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfezionata + 3 livelli, massimo livello 15.

impeccabile + 4 livelli, massimo livello 19.

perfetta + 6 livelli, massimo livello 25.

GROVIGLIO DIFENSIVO

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Si deve usare una rete, un telo o un mantello.
Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria.

Descrizione:

L'utente utilizza una rete, telo o mantello in coppia con un'arma per infastidire l'attacco avversario, cercando di sfruttare le occasioni in cui l'arma di questi è imprigionata per penetrarne la guardia.

Tempo di Preparazione(TdP): 2 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 1 secondi

Test: Abilità contro 18

Conflitto: una a scelta tra

Usare rete contro Agilità

Stile del retiario contro Agilità

Malus all'avversario: vedi condizioni aggiuntive.

Condizioni aggiuntive: Qualora il conflitto della tecnica veda vincente l'utente l'avversario avrà un malus al plus pari a plus ottenuto dall'utente nel conflitto stesso.

Nota: Se l'avversario usa armi da taglio o da punta è possibile che la rete o telo o mantello siano colpiti deliberatamente dall'avversario allo scopo di renderli inutilizzabili.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfezionata + 3 livelli, massimo livello 15.

impeccabile + 4 livelli, massimo livello 19.

perfetta + 7 livelli, massimo livello 26.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+1 al plus, -3 alla soglia critica	14	+6 al plus, -3 alla soglia critica
2	+2 al plus, -1 alla soglia critica	15	+6 al plus, -4 alla soglia critica
3	+2 al plus, -2 alla soglia critica	16	+7 al plus
4	+2 al plus, -5 alla soglia critica	17	+7 al plus, -3 alla soglia critica
5	+3 al plus, -1 alla soglia critica	18	+7 al plus, -5 alla soglia critica
6	+3 al plus, -3 alla soglia critica	19	+8 al plus
7	+4 al plus	20	+8 al plus, -2 alla soglia critica
8	+4 al plus, -2 alla soglia critica	21	+8 al plus, -4 alla soglia critica
9	+4 al plus, -3 alla soglia critica	22	+8 al plus, -6 alla soglia critica
10	+5 al plus, -1 alla soglia critica	23	+9 al plus, -1 alla soglia critica
11	+5 al plus, -2 alla soglia critica	24	+9 al plus, -3 alla soglia critica
12	+5 al plus, -4 alla soglia critica	25	+9 al plus, -6 alla soglia critica
13	+6 al plus, -1 alla soglia critica	26	+10 al plus, -1 alla soglia critica

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

PARATA ANTICIPATA

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Richiede uno scudo di dimensioni medie o piccole od un'arma da parata.

L'avversario non deve avere lo scudo od un'arma secondaria da parata.

TdA della propria arma massimo 3.

Descrizione:

Con questa tecnica l'utente invece di aspettare il colpo ed assorbirlo si spinge in avanti per intercettarlo respingendo l'arma dell'avversario allo scopo di prenderlo fuori guardia con la propria.

Tempo di Preparazione(TdP): 2 secondi

Bonus

Livello di padronanza	Bonus
1-2	+3 ai dadi con scarto di 1, -2 alla soglia critica
3	+4 ai dadi con scarto di 1, -2 alla soglia critica
4-6	+4 ai dadi con scarto di 1, -3 alla soglia critica
7	+5 ai dadi con scarto di 2, -3 alla soglia critica
8-11	+6 ai dadi con scarto di 2, -3 alla soglia critica
12-13	+7 ai dadi con scarto di 2, -4 alla soglia critica
14-15	+7 ai dadi con scarto di 2, -5 alla soglia critica
16	+8 ai dadi con scarto di 3, -5 alla soglia critica
17-18	+9 ai dadi con scarto di 3, -5 alla soglia critica
19-21	+9 ai dadi con scarto di 3, -6 alla soglia critica
22	+10 ai dadi con scarto di 3, -6 alla soglia critica

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Test: Abilità contro 18

Conflitto: Riflessi contro Riflessi a +2

Bonus all'avversario: +3 ai dadi

Malus all'avversario: -2 al Plus

Nota: Il bonus viene assegnato solo se vengono falliti i test o il conflitto, non se si perde il giro. Il malus viceversa viene assegnato solo se test e conflitto sono stati vinti.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

impeccabile + 5 livelli, massimo livello 17.

perfetta + 5 livelli, massimo livello 22

PARATA E RISPOSTA

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria.

Si deve usare una spada o uno scudo.

Descrizione:

In questa tecnica ci si pone in difesa lasciando attaccare l'avversario e dopo averne parato il colpo si risponde con un colpo fulmineo.

Tempo di Preparazione(TdP): 2 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 3 secondi

Conflitto: Riflessi contro Riflessi

Malus all'avversario: Vedi tabella

Nota: Qualora l'arma abbia un TdA superiore a 3 nel giro di recupero potrebbe non essere possibile attaccare.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

impeccabile + 4 livelli, massimo livello 16.

perfetta + 5 livelli, massimo livello 21.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus
1-2	-1 ai dadi avversario, +1 al plus, -3 alla soglia critica
3	-1 ai dadi avversario, +1 al plus, -4 alla soglia critica
4-5	-1 ai dadi avversario, +2 al plus, -5 alla soglia critica
6	-2 ai dadi avversario, +2 al plus, -5 alla soglia critica
7-9	-2 ai dadi avversario, +2 al plus, -6 alla soglia critica
10-12	-2 ai dadi avversario, +3 al plus, -7 alla soglia critica
13	-2 ai dadi avversario, +3 al plus, -8 alla soglia critica
14-15	-3 ai dadi avversario, +3 al plus, -8 alla soglia critica
16	-3 ai dadi avversario, +4 al plus, -8 alla soglia critica
17-18	-3 ai dadi avversario, +4 al plus, -9 alla soglia critica
19	-3 ai dadi avversario, +4 al plus, -10 alla soglia critica
20-21	-4 ai dadi avversario, +4 al plus, -10 alla soglia critica

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

PICCHIA E FUGGI

Tecnica di livello 4

Vincoli:

Utilizzabile solo contro avversari grandi e goffi per taglia o impacciati in quanto pesantemente corazzati.

Si deve usare un'arma da taglio o da punta con PO pari al massimo a 2.

L'avversario deve utilizzare un arma con TdA pari almeno a 3.

Descrizione:

L'utilizzatore della tecnica affronta un avversario sfruttando la sua superiore agilità, grazia o destrezza nel movimento colpendolo per poi portarsi fuori portata dell'arma.

Tempo di Preparazione(TdP): 3 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 1 secondi

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+2 al plus, -2 alla soglia critica	13	+6 al plus, -5 alla soglia critica
2	+2 al plus, -5 alla soglia critica	14	+7 al plus, -1 alla soglia critica
3	+3 al plus, -1 alla soglia critica	15	+7 al plus, -3 alla soglia critica
4	+3 al plus, -3 alla soglia critica	16	+7 al plus, -6 alla soglia critica
5	+4 al plus	17	+8 al plus, -2 alla soglia critica
6	+4 al plus, -2 alla soglia critica	18	+8 al plus, -3 alla soglia critica
7	+4 al plus, -3 alla soglia critica	19	+8 al plus, -6 alla soglia critica
8	+5 al plus, -1 alla soglia critica	20	+9 al plus, -1 alla soglia critica
9	+5 al plus, -3 alla soglia critica	21	+9 al plus, -3 alla soglia critica
10	+5 al plus, -5 alla soglia critica	22	+9 al plus, -6 alla soglia critica
11	+6 al plus	23	+10 al plus
12	+6 al plus, -3 alla soglia critica	24	+10 al plus, -3 alla soglia critica

Test: a scelta tra

Acrobatica contro 16

Fuga contro 16

Schivare contro 16

Agilità contro 26

Test: Riflessi contro 18

Conflitto: Agilità contro Agilità a +2

Malus all'avversario: -3 ai Dadi

Nota: Qualora l'utilizzatore possieda l'abilità Fuga o Schivare in caso perda il giro dovrà aggiungere al CdA di dette abilità nella riduzione del danno anche il plus ottenuto al test sui Riflessi, positivo o negativo che sia.

Evoluzioni

base, massimo livello 11.

perfezionata + 3 livelli, massimo livello 14.

impeccabile + 4 livelli, massimo livello 18.

perfetta + 6 livelli, massimo livello 24.

RAFFICA DI COLPI

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Richiede un'arma da punta ad una mano con TdA pari massimo a 3.

Descrizione:

L'utente aggredisce il suo avversario con una serie di velocissimi affondi, cercando di penetrare le difese in velocità.

La mole di attacchi costringe l'avversario a parare continuamente diminuendone la capacità offensiva.

Tempo di Preparazione(TdP): 3 secondi

Test: Abilità contro 20

Test: Riflessi contro 16

Malus all'avversario: Vedi tabella

Nota: A discrezione del Maestro questa tecnica potrebbe non infliggere colpi critici oltre una certa gravità.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfezionata + 3 livelli, massimo livello 15.

impeccabile + 5 livelli, massimo livello 20.

perfetta + 6 livelli, massimo livello 26.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus
1	+1 al plus, -2 alla soglia critica
2	+1 al plus, -3 alla soglia critica
3	-1 ai dadi avversario, +2 al plus
4	-1 ai dadi avversario, +2 al plus, -1 alla soglia critica
5	-1 ai dadi avversario, +2 al plus, -2 alla soglia critica
6	-1 ai dadi avversario, +2 al plus, -3 alla soglia critica
7	-1 ai dadi avversario, +2 al plus, -4 alla soglia critica
8	-1 ai dadi avversario, +3 al plus, -1 alla soglia critica
9-10	-1 ai dadi avversario, +3 al plus, -3 alla soglia critica
11	-2 ai dadi avversario, +3 al plus, -5 alla soglia critica
12	-2 ai dadi avversario, +4 al plus, -1 alla soglia critica
13-14	-2 ai dadi avversario, +4 al plus, -3 alla soglia critica
15	-2 ai dadi avversario, +4 al plus, -5 alla soglia critica
16	-2 ai dadi avversario, +5 al plus, -1 alla soglia critica
17	-2 ai dadi avversario, +5 al plus, -2 alla soglia critica
18	-2 ai dadi avversario, +5 al plus, -3 alla soglia critica
19	-3 ai dadi avversario, +5 al plus, -5 alla soglia critica
20-21	-3 ai dadi avversario, +6 al plus, -1 alla soglia critica
22	-3 ai dadi avversario, +6 al plus, -3 alla soglia critica
23	-3 ai dadi avversario, +6 al plus, -4 alla soglia critica
24	-3 ai dadi avversario, +6 al plus, -6 alla soglia critica
25	-3 ai dadi avversario, +7 al plus, -1 alla soglia critica
26	-4 ai dadi avversario, +7 al plus, -3 alla soglia critica

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

RAFFICA INGANNEVOLE

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Richiede un'arma da punta ad una mano con TdA pari massimo a 3.

L'avversario non deve usare uno scudo di medie o grandi dimensioni

Descrizione:

Come nella raffica di colpi l'utente di questa tecnica assale il suo avversario tempestandolo di rapidi affondi mirati ad una certa parte del corpo, ma senza reale intenzione di colpirla, solo per lanciare un

rapido colpo ben più deciso ad un punto lasciato scoperto.

Tempo di Preparazione(TdP): 3 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Test: Abilità contro 25

Test: Riflessi contro 20

Malus all'avversario: -2 al Plus

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

perfezionata + 3 livelli, massimo livello 15.

impeccabile + 5 livelli, massimo livello 20.

perfetta + 6 livelli, massimo livello 26.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	-1 plus avv. +3 al plus, -1 alla soglia crit.	14	-2 plus avv. +6 al plus, -5 alla soglia crit.
2	-1 plus avv. +3 al plus, -3 alla soglia crit.	15	-2 plus avv. +7 al plus
3	-1 plus avv. +3 al plus, -5 alla soglia crit.	16	-2 plus avv. +7 al plus, -2 alla soglia crit.
4	-1 plus avv. +4 al plus	17	-2 plus avv. +7 al plus, -3 alla soglia crit.
5	-1 plus avv. +4 al plus, -2 alla soglia crit.	18	-3 plus avv. +7 al plus, -5 alla soglia crit.
6	-1 plus avv. +4 al plus, -3 alla soglia crit.	19	-3 plus avv. +8
7	-1 plus avv. +5 al plus	20	-3 plus avv. +8 al plus, -2 alla soglia crit.
8	-1 plus avv. +5 al plus, -1 alla soglia crit.	21	-3 plus avv. +8 al plus, -3 alla soglia crit.
9	-2 plus avv. +5 al plus, -3 alla soglia crit.	22	-3 plus avv. +8 al plus, -6 alla soglia crit.
10	-2 plus avv. +5 al plus, -5 alla soglia crit.	23	-3 plus avv. +9 al plus
11	-2 plus avv. +6 al plus	24	-3 plus avv. +9 al plus, -2 alla soglia crit.
12	-2 plus avv. +6 al plus, -2 alla soglia crit.	25	-3 plus avv. +9 al plus, -3 alla soglia crit.
13	-2 plus avv. +6 al plus, -3 alla soglia crit.	26	-4 plus avv. +9 al plus, -6 alla soglia crit.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

RIVALSA DEL PERDENTE

Tecnica di livello 4

Vincoli:

Condizione di sconfitta.

Non utilizzabile contro avversari che sono sulla difensiva.

Descrizione:

Per mezzo di questa tecnica l'utente illude il proprio avversario di essere in vantaggio e di essere prossimo a per concludere lo scontro in suo favore, onde approfittare di un suo attacco avventato.

Tempo di Preparazione(TdP): 6 secondi

Tempo di Recupero(TdR): 2 secondi

Test: Riflessi contro 16

Test: uno a scelta tra

Freddezza contro 22

Mentire contro 12

Imbrogliare contro 12

Speciale: qualora l'avversario sia un combattente provetto (livello 10+ nell'abilità di combattimento) si aggiunge ai test anche un conflitto Abilità vs Saggezza che se perduto inficia la tecnica completamente.

Evoluzioni

base, massimo livello 11.

perfezionata + 4 livelli, massimo livello 15.

impeccabile + 5 livelli, massimo livello 20.

perfetta + 7 livelli, massimo livello 27.

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+3 al danno variabile, -2 alla soglia critica	15	+6 al danno variabile, -1 alla soglia critica
2	+3 al danno variabile, -4 alla soglia critica	16	+6 al danno variabile, -3 alla soglia critica
3	+3 al danno variabile, -6 alla soglia critica	17	+6 al danno variabile, -6 alla soglia critica
4	+3 al danno variabile, -7 alla soglia critica	18	+6 al danno variabile, -8 alla soglia critica
5	+4 al danno variabile, -1 alla soglia critica	19	+6 al danno variabile, -10 alla soglia critica
6	+4 al danno variabile, -3 alla soglia critica	20	+7 al danno variabile, -1 alla soglia critica
7	+4 al danno variabile, -5 alla soglia critica	21	+7 al danno variabile, -3 alla soglia critica
8	+4 al danno variabile, -7 alla soglia critica	22	+7 al danno variabile, -5 alla soglia critica
9	+4 al danno variabile, -8 alla soglia critica	23	+7 al danno variabile, -8 alla soglia critica
10	+5 al danno variabile, -1 alla soglia critica	24	+7 al danno variabile, -9 alla soglia critica
11	+5 al danno variabile, -3 alla soglia critica	25	+7 al danno variabile, -11 alla soglia critica
12	+5 al danno variabile, -5 alla soglia critica	26	+8 al danno variabile, -2 alla soglia critica
13	+5 al danno variabile, -7 alla soglia critica	27	+8 al danno variabile, -4 alla soglia critica
14	+5 al danno variabile, -9 alla soglia critica		

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

TRAPPOLA DEL PESCATORE

Tecnica di livello 6

Vincoli:

Si deve usare una rete, un telo o un mantello e un'arma da punta con PO pari ad almeno 3. L'avversario deve essere di dimensioni tali da poter essere imprigionato nella rete.

Descrizione:

la rete, telo o mantello viene lanciata da breve distanza contro l'avversario che viene quindi trapassato mentre sta cercando di liberarsi.

Tempo di Preparazione(TdP): 2 secondi

Test: Abilità contro 18

Conflitto: una a scelta tra

Usare rete contro Agilità

Stile del retiaro contro Agilità

Bonus all'avversario: +3 ai dadi

Malus all'avversario: vedi condizioni

Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+4 al plus, -5 alla soglia critica	11	+8 al plus, -1 alla soglia critica
2	+5 al plus, -1 alla soglia critica	12	+8 al plus, -3 alla soglia critica
3	+5 al plus, -3 alla soglia critica	13	+8 al plus, -5 alla soglia critica
4	+5 al plus, -5 alla soglia critica	14	+9 al plus, -1 alla soglia critica
5	+6 al plus, -1 alla soglia critica	15	+9 al plus, -3 alla soglia critica
6	+6 al plus, -3 alla soglia critica	16	+9 al plus, -6 alla soglia critica
7	+6 al plus, -6 alla soglia critica	17	+10 al plus
8	+7 al plus, -2 alla soglia critica	18	+10 al plus, -3 alla soglia critica
9	+7 al plus, -3 alla soglia critica	19	+10 al plus, -5 alla soglia critica
10	+7 al plus, -6 alla soglia critica	20	+10 al plus, -7 alla soglia critica

aggiuntive.

Condizioni aggiuntive: Qualora il conflitto della tecnica veda vincente l'utente l'avversario dovrà effettuare un test adeguato per liberarsi dell'oggetto che lo ha intrappolato, indicato nei dati delle reti o degli oggetti simili e nelle note qui di seguito per quanto riguarda teli e mantelli. Qualora questo test non venga superato l'avversario non sarà in grado di attaccare l'utente.

Nota: Per liberarsi da mantelli o teli è necessario un test su Agilità contro 16, Forza contro 22 o in caso si abbia un'arma da taglio anche Abilità contro 18, ridotto a 16 qualora questa sia di grandi dimensioni.

Evoluzioni

base, massimo livello 12.

impeccabile + 4 livelli, massimo livello 16.

perfetta + 4 livelli, massimo livello 20.

MAGIE

Di seguito sono elencate tutte le magie a cui fanno riferimento le varie professioni presenti in questo libro che sono in grado di utilizzarle. Di numerose magie sono presenti varie versioni di difficoltà via via crescente, che possono essere ottenute dal mago tramite uno studio approfondito e pratica specifica volta al suo miglioramento.

DINAMISMO

Tipo di magia: Magia estetica

Raggio: 0 (il mago o infusione tramite tocco)

Tempo di lancio: 4

Effetto: riduce il tempo di reazione e rende più veloci i movimenti, aumentando il numero di secondi a disposizione in ogni singolo giro e il punteggio della caratteristica Riflessi.

Durata: persiste fin quando mantenuto, o a seconda del tempo di infusione.

Difficoltà assoluta: 15

Bonus: +1 ai secondi per giro, +3 ai Riflessi

Mantenimento: 3 PM o 2 secondi ogni giro

Costo di infusione:

31 PM per 1 minuto, 56 PM per 2 minuti

Difficoltà assoluta: 27

Bonus: +2 ai secondi per giro, +6 ai Riflessi

Mantenimento: 7 PM o 4 secondi ogni giro

Costo di infusione:

63 PM per 1 minuto, 112 PM per 2 minuti.

EVOCA SERVITORE

Tipo di magia: Magia evocativa

Raggio: entro 3 passi dal mago

Tempo di lancio: 4

Effetto: evoca un servitore del mago, capace a seconda della versione della magia utilizzata di cucinare, portare pesi, servire e in caso di necessità fornire una seppur minima difesa al mago.

Nota I: La magia consta di diverse formule: due delle quali servono a dare una forma alla creatura evocata, mentre le altre chiamate Aspetto del, servono a dare ad essa le

capacità necessarie ad agire.

Nota II: Qualora la creatura evocata dovesse subire danni il suo evocatore perderà 1 PM ogni 5 PV perduti alla creatura.

Caratteristiche* del servitore evocato:

FO:20 AB:22 AG:12 RE:18 IN:14 SA:18

(*)tutte le caratteristiche non indicate vengono considerate pari a 8 se è necessario conoscerne il punteggio.

Servitore in livrea

Evocazione base:

Difficoltà assoluta: 16

Mantenimento: 4 PM o 10 secondi ogni minuto.

