WARHAMMER®

FANTASY ROLE·PLAY

UN TETRO MONDO DI PERIGLIOSE AVVENTURE

Nuova Mappa del Glorioso Reikland

Dalle esplorazioni di A. Richter & L. Koch
Sotto la direzione di Lady Holzenhauer, Ingegnere Certificato di Altdorf, Salbeiallee

Il Principato del Reikland
2510

Il Vecchio Mondo

Le Distese del Nord
Mare del Caos
Mare del Freddo
Norsca
Terra dei Troll
Albione
Mare degli Artigli
Kisley
La Desolazione
Impero
Il Grande Oceano
Bretonnia
Athel Loren
Estalia
Tilea
Principati di Confine
Terre dei Lupi
Le Maledande
Mar dei Caos
Golfo Lucido

L'Impero

Mare degli Artigli
Kisley
Nordland
Monti di Ostland
Monti di Mezzo
Hochland
La Desolazione
Middenland
Talabecland
Ostermark
Reikland
Monti Grigi
Stirland
Sylvania
La Contrada
Monti Confini del Mondo
Averland
Acquanera
Foresta di Loren
Wissenland
Monti Nebbia
Via d'Argento
Principati di Confine
Le Volbe

Reikland

Monti Grigi
Torre Pietrarena
Pietrafocaia
Palude Grigiverde
Ubiana
Palude d'Ulma
Pfeine
Holzdam
Kaisers
Schildheim
Ubiberg
Schilderheim
Essel
Wallenhof
Holtbusen
Gilhart
Helmgart
Wheburg
Bögenhafen
Karak Ziflin
Monfort
Altdorf
Halegan
Carroburg
Colli Skaag
Fleibach
Grünburg
Kemperbaç
Nuln
Parravon
Karak Azgaraz
Stummigen
Dunkelberg
Grissenwald
Auerswald
Ubersreik
Holgau
Castel Wolfenstein
Castel Drachenfels
Castel Bergfalke
Castel von Kaiserstein
Foresta di Loren
Monti Grigi
Schwarzwald
Schattenwald
Grauwassersteine
Gebirgspass
Gilbaad
Gilbaad
Gilbaad

SOMMARIO

I INTRODUZIONE

Un benvenuto in questo ponderoso tomo, spiegazione di principi importanti, presentazione del Glorioso Impero di Sua Maestà l'Imperatore Karl-Franz I, nonché missiva intercettata dall'insolita origine.

Giochi di Ruolo 6
Usare questo Libro 6
Una Lettera Sull'Impero 20

II PERSONAGGI

Una guida completa alla creazione del proprio Personaggio e del gruppo di avventurieri alla ricerca di divertimento e fortune!

Creare un Personaggio 24
Specie 24
Classi e Carriere 30
Attributi 33
Abilità e Talenti 35
Averi 37
Aggiungere Dettagli 37
Gruppo 41
Dare Vita Ai Personaggi 42
Avanzamento 43
Finito! 43
Riassunto della Scheda del Personaggio 44

III CLASSI E CARRIERE

Le esaltanti opportunità di lavoro nel Vecchio Mondo. Questo meraviglioso capitolo mostra come usare l'esperienza ottenuta grazie ai propri sforzi, l'importanza della posizione sociale e come migliorarla.

Classi 46
Carriere 46
  Livelli di Carriera 47
  Avanzare nella Carriera 47
  Cambiare Carriera 48
Status 49
  Grado e Levatura 49
  Calcolare lo Status 50
  Cambiare Status 50
  Effetti dello Status 50
  Mantenere lo Status 51
  Guadagnare Con lo Status 51
Accademici 53
  Apotecario 53
  Avvocato 54
  Ingegnere 55
  Mago 56
  Medico 57
  Monaca 58
  Prete 59
  Studioso 60
Cortigiani 61
  Artista 61
  Consigliere 62
  Duellante 63
  Gastaldo 64
  Legato 65
  Nobile 66
  Servitore 67
  Spia 68
Furfanti 69
  Ciarlatano 69
  Fuorilegge 70
  Ladro 71
  Malavitoso 72
  Ricettatore 73
  Ruffiano 74
  Strega 75
  Tombarolo 76
Gente di Campagna 77
  Balivo 77
  Cacciatore 78
  Erborista 79
  Fattucchiere 80
  Minatore 81
  Mistico 82
  Scout 83
  Villico 84
Gente di Città 85
  Acchiappatopi 85
  Agitatore 86
  Artigiano 87
  Borghese 88
  Investigatore 89
  Mendicante 90
  Mercante 91
  Miliziano 92
Gente Di Fiume 93
  Barcaiolo 93
  Contrabbandiere 94
  Donna del Fiume 95
  Guardafiume 96
  Marinaio 97
  Naufragatore 98
  Nocchiere 99
  Scaricatore 100
Guerrieri 101
  Bravaccio 101
  Cavaliere 102
  Cavalleggero 103
  Gladiatore 104
  Guardia 105
  Prete Guerriero 106
  Soldato 107
  Sventratore 108
Viandanti 109
  Cacciatore di Streghe 109
  Cacciatore di Taglie 110
  Cocchiere 111
  Flagellante 112
  Guardastrada 113
  Intrattenitore 114
  Messaggero 115
  Venditore Ambulante 116