Equipaggiamento: nessuno.

Servitore con armatura di cuoio

Evocazione base:

Difficoltà assoluta: 20

Mantenimento: 5 PM o 13 secondi ogni minuto.

Equipaggiamento: Armatura di cuoio bollito(), Randello di legno().

Aspetto del cuoco

Difficoltà assoluta: 18

Aggiunge abilità: Cucinare liv. 10 **CdA:** 19

Mantenimento: 4 PM o 11 secondi ogni minuto, oltre quello dell'evocazione base.

Aspetto del servitore

Difficoltà assoluta: 20

Aggiunge abilità: Servire liv. 10 **CdA:** 19

Aggiunge equipaggiamento:

vassoio d'argento di 2 piedi di diametro.

Mantenimento: 5 PM o 13 secondi ogni minuto, oltre quello dell'evocazione base

Aspetto del facchino

Difficoltà assoluta: 12

Aggiunge abilità: Portare pesi liv. 8 **CdA:** 16

Mantenimento: 2 PM o 7 secondi ogni minuto, oltre quello dell'evocazione base

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Aspetto del brutto

Difficoltà assoluta: 12

Aggiunge abilità:

Combattere con la mazza liv. 7 **CdA:** 17

Mantenimento: 2 PM o 7 secondi ogni minuto, oltre quello dell'evocazione base

FRECCIA MAGICA

Tipo di magia: Magia generale

Raggio: un bersaglio entro 100 passi

Tempo di lancio: 4

Effetto: crea una freccia di pura energia magica e la scaglia contro un bersaglio a non più di 100 passi di distanza. Evitare il proietto è particolarmente difficile in quanto questo viene legato magicamente al suo bersaglio.

Prova: AG/RI vs 60 o Schivare/Fuga vs 50 evita.

Durata: fintanto che il bersaglio non viene colpito, al massimo un giro.

Difficoltà assoluta: 20

Danno: 2+1xMAX16 da energia magica

Difficoltà assoluta: 25

Danno: 3+2xMAX19 da energia magica

Difficoltà assoluta: 28

Danno: 4+2xMAX26 da energia magica

Difficoltà assoluta: 31

Danno: 5+2xMAX35 da energia magica

GLOBO ELETTRICO

Tipo di magia: Magia naturale

Raggio: un bersaglio entro 50 passi ed un area di 6 passi di raggio centrata su di esso.

Tempo di lancio: 4

Effetto: crea una globo elettricità e la scaglia contro un bersaglio a non più di 50 passi di distanza. Questo viene colpito da una scarica elettrica molto violenta che si propaga nell'aria circolarmente colpendo tutti coloro che sono entro 6 passi.

Prova: AG/RI vs 45 o Schivare/Fuga vs 35

evita, prova valida solo per il bersaglio primario.

Durata: fintanto che il bersaglio non viene colpito, al massimo un giro.

Difficoltà assoluta: 26

Danno: 5+2xMAX35 da elettricità al bersaglio primario, 3+1xMAX18 divisi tra tutti coloro entro 6 passi

Difficoltà assoluta: 31

Danno: 6+3xMAX51 da elettricità al bersaglio primario, 3+2xMAX26 divisi tra tutti coloro entro 6 passi.

INDUCITORPORE

Tipo di magia: Incantesimo

Raggio: un bersaglio entro 100 passi

Tempo di lancio: 4

Effetto: induce nel bersaglio un crescente senso di torpore che ne fiacca i sensi rendendolo meno vigile. Dopo un minuto il torpore diventa tale che se il bersaglio non si scuote finisce con l'addormentarsi. Il sonno indotto è non magico e il bersaglio può essere svegliato normalmente.

Durata: un minuto.

Malus: -3 a PE, IN e SA

Nota: qualora il bersaglio sia in una particolare situazione di allerta (in presenza di una possibile minaccia) riceverà un bonus di +4 alla prova per resistere all'incantesimo. Qualora sia invece coinvolto in una situazione rischiosa per la sua stessa vita (come un combattimento) il bonus sarà pari a +10.

Difficoltà assoluta: 23

Prova: al lancio: VO/RE vs 15 per negare il malus e la successiva possibilità di assopirsi. Dopo un minuto: VO/RE vs 15 evita l'assopimento ed annulla il malus.

Difficoltà assoluta: 25

Prova: al lancio: VO/RE vs 16 per negare il malus e la successiva possibilità di assopirsi. Dopo un minuto: VO/RE vs 16 evita

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

l'assopimento ed annulla il malus.

Difficoltà assoluta: 28

Prova: al lancio: VO/RE vs 17 per negare il malus e la successiva possibilità di assopirsi. Dopo un minuto: VO/RE vs 17 evita l'assopimento ed annulla il malus.

Difficoltà assoluta: 29

Prova: al lancio: VO/RE vs 18 per negare il malus e la successiva possibilità di assopirsi. Dopo un minuto: VO/RE vs 18 evita l'assopimento ed annulla il malus.

LANCIA DI FREDDO FERRO

Tipo di magia: Magia evocativa e criomanzia

Raggio: un bersaglio entro 50 passi

Tempo di lancio: 4

Effetto: crea una lancia lunga 6 piedi in ferro, la rende gelida e la scaglia contro un bersaglio entro 50 passi.

Durata: fintanto che il bersaglio non viene colpito, al massimo un giro.

Difficoltà assoluta: 21

Danno: $3d6+5 \times \text{MAX}+6$ danno fisico più $1+1 \times \text{MAX}3$ da freddo

Prova: AG/RI vs 18 o Schivare/Fuga vs 8 evita

Difficoltà assoluta: 23

Danno: $3d6+5 \times \text{MAX}+7$ danno fisico più $2+1 \times \text{MAX}5$ da freddo

Prova: AG/RI vs 21 o Schivare/Fuga vs 11 evita

Difficoltà assoluta: 25

Danno: $3d6+5 \times \text{MAX}+8$ danno fisico più $2+1 \times \text{MAX}9$ da freddo

Prova: AG/RI vs 24 o Schivare/Fuga vs 14 evita

Difficoltà assoluta: 26

Danno: $3d6+5 \times \text{MAX}+9$ danno fisico più $4+1 \times \text{MAX}14$ da freddo

Prova: AG/RI vs 27 o Schivare/Fuga vs 17

evita

Difficoltà assoluta: 28

Danno: $3d6+5 \times \text{MAX}+11$ danno fisico più $5+1 \times \text{MAX}15$ da freddo

Prova: AG/RI vs 33 o Schivare/Fuga vs 23 evita

Difficoltà assoluta: 29

Danno: $3d6+5 \times \text{MAX}+12$ danno fisico più $4+2 \times \text{MAX}18$ da freddo

Prova: AG/RI vs 36 o Schivare/Fuga vs 26 evita

Difficoltà assoluta: 30

Danno: $3d6+5 \times \text{MAX}+13$ danno fisico più $4+2 \times \text{MAX}30$ da freddo

Prova: AG/RI vs 39 o Schivare/Fuga vs 29 evita

MOMENTO DEL LEONE

Tipo di magia: Magia estetica

Raggio: 0 (il mago o infusione tramite tocco)

Tempo di lancio: 6

Effetto: aumenta per pochi secondi la prestanza fisica dell'utilizzatore, incrementando la potenza muscolare e migliorando la coordinazione dei movimenti.

Durata: 5 giri.

Difficoltà assoluta: 20

Bonus: +5 alla Forza, +4 all'Agilità

Costo di lancio od infusione: 22PM

Difficoltà assoluta: 24

Bonus: +6 alla Forza, +5 all'Agilità

Costo di lancio od infusione: 27PM

Difficoltà assoluta: 27

Bonus: +7 alla Forza, +6 all'Agilità

Costo di lancio od infusione: 31PM

Difficoltà assoluta: 31

Bonus: +8 alla Forza, +7 all'Agilità

Costo di lancio od infusione: 36PM

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

MUTA ASPETTO

Tipo di magia: Magia estetica

Raggio: solo il mago

Tempo di lancio: 6

Effetto: modifica parzialmente o completamente (a seconda della difficoltà della magia) l'aspetto del mago, cambiandone i tratti del viso, colore dei capelli e degli occhi, altezza e stazza e nelle versioni più complesse perfino razza o sesso.

L'alterazione è fisica e non illusoria, ma limitata al solo aspetto e non aumenta le capacità fisiche o mentali del personaggio.

Durata: persiste fin quando mantenuto.

Nota: questa magia non permette di duplicare la fisionomia di un determinato individuo, ma solo di ottenere una certa somiglianza, inoltre qualora l'utilizzo fosse finalizzato a migliorare il proprio aspetto, è necessario eseguire una prova su Saggezza di difficoltà pari al proprio punteggio di bellezza. Il risultato (positivo o negativo che sia) sarà il valore aggiunto (o sottratto) al punteggio di Bellezza fintanto che la magia è attiva.

In nessun caso il punteggio di Bellezza può essere aumentato di un valore superiore alla metà dello stesso, arrotondando per difetto, cioè se ad esempio si ha Bellezza pari a 15, non la si potrà migliorare oltre un +7, quindi ad un massimo di 22 (15+7=22).

Difficoltà assoluta: 11

Mantenimento: 2PM o 7 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 18 per 10 minuti, 45 per mezz'ora, 84 per 1 ora.

Modifica: l'aspetto del volto e delle mani

Difficoltà assoluta: 12

Mantenimento: 2PM o 7 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 18 per 10 minuti, 45 per mezz'ora, 84 per 1 ora.

Modifica: i tratti razziali del volto e delle mani

Difficoltà assoluta: 15

Mantenimento: 3 PM o 9 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 27 PM per 10 minuti, 67 PM per mezz'ora, 126 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto e i tratti razziali del volto e delle mani

Difficoltà assoluta: 15

Mantenimento: 3 PM o 9 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 27 PM per 10 minuti, 67 PM per mezz'ora, 126 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto e il genere sessuale del volto e delle mani

Difficoltà assoluta: 16

Mantenimento: 3 PM o 10 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 27 PM per 10 minuti, 67 PM per mezz'ora, 126 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto della parte superiore del corpo (fino alla vita)

Difficoltà assoluta: 18

Mantenimento: 4 PM o 11 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 36 PM per 10 minuti, 90 PM per mezz'ora, 168 PM per 1 ora.

Modifica: i tratti razziali della parte superiore del corpo (fino alla vita)

Difficoltà assoluta: 21

Mantenimento: 5 PM o 14 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 45 PM per 10 minuti, 112 PM per mezz'ora, 210 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto e i tratti razziali della parte superiore del corpo (fino alla vita)

Difficoltà assoluta: 22

Mantenimento: 5 PM o 15 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 45 PM per 10 minuti, 112 PM per mezz'ora, 210 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto e il genere sessuale della

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

parte superiore del corpo (fino alla vita).

Difficoltà assoluta: 14

Mantenimento: 3 PM o 8 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 27 PM per 10 minuti, 67 PM per mezz'ora, 126 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto della parte inferiore del corpo (dalla vita in giù).

Difficoltà assoluta: 15

Mantenimento: 3 PM o 9 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 27 PM per 10 minuti, 67 PM per mezz'ora, 126 PM per 1 ora.

Modifica: i tratti razziali della parte inferiore del corpo (dalla vita in giù).

Difficoltà assoluta: 18

Mantenimento: 4 PM o 12 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 36 PM per 10 minuti, 90 PM per mezz'ora, 168 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto e i tratti razziali della parte inferiore del corpo (dalla vita in giù).

Difficoltà assoluta: 19

Mantenimento: 4 PM o 12 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 36 PM per 10 minuti, 90 PM per mezz'ora, 168 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto e il genere sessuale della parte inferiore del corpo (dalla vita in giù).

Difficoltà assoluta: 21

Mantenimento: 5 PM o 14 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 45 PM per 10 minuti, 112 PM per mezz'ora, 210 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto di tutto il corpo (dalla testa ai piedi).

Difficoltà assoluta: 23

Mantenimento: 6 PM o 15 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 54 PM per 10 minuti, 135

PM per mezz'ora, 252 PM per 1 ora.

Modifica: i tratti razziali di tutto il corpo (dalla testa ai piedi).

Difficoltà assoluta: 28

Mantenimento: 7 PM o 19 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 63 PM per 10 minuti, 157 PM per mezz'ora, 294 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto e i tratti razziali di tutto il corpo (dalla testa ai piedi)

Difficoltà assoluta: 29

Mantenimento: 8 PM o 20 secondi ogni minuto

Costo d'infusione: 72 PM per 10 minuti, 180 PM per mezz'ora, 336 PM per 1 ora.

Modifica: l'aspetto e il genere sessuale di tutto il corpo (dalla testa ai piedi)

PIOGGIA DI PIETRE

Tipo di magia: Magia evocativa

Raggio: un'area di 3 passi di raggio, a non più di 45 passi dal mago

Tempo di lancio: 6

Effetto: fa piovere sassi e pietre da un'altezza di circa 20 passi sull'area indicata nella magia.

Prova: AG/RI vs 30 o Schivare/Fuga vs 20 evita solo per coloro a meno di 1 passo di distanza dal limite dell'area. In caso di fallimento il danno fisico subito è maggiorato del valore per cui si è fallita la prova.

Durata: un giro.

Difficoltà assoluta: 31

Danno: 3d6 da danno fisico più 2 da impatto a tutti coloro entro l'area d'effetto.

RAGGIO PENETRANTE

Tipo di magia: Magia entropica

Raggio: un bersaglio primario entro 50 passi e fino a due ulteriori entro 25 passi ciascuno

Tempo di lancio: 6

Effetto: colpisce con un raggio di energia entropica un essere vivente entro 50 passi, e

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

poi da questo un secondo ed un terzo, scelti tra i più vicini.

Durata: fintanto che tutti i bersagli non sono stati colpiti, al massimo due secondi.

Difficoltà assoluta: 21

Danno:

primario 3+1xMAX18 da energia entropica
secondario 2+1xMAX13 da energia entropica
terziario 1+1xMAX9 da energia entropica

Difficoltà assoluta: 28

Danno:

primario 3+2xMAX25 da energia entropica
secondario 2+2xMAX18 da energia entropica
terziario 1+1xMAX13 da energia entropica

Difficoltà assoluta: 30

Danno:

primario 3+2xMAX33 da energia entropica
secondario 2+2xMAX23 da energia entropica
terziario 1+1xMAX16 da energia entropica

REPULSIONE BRUTALE

Tipo di magia: Magia generale

Raggio: un bersaglio entro 10 passi

Tempo di lancio: 4

Effetto: colpisce con un'onda d'urto un bersaglio, infliggendogli danno e una robusta spinta che potrebbe atterrarlo.

Durata: fintanto che il bersaglio non è stato colpito, al massimo due secondi.

Prova: sulla Forza di difficoltà pari a metà del danno inflitto, se fallito il bersaglio viene atterrato dall'onda d'urto.

Difficoltà assoluta: 21

Danno: 4+2xMAX20 da impatto

Difficoltà assoluta: 24

Danno: 5+2xMAX25 da impatto

Difficoltà assoluta: 27

Danno: 6+2xMAX34 da impatto

Difficoltà assoluta: 30

Danno: 2+3xMAX38 da impatto

TOCCO ANALGESICO

Tipo di magia: Magia curativa

Raggio: tocco o il mago

Tempo di lancio: 6

Effetto: seda o riduce il dolore dovuto ad un danno muscolare od osseo, come ferite, lesioni e fratture.

Durata: 1 ora o per mantenimento.

Difficoltà assoluta: 19

Bonus: +8PM alle prove per uso doloroso

Mantenimento: 5PM per turno o 12 secondi

Costo d'infusione: 27PM per 1 ora

Difficoltà assoluta: 22

Bonus: +9 alle prove per uso doloroso

Mantenimento: 6PM per turno o 15 secondi

Costo d'infusione: 32PM per 1 ora

Difficoltà assoluta: 25

Bonus: +10 alle prove per uso doloroso

Mantenimento: 7PM per turno o 18 secondi

Costo d'infusione: 37PM per 1 ora

Difficoltà assoluta: 28

Bonus: +11 alle prove per uso doloroso

Mantenimento: 8PM per turno o 21 secondi

Costo d'infusione: 43PM per 1 ora

Difficoltà assoluta: 32

Bonus: +12 alle prove per uso doloroso

Mantenimento: 9PM per turno o 24 secondi

Costo d'infusione: 48PM per 1 ora

TOCCO DEL CERUSICO

Tipo di magia: Magia curativa

Raggio: tocco o il mago

Tempo di lancio: 4

Effetto: risana le ferite o riduce le emorragie. Ha effetto su emorragie interne, ma non ripristina organi distrutti o spappolati, né cura o riduce le fratture.

Durata: 6 o 7 giri a seconda della potenza

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

della magia.

Nota: qualora la magia venga lanciata a beneficio di chi ha subito una emorragia, l'entità di questa viene ridotta di 1 punto per ogni 5 PV curati, o nel caso si tratti di emorragia interna di 1 punto ogni 10 PV curati.

Difficoltà assoluta: 20

Bonus: +6 PV per giro per 6 giri

Costo di lancio: 8 PM

Mantenimento: 1 PM per giro

Difficoltà assoluta: 26

Bonus: +7 PV per giro per 7 giri

Costo di lancio: 10 PM

Mantenimento: 1 PM per giro

Difficoltà assoluta: 29

Bonus: +8 PV per giro per 7 giri

Costo di lancio: 12 PM

Mantenimento: 1 PM per giro

TORCIA MAGICA

Tipo di magia: Magia evocativa

Raggio: 0 (un oggetto tenuto in mano dal mago)

Difficoltà assoluta: 10

Tempo di lancio: 4

Mantenimento: 1 PM ogni due turni

Effetto: Rende luminosa come una torcia l'altra estremità di un oggetto tenuto in mano dal mago.

VESTE DI POTERE

Tipo di magia: Magia generale

Raggio: solo il mago

Tempo di lancio: 4

Effetto: crea una veste trasparente attorno al corpo del mago che lo protegge da ogni contatto fisico, senza però impedirne i movimenti, la respirazione o i sensi con la sola esclusione del tatto.

Difficoltà assoluta: 20

Protezione e Resistenza: 20 punti per 65 PV

Mantenimento: 5 PM per minuto e 2 PM per ogni impatto

Difficoltà assoluta: 22

Protezione e Resistenza: 22 punti per 70 PV

Mantenimento: 5 PM per minuto e 2 PM per ogni impatto

Difficoltà assoluta: 25

Protezione e Resistenza: 24 punti per 75 PV

Mantenimento: 6 PM per minuto e 3 PM per ogni impatto

Difficoltà assoluta: 27

Protezione e Resistenza: 26 punti per 80 PV

Mantenimento: 7 PM per minuto e 3 PM per ogni impatto

Difficoltà assoluta: 29

Protezione e Resistenza: 28 punti per 85 PV

Mantenimento: 7 PM per minuto e 3 PM per ogni impatto

VIGORE

Tipo di magia: Magia generale

Raggio: il mago o infusione tramite tocco

Tempo di lancio: 4

Effetto: aumenta per pochi secondi la prestanza fisica dell'utente, incrementando la potenza muscolare e migliorando la coordinazione dei movimenti.

Durata: da 5 giri a 5 minuti, o per mantenimento.

Nota: il mantenimento di utilizzo deve essere considerato quando il beneficiario della magia utilizza in modo effettivo la sua forza, tramite l'uso della caratteristica stessa, o di una abilità in cui essa compare

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

nel CdB.

Difficoltà assoluta: 21

Bonus: +7 alla Forza

Mantenimento: 5 PM per giro o 3 secondi per ogni giro di utilizzo della Forza, 5 PM per minuto o 12 secondi altrimenti (vedi nota).

Costo d'infusione: 22 PM per 5 giri di utilizzo.

Difficoltà assoluta: 23

Bonus: +8 alla Forza

Mantenimento: 6 PM per giro o 3 secondi per ogni giro di utilizzo della Forza, 6 PM per minuto o 12 secondi altrimenti (vedi nota).

Costo d'infusione: 27 PM per 5 giri di utilizzo.

Difficoltà assoluta: 25

Bonus: +9 alla Forza

Mantenimento: 6 PM per giro o 4 secondi per ogni giro di utilizzo della Forza, 6 PM per minuto o 16 secondi altrimenti (vedi nota).

Costo d'infusione: 27 PM per 5 giri di utilizzo.

Difficoltà assoluta: 26

Bonus: +10 alla Forza

Mantenimento: 7 PM per giro o 4 secondi per ogni giro di utilizzo della Forza, 7 PM per minuto o 16 secondi altrimenti (vedi nota).

Costo d'infusione: 31 PM per 5 giri di utilizzo.

Difficoltà assoluta: 28

Bonus: +11 alla Forza

Mantenimento: 7 PM per giro o 4 secondi per ogni giro di utilizzo della Forza, 7 PM per minuto o 16 secondi altrimenti (vedi nota).

Costo d'infusione: 31 PM per 5 giri di utilizzo.

Difficoltà assoluta: 29

Bonus: +12 alla Forza

Mantenimento: 8 PM per giro o 4 secondi per ogni giro di utilizzo della Forza, 8PM per minuto o 16 secondi altrimenti (vedi nota).

Costo d'infusione: 36 PM per 5 giri di utilizzo.

GRUPPI DI ABILITA' ESTERNE

Un personaggio non è solo la professione che ha scelto di praticare: non è certo nato facendo già quel mestiere ma ha avuto un'infanzia e un'adolescenza in cui può aver assimilato qualcosa dell'attività professata dai suoi genitori o da coloro che ne facevano le veci. Questo qualcosa viene chiamato gruppo di abilità esterne o abilità di background.

In questo manuale sono presenti 20 diversi gruppi di abilità esterne, ordinati per il ceto o classe sociale a cui si vuole o si deve far appartenere il personaggio.

Per ogni gruppo però sono elencate numerose abilità tra cui dovrà essere effettuata una scelta riducendole e sole due o tre, a seconda del gruppo. La scelta può tanto essere effettuata in modo rigido tanto modificando i livelli a seconda di come si ritiene più opportuno, tenendo presente alcune semplici regole.

Si hanno infatti a disposizione solo 10 punti da ripartire tra costo di apprendimento e livelli.

In nessun caso la somma dei costi di apprendimento delle abilità scelte e i livelli ad esse assegnati deve essere superiore a 10. Inoltre, salvo diversa disposizione del Maestro, nessuna abilità può avere un livello maggiore di 4.

Qualora tra le abilità di professione già scelte compaia una abilità identica a quelle presenti nel gruppo di abilità esterne la si può scegliere con un costo di apprendimento pari a 0 e tutti i livelli ad essa assegnati si vanno a sommare a quelli già ricevuti alla scelta della professione. In nessun caso comunque il livello di questa abilità può essere maggiore di 8.

ESEMPIO

Vi ricordate di Sarak il ladro umano il cui personaggio avevamo sviluppato passo passo nelle prime pagine del libro? A suo tempo si era deciso di associarlo al ceto marittimo, ma adesso per piegarlo ai nostri scopi (crudeli) esemplificativi lo degradingo a poveraccio.

Questo gli fa si perdere tre utili caratteristiche come *Conoscenze nautiche*, *Combattere improvvisando* e *Arrampicarsi*, ma gliene mette a disposizione un buon paio con cui sostituirle: vediamo come si procede. Subito si deve effettuare una scelta tra quattro caratteristiche e si decide per **RESISTENZA ALLE MALATTIE**, che però come si vede dal punteggio di CDB uguale per tutte le professioni è una caratteristica indipendente e come tale va riportata nella parte ad esse riservata della scheda, in una delle tre righe lasciate completamente in bianco. Una volta riportati tutti i valori legati a questa caratteristica, ci troviamo davanti a una nuova scelta. Questa volta però tra le 4 caratteristiche presenti ce ne è una che il personaggio già possiede: **COMBATTERE COL PUGNALE** che Sarak ha già a Livello 4. Scegliendola anche tra le caratteristiche esterne il Livello potrebbe essere portato da 4 al massimo consentito 8, in quanto il Costo d'apprendimento della caratteristica è 2 e il livello alla stessa assegnata è pure 2, per un totale di 4 punti, che aggiunti ai 4 livelli che il personaggio già possiede arriverebbero ad 8.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

POVERACCIO

Reietti, mendicanti, ragazzi di strada e tutti coloro che sono spesso ritenuti la feccia dalla società civile che popola le città di cui invece i poveracci vivono ai margini, spesso di stenti e comunque disprezzati o ignorati.

La strada però è un'ottima maestra di vita, che insegna a non fidarsi di nessuno ma chiedere aiuto a tutti, mendicando denaro, cibo, alcool o quant'altro possa far illudere un povero straccione di non vivere in un mondo ingiusto e terribile, anche se per pochi momenti.

POVERACCIO UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
due a scelta tra le seguenti 4																				
Mendicare	2	1	6	6	10	8	8	8	8	6	7	9	9	9	8	8	7	7	7	8
Sopravvivenza in città	2	1	10	8	8	8	7	8	7	7	8	7	7	8	7	8	10	8	8	7
Resistenza all'alcool	1	2	6	7	7	8	9	8	9	8	6	8	9	6	7	7	6	6	6	7
Resistenza alle malattie	2	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
una a scelta tra le seguenti 4																				
Nascondersi in città	1	3	8	7	6	6	6	7	6	7	10	6	6	6	7	6	8	7	8	6
Fuga	3	1	8	8	6	6	6	7	6	8	11	6	6	5	7	5	8	8	10	7
Combattere col pugnale	2	2	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Combattere col bastone	2	2	11	11	7	7	7	8	7	11	10	7	6	9	9	9	9	10	10	9

POVERACCIO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
due a scelta tra le seguenti 4																				
Mendicare	2	1	6	6	10	9	8	8	8	7	7	9	10	9	8	8	8	7	7	8
Sopravvivenza in città	2	1	11	9	8	9	8	9	8	8	9	8	7	9	8	8	11	9	9	8
Resistenza all'alcool	1	2	6	8	7	8	9	8	9	8	6	8	9	6	7	7	6	6	7	7
Resistenza alle malattie	2	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
una a scelta tra le seguenti 4																				
Nascondersi in città	1	3	9	8	7	6	6	7	6	8	10	6	7	6	7	6	8	8	9	7
Fuga	3	1	9	8	7	7	7	7	7	9	12	7	7	6	8	6	8	9	11	8
Combattere col pugnale	2	2	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	12
Combattere col bastone	2	2	11	11	8	7	7	8	7	11	10	7	6	9	9	9	9	11	11	9

Questo manuale è distribuito secondo la licenza [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it)
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
 a questo indirizzo: [http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it)

POVERACCIO NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
														due a scelta tra le seguenti 4						
Mendicare	2	1	7	6	11	9	9	8	9	7	7	9	10	10	8	9	8	7	7	8
Sopravvivenza in città	2	1	10	8	8	8	7	8	7	7	9	7	7	8	7	8	10	8	8	8
Resistenza all'alcool	1	2	8	9	8	10	11	10	10	9	7	10	11	8	9	9	7	8	8	9
Resistenza alle malattie	2	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
una a scelta tra le seguenti 4																				
Nascondersi in città	1	3	8	7	6	6	6	6	6	7	10	6	6	6	6	6	8	7	8	7
Fuga	3	1	7	7	5	5	5	6	5	7	11	6	5	5	7	5	7	8	9	6
Combattere col pugnale	2	2	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	12	11
Combattere col bastone	2	2	11	12	8	8	7	8	8	12	10	7	7	9	9	10	10	11	11	10

SERVITORE

Dalle stalle alle cucine e alle camere da letto i servitori svolgono un innumerevole gamma di compiti più o meno semplici ma spesso sgradevoli e ripetitivi. Quantunque la loro posizione sociale rimanga bassa questa è però anche grandemente influenzata da quella del loro padrone che può tanto essere un nobile, quanto un mercante abbiente o un amministratore.

SERVITORE UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
														due a scelta tra le seguenti 8						
Etichetta	1	2	6	6	11	10	9	9	9	6	6	10	10	10	8	9	8	8	7	8
Discrezione	1	2	6	6	10	10	9	9	9	6	7	10	10	10	9	9	8	7	7	8
Pettegolezzo	1	2	6	5	11	11	10	9	10	6	6	11	10	10	8	10	9	9	7	8
Conoscenza della moda	1	2	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Cucinare	1	2	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Accudire animali	1	2	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	8	9	8	9	7	8
Accudire bambini	1	2	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	8	9	8	8	7	8
Guidare carri	1	2	10	9	9	8	8	8	8	9	9	8	7	9	9	9	10	10	9	10
una a scelta tra le seguenti tre																				
Servire	2	2	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Mentire	3	1	6	6	9	8	8	9	8	6	7	9	9	9	9	9	7	6	7	8
Cavalcare	2	2	9	8	6	6	6	6	6	8	10	6	6	6	7	6	8	8	9	7

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

SERVITORE **ELFO**

due a scelta tra le seguenti 8

	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armiigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Etichetta	1	2	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	11	10	8	9	9	8	8	8
Discrezione	1	2	6	6	10	10	10	10	10	6	7	11	10	10	9	10	8	8	7	9
Pettegolezzo	1	2	6	6	12	11	11	10	11	6	7	12	11	11	9	10	10	9	8	9
Conoscenza della moda	1	2	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Cucinare	1	2	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Accudire animali	1	2	6	6	11	11	11	10	11	7	7	12	12	10	9	10	9	9	7	9
Accudire bambini	1	2	6	6	11	11	11	10	11	7	7	12	12	10	9	10	9	9	7	9
Guidare carri	1	2	11	10	9	9	8	9	8	10	10	9	8	10	9	10	11	10	10	10
una a scelta tra le seguenti tre																				
Servire	2	2	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Mentire	3	1	6	6	9	9	8	9	8	6	8	9	9	9	9	9	7	6	7	8
Cavalcare	2	2	10	9	7	7	7	7	7	8	11	7	7	6	8	6	9	9	10	8

SERVITORE **NANO**

due a scelta tra le seguenti 8

	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armiigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Etichetta	1	2	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	10	10	8	9	9	8	7	8
Discrezione	1	2	6	6	10	10	10	10	10	6	7	11	10	11	9	10	8	8	7	9
Pettegolezzo	1	2	6	6	12	11	11	10	11	6	6	11	11	11	8	10	10	9	7	9
Conoscenza della moda	1	2	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Cucinare	1	2	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Accudire animali	1	2	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	9	10	9	8	7	8
Accudire bambini	1	2	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	9	10	9	8	7	8
Guidare carri	1	2	11	9	9	8	8	8	8	9	9	8	7	10	9	9	11	10	10	10
una a scelta tra le seguenti tre																				
Servire	2	2	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Mentire	3	1	7	6	9	9	9	9	9	7	8	10	10	10	9	9	8	7	7	8
Cavalcare	2	2	8	8	6	6	6	6	6	7	10	6	6	5	7	5	8	8	9	7

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

AGRICOLTORE

La vita delle campagne è fatta di tradizione e duro lavoro: anno dopo anno gli stessi rituali si susseguono finché non interviene una guerra, una carestia od un epidemia a guastare la tranquillità. Inoltre la maggior parte degli agricoltori coltiva una terra non sua e deve dividerne i frutti con i proprietari terrieri, i loro intermediari e i solerti apprezzatori statali.

Nella vita del contadino le cose non vanno mai bene: o vanno avanti, o vanno male.

AGRICOLTORE UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
due a scelta tra le seguenti 5																				
Conoscenze agricole	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Coltivare la terra	1	3	9	9	10	9	9	9	9	10	8	9	8	10	9	10	11	11	10	10
Utilizzare attrezzi agricoli	2	2	11	12	7	7	7	8	7	12	8	7	6	9	9	10	9	11	10	10
Fare il vino	1	3	10	8	10	9	9	9	9	8	8	9	8	10	8	10	11	10	9	9
Fare l'olio	1	3	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
una a scelta tra le seguenti tre																				
Cucinare	1	1	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Accudire animali	1	1	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	8	9	8	8	7	8
Prevedere il tempo atmosferico	1	1	8	6	8	10	9	10	9	6	6	10	9	10	9	9	10	7	6	8

AGRICOLTORE ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
due a scelta tra le seguenti 5																				
Conoscenze agricole	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Coltivare la terra	1	3	10	10	10	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	11	11	10	10
Utilizzare attrezzi agricoli	2	2	11	12	7	7	7	7	7	12	8	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Fare il vino	1	3	10	9	11	10	9	9	9	9	9	9	8	11	9	10	12	11	9	10
Fare l'olio	1	3	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
una a scelta tra le seguenti tre																				
Cucinare	1	1	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Accudire animali	1	1	6	6	11	11	11	10	11	7	7	12	12	10	9	10	9	9	7	9
Prevedere il tempo atmosferico	1	1	9	7	9	11	10	11	10	6	7	11	10	11	9	10	11	8	7	9

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

AGRICOLTORE NANO

due a scelta tra le seguenti 5

	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armiigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Conoscenze agricole	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Coltivare la terra	1	3	10	10	11	10	9	9	9	10	9	10	9	11	9	11	11	11	10	10
Utilizzare attrezzi agricoli	2	2	12	13	8	8	8	9	8	13	9	8	7	10	10	11	10	12	11	11
Fare il vino	1	3	10	9	10	10	9	9	9	9	9	9	8	11	9	10	12	10	9	10
Fare l'olio	1	3	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
una a scelta tra le seguenti tre																				
Cucinare	1	1	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Accudire animali	1	1	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	9	10	9	8	7	8
Prevedere il tempo atmosferico	1	1	9	7	8	11	10	10	10	6	7	10	9	10	9	10	10	8	7	9

ALLEVATORE

Gli animali sono una tangibile fonte di ricchezza e non è infrequente che siano usati nel commercio quasi come delle monete e quindi che chi se ne occupa e li fa moltiplicare sia tenuto in buona considerazione. Però, così come l'agricoltore, spesso anche l'allevatore non cura animali di sua proprietà, ma li gestisce per conto di un possidente o di un nobile in cambio di uno stipendio.

ALLEVATORE UMANO

	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armiigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Accudire animali	1	2	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	8	9	8	8	7	8
una a scelta tra le seguenti 5																				
Allevare bovini	1	2	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Allevare cani	1	2	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Allevare cavalli	1	2	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Allevare maiali	1	2	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Allevare ovini	1	2	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
una a scelta tra le seguenti 7																				
Addestrare cani	2	2	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	9	7	7	7	6	7	7
Addestrare cavalli	2	2	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	9	7	7	7	6	7	7
Addestrare tori	2	2	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	9	7	7	7	6	7	7
Comandare animali	2	2	6	6	9	8	9	8	9	7	6	8	10	9	8	8	6	6	7	7
Empatia animali	2	2	6	6	8	11	11	11	11	6	6	11	11	9	9	9	7	6	6	8
Usare il lazo	1	3	11	10	8	7	7	8	7	11	12	7	6	9	9	9	10	11	12	10
Usare le bolas	1	3	12	10	8	8	7	8	7	10	10	7	6	10	8	9	12	10	10	9

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ALLEVATORE ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armiiero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Accudire animali	1	2	6	6	11	11	11	10	11	7	7	12	12	10	9	10	9	9	7	9
una a scelta tra le seguenti 5																				
Allevare bovini	1	2	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Allevare cani	1	2	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Allevare cavalli	1	2	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Allevare maiali	1	2	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Allevare ovini	1	2	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
una a scelta tra le seguenti 7																				
Addestrare cani	2	2	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	7	6	7	7
Addestrare cavalli	2	2	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	7	6	7	7
Addestrare tori	2	2	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	7	6	7	7
Comandare animali	2	2	6	6	10	9	9	9	9	7	7	9	11	9	8	8	7	7	7	8
Empatia animali	2	2	7	7	9	12	12	12	12	7	7	12	12	10	10	10	8	7	7	9
Usare il lazo	1	3	12	12	9	8	7	9	7	12	12	8	7	10	10	9	11	11	12	11
Usare le bolas	1	3	13	12	9	8	8	9	8	11	10	7	7	10	9	10	12	10	10	10

ALLEVATORE NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armiiero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Accudire animali	1	2	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	9	10	9	8	7	8
una a scelta tra le seguenti 5																				
Allevare bovini	1	2	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Allevare cani	1	2	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Allevare cavalli	1	2	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Allevare maiali	1	2	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Allevare ovini	1	2	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
una a scelta tra le seguenti 7																				
Addestrare cani	2	2	7	7	10	8	8	8	8	7	7	8	10	9	8	8	7	7	8	8
Addestrare cavalli	2	2	7	7	10	8	8	8	8	7	7	8	10	9	8	8	7	7	8	8
Addestrare tori	2	2	7	7	10	8	8	8	8	7	7	8	10	9	8	8	7	7	8	8
Comandare animali	2	2	7	7	10	9	10	9	10	7	7	9	11	9	8	8	7	7	8	8
Empatia animali	2	2	7	7	9	11	12	11	12	7	7	12	12	10	10	10	8	7	7	9
Usare il lazo	1	3	11	10	9	8	7	8	7	11	12	7	6	9	9	9	11	10	12	10
Usare le bolas	1	3	13	11	9	8	7	9	7	10	10	7	6	10	9	10	12	10	10	11

Questo manuale è distribuito secondo la licenza [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it)
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: [http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it)

CITTADINO

Abitare nelle città è un onore, e un cittadino che si rispetti non farà mai a meno di ricordarlo al campagnolo che viene in città a vendere i prodotti dei campi. Ma la città è ben meno materna delle campagne e per sopravvivere senza finire tra le schiere dei poveracci bisogna non solo lavorare duramente ma anche essere bravi nel proprio lavoro. I gusti dei cittadini infatti sono volubili e ciò che oggi ha grande successo domani, passata la moda potrebbe restare sugli scaffali ad ammuffire.