IV ABILITÀ E TALENTI

Tutte le capacità che si possono apprendere, complete di spiegazioni e modi per sfruttarle!

Abilità 117
  Calcolare il Livello di Abilità 117
  Abilità Base e Avanzate 117
  Gruppi di Abilità e Specializzazioni 118
  Lista Generale delle Abilità 118
Talenti 131
  Ottenere Talenti 131
  Lista Generale dei Talenti 131

V REGOLE

Il conciso titolo di questo capitolo nasconde complesse spiegazioni! Le meccaniche di gioco includono Prove – il mezzo principale per risolvere un'azione – e i dettagli su molte possibili situazioni!

Prove 149
  Prove Semplici 149
  Successi e Fallimenti Automatici 150
  Prove Drammatiche 152
  Difficoltà 153
  Aiuto 155
Combattimento 156
  Tempo 156
  Riassunto del Combattimento 156

Ordine d'Iniziativa 156
Sorpresa 156
Turni 157
Attaccare 158
Critici e Disastri 159
Scontri a Distanza 160
Difficoltà in Combattimento 161
Combattere con Due Armi 163
Mani Nude 163
Scontri in Sella 163
Vantaggio 164
Manovra 164
Manovre in uno Scontro 165
Salti e Cadute 166
Inseguimenti 166
Condizioni 167
Condizioni Multiple 167
Lista Generale delle Condizioni 167
Fato e Resilienza 170
Fato e Fortuna 170
Resilienza e Risolutezza 171
Ferite 172
Ferite, Ferite Critiche e Morte 172
Ossa Rotte 179
Strappi Muscolari 179
Amputazioni 180
Guarigione 181
Cure Mediche 181
Altri Danni 181
Corruzione 182
Accumulare Punti Corruzione 182
Corrompersi 183
Perdere Punti Corruzione 183
Malattie e Infezioni 186
Litania della Pestilenza 186
Sintomi 188
Psicologia 190
Prove di Psicologia 190
Tratti Psicologici 190
Psicologia su Misura 191

VI TRA LE AVVENTURE

Quegli eventi che accadono tra una bravata e l'altra, con una selezione di idee da seguire.

Eventi 192
Attività 195
Sperperare Denaro 195
Doveri & Responsabilità 195
Attività Generali 196
Attività di Classe 200

VII RELIGIONE E FEDE

Una descrizione degli dèi del Vecchio Mondo, i loro culti e adoratori. Contiene anche le benedizioni e i miracoli per coloro che seguono il divino. Attenzione: questo capitolo include conoscenze blasfeme da evitare!

Gli Dei 202
Divinità dell'Impero 202
Altri Pantheon 202
Dei del Caos 203
Culti 203
Culti Principali dell'Impero 204
Il Gran Conclave 204
Culto di Manann, Dio del Mare 205
Culto di Morr, Dio della Morte 206
Culto di Myrmidia, Dea della Strategia 207
Culto di Ranald, Dio dell'Inganno 208
Culto di Rhya, Dea della Fertilità 209
Culto di Shallya, Dea della Pietà 210
Culto di Sigmar, Dio dell'Impero 211
Culto di Taal, Dio delle Selve 212
Culto di Ulric, Dio della Guerra 213
Culto di Verena, Dea della Saggezza 214
Divinità Ancestrali dei Nani 215
Divinità Elfiche 215
Divinità Halfling 215
Dei del Caos 217
Preghiere 217
I Benedetti 217
Benedizioni e Miracoli 217
Punti Peccato 217
Ira degli Dei 218
Benedizioni 220
Livelli di Successo 220
Miracoli 222
Livelli di Successo 222
Miracoli di Manann 222
Miracoli di Morr 223
Miracoli di Myrmidia 223
Miracoli di Ranald 224
Miracoli di Rhya 225
Miracoli di Shallya 225
Miracoli di Sigmar 226
Miracoli di Taal 227
Miracoli di Ulric 227
Miracoli di Verena 228

VIII MAGIA

Solo pazzi infami e sciocchi oserebbero esplorare le pagine di questa raccolta arcana e profana. Eccetto per i Magister dei Collegi di Magia, per i quali è una lettura necessaria.