CITTADINO UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armiiero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Una a scelta tra le seguenti 12																				
Barba e capelli	2	3	10	9	9	9	8	9	8	10	10	8	8	11	10	10	10	10	10	10
Conciare pelli	1	4	9	8	10	11	10	11	10	8	8	11	9	12	11	11	11	10	9	11
Costruire edifici	2	3	10	9	9	10	9	9	9	9	8	9	8	11	10	11	10	10	9	10
Cucinare	1	4	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Fare dolci	2	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Fare il bucato	1	4	8	9	8	10	9	9	9	9	7	9	8	10	10	10	9	9	8	10
Fare il pane	1	4	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Fare la birra	1	4	9	8	12	10	10	9	10	8	8	10	9	11	9	11	11	11	9	10
Fare massaggi	1	4	11	11	9	9	8	9	8	11	10	8	7	11	11	11	11	11	11	11
Macellare animali	1	4	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Sartoria	3	2	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Tumulare	1	4	8	8	8	8	7	8	7	8	8	8	8	9	9	9	8	8	8	9
Una a scelta tra le seguenti 7																				
Mercanteggiare	2	1	6	6	9	8	9	8	9	7	7	9	10	8	8	8	6	6	7	7
Portare pesi	1	2	8	9	7	9	9	9	9	8	7	9	8	9	10	9	8	9	8	8
Preparare cosmetici	2	1	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Preparare tonici	2	1	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Pronto soccorso	2	1	7	7	10	10	9	9	9	7	7	10	9	10	9	10	10	9	8	9
Servire	2	1	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Valutare	2	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Una a scelta tra le seguenti 5																				
Cavalcare	2	0	9	8	6	6	6	6	6	8	10	6	6	6	7	6	8	8	9	7
Conoscenze locali	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Dialetto	1	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Leggere e scrivere	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Pettegolezza	1	1	6	5	11	11	10	9	10	6	6	11	10	10	8	10	9	9	7	8

Questo manuale è distribuito secondo la licenza [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it)
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

CITTADINO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Una a scelta tra le seguenti 12																				
Cucinare	1	4	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Fare dolci	2	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Fare il pane	1	4	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Fare la birra	1	4	9	9	12	11	10	10	10	9	9	11	9	11	9	11	12	11	10	10
Barba e capelli	2	3	11	11	10	9	8	10	8	11	11	9	8	11	11	11	11	10	10	11
Macellare animali	1	4	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Sartoria	3	2	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Fare il bucato	1	4	8	9	8	10	9	10	9	9	7	9	9	10	11	10	9	9	9	10
Conciare pelli	1	4	9	9	10	12	11	11	11	9	9	11	10	12	11	12	11	11	10	11
Costruire edifici	2	3	10	10	10	10	9	10	9	10	9	10	9	11	10	11	11	11	10	11
Fare massaggi	1	4	11	12	9	9	9	10	9	11	10	9	8	11	11	11	11	11	11	11
Tumulare	1	4	8	8	8	8	7	8	7	8	8	8	8	9	9	9	8	8	8	9
Una a scelta tra le seguenti 7																				
Mercanteggiare	2	1	6	6	9	9	9	9	9	7	7	9	10	8	8	8	7	6	7	8
Valutare	2	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Servire	2	1	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Preparare cosmetici	2	1	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Pronto soccorso	2	1	8	7	11	10	10	10	10	8	8	11	10	11	9	11	10	9	8	9
Portare pesi	1	2	8	8	7	9	9	9	9	8	8	9	9	10	10	10	8	9	8	9
Preparare tonici	2	1	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Una a scelta tra le seguenti 5																				
Pettegolezza	1	1	6	6	12	11	11	10	11	6	7	12	11	11	9	10	10	9	8	9
Conoscenze locali	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Cavalcare	2	0	10	9	7	7	7	7	7	8	11	7	7	6	8	6	9	9	10	8
Dialecto	1	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Leggere e scrivere	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

CITTADINO NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Una a scelta tra le seguenti 12																				
Cucinare	1	4	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Fare dolci	2	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Fare il pane	1	4	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Fare la birra	1	4	9	8	12	11	10	10	10	9	8	10	9	11	9	11	12	11	9	10
Barba e capelli	2	3	11	10	10	9	8	10	8	10	10	9	8	11	11	11	11	10	11	11
Macellare animali	1	4	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Sartoria	3	2	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Fare il bucato	1	4	9	10	9	11	10	10	10	10	8	10	10	11	12	11	10	10	9	11
Conciare pelli	1	4	9	8	10	11	10	11	10	9	9	11	10	12	11	12	11	10	9	11
Costruire edifici	2	3	10	10	10	10	10	10	10	10	9	10	9	11	11	11	11	11	10	11
Fare massaggi	1	4	12	11	9	10	9	10	9	12	10	9	8	12	11	12	11	11	11	12
Tumulare	1	4	9	9	9	8	8	9	8	9	9	9	8	10	10	10	9	9	9	9
Una a scelta tra le seguenti 7																				
Mercanteggiare	2	1	7	7	10	9	9	9	9	7	7	8	10	9	8	8	7	7	7	8
Valutare	2	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Servire	2	1	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Preparare cosmetici	2	1	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Pronto soccorso	2	1	8	7	11	10	10	10	10	7	8	11	10	11	9	11	10	9	8	9
Portare pesi	1	2	8	9	7	10	9	10	9	9	8	9	9	9	10	10	9	9	9	9
Preparare tonici	2	1	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Una a scelta tra le seguenti 5																				
Pettegolezzo	1	1	6	6	12	11	11	10	11	6	6	11	11	11	8	10	10	9	7	9
Conoscenze locali	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Cavalcare	2	0	8	8	6	6	6	6	6	7	10	6	6	5	7	5	8	8	9	7
Dialetto	1	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Leggere e scrivere	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FORESTO

Campi e città sono ben modesta parte del mondo: grandi foreste dominano ancora territori sconfinati e selvaggi. Taglialegna, cacciatori od anche uomini in cerca di solitudine le abitano o ne sfruttano le risorse, ma raramente sono persone cordiali ed ancor meno ospitali: lontano dalle comodità offerte da città e villaggi bisogna imparare a sopravvivere contando solo sulle proprie capacità e spesso quanto c'è è troppo poco per essere condiviso con leggerezza col primo straniero che capita.

FORESTO UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
una a scelta tra le seguenti 6																				
Nascondersi nei boschi	1	4	8	7	6	6	6	7	6	7	10	6	6	6	7	6	8	7	8	6
Muoversi silenzios. nei boschi	1	4	7	7	7	6	6	7	6	7	11	6	6	5	7	6	7	8	9	6
Sopravvivenza nei boschi	2	3	10	8	8	8	7	8	7	7	8	7	7	8	7	8	10	8	8	7
Arrampicarsi	1	4	10	10	8	7	7	8	7	10	11	6	6	8	8	8	10	10	11	9
Tirare con l'arco	3	2	12	10	8	8	7	8	7	10	10	7	6	10	8	9	12	10	10	9
Precisione nel tiro*	2	3	11	9	8	7	6	8	6	9	9	6	6	9	8	8	10	8	8	8
una a scelta tra le seguenti 7																				
Usare l'ascia	1	4	11	12	7	7	7	8	7	12	8	7	6	9	9	10	9	11	10	10
Costruire trappole semplici	2	3	10	9	10	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	11	11	10	11
Scovare trappole	2	3	8	6	9	10	9	9	9	6	6	9	9	9	8	9	10	8	6	8
Cacciare	2	3	11	9	9	8	8	8	8	9	8	7	7	9	8	9	11	9	8	9
Seguire tracce	2	3	8	6	8	10	9	10	9	6	6	10	9	10	9	9	10	7	6	8
Usare le bolas	1	4	12	10	8	8	7	8	7	10	10	7	6	10	8	9	12	10	10	9
Orientarsi	1	4	7	6	9	11	10	10	10	5	6	11	10	11	9	10	10	8	6	9

(*) L'abilità *Precisione nel tiro* può essere scelta soltanto se si possiede già l'abilità di *Tirare con l'arco* nella professione scelta.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FORESTO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armagero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Nascondersi nei boschi	1	4	9	8	7	6	6	7	6	8	10	6	7	6	7	6	8	8	9	7
Muoversi silenzios. nei boschi	1	4	8	7	7	6	6	7	6	8	11	6	7	6	7	6	8	8	10	7
Sopravvivenza nei boschi	2	3	11	9	8	9	8	9	8	8	9	8	7	9	8	8	11	9	9	8
Arrampicarsi	1	4	11	10	8	7	7	8	7	11	11	7	7	9	9	8	10	10	11	9
Tirare con l'arco	3	2	13	12	9	8	8	9	8	11	10	7	7	10	9	10	12	10	10	10
Precisione nel tiro*	2	3	12	10	8	8	7	8	7	9	9	7	7	9	8	8	11	9	9	9
una a scelta tra le seguenti 7																				
Usare l'ascia	1	4	11	12	7	7	7	7	7	12	8	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Costruire trappole semplici	2	3	11	11	11	11	10	10	10	11	10	10	9	12	11	12	12	11	11	12
Scovare trappole	2	3	9	7	9	11	10	10	10	6	7	10	9	10	8	10	11	9	7	8
Cacciare	2	3	12	10	9	9	8	9	8	9	9	8	7	10	8	9	12	10	9	9
Seguire tracce	2	3	9	7	9	11	10	11	10	6	7	11	10	11	9	10	11	8	7	9
Usare le bolas	1	4	13	12	9	8	8	9	8	11	10	7	7	10	9	10	12	10	10	10
Orientarsi	1	4	8	7	10	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	11	9	7	9

FORESTO NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armagero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Nascondersi nei boschi	1	4	8	7	6	6	6	6	6	7	10	6	6	6	6	6	8	7	8	7
Muoversi silenzios. nei boschi	1	4	7	7	6	5	5	6	5	7	11	6	6	5	6	5	7	7	9	6
Sopravvivenza nei boschi	2	3	10	8	8	8	7	8	7	7	9	7	7	8	7	8	10	8	8	8
Arrampicarsi	1	4	10	10	8	7	7	8	7	10	11	7	6	8	8	8	10	10	11	9
Tirare con l'arco	3	2	13	11	9	8	7	9	7	10	10	7	6	10	9	10	12	10	10	11
Precisione nel tiro*	2	3	12	10	8	8	7	8	7	9	9	7	7	9	8	9	11	9	9	10
una a scelta tra le seguenti 7																				
Usare l'ascia	1	4	12	13	8	8	8	9	8	13	9	8	7	10	10	11	10	12	11	11
Costruire trappole semplici	2	3	11	9	11	10	10	10	10	10	10	10	9	12	11	12	12	11	11	11
Scovare trappole	2	3	8	7	9	10	10	9	10	6	7	10	9	10	8	9	10	8	7	9
Cacciare	2	3	11	9	9	9	8	9	8	9	9	8	7	10	8	10	12	9	9	10
Seguire tracce	2	3	9	7	8	11	10	10	10	6	7	10	9	10	9	10	10	8	7	9
Usare le bolas	1	4	13	11	9	8	7	9	7	10	10	7	6	10	9	10	12	10	10	11
Orientarsi	1	4	7	6	10	11	11	11	11	6	7	11	10	11	9	11	10	9	7	9

(*) L'abilità *Precisione nel tiro* può essere scelta soltanto se si possiede già l'abilità di *Tirare con l'arco* nella professione scelta.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

MARITTIMO

Il fascino dell'ignoto quanto quello del denaro spingono molti a prendere la via del mare.

Altri vi vengono costretti, arruolati a forza per caso o per debiti. Dal battelliere all'ufficiale di marina, dal rematore al pirata, i lavori del mare sono un mondo a sé che produce uomini forti e determinati allevandoli fin dalla più tenera età a destreggiarsi in un universo ondeggiante e sovraffollato chiamato spesse volte nave.

MARITTIMO UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Conoscenze nautiche	1	1	7	7	10	12	11	11	11	7	7	12	10	12	10	11	10	9	8	10
una a scelta tra le seguenti 6																				
Navigazione	3	2	7	7	10	12	11	11	11	7	7	12	10	12	10	11	10	9	8	10
Condurre barche	1	4	10	9	8	10	9	10	9	9	9	9	8	11	11	11	10	10	9	11
Carpenteria navale	2	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Usare attrezzature navali	2	3	10	10	9	8	8	8	8	10	9	8	7	9	9	9	10	10	10	9
Combattere con la spada	3	2	11	12	7	7	7	7	7	11	9	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Combattere improvvisando	3	2	10	9	8	7	7	8	7	10	12	7	6	8	8	8	10	10	11	9
una a scelta tra le seguenti 6																				
Nuotare	1	2	9	10	6	6	6	7	6	9	9	6	6	6	8	7	7	9	9	7
Arrampicarsi	1	2	10	10	8	7	7	8	7	10	11	6	6	8	8	8	10	10	11	9
Pescare	2	1	10	9	9	8	8	8	8	9	9	8	7	9	9	9	10	10	9	10
Equilibrio	2	1	8	8	6	6	6	7	6	8	11	6	6	5	7	5	8	8	10	7
Rissare	2	1	9	11	6	6	6	6	7	10	8	6	6	7	8	7	7	9	9	8
Prevedere il tempo	1	2	8	6	8	10	9	10	9	6	6	10	9	10	9	9	10	7	6	8

MARITTIMO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Conoscenze nautiche	1	1	8	8	11	12	11	11	11	8	8	12	11	12	11	12	11	10	9	11
una a scelta tra le seguenti 6																				
Navigazione	3	2	8	8	11	12	11	11	11	8	8	12	11	12	11	12	11	10	9	11
Condurre barche	1	4	10	10	9	10	10	10	10	10	9	10	9	12	11	11	10	10	10	11
Carpenteria navale	2	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Usare attrezzature navali	2	3	10	10	9	9	8	9	8	10	10	8	7	10	9	10	10	11	10	10
Combattere con la spada	3	2	11	12	8	7	7	7	7	12	9	7	6	8	10	9	9	11	11	10
Combattere improvvisando	3	2	11	10	8	8	7	8	7	10	12	7	7	8	9	8	10	10	12	9

Questo manuale è distribuito secondo la licenza [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it)
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: [http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it)

→MARITTIMO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Erenita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 6																				
Nuotare	1	2	9	9	6	6	6	7	7	9	9	6	6	7	8	7	7	9	10	8
Arrampicarsi	1	2	11	10	8	7	7	8	7	11	11	7	7	9	9	8	10	10	11	9
Pescare	2	1	11	10	9	9	8	9	8	10	10	9	8	10	9	10	11	10	10	10
Equilibrio	2	1	9	8	7	7	7	7	7	9	12	7	7	6	8	6	8	9	11	8
Rissare	2	1	9	10	6	6	6	6	7	10	8	6	6	7	8	7	7	9	9	8
Prevedere il tempo	1	2	9	7	9	11	10	11	10	6	7	11	10	11	9	10	11	8	7	9

MARITTIMO NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Erenita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Conoscenze nautiche	1	1	8	7	11	12	11	11	11	7	8	12	10	12	10	12	11	10	8	10
una a scelta tra le seguenti 6																				
Navigazione	3	2	8	7	11	12	11	11	11	7	8	12	10	12	10	12	11	10	8	10
Condurre barche	1	4	10	10	9	11	10	11	10	10	9	10	9	12	12	12	11	10	10	11
Carpenteria navale	2	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Usare attrezzature navali	2	3	10	10	9	9	8	9	8	10	10	8	7	10	9	10	10	11	10	10
Combattere con la spada	3	2	12	12	8	8	8	8	8	12	10	8	7	9	10	10	10	11	11	11
Combattere improvvisando	3	2	10	9	7	7	6	7	6	9	11	6	6	8	8	8	9	9	11	9
una a scelta tra le seguenti 6																				
Nuotare	1	2	9	10	6	6	6	7	7	9	10	6	6	6	8	7	7	9	10	8
Arrampicarsi	1	2	10	10	8	7	7	8	7	10	11	7	6	8	8	8	10	10	11	9
Pescare	2	1	11	9	9	8	8	8	8	9	9	8	7	10	9	9	11	10	10	10
Equilibrio	2	1	7	7	5	5	5	6	5	7	11	6	5	5	7	5	7	8	9	6
Rissare	2	1	10	11	6	7	7	7	7	11	9	7	7	7	9	8	8	10	10	9
Prevedere il tempo	1	2	9	7	8	11	10	10	10	6	7	10	9	10	9	10	10	8	7	9

INTRATTENITORE

Lavoro e svago sono sempre andati di pari passo. Anche l'operoso contadino e l'affaccendato cittadino attendono con aspettativa festività, cerimonie e fiere pregustando la spensieratezza e il divertimento di quei momenti di riposo. Ma pure fornire il divertimento è lavoro. Musicisti, danzatori, attori, saltimbanchi, cantanti ed un'infinita e cangiante varietà di altri intrattenitori sbarcano il lunario viaggiando da un posto all'altro esibendosi in un turbinio di movimenti, suoni, colori od agili movimenti, raccontando di eventi passati, deridendo il presente o persino scrutando il futuro. I più

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

abili tra loro possono anche avere la fortuna di trovare ospitalità presso un mecenate od un teatro dove le loro opere divengono da intrattenimento arte applaudita talvolta anche dai potenti.

INTRATTENITORE UMANO	Gosto di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efeiso				
una a scelta tra le seguenti 21																				
Giocare col fuoco	2	4	9	9	9	7	6	7	6	10	9	7	7	8	8	9	8	8	9	9
Giochi di destrezza	2	4	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Ingoiare spade	2	4	9	9	9	7	6	7	6	10	9	7	7	8	8	9	8	8	9	9
Gioco di prestigio	2	4	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Acrobatica	3	3	9	9	6	6	6	7	6	9	10	6	6	6	7	6	8	9	9	6
Contorsionismo	2	4	7	7	7	6	6	7	6	7	10	6	6	6	7	6	7	7	9	6
Recitare	2	4	6	6	11	8	8	7	8	7	6	9	9	9	7	8	8	7	7	7
Danzare	2	4	7	7	6	6	6	7	6	7	10	6	6	5	6	5	8	7	8	5
Lottare	3	3	9	10	6	6	6	7	6	9	9	6	6	6	8	7	7	9	9	7
Suonare	3	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Addestrare cani	2	4	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	9	7	7	7	6	7	7
Addestrare uccelli	2	4	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	9	7	7	7	6	7	7
Addestrare elefanti	2	4	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	9	7	7	7	6	7	7
Addestrare cavalli	2	4	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	9	7	7	7	6	7	7
Equilibrio	2	4	8	8	6	6	6	7	6	8	11	6	6	5	7	5	8	8	10	7
Ginnastica	3	3	8	8	6	6	6	7	6	8	11	6	6	5	7	5	8	8	10	7
Intrattenere a letto	2	4	7	7	7	6	6	6	6	7	8	6	6	6	6	6	7	7	8	6
Domare animali feroci	3	3	6	6	8	7	9	8	9	7	7	8	10	7	7	7	5	5	6	6
Travestirsi	2	4	6	6	9	11	10	10	10	6	7	11	10	10	9	10	10	9	7	8
Astrologia	2	4	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Chiromanzia	2	4	7	6	7	10	10	10	10	6	7	10	10	9	9	9	8	6	6	8
una a scelta tra le seguenti 11																				
Cavalcare	2	2	9	8	6	6	6	6	6	8	10	6	6	6	7	6	8	8	9	7
Sedurre	2	2	7	6	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
Attutire le cadute	2	2	8	9	6	6	6	6	6	9	10	6	6	6	8	6	7	9	10	8
Accudire animali	1	3	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	8	9	8	8	7	8
Etichetta	1	3	6	6	11	10	9	9	9	6	6	10	10	10	8	9	8	8	7	8
Personalità	1	3	6	6	9	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	6	6	7	7
Parlare in pubblico	1	3	6	6	10	8	7	7	7	6	7	9	8	8	7	8	8	7	6	7
Raccontare	1	3	6	6	11	10	9	9	9	6	6	10	10	10	8	9	8	8	7	8
Ipnotismo	1	3	6	6	8	9	10	9	10	6	6	9	11	8	8	8	6	6	7	7
Lanciare coltelli	1	3	12	10	8	8	7	8	7	10	10	7	6	10	8	9	12	10	10	9
Arguzia	1	3	6	6	11	8	8	7	8	6	7	9	9	8	7	8	8	7	7	7

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

INTRATTENITORE ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 21																				
Giocare col fuoco	2	4	9	9	9	7	6	7	6	10	9	7	7	8	8	8	8	8	9	9
Giochi di destrezza	2	4	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	12
Ingoiare spade	2	4	9	9	9	7	6	7	6	10	9	7	7	8	8	8	8	8	9	9
Gioco di prestigio	2	4	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	12
Acrobatica	3	3	9	8	6	6	6	7	7	9	10	6	6	6	7	7	8	9	10	7
Contorsionismo	2	4	7	7	7	6	6	7	6	7	10	6	6	6	7	6	7	7	9	6
Recitare	2	4	6	6	11	8	8	8	8	7	7	9	9	9	7	8	8	8	7	7
Danzare	2	4	8	7	7	7	7	8	7	8	11	7	7	6	7	6	9	8	9	6
Lottare	3	3	9	9	6	6	6	7	7	9	9	6	6	7	8	7	7	9	10	8
Suonare	3	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Addestrare cani	2	4	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	7	6	7	7
Addestrare uccelli	2	4	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	7	6	7	7
Addestrare elefanti	2	4	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	7	6	7	7
Addestrare cavalli	2	4	6	6	10	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	7	6	7	7
Equilibrio	2	4	9	8	7	7	7	7	7	9	12	7	7	6	8	6	8	9	11	8
Ginnastica	3	3	9	8	6	6	6	7	7	9	11	6	6	6	8	6	8	9	10	7
Intrattenere a letto	2	4	8	8	7	7	7	7	7	8	9	7	7	6	7	7	8	8	9	7
Domare animali feroci	3	3	6	6	8	8	9	8	9	7	7	9	10	7	7	7	6	6	7	7
Travestirsi	2	4	7	6	10	12	11	11	11	6	8	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Astrologia	2	4	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Chiromanzia	2	4	8	7	8	10	10	11	10	7	7	11	10	10	10	10	9	7	7	8
una a scelta tra le seguenti 11																				
Cavalcare	2	2	10	9	7	7	7	7	7	8	11	7	7	6	8	6	9	9	10	8
Sedurre	2	2	8	8	8	9	8	9	8	7	9	9	8	8	8	8	9	8	8	8
Attuire le cadute	2	2	9	9	6	6	6	7	7	9	10	7	7	6	8	7	8	9	10	8
Accudire animali	1	3	6	6	11	11	11	10	11	7	7	12	12	10	9	10	9	9	7	9
Etichetta	1	3	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	11	10	8	9	9	8	8	8
Personalità	1	3	6	6	9	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	6	6	7	7
Parlare in pubblico	1	3	6	6	10	8	7	7	7	6	7	9	8	8	7	8	7	7	6	7
Raccontare	1	3	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	11	10	8	9	9	8	8	8
Ipnatismo	1	3	7	7	9	10	11	10	11	7	7	10	12	9	9	9	7	7	7	8
Lanciare coltelli	1	3	13	12	9	8	8	9	8	11	10	7	7	10	9	10	12	10	10	10
Arguzia	1	3	6	6	11	8	8	7	8	6	7	9	9	8	7	8	8	7	7	7

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

INTRATTENITORE NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 21																				
Giocare col fuoco	2	4	10	10	10	8	7	8	7	10	10	8	8	9	9	10	9	9	10	10
Giochi di destrezza	2	4	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	12	11
Ingoiare spade	2	4	10	10	10	8	7	8	7	10	10	8	8	9	9	10	9	9	10	10
Gioco di prestigio	2	4	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	12	11
Acrobatica	3	3	8	9	6	6	6	7	6	9	10	6	6	6	7	6	8	9	9	6
Contorsionismo	2	4	7	7	7	6	6	7	6	7	10	6	6	6	7	6	7	7	9	6
Recitare	2	4	6	6	11	8	8	8	8	7	7	9	10	9	7	8	8	8	7	8
Danzare	2	4	5	5	5	4	4	5	4	5	8	4	4	4	4	4	6	5	7	4
Lottare	3	3	9	10	6	6	6	7	7	9	10	6	6	6	8	7	7	9	10	8
Suonare	3	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Addestrare cani	2	4	7	7	10	8	8	8	8	7	7	8	10	9	8	8	7	7	8	8
Addestrare uccelli	2	4	7	7	10	8	8	8	8	7	7	8	10	9	8	8	7	7	8	8
Addestrare elefanti	2	4	7	7	10	8	8	8	8	7	7	8	10	9	8	8	7	7	8	8
Addestrare cavalli	2	4	7	7	10	8	8	8	8	7	7	8	10	9	8	8	7	7	8	8
Equilibrio	2	4	7	7	5	5	5	6	5	7	11	6	5	5	7	5	7	8	9	6
Ginnastica	3	3	8	8	6	6	6	7	6	8	10	6	6	5	7	6	7	8	9	6
Intrattenere a letto	2	4	5	6	5	5	5	5	5	6	7	5	5	5	5	5	6	6	7	5
Domare animali feroci	3	3	7	7	9	8	9	9	9	7	7	9	10	7	7	8	6	6	7	7
Travestirsi	2	4	6	6	9	11	10	10	10	6	8	11	10	10	9	10	10	9	7	8
Astrologia	2	4	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Chiromanzia	2	4	8	7	8	10	10	10	10	6	7	10	10	9	9	10	8	7	7	9
una a scelta tra le seguenti 11																				
Cavalcare	2	2	8	8	6	6	6	6	6	7	10	6	6	5	7	5	8	8	9	7
Sedurre	2	2	4	4	5	6	5	5	5	4	6	5	5	5	5	5	6	5	5	5
Attuire le cadute	2	2	8	9	6	6	6	6	6	9	10	6	6	6	8	6	7	9	10	7
Accudire animali	1	3	6	6	10	11	11	10	11	6	6	11	11	10	9	10	9	8	7	8
Etichetta	1	3	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	10	10	8	9	9	8	7	8
Personalità	1	3	7	7	10	8	8	8	8	7	8	8	9	9	8	8	7	6	7	8
Parlare in pubblico	1	3	6	6	10	8	8	8	8	6	8	9	9	9	7	9	8	7	7	7
Raccontare	1	3	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	10	10	8	9	9	8	7	8
Ipnatismo	1	3	7	7	9	10	11	10	11	7	7	10	12	9	8	9	7	7	7	8
Lanciare coltelli	1	3	13	11	9	8	7	9	7	10	10	7	6	10	9	10	12	10	10	11
Arguzia	1	3	6	6	11	8	8	8	8	7	7	9	9	9	7	9	8	8	7	8

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

STUDIOSO

In un mondo contraddistinto dall'ignoranza in cui già saper leggere e scrivere è conoscenza di pochi, l'erudizione e la cultura sono appannaggio di pochissimi sapienti spesso legati a doppio filo con i ceti abbienti e la nobiltà che li ricercano come precettori, per dare lustro al proprio casato tramite opere letterarie o per dirimere questioni complesse riguardanti materie empiriche.

STUDIOSO UMANO	Gosto di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Necromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Leggere e scrivere	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
due a scelta tra le seguenti 14																				
Storia	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Geografia	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Filosofia	2	2	6	6	9	11	10	11	10	5	7	12	10	11	10	11	9	8	7	9
Astronomia	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Letteratura	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Poesia	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Conoscenza della legge	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Insegnare	3	1	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Teologia	1	3	6	5	10	12	12	11	12	5	6	13	11	12	11	11	10	9	7	9
Matematica	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Fisica	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Poliglotta	4	0	6	5	11	11	10	9	10	6	6	11	10	10	8	10	9	9	7	8
Lingua straniera*	1	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Lingua classica	3	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9

(*)una lingua a scelta tra quelle dell'ambientazione, vincolato all'accettazione del Maestro.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

STUDIOSO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Leggere e scrivere	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
due a scelta tra le seguenti 14																				
Storia	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Geografia	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Filosofia	2	2	6	6	10	12	11	11	11	6	7	12	11	12	11	11	9	8	7	10
Astronomia	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Letteratura	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Poesia	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Conoscenza della legge	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Insegnare	3	1	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Teologia	1	3	6	6	11	13	12	12	12	6	7	13	12	13	11	12	10	9	8	10
Matematica	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Fisica	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Poliglotta	4	0	6	6	12	11	11	10	11	6	7	12	11	11	9	10	10	9	8	9
Lingua straniera*	1	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Lingua classica	3	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10

(*)una lingua a scelta tra quelle dell'ambientazione, vincolato all'accettazione del Maestro.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

STUDIOSO NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Leggere e scrivere	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
due a scelta tra le seguenti 14																				
Storia	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Geografia	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Filosofia	2	2	6	6	9	12	11	11	11	6	7	12	11	11	11	11	9	8	7	9
Astronomia	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Letteratura	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Poesia	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Conoscenza della legge	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Insegnare	3	1	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Teologia	1	3	6	6	10	13	12	12	12	6	7	13	11	12	11	12	10	9	7	10
Matematica	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Fisica	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Poliglotta	4	0	6	6	12	11	11	10	11	6	6	11	11	11	8	10	10	9	7	9
Lingua straniera*	1	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Lingua classica	3	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9

(*):una lingua a scelta tra quelle dell'ambientazione, vincolato all'accettazione del Maestro.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FUNZIONARIO

I regnanti o la nobiltà comandano sul volgo delle città e sui bifolchi delle campagne, ma questo potere raramente viene esercitato in modo diretto: ogni potente che abbia sudditi o sottoposti si circonda di uomini d'arme, esperti, persone istruite e semplici stipendiati a cui deroga molte delle funzioni che sono pertinenti con le proprietà dello stato o del feudo. Guardie e sceriffi, esattori delle tasse ed apprezzatori, scrivani e contabili, araldi e carcerieri tutti lavorano per chi comanda operando d'autorità in un determinato campo.

FUNZIONARIO UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 5																				
Leggere e scrivere	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Etichetta	1	1	6	6	11	10	9	9	9	6	6	10	10	10	8	9	8	8	7	8
Araldica	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Conoscenze locali	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Pettegolezzo	1	1	6	5	11	11	10	9	10	6	6	11	10	10	8	10	9	9	7	8
una a scelta tra le seguenti 9																				
Persuadere	2	2	6	6	8	9	10	9	10	6	6	9	11	8	8	8	6	6	7	7
Percepire menzogne	3	1	8	6	7	9	8	9	8	6	7	9	8	9	8	8	9	6	6	7
Torturare	2	2	7	7	9	7	7	8	7	7	9	8	8	9	9	9	8	7	7	8
Giustiziare	1	3	10	9	9	8	8	8	8	10	9	8	7	10	9	10	10	10	9	9
Comandare	2	2	6	6	9	8	9	8	9	7	6	8	10	9	8	8	6	6	7	7
Ispezionare	2	2	8	6	8	10	9	10	9	6	6	10	9	10	9	9	10	7	6	8
Intimidire	2	2	6	6	10	6	6	6	6	7	7	6	8	7	6	6	6	6	7	6
Interrogare	2	2	6	6	9	8	9	8	9	7	7	9	10	8	8	8	6	6	7	7
Raccogliere informazioni*	2	2	6	6	11	10	9	9	9	6	6	10	10	10	8	9	8	8	7	8
una a scelta tra le seguenti 7																				
Valutare	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Conoscenze matematiche*	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Organizzare	2	2	6	5	19	12	12	11	12	5	6	13	11	12	11	11	10	9	7	9
Combattere con la spada	3	1	11	12	7	7	7	7	7	11	9	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Cavalcare	2	2	9	8	6	6	6	6	6	8	10	6	6	6	7	6	8	8	9	7
Conoscenza della legge*	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Lingua classica*	3	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FUNZIONARIO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
una a scelta tra le seguenti 5																				
Leggere e scrivere	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Etichetta	1	1	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	11	10	8	9	9	8	8	8
Araldica	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Conoscenze locali	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Pettegolezzo	1	1	6	6	12	11	11	10	11	6	7	12	11	11	9	10	10	9	8	9
una a scelta tra le seguenti 9																				
Persuadere	2	2	7	7	9	10	11	10	11	7	7	10	12	9	9	9	7	7	7	8
Percepire menzogne	3	1	9	7	8	10	9	10	9	6	7	9	9	10	9	9	9	7	7	8
Torturare	2	2	7	7	9	7	7	8	7	8	9	8	8	9	9	9	8	7	7	8
Giustiziare	1	3	10	10	9	8	8	8	8	10	9	8	7	10	9	10	10	10	9	10
Comandare	2	2	6	6	10	9	9	9	9	7	7	9	11	9	8	8	7	7	7	8
Ispezionare	2	2	9	7	9	11	10	11	10	6	7	11	10	11	9	10	11	8	7	9
Intimidire	2	2	6	6	10	5	6	6	6	7	7	6	8	7	6	6	6	5	7	6
Interrogare	2	2	6	6	9	9	9	9	9	7	7	9	10	8	8	8	7	6	7	8
Raccogliere informazioni*	2	2	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	11	10	8	9	9	8	8	8
una a scelta tra le seguenti 7																				
Valutare	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Conoscenze matematiche*	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Organizzare	2	2	6	6	11	13	12	12	12	6	7	13	12	13	11	12	10	9	8	10
Combattere con la spada	3	1	11	12	8	7	7	7	7	12	9	7	6	9	10	9	9	11	11	10
Cavalcare	2	2	10	9	7	7	7	7	7	8	11	7	7	6	8	6	9	9	10	8
Conoscenza della legge*	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Lingua classica*	3	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FUNZIONARIO NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 5																				
Leggere e scrivere	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Etichetta	1	1	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	10	10	8	9	9	8	7	8
Araldica	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Conoscenze locali	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Pettegolezzo	1	1	6	6	12	11	11	10	11	6	6	11	11	11	8	10	10	9	7	9
una a scelta tra le seguenti 9																				
Persuadere	2	2	7	7	9	10	11	10	11	7	7	10	12	9	8	9	7	7	7	8
Percepire menzogne	3	1	9	7	7	9	9	10	9	6	7	9	9	9	9	9	9	7	7	9
Torturare	2	2	8	8	9	8	7	8	7	8	9	9	8	9	9	9	8	7	8	9
Giustiziare	1	3	10	10	10	9	8	9	8	10	9	9	8	10	9	10	10	10	10	10
Comandare	2	2	7	7	10	9	10	9	10	7	7	9	11	9	8	8	7	7	8	8
Ispezionare	2	2	9	7	8	11	10	10	10	6	7	10	9	10	9	10	10	8	7	9
Intimidire	2	2	7	7	11	6	6	7	6	8	8	7	9	8	7	7	6	6	7	7
Interrogare	2	2	7	7	10	9	9	9	9	7	7	9	10	9	8	8	7	7	7	8
Raccogliere informazioni*	2	2	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	10	10	8	9	9	8	7	8
una a scelta tra le seguenti 7																				
Valutare	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Conoscenze matematiche*	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Organizzare	2	2	6	6	10	13	12	12	12	6	7	13	11	12	11	12	10	9	7	10
Combattere con la spada	3	1	12	12	8	8	8	8	8	12	10	8	7	9	10	10	10	11	11	11
Cavalcare	2	2	8	8	6	6	6	6	6	7	10	6	6	5	7	5	8	8	9	7
Conoscenza della legge*	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Lingua classica*	3	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

ACCADEMICO

Non tutti i prodotti degli studiosi sono empirici: molti attrezzi, costruzioni e meccanismi possono essere realizzati solo dopo attenti studi, così come la cura del meccanismo per eccellenza, cioè il corpo degli esseri viventi, anche richiede studio e ricerca. Ingegneri, medici, speziali, inventori e molti altri tipi di sperimentatori trasformano le loro conoscenze in oggetti utili anche al più ignorante dei villici.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ACCADEMICO UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Leggere e scrivere	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Conoscenza delle malattie*	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Lingua classica*	3	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Anatomia*	2	2	6	5	11	11	10	9	10	6	6	11	10	10	8	10	9	9	7	8
Insegnare	2	2	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Conoscenze matematiche*	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
una a scelta tra le seguenti 10																				
Erboristeria	3	3	7	7	10	12	11	11	11	7	7	12	10	12	10	11	10	9	8	10
Cartografia*	2	4	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Mineralogia	2	4	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Chirurgia**	4	2	10	9	9	9	8	9	8	10	10	8	8	11	10	10	10	10	10	10
Architettura***	3	3	7	7	10	12	11	11	11	7	7	12	10	12	10	11	10	9	8	10
Ingegneria***	3	3	7	6	11	11	11	10	11	7	7	11	10	11	9	11	11	10	8	10
Farmacia*	3	3	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Meccanica***	2	4	7	7	10	12	11	11	11	7	7	12	10	12	10	11	10	9	8	10
Pronto soccorso	2	4	7	7	10	10	9	9	9	7	7	10	9	10	9	10	10	9	8	9
Chimica*	2	4	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

(**)L'abilità *Chirurgia* richiede la conoscenza dell'abilità *Anatomia*.

(***)L'abilità richiede la conoscenza dell'abilità *Conoscenze matematiche*.

ACCADEMICO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Leggere e scrivere	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Conoscenza delle malattie*	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Lingua classica*	3	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Anatomia*	2	2	6	6	11	11	10	10	10	6	7	12	10	11	9	10	10	9	7	9
Insegnare	2	2	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Conoscenze matematiche*	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

→ACCADEMICO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armagero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 10																				
Erboristeria	3	3	8	8	11	12	11	11	11	8	8	12	11	12	11	12	11	10	9	11
Cartografia*	2	4	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Mineralogia	2	4	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Chirurgia**	4	2	11	11	10	9	8	10	8	11	11	9	8	11	11	11	11	10	10	11
Architettura***	3	3	8	8	11	12	11	11	11	8	8	12	11	12	11	12	11	10	9	11
Ingegneria***	3	3	8	7	12	12	11	11	11	8	8	12	11	12	10	12	11	11	9	10
Farmacia*	3	3	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Meccanica***	2	4	8	8	11	12	11	11	11	8	8	12	11	12	11	12	11	10	9	11
Pronto soccorso	2	4	8	7	11	10	10	10	10	8	8	11	10	11	9	11	10	9	8	9
Chimica*	2	4	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11

ACCADEMICO NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armagero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 6																				
Leggere e scrivere	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Conoscenza delle malattie*	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Lingua classica*	3	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Anatomia*	2	2	6	6	11	11	10	10	10	6	7	11	10	11	9	10	9	9	7	9
Insegnare	2	2	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Conoscenze matematiche*	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
una a scelta tra le seguenti 10																				
Erboristeria	3	3	8	7	11	12	11	11	11	7	8	12	10	12	10	12	11	10	8	10
Cartografia*	2	4	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Mineralogia	2	4	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Chirurgia**	4	2	11	10	10	9	8	10	8	10	10	9	8	11	11	11	11	10	11	11
Architettura***	3	3	8	7	11	12	11	11	11	7	8	12	10	12	10	12	11	10	8	10
Ingegneria***	3	3	7	7	11	11	11	10	11	7	7	12	10	12	9	11	11	10	8	10
Farmacia*	3	3	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Meccanica***	2	4	8	7	11	12	11	11	11	7	8	12	10	12	10	12	11	10	8	10
Pronto soccorso	2	4	8	7	11	10	10	10	10	7	8	11	10	11	9	11	10	9	8	9
Chimica*	2	4	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

(**)L'abilità *Chirurgia* richiede la conoscenza dell'abilità *Anatomia*.

(***)L'abilità richiede la conoscenza dell'abilità *Conoscenze matematiche*.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ARTIGIANO

Dal legno al metallo, dalla creta alle calzature, innumerevoli sono le professioni di coloro che con abilità manuale, esperienza ed inventiva trasformano e combinano le materie prime realizzando prodotti finiti. Mobili e armi, utensili e stoffe, fino ad arrivare a opere di grandi dimensioni come carri e perfino navi, dove il lavoro artigiano si combina e sottomette alla guida di ingegneri od altri accademici.

ARTIGIANO UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Necromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 14																				
Lavorare il legno	3	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Forgiare armi	3	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Forgiare armature	3	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Forgiare attrezzi	2	4	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Fabbricare funi e corde	2	4	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Fabbricare barche	3	3	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Fabbricare carri	3	3	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Fabbricare gioielli	3	3	10	8	10	9	9	9	9	8	8	9	8	10	8	10	11	10	9	9
Lavorare metalli preziosi	3	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Fabbricare calzature	2	4	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Lavorare la creta	2	4	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Soffiare il vetro	4	2	9	9	10	8	8	8	8	9	9	8	7	9	9	9	9	9	9	9
Tessere tappeti	2	4	10	10	10	9	8	9	8	11	9	8	7	10	9	10	11	11	10	11
Fabbricare archi	3	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
una a scelta tra le seguenti 7																				
Ordire tessuti	2	2	10	10	10	9	8	9	8	11	9	8	7	10	9	10	11	11	10	11
Mercanteggiare	2	2	6	6	9	8	9	8	9	7	7	9	10	8	8	8	6	6	7	7
Valutare	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Leggere e scrivere	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Lavorare il cuoio	2	2	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Carpenteria	3	1	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Metallurgia	3	1	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ARTIGIANO ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 14																				
Lavorare il legno	3	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Forgiare armi	3	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Forgiare armature	3	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Forgiare attrezzi	2	4	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Fabbricare funi e corde	2	4	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Fabbricare barche	3	3	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Fabbricare carri	3	3	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Fabbricare gioielli	3	3	10	9	11	10	9	9	9	9	9	9	8	11	9	10	12	11	9	10
Lavorare metalli preziosi	3	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Fabbricare calzature	2	4	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Lavorare la creta	2	4	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Soffiare il vetro	4	2	9	9	10	8	8	8	8	10	9	8	7	9	9	9	9	9	9	9
Tessere tappeti	2	4	10	11	10	9	8	9	8	11	10	8	8	10	10	10	11	11	11	11
Fabbricare archi	3	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
una a scelta tra le seguenti 7																				
Ordire tessuti	2	2	10	11	10	9	8	9	8	11	10	8	8	10	10	10	11	11	11	11
Mercanteggiare	2	2	6	6	9	9	9	9	9	7	7	9	10	8	8	8	7	6	7	8
Valutare	2	2	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8
Leggere e scrivere	1	3	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8
Lavorare il cuoio	2	2	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Carpenteria	3	1	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Metallurgia	3	1	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

**ARTIGIANO
NANO**

una a scelta tra le seguenti 14

	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Lavorare il legno	3	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Forgiare armi	3	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Forgiare armature	3	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Forgiare attrezzi	2	4	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Fabbricare funi e corde	2	4	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Fabbricare barche	3	3	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Fabbricare carri	3	3	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Fabbricare gioielli	3	3	10	9	10	10	9	9	9	9	9	9	8	11	9	10	12	10	9	10
Lavorare metalli preziosi	3	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Fabbricare calzature	2	4	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Lavorare la creta	2	4	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Soffiare il vetro	4	2	10	10	10	9	8	9	8	10	9	9	8	10	9	10	10	10	10	10
Tessere tappeti	2	4	11	11	11	10	9	9	9	11	10	9	8	11	10	11	12	11	11	11
Fabbricare archi	3	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
una a scelta tra le seguenti 7																				
Ordire tessuti	2	2	11	11	11	10	9	9	9	11	10	9	8	11	10	11	12	11	11	11
Mercanteggiare	2	2	7	7	10	9	9	9	9	7	7	9	10	9	8	8	7	7	7	8
Valutare	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Leggere e scrivere	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Lavorare il cuoio	2	2	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Carpenteria	3	1	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	11
Metallurgia	3	1	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ARTISTA

Creativo e fantasioso, ma talvolta anche eccentrico o stravagante, l'artista fonde artigianato e studi accademici o teorici in creazioni uniche, capaci di suscitare sensazioni ai sensi e all'animo di chi le osserva, legge o ascolta. A differenza dell'artigiano però non tutti le opere degli artisti sono pratiche o sensate per i più e questo, unito al loro modo di fare frequentemente fiero del proprio estro creativo e sensibile alle critiche, rende la loro vita spesso economicamente instabile riducendo in miseria i meno talentuosi e spingendo quelli più ispirati o semplicemente fortunati a cercare un mecenate che li sostenga.