L'Aethyr 229
Venti della Magia 229
Linguaggio Magico 230
Gli Otto Aspetti del Sapere Magico 230
Magia Elfica 233
Magia Oscura 233
Altri Aspetti del Sapere Magico 233
Regole della Magia 233
Seconda Vista 233
Incantesimi 234
Prove di Lancio 234
Prove d'Incanalare 237
Respingere i Venti 237
Disperdere 237
Usare la Warpietra 237
Liste degli Incantesimi 238
Sovraccarico Magico 238
Incantesimi Minori 240
Incantesimi Arcani 242
Colori della Magia 245
Sapere delle Bestie 245
Sapere dell'Empireo 246
Sapere del Fuoco 247
Sapere della Luce 248
Sapere del Metallo 248
Sapere della Morte 251
Sapere delle Ombre 252
Sapere della Vita 253
Magia delle Streghe 254
Sapere della Soglia 254
Sapere della Stregoneria 255
Magia Oscura 256
Sapere della Demonologia 256
Sapere della Necromanzia 256
Magia del Caos 257
Sapere di Nurgle 257
Sapere di Slaanesh 257
Sapere di Tzeentch 257

IX GAMEMASTER

Consigli per chi si trova a governare una folla riottosa. Questa sezione include consigli per i viaggi nell'Impero e come ricompensare coloro che ben si comportano di fronte all'inevitabile.

Consigli Generali 259
Creazione del Personaggio 259
Al Tavolo 260
Viaggi 261
Dopo la Partita 264

X IL GLORIOSO REIKLAND

Salute al Glorioso Reikland, cuore dell'Impero. Da vaste città, a oscure foreste e incredibili monti, il Reikland attende solo di essere esplorato.

Geografia 267
  Montagne, Colline e il Vorbergland 267
  Foreste Cupe e Oscure 268
  Fiumi, Canali e Laghi 269
  Paludi Fetide e Maledette 271
Cronistoria del Reikland 272
Politica 276
  Consiglio del Reikland 276
  Dieta del Reikland 277
  Tenute del Reikland 277
Insediamenti 278
  Altdorf e le Molte Torri 278
  Bastioni e Fortezze 283
  Villaggi, Borgate e Luoghi Sacri 285
Luoghi Antichi e Terribili Rovine 286

XI GUIDA AGLI ACQUISTI

Denaro, armi, armature, beni e servizi, pronti per essere valutati e acquistati da chi può permettersi simili lussi!

Denaro 288
  Il Costo della Vita 289
  Moneta Criminale 289
Andare Al Mercato 290
  Disponibilità 290
  Commercio e Baratto 291
  Vendere 291
  Baratti 291
Artigianato di Qualità 291
  Qualità degli Oggetti 292
  Difetti degli Oggetti 292
Ingombro 293
  Oggetti Piccoli 293
  Oggetti Enormi 293
  Animali da Soma 293
  Oggetti Indossati 293
  Sovraccarico 293
Armi 293
  Danneggiare le Armi 296
  Gruppi di Armi da Mischia 296
  Portata 297
  Gruppi di Armi a Distanza 297
  Gittata 297
  Qualità delle Armi 297
  Difetti delle Armi 299
Armature 299
  Danneggiare le Armature 299
  Qualità delle Armature 300
  Difetti delle Armature 300
Zaini e Contenitori 301
Abiti e Accessori 302
Cibo, Bevande e Alloggi 302
Strumenti e Kit 303
Libri e Documenti 304
Arnesi del Mestiere e Laboratori 305
Animali e Veicoli 306
Droghe e Veleni 306
Erbe e Infusi 307
Protesi 308
Oggetti Vari 308
Mercenari 309
  Seguaci 309

XII BESTIARIO

Ogni genere di orrida creatura che si possa incontrare, con tanto di dettagli sulle sue capacità.