ARTISTA UMANO	Gosto di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 9																				
Dipingere	2	4	9	8	10	11	10	11	10	8	8	11	9	12	11	11	11	10	9	11
Scolpire	3	3	10	9	9	10	9	10	9	10	10	10	9	12	11	11	11	10	10	11
Comporre versi*	2	4	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Scrivere prosa*	2	4	6	5	10	12	12	11	12	5	6	13	11	12	11	11	10	9	7	9
Comporre musica*	3	3	9	8	10	11	10	11	10	8	8	11	9	12	11	11	11	10	9	11
Modellare il metallo	3	3	9	8	10	11	10	11	10	8	8	11	9	12	11	11	11	10	9	11
Modellare il legno	2	4	10	9	9	10	9	10	9	10	10	10	9	12	11	11	11	10	10	11
Tessere arazzi	3	3	10	9	9	10	9	10	9	10	10	10	9	12	11	11	11	10	10	11
Comporre mosaici	2	4	10	8	9	10	9	9	9	8	8	9	8	11	9	10	11	10	9	10
una a scelta tra le seguenti 8																				
Ispirazione	2	2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Blaterare	1	3	6	6	10	8	8	7	8	7	7	9	8	8	7	8	8	8	7	8
Conoscenze artistiche	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Metallurgia	3	1	9	8	11	11	10	10	10	8	8	10	9	11	10	11	11	10	9	10
Conoscenze musicali*	2	2	7	7	10	12	11	11	11	7	7	12	10	12	10	11	10	9	8	10
Leggere e scrivere	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Personalità	1	3	6	6	9	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	6	6	7	7
Letteratura*	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Poesia*	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ARTISTA ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
una a scelta tra le seguenti 9																				
Dipingere	2	4	9	9	10	12	11	11	11	9	9	11	10	12	11	12	11	11	10	11
Scolpire	3	3	11	11	10	11	10	11	10	11	11	10	9	13	12	12	12	11	11	12
Comporre versi*	2	4	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Scrivere prosa*	2	4	6	6	11	13	12	12	12	6	7	13	12	13	11	12	10	9	8	10
Comporre musica*	3	3	9	9	10	12	11	11	11	9	9	11	10	12	11	12	11	11	10	11
Modellare il metallo	3	3	9	9	10	12	11	11	11	9	9	11	10	12	11	12	11	11	10	11
Modellare il legno	2	4	11	11	10	11	10	11	10	11	11	10	9	13	12	12	12	11	11	12
Tessere arazzi	3	3	11	11	10	11	10	11	10	11	11	10	9	13	12	12	12	11	11	12
Comporre mosaici	2	4	10	10	10	10	10	10	10	9	9	10	9	11	10	11	12	10	9	10
una a scelta tra le seguenti 8																				
Ispirazione	2	2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Blaterare	1	3	7	7	10	8	8	7	8	7	8	9	8	8	8	8	8	8	7	8
Conoscenze artistiche	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Metallurgia	3	1	9	9	11	11	10	11	10	9	9	11	10	12	10	12	12	11	10	11
Conoscenze musicali*	2	2	8	8	11	12	11	11	11	8	8	12	11	12	11	12	11	10	9	11
Leggere e scrivere	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Personalità	1	3	6	6	9	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	6	6	7	7
Letteratura*	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Poesia*	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ARTISTA NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
una a scelta tra le seguenti 9																				
Dipingere	2	4	9	8	10	11	10	11	10	9	9	11	10	12	11	12	11	10	9	11
Scolpire	3	3	11	10	10	11	10	11	10	10	10	10	9	12	12	12	12	10	11	12
Comporre versi*	2	4	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Scrivere prosa*	2	4	6	6	10	13	12	12	12	6	7	13	11	12	11	12	10	9	7	10
Comporre musica*	3	3	9	8	10	11	10	11	10	9	9	11	10	12	11	12	11	10	9	11
Modellare il metallo	3	3	9	8	10	11	10	11	10	9	9	11	10	12	11	12	11	10	9	11
Modellare il legno	2	4	11	10	10	11	10	11	10	10	10	10	9	12	12	12	12	10	11	12
Tessere arazzi	3	3	11	10	10	11	10	11	10	10	10	10	9	12	12	12	12	10	11	12
Comporre mosaici	2	4	10	9	10	10	9	10	9	9	9	9	8	11	10	11	11	10	9	11
una a scelta tra le seguenti 8																				
Ispirazione	2	2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Blaterare	1	3	7	6	10	8	8	7	8	7	8	9	8	8	8	8	8	8	7	8
Conoscenze artistiche	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Metallurgia	3	1	9	8	11	11	10	10	10	9	9	11	9	12	10	12	11	10	9	11
Conoscenze musicali*	2	2	8	7	11	12	11	11	11	7	8	12	10	12	10	12	11	10	8	10
Leggere e scrivere	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Personalità	1	3	7	7	10	8	8	8	8	7	8	8	9	9	8	8	7	6	7	8
Letteratura*	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Poesia*	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

MILITARE

Ovunque nel mondo le autorità costituite si sforzano di imporre l'ordine e gerarchia che più sono loro consone. Questo è fatto tramite la persuasione dei funzionari, ma più spesso con la forza o la minaccia delle armi, resa concreta da armigeri, guardie, soldati o anche semplici mercenari.

Il momento in cui però i militari danno il massimo è quando più autorità differenti entrano in conflitto tra loro che nella maggior parte dei casi provoca guerre e distruzione.

Avendo spesso la morte come compagna i militari sono precisi e taciturni, imperiosi nei modi e usualmente poveri di buone maniere.

MILITARE UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 6																				
Combattere con la spada	3	3	11	12	7	7	7	7	7	11	9	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Combattere con l'ascia	3	3	10	12	7	7	7	7	7	11	8	7	6	8	9	9	8	10	10	9
Combattere con la mazza	3	3	11	12	7	7	7	8	7	12	8	7	6	9	9	10	9	11	10	10
Combattere con la lancia	3	3	10	10	8	7	7	7	7	11	10	7	6	8	9	8	9	10	11	9
Combattere col pugnale	2	4	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Tirare con l'arco	3	3	12	10	8	8	7	8	7	10	10	7	6	10	8	9	12	10	10	9
Tirare con la balestra	3	3	12	10	8	8	7	8	7	10	10	7	6	10	8	9	12	10	10	9
una a scelta tra le seguenti 11																				
Schivare*	3	1	8	8	6	6	6	7	6	8	11	6	6	5	7	5	8	8	10	7
Colpire punti vitali*	3	1	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Precisione nel tiro**	2	2	11	9	8	7	6	8	6	9	9	6	6	9	8	8	10	8	8	8
Comandare	2	2	6	6	9	8	9	8	9	7	6	8	10	9	8	8	6	6	7	7
Intimidire	2	2	6	6	10	6	6	6	6	7	7	6	8	7	6	6	6	6	7	6
Cavalcare	2	2	9	8	6	6	6	6	6	8	10	6	6	6	7	6	8	8	9	7
Ispezionare	2	2	8	6	8	10	9	10	9	6	6	10	9	10	9	9	10	7	6	8
Rissare	2	2	9	11	6	6	6	6	7	10	8	6	6	7	8	7	7	9	9	8
Discrezione	1	3	6	6	10	10	9	9	9	6	7	10	10	10	9	9	8	7	7	8
Resistenza al dolore	2	2	6	7	7	8	9	8	9	8	6	8	9	6	7	7	6	6	6	7
Resistenza all'alcool	1	3	6	7	7	8	9	8	9	8	6	8	9	6	7	7	6	6	6	7

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con* L'abilità scelta e quella *Combattere con* ... saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con* ... appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

(**)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Tirare con* L'abilità scelta e quella *Tirare con* ... saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con* ... appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

MILITARE ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 6																				
Combattere con la spada	3	3	11	12	8	7	7	7	7	12	9	7	6	9	10	9	9	11	11	10
Combattere con l'ascia	3	3	10	11	7	7	7	7	7	11	8	7	6	8	9	9	8	10	10	9
Combattere con la mazza	3	3	11	12	7	7	7	7	7	12	8	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Combattere con la lancia	3	3	11	11	8	7	7	8	7	11	11	7	7	9	9	9	10	11	11	10
Combattere col pugnale	2	4	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	12
Tirare con l'arco	3	3	13	12	9	8	8	9	8	11	10	7	7	10	9	10	12	10	10	10
Tirare con la balestra	3	3	13	12	9	8	8	9	8	11	10	7	7	10	9	10	12	10	10	10
una a scelta tra le seguenti 11																				
Schivare*	3	1	9	8	7	7	7	7	7	9	12	7	7	6	8	6	8	9	11	8
Colpire punti vitali*	3	1	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	12
Precisione nel tiro**	2	2	12	10	8	8	7	8	7	9	9	7	7	9	8	8	11	9	9	9
Comandare	2	2	6	6	10	9	9	9	9	7	7	9	11	9	8	8	7	7	7	8
Intimidire	2	2	6	6	10	5	6	6	6	7	7	6	8	7	6	6	6	5	7	6
Cavalcare	2	2	10	9	7	7	7	7	7	8	11	7	7	6	8	6	9	9	10	8
Ispezionare	2	2	9	7	9	11	10	11	10	6	7	11	10	11	9	10	11	8	7	9
Rissare	2	2	9	10	6	6	6	6	7	10	8	6	6	7	8	7	7	9	9	8
Discrezione	1	3	6	6	10	10	10	10	10	6	7	11	10	10	9	10	8	8	7	9
Resistenza al dolore	2	2	6	8	7	8	9	8	9	8	6	8	9	6	7	7	6	6	7	7
Resistenza all'alcool	1	3	6	8	7	8	9	8	9	8	6	8	9	6	7	7	6	6	7	7

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con* L'abilità scelta e quella *Combattere con ...* saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con ...* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

(**)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Tirare con* L'abilità scelta e quella *Tirare con ...* saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con ...* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

MILITARE NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
una a scelta tra le seguenti 6																				
Combattere con la spada	3	3	12	12	8	8	8	8	8	12	10	8	7	9	10	10	10	11	12	10
Combattere con l'ascia	3	3	11	13	8	8	8	8	8	13	9	8	7	9	10	10	9	11	11	10
Combattere con la mazza	3	3	12	13	8	8	8	9	8	13	9	8	7	10	10	11	10	12	11	11
Combattere con la lancia	3	3	11	11	8	7	7	8	7	11	11	7	7	8	9	9	10	10	11	10
Combattere col pugnale	2	4	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	12	11
Tirare con l'arco	3	3	13	11	9	8	7	9	7	10	10	7	6	10	9	10	12	10	10	11
Tirare con la balestra	3	3	13	11	9	8	7	9	7	10	10	7	6	10	9	10	12	10	10	11
una a scelta tra le seguenti 11																				
Schivare*	3	1	7	7	5	5	5	6	5	7	11	6	5	5	7	5	7	8	9	6
Colpire punti vitali*	3	1	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	12	11
Precisione nel tiro**	2	2	12	10	8	8	7	8	7	9	9	7	7	9	8	9	11	9	9	10
Comandare	2	2	7	7	10	9	10	9	10	7	7	9	11	9	8	8	7	7	8	8
Intimidire	2	2	7	7	11	6	6	7	6	8	8	7	9	8	7	7	6	6	7	7
Cavalcare	2	2	8	8	6	6	6	6	6	7	10	6	6	5	7	5	8	8	9	7
Ispezionare	2	2	9	7	8	11	10	10	10	6	7	10	9	10	9	10	10	8	7	9
Rissare	2	2	10	11	6	7	7	7	7	11	9	7	7	7	9	8	8	10	10	9
Discrezione	1	3	6	6	10	10	10	10	10	6	7	11	10	11	9	10	8	8	7	9
Resistenza al dolore	2	2	8	9	8	10	11	10	10	9	7	10	11	8	9	9	7	8	8	9
Resistenza all'alcool	1	3	8	9	8	10	11	10	10	9	7	10	11	8	9	9	7	8	8	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con* L'abilità scelta e quella *Combattere con ...* saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con ...* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

(**)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Tirare con* L'abilità scelta e quella *Tirare con ...* saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con ...* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FURFANTE

Il denaro è fonte di corruzione: tutti vorrebbero avere ciò che è bello, e tra questi i furfanti sono coloro che scelgono i metodi più rapidi per raggiungere l'obiettivo. Metodi che però sono spesso illegali, in quanto prevedono di raccimolare la propria fortuna portandola via ad altri tramite raggini, furti di destrezza, estorsioni, rapine o con sistemi più complessi e specializzati, come contrabbando, falsificazione o strozzinaggio.

FURFANTE UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 10																				
Fuga	3	3	8	8	6	6	6	7	6	8	11	6	6	5	7	5	8	8	10	7
Borseggiare	3	3	11	10	9	7	7	8	7	11	11	7	7	9	9	9	10	10	11	10
Scassinare	3	3	10	9	11	10	9	9	9	10	9	9	8	11	9	11	12	11	10	11
Tendere imboscate	2	4	7	7	7	7	7	7	7	7	9	8	7	7	9	7	7	8	9	8
Falsificare	3	3	10	9	10	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	11	11	10	11
Combattere col pugnale	2	4	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Combattere con la spada	3	3	11	12	7	7	7	7	7	11	9	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Combattere con la mazza	3	3	11	12	7	7	7	8	7	12	8	7	6	9	9	10	9	11	10	10
Colpire punti vitali*	3	3	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Mentire	3	3	6	6	9	8	8	9	8	6	7	9	9	9	9	9	7	6	7	8
una a scelta tra le seguenti 10																				
Mendicare	2	2	6	6	10	8	8	8	8	6	7	9	9	9	8	8	7	7	7	8
Imbrogliare	1	3	6	6	10	8	8	8	8	6	7	9	9	9	8	8	7	7	7	7
Conoscenza dei bassifondi	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Arrampicarsi	1	3	10	10	8	7	7	8	7	10	11	6	6	8	8	8	10	10	11	9
Minacciare	2	2	7	7	9	7	7	7	7	8	7	7	8	8	7	8	7	7	7	7
Intimidire	2	2	6	6	10	6	6	6	6	7	7	6	8	7	6	6	6	6	7	6
Nascondersi in città	1	3	8	7	6	6	6	7	6	7	10	6	6	6	7	6	8	7	8	6
Muoversi silenzios. In città	1	3	7	7	7	6	6	7	6	7	11	6	6	5	7	6	7	8	9	6
Conoscenza dei veleni	1	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Valutare	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Combattere col pugnale*. Le due abilità saranno raggruppate in una disciplina avente per nome *Pugnale*. Qualora l'abilità *Combattere col pugnale* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche *Colpire punti vitali* all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FURFANTE ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
una a scelta tra le seguenti 10																				
Fuga	3	3	9	8	7	7	77	7	9	12	7	7	6	8	6	8	6	9	11	8
Borseggiare	3	3	11	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	10	10	10	10	10	11	11
Scassinare	3	3	11	10	12	10	9	10	9	11	10	10	9	12	10	11	12	12	11	11
Tendere imboscate	2	4	8	8	8	8	7	8	7	8	10	8	8	8	9	8	8	8	9	9
Falsificare	3	3	11	11	11	11	10	10	10	11	10	10	9	12	11	12	12	11	11	12
Combattere col pugnale	2	4	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	12
Combattere con la spada	3	3	11	12	8	7	7	7	7	12	9	7	6	9	10	9	9	11	11	10
Combattere con la mazza	3	3	11	12	7	7	7	7	7	12	8	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Colpire punti vitali*	3	3	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	12
Mentire	3	3	6	6	9	9	8	9	8	6	8	9	9	9	9	9	7	6	7	8
una a scelta tra le seguenti 10																				
Mendicare	2	2	6	6	10	9	8	8	8	7	7	9	10	9	8	8	8	7	7	8
Imbrogliare	1	3	6	6	10	8	8	8	8	6	7	9	9	9	8	8	7	7	7	8
Conoscenza dei bassifondi	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Arrampicarsi	1	3	11	10	8	7	7	8	7	11	11	7	7	9	9	8	10	10	11	9
Minacciare	2	2	6	7	9	7	7	7	7	7	7	7	8	8	7	7	7	7	7	7
Intimidire	2	2	6	6	10	5	6	6	6	7	7	6	8	7	6	6	6	5	7	6
Nascondersi in città	1	3	9	8	7	6	6	7	6	8	10	6	7	6	7	6	8	8	9	7
Muoversi silenzios. In città	1	3	8	7	7	6	6	7	6	8	11	6	7	6	7	6	8	8	10	7
Conoscenza dei veleni	1	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Valutare	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Combattere col pugnale*. Le due abilità saranno raggruppate in una disciplina avente per nome *Pugnale*. Qualora l'abilità *Combattere col pugnale* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche *Colpire punti vitali* all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FURFANTE NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
una a scelta tra le seguenti 10																				
Fuga	3	3	7	7	5	5	5	6	5	7	11	6	5	5	7	5	7	8	9	6
Borseggiare	3	3	11	10	9	8	7	8	7	11	11	8	7	10	10	10	10	11	11	
Scassinare	3	3	10	9	11	10	9	10	9	10	10	10	8	12	10	11	12	11	11	
Tendere imboscate	2	4	7	7	7	7	7	7	7	7	10	8	7	7	9	7	7	8	8	
Falsificare	3	3	11	9	11	10	10	10	10	10	10	10	9	12	11	12	12	11	11	
Combattere col pugnale	2	4	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	11	
Combattere con la spada	3	3	12	12	8	8	8	8	8	12	10	8	7	9	10	10	10	11	11	
Combattere con la mazza	3	3	12	13	8	8	8	9	8	13	9	8	7	10	10	11	10	12	11	
Colpire punti vitali*	3	3	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	11	
Mentire	3	3	7	6	9	9	9	9	9	7	8	10	10	10	9	9	8	7	8	
una a scelta tra le seguenti 10																				
Mendicare	2	2	7	6	11	9	9	8	9	7	7	9	10	10	8	9	8	7	8	
Imbrogliare	1	3	6	6	10	9	8	8	8	7	8	9	9	9	8	9	8	7	8	
Conoscenza dei bassifondi	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	9	
Arrampicarsi	1	3	10	10	8	7	7	8	7	10	11	7	6	8	8	8	10	10	9	
Minacciare	2	2	7	8	10	7	7	7	8	8	8	8	9	8	8	8	7	8	8	
Intimidire	2	2	7	7	11	6	6	7	6	8	8	7	9	8	7	7	6	6	7	
Nascondersi in città	1	3	8	7	6	6	6	6	6	7	10	6	6	6	6	6	8	7	8	
Muoversi silenzios. In città	1	3	7	7	6	5	5	6	5	7	11	6	6	5	6	5	7	7	9	
Conoscenza dei veleni	1	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	9	
Valutare	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	9	

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Combattere col pugnale*. Le due abilità saranno raggruppate in una disciplina avente per nome *Pugnale*. Qualora l'abilità *Combattere col pugnale* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche *Colpire punti vitali* all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FUORILEGGE

Dove ci sono molti uomini di solito ci sono autorità che si sforzano di imporre un ordine e delle leggi punendo chi non le rispetta. Ma la legge arriva fin dove arriva chi la fa rispettare e questo usualmente significa non molto lontano dai centri abitati. La maggior parte delle campagne e le vie di comunicazione possono essere sì oggetto di pattugliamento ma per lo più sono luoghi in cui vige la legge universale del più forte. Questi luoghi sono il naturale territorio di caccia di banditi e briganti, gente avvezza a una vita nomadica e abile a trovare rifugio nei boschi ma pronta ad uscirne per assalire viaggiatori sprovveduti o fattorie sufficientemente isolate.

FUORILEGGE UMANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 7																				
Tendere imboscate	2	4	7	7	7	7	7	7	7	7	9	8	7	7	9	7	7	8	9	8
Combattere con l'ascia	3	3	10	12	7	7	7	7	7	11	8	7	6	8	9	9	8	10	10	9
Combattere con la spada	3	3	11	12	7	7	7	7	7	11	9	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Combattere con la mazza	3	3	11	12	7	7	7	8	7	12	8	7	6	9	9	10	9	11	10	10
Combattere con la lancia	3	3	10	10	8	7	7	7	7	11	10	7	6	8	9	8	9	10	11	9
Rissare	2	4	9	11	6	6	6	6	7	10	8	6	6	7	8	7	7	9	9	8
Tirare con l'arco	3	3	12	10	8	8	7	8	7	10	10	7	6	10	8	9	12	10	10	9
una a scelta tra le seguenti 8																				
Combattere col pugnale	2	2	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Arrampicarsi	1	3	10	10	8	7	7	8	7	10	11	6	6	8	8	8	10	10	11	9
Minacciare	2	2	7	7	9	7	7	7	7	8	7	7	8	8	7	8	7	7	7	7
Colpire punti vitali*	3	1	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Nascondersi nei boschi	1	3	8	7	6	6	6	7	6	7	10	6	6	6	7	6	8	7	8	6
Muoversi silenzios. nei boschi	1	3	7	7	7	6	6	7	6	7	11	6	6	5	7	6	7	8	9	6
Cavalcare	2	2	9	8	6	6	6	6	6	8	10	6	6	6	7	6	8	8	9	7
Valutare	2	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con* L'abilità scelta e quella *Combattere con ...* saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con ...* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FUORILEGGE ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
una a scelta tra le seguenti 7																				
Tendere imboscate	2	4	8	8	8	8	7	8	7	8	10	8	8	8	9	8	8	9	9	
Combattere con l'ascia	3	3	10	11	7	7	7	7	7	11	8	7	6	8	9	9	8	10	10	
Combattere con la spada	3	3	11	12	8	7	7	7	7	12	9	7	6	9	10	9	9	11	11	
Combattere con la mazza	3	3	11	12	7	7	7	7	7	12	8	7	6	9	9	9	9	11	10	
Combattere con la lancia	3	3	11	11	8	7	7	8	7	11	11	7	7	9	9	9	10	11	11	
Rissare	2	4	9	10	6	6	6	6	7	10	8	6	6	7	8	7	7	9	9	
Tirare con l'arco	3	3	13	12	9	8	8	9	8	11	10	7	7	10	9	10	12	10	10	
una a scelta tra le seguenti 8																				
Combattere col pugnale	2	2	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	
Arrampicarsi	1	3	11	10	8	7	7	8	7	11	11	7	7	9	9	8	10	10	11	
Minacciare	2	2	6	7	9	7	7	7	7	7	7	7	8	8	7	7	7	7	7	
Colpire punti vitali*	3	1	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	
Nascondersi nei boschi	1	3	9	8	7	6	6	7	6	8	10	6	7	6	7	6	8	8	9	
Muoversi silenzios. nei boschi	1	3	8	7	7	6	6	7	6	8	11	6	7	6	7	6	8	8	10	
Cavalcare	2	2	10	9	7	7	7	7	7	8	11	7	7	6	8	6	9	9	10	
Valutare	2	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con* L'abilità scelta e quella *Combattere con* ... saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con* ... appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

FUORILEGGE
NANO

una a scelta tra le seguenti 7

	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Tendere imboscate R1x2 AG SA FR	2	4	7	7	7	7	7	7	7	7	10	8	7	7	9	7	7	8	9	8
Combattere con l'ascia	3	3	11	13	8	8	8	8	8	13	9	8	7	9	10	10	9	11	11	10
Combattere con la spada	3	3	12	12	8	8	8	8	8	12	10	8	7	9	10	10	10	11	11	11
Combattere con la mazza	3	3	12	13	8	8	8	9	8	13	9	8	7	10	10	11	10	12	11	11
Combattere con la lancia	3	3	11	11	8	7	7	8	7	11	11	7	7	8	9	9	10	10	11	10
Rissare	2	4	10	11	6	7	7	7	7	11	9	7	7	7	9	8	8	10	10	9
Tirare con l'arco	3	3	13	11	9	8	7	9	7	10	10	7	6	10	9	10	12	10	10	11
una a scelta tra le seguenti 8																				
Combattere col pugnale	2	2	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	12	11
Arrampicarsi	1	3	10	10	8	7	7	8	7	10	11	7	6	8	8	8	10	10	11	9
Minacciare	2	2	7	8	10	7	7	7	8	8	8	8	9	8	8	8	7	8	8	8
Colpire punti vitali*	3	1	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	12	11
Nascondersi nei boschi	1	3	8	7	6	6	6	6	6	7	10	6	6	6	6	6	8	7	8	7
Muoversi silenzios. nei boschi	1	3	7	7	6	5	5	6	5	7	11	6	6	5	6	5	7	7	9	6
Cavalcare	2	2	8	8	6	6	6	6	6	7	10	6	6	5	7	5	8	8	9	7
Valutare	2	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con* L'abilità scelta e quella *Combattere con* ... saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con* ... appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
 a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

AMMINISTRATORE

Non in tutti gli stati coloro che comandano sono necessariamente dei regnanti o dei nobili: le forme di governo sono numerose e governatori, prefetti, borgomastri e financo semplici capovillaggio o capipopolo ne sono un esempio. Uomini (e talvolta donne) spesso dotati di una gran parlantina, sempre di buone capacità persuasive, e che talvolta hanno guadagnato un certo prestigio, hanno il difficile compito di tutelare le aspettative e la sicurezza delle comunità che presiedono.

Questa attività però li mette spesso in contrasto con interessi spesso divergenti dal bene comune di altre autorità o individui particolarmente abbienti o introdotti in ambienti di governo da cui i meno retti usualmente escono corrotti, comprati od intimiditi. E i più retti se non anche sufficientemente accorti, morti o screditati.

AMMINISTRATORE UMANO	Costo di appur.	Livello	Archiere	Armiigero	Bardo	Druido	Elementalista	Ementia	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadacino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
due a scelta tra le seguenti 19																				
Persuadere	2	3	6	6	8	9	10	9	10	6	6	9	11	8	8	8	6	6	7	7
Diplomazia	3	2	6	6	8	10	10	10	10	6	7	10	10	9	9	9	7	6	6	8
Organizzare*	2	3	6	5	10	12	12	11	12	5	6	13	11	12	11	11	10	9	7	9
Leggere e scrivere	1	4	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Conoscenze matematiche*	2	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Oratoria*	2	3	6	6	10	10	9	9	9	6	7	10	10	10	9	9	8	7	7	8
Comandare	2	3	6	6	9	8	9	8	9	7	6	8	10	9	8	8	6	6	7	7
Conoscenza della legge*	2	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Blaterare	1	4	6	6	10	8	8	7	8	7	7	9	8	8	7	8	8	8	7	8
Parlare in pubblico	1	4	6	6	10	8	7	7	7	6	7	9	8	8	7	8	8	7	6	7
Assoldare	1	4	6	6	10	10	10	9	10	6	6	10	10	10	9	9	8	7	7	8
Conoscenze locali	1	4	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Conoscenza della moda	1	4	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9
Personalità	1	4	6	6	9	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	6	6	7	7
Pettegolezzo	1	4	6	5	11	11	10	9	10	6	6	11	10	10	9	10	9	9	7	8
Mentire	3	2	6	6	9	8	8	9	8	6	7	9	9	9	9	9	7	6	7	8
Mercanteggiare	2	3	6	6	9	8	9	8	9	7	7	9	10	8	8	8	6	6	7	7
Etichetta	1	4	6	6	11	10	9	9	9	6	6	10	10	10	8	9	8	8	7	8
Lingua classica*	3	2	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

AMMINISTRATORE ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
due a scelta tra le seguenti 19																				
Persuadere	2	3	7	7	9	10	11	10	11	7	7	10	12	9	9	9	7	7	7	8
Diplomazia	3	2	6	6	9	10	10	10	10	7	7	11	11	10	10	9	8	7	7	8
Organizzare*	2	3	6	6	11	13	12	12	12	6	7	13	12	13	11	12	10	9	8	10
Leggere e scrivere	1	4	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Conoscenze matematiche*	2	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Oratoria*	2	3	6	6	10	10	10	10	10	6	7	11	10	10	9	10	8	8	7	9
Comandare	2	3	6	6	10	9	9	9	9	7	7	9	11	9	8	8	7	7	7	8
Conoscenza della legge*	2	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Blaterare	1	4	7	7	10	8	8	7	8	7	8	9	8	8	8	8	8	8	7	8
Parlare in pubblico	1	4	6	6	10	8	7	7	7	6	7	9	8	8	7	8	7	7	6	7
Assoldare	1	4	6	6	11	10	10	10	10	7	7	11	11	11	9	10	9	8	8	9
Conoscenze locali	1	4	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Conoscenza della moda	1	4	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9
Personalità	1	4	6	6	9	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	6	6	7	7
Pettegolezzo	1	4	6	6	12	11	11	10	11	6	7	12	11	11	9	10	10	9	8	9
Mentire	3	2	6	6	9	9	8	9	8	6	8	9	9	9	9	9	7	6	7	8
Mercanteggiare	2	3	6	6	9	9	9	9	9	7	7	9	10	8	8	8	7	6	7	8
Etichetta	1	4	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	11	10	8	9	9	8	8	8
Lingua classica*	3	2	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

AMMINISTRATORE NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Persuadere	2	3	7	7	9	10	11	10	11	7	7	10	12	9	8	9	7	7	7	8
Diplomazia	3	2	7	7	9	10	10	10	10	7	7	11	11	10	10	10	8	7	7	8
Organizzare*	2	3	6	6	10	13	12	12	12	6	7	13	11	12	11	12	10	9	7	10
Leggere e scrivere	1	4	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Conoscenze matematiche*	2	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Oratoria*	2	3	6	6	10	10	10	10	10	6	7	11	10	11	9	10	8	8	7	9
Comandare	2	3	7	7	10	9	10	9	10	7	7	9	11	9	8	8	7	7	8	8
Conoscenza della legge*	2	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Blaterare	1	4	7	6	10	8	8	7	8	7	8	9	8	8	8	8	8	8	7	8
Parlare in pubblico	1	4	6	6	10	8	8	8	8	6	8	9	9	9	7	9	8	7	7	7
Assoldare	1	4	7	6	11	10	10	10	10	7	7	10	11	11	9	10	9	8	7	9
Conoscenze locali	1	4	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Conoscenza della moda	1	4	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9
Personalità	1	4	7	7	10	8	8	8	8	7	8	8	9	9	8	8	7	6	7	8
Pettegolezzo	1	4	6	6	12	11	11	10	11	6	6	11	11	11	8	10	10	9	7	9
Mentire	3	2	7	6	9	9	9	9	9	7	8	10	10	10	9	9	8	7	7	8
Mercanteggiare	2	3	7	7	10	9	9	9	9	7	7	9	10	9	8	8	7	7	7	8
Etichetta	1	4	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	10	10	8	9	9	8	7	8
Lingua classica*	3	2	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

NOBILE

La nobiltà è la cima della piramide sociale. I suoi membri rispondono delle loro azioni solo al sovrano quando c'è o a nobili di più alto grado. Possiedono la maggior parte di tutto ciò che si può vedere e spesso hanno anche il diritto di amministrare la giustizia, cosa che sostanzialmente dà loro diritto di vita e di morte su chiunque si muova nelle loro terre. Alcuni tra loro poi si arrogano anche altri diritti, spesso a scapito del popolo che non infrequentemente li odia per via dei soprusi, delle tasse troppo alte o di tutta una serie di problemi, a volte nemmeno magari realmente legati ai nobili, ma di cui comunque essi sembrano essere responsabili. Addestrati fin da giovanissimi a comandare e portare un qualche rispetto solo ai membri della loro casta i nobili si interessano solo di pochi risvolti del potere che detengono, demandando gli altri a funzionari e uomini d'arme.

Nota: essendo dotati di risorse considerevoli i nobili sono in grado di fornire alla loro prole un'educazione ben superiore a quella della maggior parte dei comuni mortali e questo si traduce in una maggiore disponibilità di punti.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Qualora il Maestro fosse contrario a questa soluzione può limitare o ridurre le abilità sottoindicate per numero o livello, o vincolare la possibilità di avere nobili natali ad una tiro di dado in cui questa è decisamente esigua (si consiglia tirando 2d20 di dare nobili natali solo se il risultato è almeno 38).

NOBILE UMANO	Gosto di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Necromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efesto				
Etichetta	1	1	6	6	11	10	9	9	9	6	6	10	10	10	8	9	8	8	7	8
Cavalcare	2	1	9	8	6	6	6	6	6	8	10	6	6	6	7	6	8	8	9	7
Una a scelta tra le seguenti 6																				
Combattere con la spada	3	3	11	12	7	7	7	7	7	11	9	7	6	9	9	9	9	11	10	10
Schivare**	3	3	8	8	6	6	6	7	6	8	11	6	6	5	7	5	8	8	10	7
Colpire punti vitali**	3	3	11	11	8	7	7	7	7	11	11	7	6	9	10	9	10	11	12	11
Lingua classica*	3	3	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Poliglotta	4	2	6	5	11	11	10	9	10	6	6	11	10	10	8	10	9	9	7	8
Danzare	2	4	7	7	6	6	6	7	6	7	10	6	6	5	6	5	8	7	8	5
Una a scelta tra le seguenti 4																				
Comandare	2	2	6	6	9	8	9	8	9	7	6	8	10	9	8	8	6	6	7	7
Assoldare	1	3	6	6	10	10	10	9	10	6	6	10	10	10	9	9	8	7	7	8
Arguzia	1	3	6	6	11	8	8	7	8	6	7	9	9	8	7	8	8	7	7	7
Minacciare	2	2	7	7	9	7	7	7	7	8	7	7	8	8	7	8	7	7	7	7
Una a scelta tra le seguenti 9																				
Leggere e scrivere	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Parlare in pubblico	1	1	6	6	10	8	7	7	7	6	7	9	8	8	7	8	8	7	6	7
Conoscenze locali	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Pettegolezzo	1	1	6	5	11	11	10	9	10	6	6	11	10	10	8	10	9	9	7	8
Storia*	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Geografia*	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Araldica*	1	1	6	5	11	12	11	11	11	5	6	12	11	11	10	11	10	9	7	9
Personalità	1	1	6	6	9	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	6	6	7	7
Conoscenza della moda	1	1	6	5	10	11	11	10	11	6	6	11	11	11	9	10	9	8	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

(**)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con ...*. L'abilità scelta e quella *Combattere con ...* saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con ...* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOBILE ELFO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Etichetta	1	1	6	6	10	11	10	9	10	7	7	10	11	10	8	9	9	8	8	8
Cavalcare	2	1	10	9	7	7	7	7	7	8	11	7	7	6	8	6	9	9	10	8
Una a scelta tra le seguenti 6																				
Combattere con la spada	3	3	11	12	8	7	7	7	7	12	9	7	6	9	10	9	9	11	11	10
Schivare**	3	3	9	8	7	7	7	7	7	9	12	7	7	6	8	6	8	9	11	8
Colpire punti vitali**	3	3	12	12	9	8	7	8	7	12	12	8	7	10	11	10	11	11	12	12
Lingua classica*	3	3	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Poliglotta	4	2	6	6	12	11	11	10	11	6	7	12	11	11	9	10	10	9	8	9
Danzare	2	4	8	7	7	7	7	8	7	8	11	7	7	6	7	6	9	8	9	6
Una a scelta tra le seguenti 4																				
Comandare	2	2	6	6	10	9	9	9	9	7	7	9	11	9	8	8	7	7	7	8
Assoldare	1	3	6	6	11	10	10	10	10	7	7	11	11	11	9	10	9	8	8	9
Arguzia	1	3	6	6	11	8	8	7	8	6	7	9	9	8	7	8	8	7	7	7
Minacciare	2	2	6	7	9	7	7	7	7	7	7	7	8	8	7	7	7	7	7	7
Una a scelta tra le seguenti 9																				
Leggere e scrivere	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Parlare in pubblico	1	1	6	6	10	8	7	7	7	6	7	9	8	8	7	8	7	7	6	7
Conoscenze locali	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8	10
Pettegolezzo	1	1	6	6	12	11	11	10	11	6	7	12	11	11	9	10	10	9	8	9
Storia*	1	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8
Geografia*	1	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8
Araldica*	1	1	1	6	6	11	13	12	11	12	6	7	13	12	12	10	12	11	10	8
Personalità	1	1	6	6	9	7	7	7	7	7	7	8	9	8	8	7	6	6	7	7
Conoscenza della moda	1	1	6	6	11	12	11	11	11	6	7	12	11	11	10	11	10	9	8	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

(**)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con* L'abilità scelta e quella *Combattere con ...* saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con ...* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOBILE NANO	Costo di appr.	Livello	Arciere	Armigero	Bardo	Druido	Elementalista	Eremita	Evocatore	Gladiatore	Ladro	Mago	Negromante	Sacerdote			Scassinatore	Scudiero	Spadaccino	Templare
														Apollo	Ares	Efestio				
Etichetta	1	1	6	6	11	10	10	9	10	7	7	10	10	10	8	9	9	8	7	8
Cavalcare	2	1	8	8	6	6	6	6	6	7	10	6	6	5	7	5	8	8	9	7
Una a scelta tra le seguenti 6																				
Combattere con la spada	3	3	12	12	8	8	8	8	8	12	10	8	7	9	10	10	10	11	11	11
Schivare**	3	3	7	7	5	5	5	6	5	7	11	6	5	5	7	5	7	6	9	6
Colpire punti vitali**	3	3	12	11	9	8	7	8	7	11	11	8	7	9	10	10	10	11	12	11
Lingua classica*	3	3	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Poliglotta	4	2	6	6	12	11	11	10	11	6	6	11	11	11	8	10	10	9	7	9
Danzare	2	4	5	5	5	4	4	5	4	5	8	4	4	4	4	4	6	5	7	4
Una a scelta tra le seguenti 4																				
Comandare	2	2	7	7	10	9	10	9	10	7	7	9	11	9	8	8	7	7	8	8
Assoldare	1	3	7	6	11	10	10	10	10	7	7	10	11	11	9	10	9	8	7	9
Arguzia	1	3	6	6	11	8	8	8	8	7	7	9	9	9	7	9	8	8	7	7
Minacciare	2	2	7	8	10	7	7	7	8	8	8	8	9	8	8	8	7	8	8	8
Una a scelta tra le seguenti 9																				
Leggere e scrivere	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7	9
Parlare in pubblico	1	1	6	6	10	8	8	8	8	6	8	9	9	9	7	9	8	7	7	7
Conoscenze locali	1	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7
Pettegolezzo	1	1	6	6	12	11	11	10	11	6	6	11	11	11	8	10	10	9	7	9
Storia*	1	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7
Geografia*	1	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7
Araldica*	1	1	1	6	5	11	12	12	11	12	6	6	13	11	12	10	11	10	9	7
Personalità	1	1	7	7	10	8	8	8	8	7	8	8	9	9	8	8	7	6	7	8
Conoscenza della moda	1	1	6	6	11	11	11	10	11	6	7	12	11	11	10	11	9	9	7	9

(*)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere l'abilità *Leggere e scrivere*.