Locazioni delle Creature 310
Genti del Reikland 311
  Ogri 312
  Bella la Nera – Brigante Umana 313
  Pol Dankels – Strega Umano 313
Animali del Reikland 314
  Cani 314
  Cavalli 314
  Cinghiali 315
  Lupi 315
  Orsi 315
  Piccioni 316
  Ragni Giganti 316
  Ratti Giganti 316
  Serpenti 317
Mostruosità del Reikland 317
  Basilischi 317
  Draghi 318
  Fimir 318
  Giganti 319
  Grifoni 319
  Idre 320
  Ippogrifi 320
  Jabberslythe 321
  Malabestie 321
  Manticore 322
  Pegasi 322
  Piovre di Palude 323
  Semigrifoni 323
  Squig di Caverna 323
  Troll 324
  Viverne 325
Le Orde dei Pelleverde 325
  Orchi 325
  Goblin 326
  Sgorbi 326
I Morti Irrequieti 327
  Scheletri 327
  Zombi 328
  Lupi Zombi 328
  Ghoul delle Cripte 329
  Varghulf 329
  Spettri dei Tumuli 329
  Banshee delle Tombe 330
  Vampiri 330
  Fantasmi 331
Schiavi delle Tenebre 331
  Uominibestia, Figli del Caos 331
  Gor 331
  Nogor 332
  Minotauri 332
  Sciamani Bercianti 332
  Cultisti, i Perduti e i Dannati 333
  Mutanti 333
  Cultisti 333
  Guerrieri del Caos 334
  Demoni, la Schiera Incomprensibile 335
  Sanguinari di Khorne 335
  Demonette di Slaanesh 335
  Principi Demoni 336
Gli Osceni Uomini Ratto 336
  Ratti del Clan 337
  Ratti d'Assalto 337
  Rattogri 337
Tratti delle Creature 338

Scheda del Personaggio 344
Indice 346

RICONOSCIMENTI

Progetto e Sviluppo: Dominic McDowall e Andy Law
Autori: Dave Allen, Gary Astleford, Graeme Davis, Jude Hornborg, Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask, TS Luikart, Dominic McDowall, Clive Oldfield
Editing: Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask
Direttore Artistico: Jon Hodgson
Copertina: Ralph Horsley
Illustrazioni: Dave Allsop, Michael Franchina, Andrew Hepworth, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Pat Loboyko, Sam Manley, Scott Purdy
Progettazione Grafica: Paul Bourne
Mappe: Andy Law
Revisione: Jacob Rodgers

Ringraziamenti Speciali a Jon Gillard, Christian Dunn, Michael Knight, Tom O'Neill e il resto del Team GW.

Un ulteriore ringraziamento a tutti i fan che ci hanno contattato via email, Facebook e Discord durante la fase di anteprima. Senza di voi questo libro non sarebbe stato lo stesso.

Pubblicato da Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Co. Meath, Ireland

Nessuna parte di questo volume può essere riprodotta, archiviata o trasmessa in qualsiasi forma (incluse copie elettroniche, meccaniche, fotocopie o registrazioni) senza il permesso esplicito dell'editore.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES
Direttore editoriale: Nicola Degobbis
Supervisione: Marco Munari, Matteo Pedroni
Traduzione: Francesco Castelli
Revisione: Terry Passanisi
Impaginazione: Laura Guglielmo, *Mana Project Studio*, Marco Munari
Cacciatori di errori: Fabio Ardito, Andrea Bertini, Andrea Chiappa, Luigi Chiappa, Nicola Degobbis, Filippo Di Cataldo, Angelo Di Chello, Marco Galvanin, Bruno Gattolin, Mattia Lagonegro, Marco Munari, Silvia Paindelli, Terry Passanisi, Giuliano Paterno, Matteo Pedroni, Enrico Romeo
Ringraziamenti Speciali a *La Locanda delle Due Lune* per il prezioso supporto: Daniele Castagnino, Marco Barani e Fausto Boglione.

Warhammer Fantasy Roleplay 4° Edizione © è un copyright di Games Workshop Limited 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4° Edizione, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay 4° Edizione, GW, Games Workshop, Warhammer, il Gioco della Battaglie Fantasy, il logo della cometa a due code, e tutti gli altri loghi, immagini, nomi, creature, razze, veicoli, luoghi, armi, personaggi e ogni altro elemento distintivo sono ® o TM, e/o © di Games Workshop Limited, registrati in tutto il mondo e usati con licenza. Cubicle 7 Entertainment e il logo di Cubicle 7 Entertainment sono marchi registrati di Cubicle 7 Entertainment Limited. Tutti i diritti riservati.
Stampato in Lituania. Versione 1.1

• INTRODUZIONE •

'Dunque, perché siete qui? Avventura?
Forse. Oro? Probabile. Giustizia?