(**)Per scegliere quest'abilità è necessario possedere un'abilità *Combattere con* L'abilità scelta e quella *Combattere con ...* saranno raggruppate in una disciplina avente per nome il nome dell'arma. Qualora l'abilità *Combattere con ...* appartenesse già ad una disciplina si può inserire anche quella scelta all'interno di essa.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

ELENCO DELLE CARATTERISTICHE INDIPENDENTI

NOME CARATTERISTICA	COSTO APPRENDIMENTO	ESPERIENZA(XP)	
		LIV 0-3	LIV 4-12
Abilità(AB)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Agilità(AG)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Bellezza(BE)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Carisma(CA)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Dialetto(DI)	1	0/10	0/20
Forza(FO)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Freddezza(FR)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Intelligenza(IN)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Ispirazione(IS)	2	0/20	0/40
Lingua straniera(LS)	1 (o più secondo il Maestro)	0/10	0/20
Percezione(PE)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Resistenza alle malattie(RM)	2	0/20	0/40
Resistenza(RE)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Riflessi(RI)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Saggezza(SA)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40
Volontà(VO)	0 (caratteristica fondamentale)	0/20	0/40

ELENCO DELLE CARATTERISTICHE DIPENDENTI

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Accudire animali	INx2 VO CA SA	1	0/10	0/20
Accudire bambini	INx2 VO CA SA	1	0/10	0/20
Acrobatica	AGx3 FOx2	3	0/20	0/40
Addestrare cani	CAx3 SA FR	2	0/20	0/40
Addestrare cavalli	CAx3 SA FR	2	0/20	0/40
Addestrare tori	CAx3 SA FR	2	0/20	0/40
Allevare bovini	INx2 SAx2 CA	1	0/10	0/20
Allevare cani	INx2 SAx2 CA	1	0/10	0/20
Allevare cavalli	INx2 SAx2 CA	1	0/10	0/20
Allevare maiali	INx2 SAx2 CA	1	0/10	0/20

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Allevare ovini	INx2 SAx2 CA	1	0/10	0/20
Anatomia	INx3 SA FR	2	0/20	0/40
Araldica	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Architettura	INx2 SAx2 AB	3	0/20	0/40
Arco	disciplina	-	0/30	0/50
Arguzia	INx2 FRx2 CA	1	0/10	0/20
Arrampicarsi	AGx2 ABx2 FO	1	0/10	0/20
Arte dei morituri	disciplina	-	0/30	0/60
Arte del combattimento	disciplina	-	0/30	0/50
Arte della magia	disciplina	-	0/30	0/50
Arti marziali	AGx3 FO RI	3	0/20	0/40
Assoldare	CAx2 SAx2 IN	1	0/10	0/20
Astrologia	INx3 SAx2	2	0/20	0/40
Astronomia	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Attuire le cadute	AGx2 RIx2 FO	2	0/20	0/40
Barba e capelli	ABx3 FR SA	2	0/20	0/40
Blaterare	INx2 FRx2 RI	1	0/10	0/20
Borseggiare	ABx3 RI FR	3	0/20	0/40
Cacciare	ABx2 PEx2 IN	2	0/20	0/40
Carpenteria	ABx2 INx2 FO	3	0/20	0/40
Carpenteria navale	ABx3 INx2	2	0/20	0/40
Cartografia	INx3 ABx2	2	0/20	0/40
Cavalcare	AGx2 RIx2 PE	2	0/20	0/40
Chimica	INx2 ABx2 SA	2	0/20	0/40
Chimica	INx2 ABx2 SA	2	0/20	0/40
Chiromanzia	SAx2 FR VO PE	2	0/20	0/40
Chirurgia	ABx3 FR SA	4	0/20	0/40
Ciarlare	CAx2 INx2 FR	1	0/10	0/20
Colpire punti vitali	ABx3 RIx2	3	0/20	0/40
Colpire punti vitali a mani nude	AGx3 RIx2	3	0/20	0/40
Coltivare la terra	INx2 ABx2 FO	1	0/10	0/20
Comandare	CAx3 VO SA	2	0/20	0/40

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Comandare animali	CAx3 VO SA	2	0/20	0/40
Combattere col bastone	FOx2 ABx2 AG	2	0/20	0/40
Combattere col martello	FOx3 ABx2	3	0/20	0/40
Combattere col pugnale	ABx3 RIx2	2	0/20	0/40
Combattere con gli artigli da battaglia	AGx2 RIx2 FO	3	0/20	0/40
Combattere con l'ascia	FOx3 AB RI	3	0/20	0/40
Combattere con la frusta	ABx3 RIx2	3	0/20	0/40
Combattere con la lancia	ABx2 FO RI AG	3	0/20	0/40
Combattere con la mazza	FOx3 ABx2	3	0/20	0/40
Combattere con la spada	FOx2 ABx2 RI	3	0/20	0/40
Combattere improvvisando	AGx2 ABx2 RI	3	0/20	0/40
Comporre mosaici	ABx2 SA PE IN	2	0/20	0/40
Comporre musica	SAx2 ABx2 IN	3	0/20	0/40
Comporre versi	INx2 SAx2 CA	2	0/20	0/40
Comunione elementale	SAx2 VO IN FR	3	0/20	0/40
Conciare pelli	ABx2 SAx2 IN	1	0/10	0/20
Condurre barche	ABx2 SAx2 FO	1	0/10	0/20
Conoscenza Arcana	SAx3 INx2	1	0/10	0/20
Conoscenza degli animali selvatici	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Conoscenza degli elementi	INx3 SAx2	2	0/20	0/40
Conoscenza degli spiriti	SAx3 INx2	2	0/20	0/40
Conoscenza dei bassifondi	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Conoscenza dei boschi	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Conoscenza dei demoni	INx2 SAx2 FR	2	0/20	0/40
Conoscenza dei serpenti	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Conoscenza dei veleni	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Conoscenza della legge	INx3 SAx2	2	0/20	0/40
Conoscenza della moda	INx2 SAx2 CA	1	0/10	0/20
Conoscenza delle malattie	INx3 SAx2	2	0/20	0/40
Conoscenza di miti e leggende	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Conoscenze agricole	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Conoscenze artistiche	INx3 SAx2	1	0/10	0/20

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Conoscenze locali	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Conoscenze matematiche	INx3 SAx2	2	0/20	0/40
Conoscenze musicali	INx2 SAx2 AB	2	0/20	0/40
Conoscenze nautiche	INx2 SAx2 AB	1	0/10	0/20
Contorsionismo	AGx3 RE FR	2	0/20	0/40
Controllare i non-morti	VOx3 SA CA	3	0/20	0/40
Controllo della respirazione	VOx3 SAx2	2	0/20	0/40
Convocare elementali	VOx3 IN SA	3	0/20	0/40
Correre	AGx3 REx2	2	0/20	0/40
Costruire edifici	ABx2 FO IN SA	2	0/20	0/40
Costruire trappole semplici	ABx3 IN SA	2	0/20	0/40
Cucinare	ABx2 INx2 SA	1	0/10	0/20
Cura taumaturgica	VOx2 FRx2 SA	5	0/20	0/40
Danzare	AGx3 BEx2	2	0/20	0/40
Dipingere	ABx2 SAx2 IN	2	0/20	0/40
Diplomazia	CA VO SA FR IN	3	0/20	0/40
Discrezione	SAx2 FR CA IN	1	0/10	0/20
Domare animali feroci	VOx2 FRx2 CA	3	0/20	0/40
Educazione cavalleresca (senza Danzare)	disciplina	-	0/20	0/40
Educazione cavalleresca (con Danzare)	disciplina	-	0/30	0/50
Educazione cortese	disciplina	-	0/20	0/40
Empatia	VOx3 SAx2	3	0/20	0/40
Empatia animale	SAx2 VOx2 CA	2	0/20	0/40
Empatia vegetale	SAx3 PE IN	2	0/20	0/40
Equilibrio	AGx3 RIx2	2	0/20	0/40
Erboristeria	INx2 SAx2 AB	3	0/20	0/40
Etichetta	CAx2 INx2 SA	1	0/10	0/20
Evocare demoni	VOx3 SA IN	3	0/20	0/40
Fabbricare archi	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Fabbricare barche	ABx2 INx2 SA	3	0/20	0/40
Fabbricare Burattini	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Fabbricare calzature	ABx3 INx2	2	0/20	0/40

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Fabbricare carri	ABx3 INx2 SA	3	0/20	0/40
Fabbricare corazze	ABx2 SAx2 IN	5	0/20	0/40
Fabbricare frecce	ABx3 INx2	1	0/10	0/20
Fabbricare funi e corde	ABx3 INx2	2	0/20	0/40
Fabbricare gioielli	ABx2 INx2 PE	3	0/20	0/40
Fabbricare talismani	SAx2 ABx2 IN	3	0/20	0/40
Falsificare	ABx3 IN SA	3	0/20	0/40
Fare dolci	ABx3 INx2	2	0/20	0/40
Fare il bucato	SAx2 FO AB RE	1	0/10	0/20
Fare il pane	ABx3 INx2	1	0/10	0/20
Fare il vino	ABx2 INx2 PE	1	0/10	0/20
Fare l'olio	ABx2 INx2 SA	1	0/10	0/20
Fare la birra	INx3 ABx2	1	0/10	0/20
Fare massaggi	ABx3 FO SA	1	0/10	0/20
Farmacia	INx2 ABx2 SA	3	0/20	0/40
Filosofia	SAx3 IN FR	2	0/20	0/40
Fisica	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Forgiare armature	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Forgiare armi	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Forgiare attrezzi	ABx3 INx2	2	0/20	0/40
Forma astrale	VOx3 SA FR	3	0/20	0/40
Fuga	AGx3 RIx2	3	0/20	0/40
Geografia	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Ginnastica	AGx3 RI FO	3	0/20	0/40
Giocare col fuoco	FRx2 AB x2 RE	2	0/20	0/40
Giochi di destrezza	ABx3 RIx2	2	0/20	0/40
Gioco di prestigio	ABx3 RIx2	2	0/20	0/40
Giustiziare	ABx2 FR IN FO	1	0/10	0/20
Guidare carri	ABx2 PE IN RI	1	0/10	0/20
Imbrogliare	FRx2 IN SA CA	1	0/10	0/20
Indifferenza	FRx3 Vox2	2	0/20	0/40
Individuazione dei flussi magici	SAx3 INx2	3	0/20	0/40

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Ingegneria	INx3 SA AB	3	0/20	0/40
Ingoiare spade	FRx2 ABx2 RE	2	0/20	0/40
Insegnare	INx2 SAx2 CA	3	0/20	0/40
Interrogare	CAx2 VO SA FR	2	0/20	0/40
Intimidire	CAx3 FRx2	2	0/20	0/40
Intrattenere a letto	BEx2 AGx2 RE	2	0/20	0/40
Invocare poteri demoniaci	VOx2 SAx2 IN	3	0/20	0/40
Invocare spiriti	SAx2 VOx2 FR	4	0/20	0/40
Ipnatismo	VOx2 CAx2 SA	1	0/10	0/20
Ispezionare	PEx2 SAx2 IN	2	0/20	0/40
Istruzione	disciplina	-	0/20	0/40
Lanciare coltelli	ABx3 PEx2	1	0/10	0/20
Lavorare il cuoio	ABx3 INx2	2	0/20	0/40
Lavorare il legno	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Lavorare la creta	ABx3 INx2	2	0/20	0/40
Lavorare metalli preziosi	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Leggere e scrivere	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Leggere le mappe	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Letteratura	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Lingua classica	INx3 SAx2	3	0/20	0/40
Linguaggio segreto dei ladri	INx3 SA AB	1	0/10	0/20
Lottare	AGx2 FOx2 RI	3	0/20	0/40
Macellare animali	ABx3 INx2	1	0/10	0/20
Magia del sangue	SAx2 VOx2 IN	4	0/20	0/40
Magia della musica	ABx2 INx2 SA	4	0/20	0/40
Magia della terra	SAx2 VOx2 IN	3	0/20	0/40
Magia druidica	SAx3 INx2	4	0/20	0/40
Magia elementale	SAx2 VOx2 IN	3	0/20	0/40
Magia Evocativa	VOx3 SA IN	4	0/20	0/40
Magia generale	INx2 SAx2 VO	5	0/30	0/50
Magia illusionista	VOx3 SA IN	4	0/20	0/40
Magia negromantica	SAx2 VOx2 IN	4	0/20	0/40

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Matematica	INx3 SAx2	2	0/20	0/40
Meccanica	INx2 SAx2 AB	2	0/20	0/40
Meditazione	SAx3 VOx2	3	0/20	0/40
Mendicare	CAx2 SA FR IN	2	0/20	0/40
Mentire	SAx2 FRx2 CA	3	0/20	0/40
Mercanteggiare	CAx2 SA VO FR	2	0/20	0/40
Mestiere delle armi	disciplina	-	0/30	0/50
Metallurgia	INx2 ABx2 SA	3	0/20	0/40
Minacciare	FRx2 CA IN FO	2	0/20	0/40
Mineralogia	INx3 SAx2	2	0/20	0/40
Modellare il legno	ABx3 SAx2	2	0/20	0/40
Modellare il metallo	ABx2 SAx2 IN	3	0/20	0/40
Muoversi silenziosamente	AGx3 RI FR	2	0/20	0/40
Muoversi silenziosamente in città	AGx3 RI FR	1	0/10	0/20
Muoversi silenziosamente nei boschi	AGx3 RI FR	1	0/10	0/20
Nascondersi	AGx2 RI PE FR	2	0/20	0/40
Nascondersi in città	AGx2 RI PE FR	1	0/10	0/20
Nascondersi nei boschi	AGx2 RI PE FR	1	0/10	0/20
Navigazione	INx2 SAx2 AB	3	0/20	0/40
Nuotare	AGx2 FOx2 RI	1	0/10	0/20
Oratoria	SAx2 CA IN FR	2	0/20	0/40
Ordire tessuti	ABx3 IN RE	2	0/20	0/40
Organizzare	SAx3 INx2	2	0/20	0/40
Orientarsi	INx2 SAx2 PE	1	0/10	0/20
Parlare con gli spiriti	SAx3 CA IN	2	0/20	0/40
Parlare con i morti	VOx2 CAx2 SA	2	0/20	0/40
Parlare in pubblico	FRx3 INx2	1	0/10	0/20
Percepire menzogne	PEx2 SAx2 FR	3	0/20	0/40
Personalità	CAx2 FRx2 SA	1	0/10	0/20
Persuadere	VOx2 CAx2 SA	2	0/20	0/40
Pescare	ABx2 RI IN PE	2	0/20	0/40
Pettegolezzo	INx3 SA CA	1	0/10	0/20

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Poesia	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Poliglotta	INx3 CA SA	4	0/20	0/40
Portare pesi	FOx2 SAx2 AG	1	0/10	0/20
Precisione nel lancio	ABx2 PEx2 FR	2	0/20	0/40
Precisione nel tiro	ABx2 PEx2 FR	2	0/20	0/40
Preparare antidoti	SAx2 ABx2 IN	2	0/20	0/40
Preparare cosmetici	ABx2 INx2 SA	2	0/20	0/40
Preparare pozioni	INx2 SAx2 AB	3	0/20	0/40
Preparare tonici	ABx2 INx2 SA	2	0/20	0/40
Preparare veleni	INx2 ABx2 SA	3	0/20	0/40
Prevedere il tempo	SAx2 PEx2 IN	1	0/10	0/20
Pronto soccorso	INx2 AB SA FR	2	0/20	0/40
Raccogliere informazioni	INx2 CAx2 SA	2	0/20	0/40
Raccontare	CAx2 INx2 SA	1	0/10	0/20
Recitare	CAx2 INx2 FR	2	0/20	0/40
Resistenza al dolore	REx2 VOx2 FR	2	0/20	0/40
Resistenza all'alcool	REx2 VOx2 FR	1	0/10	0/20
Rissare	FOx3 AG RI	2	0/20	0/40
Rituali demoniaci	SAx3 VO IN	3	0/20	0/40
Rubare	disciplina	-	0/30	0/50
Sartoria	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Scassinare	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Scherma	disciplina	-	0/30	0/50
Schivare	AGx3 RIx2	3	0/20	0/40
Scolpire	ABx2 SAx2 IN	3	0/20	0/40
Scovare trappole	PEx2 INx2 SA	2	0/20	0/40
Scrivere prosa	SAx3 INx2	2	0/20	0/40
Sedurre	BEx3 SA AG	2	0/20	0/40
Seguire tracce	SAx2 PEx2 IN	2	0/20	0/40
Senso magico	SAx2 VOx2 IN	2	0/20	0/40
Servire	ABx2 INx2 SA	2	0/20	0/40
Soffiare il vetro	ABx2 IN FR RE	4	0/20	0/40

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

NOME CARATTERISTICA	ATTRIBUTI	COSTO APPREN.	ESPERIENZA(XP)	
			LIV 0-3	LIV 4-12
Sopravvivenza	PEx2 AB IN AG	3	0/20	0/40
Sopravvivenza in città	PEx2 AB IN AG	2	0/20	0/40
Sopravvivenza nei boschi	PEx2 AB IN AG	2	0/20	0/40
Sopravvivenza sottoterra	PEx2 AB IN AG	2	0/20	0/40
Stile del mangiaorchi	ABx3 RIx2 AGx2	3	0/20	0/40
Stile del retiario	FO ABx2 AGx2 RIx2	3	0/20	0/40
Stile del trace	FOx2 ABx3 RI	3	0/20	0/40
Stile della lama danzante	FO ABx3 AGx2 RI	3	0/20	0/40
Storia	INx3 SAx2	1	0/10	0/20
Suonare uno strumento (a corda)	ABx3 INx2	3	0/20	0/40
Svaligiare	disciplina	-	0/30	0/50
Tendere imboscate	RIx2 AG SA FR	2	0/20	0/40
Teologia	SAx3 INx2	1	0/10	0/20
Tessere arazzi	ABx3 SAx2	3	0/20	0/40
Tessere tappeti	ABx3 IN RE	2	0/20	0/40
Tirare di scherma	ABx3 AG RI	3	0/20	0/40
Torturare	FRx3 SA AB	2	0/20	0/40
Travestirsi	INx2 SAx2 AG	2	0/20	0/40
Tumulare	FRx2 SA AB FO	1	0/10	0/20
Usare attrezzature navali	ABx2 AG FO IN	2	0/20	0/40
Usare attrezzi agricoli	FOx3 ABx2	2	0/20	0/40
Usare il lazo	ABx3 RI AG	1	0/10	0/20
Usare l'ascia	FOx3 ABx2	1	0/10	0/20
Usare le bolas	ABx3 PEx2	1	0/10	0/20
Valutare	INx3 SAx2	2	0/20	0/40

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

RICCHEZZE	BACKGROUND DEL PERSONAGGIO	EQUIPAGGIAMENTO NELLO ZAINO O IN ALTRE LOCAZIONI																						
Monete d'oro: _____	Luogo di nascita: _____	COSA		DOVE	PESO																			
Monete d'argento: _____	_____																							
Monete di rame: _____	Madre: _____																							
Altre monete: _____	Padre: _____																							
_____	Altri membri della famiglia: _____																							
_____	_____																							
Gemme: _____	Altre persone conosciute: _____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
Gioielli, oggetti d'arte ed altri valori: _____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	DATE IMPORTANTI																							
_____	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th data-bbox="607 643 640 683">G</th> <th data-bbox="640 643 685 683">M</th> <th data-bbox="685 643 763 683">Anno</th> <th data-bbox="763 643 1115 683">Avvenimento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="607 683 640 722"></td> <td data-bbox="640 683 685 722"></td> <td data-bbox="685 683 763 722"></td> <td data-bbox="763 683 1115 722"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="607 722 640 762"></td> <td data-bbox="640 722 685 762"></td> <td data-bbox="685 722 763 762"></td> <td data-bbox="763 722 1115 762"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="607 762 640 802"></td> <td data-bbox="640 762 685 802"></td> <td data-bbox="685 762 763 802"></td> <td data-bbox="763 762 1115 802"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="607 802 640 842"></td> <td data-bbox="640 802 685 842"></td> <td data-bbox="685 802 763 842"></td> <td data-bbox="763 802 1115 842"></td> </tr> </tbody> </table>	G	M	Anno	Avvenimento																			
G	M	Anno	Avvenimento																					
SEGUACI ALLIEVI. ADEPTI O ANIMALI	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							
_____	_____																							