Ah, ecco un termine vago! Cos'è quella pia luce nei vostri occhi? Oh, volete fare la cosa giusta... almeno finché è ben pagata, divertente e in linea con le vostre idee politiche. Sì, mi basta. Andrete bene, entrate e vi parlerò del lavoro.'

Benvenuti in **Warhammer Fantasy Roleplay**, grandi meraviglie vi attendono. Uno di voi controllerà il mondo intero, mentre gli altri lo vivono ed esplorano, scoprendo sfavillanti meraviglie, terribili oscurità e tutto ciò che si può trovare nel mezzo.

Incontrerete gloriosi eroi, che fanno smorfie di disgusto mentre calpestano i poveri e i sofferenti, e malvagi corrotti che hanno intrapreso la via sbagliata per uno scopo lodevole. I maestri dei Collegi di Magia sono temuti e rispettati, ma lontano da quelle alte torri gli incantatori sono vittime di paura e insulti (spesso a ragione, perché molti stregoni oscuri venderebbero l'anima per il potere). Preti virtuosi lottano per migliorare la vita dei poveri, mentre gli agenti degli Dei del Caos minano queste opere buone portando rovina.

Preparatevi a lottare nelle fogne per la sopravvivenza e ad affrontare la corruzione in ogni luogo. Preparatevi al pericolo, lo incontrerete ovunque, e non potrete affrontarlo da soli. Soprattutto, preparatevi alle oscure e pericolose avventure di **Warhammer Fantasy Roleplay**!

Giochi di Ruolo

Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP) è un gioco di ruolo (GdR) da tavolo. Chi conosce i GdR per computer o console si sentirà a casa. Un giocatore assume il ruolo di Gamemaster (GM), o Arbitro di Gioco, che descrive il mondo e gli eventi, mentre gli altri saranno Giocatori, i protagonisti della storia, e interagiranno con il mondo

IL DADO È TRATTO

In WFRP si usano dadi a dieci facce quando viene richiesto di stabilire un risultato casuale. Di solito hanno numeri da 0 a 9, dove lo 0 si considera un 10. Nelle regole vengono detti d10 e quanti occorre lanciarne viene indicato così: 1d10 per 1 dado, 2d10 per 2, 3d10 per 3 e così via.

Quando è necessario lanciare più dadi di questo genere, i risultati vengono sempre sommati. Quindi nel caso di 2d10, si lanceranno due dadi a dieci facce sommando i risultati: per esempio, un tiro di 0 e 3 sarà un risultato di 13 (10+3=13).

A volte un tiro potrà essere modificato aggiungendo o sottraendo un valore. Quindi 1d10+4 significa lanciare un dado e aggiungere 4 al risultato, 2d10-3 indica di lanciare due dadi e sottrarre 3 al totale.

Le regole richiedono anche di usare due dadi per ottenere un valore compreso tra 1 e 100 (indicato come 1d100). Per farlo, uno dei dadi è designato come 'decina', l'altro come 'unità'. Lanciandoli insieme il risultato viene letto come un numero a più cifre. Ad esempio, tirando 1 sul dado delle decine e 4 su quello delle unità si otterrà 14, mentre 4 e 2 equivale a 42. Un doppio 0 rappresenta il valore 100.

descritto dal GM. I Giocatori racconteranno le azioni dei loro Personaggi e il GM ne interpreterà le conseguenze, applicando le regole dove necessario. I Giocatori possono seguire le vicende preparate dal GM o partire per la tangente, costringendolo a improvvisare come un pazzo. In entrambi i casi va bene.

Questo manuale include tutte le informazioni e opzioni utili per una partita di **WFRP**. Per chi non ha mai giocato a un GdR è consigliabile provare il **Warhammer Fantasy Roleplay Starter Set**, che è stato progettato per insegnare a giocare, oppure leggere la sezione 'Cos'è il Gioco di Ruolo?' sul sito: www.needgames.it.

Usare Questo Libro

A grandi linee, le parti di questo libro dedicate al giocatore sono le prime. I novellini dovrebbero cominciare leggendo la presentazione dell'Impero, perché è qui che saranno ambientate le prime avventure ufficiali.
Potranno poi esplorare i capitoli seguenti per scoprire di più su Personaggi e capacità. Il **Capitolo 5: Regole** è per tutti. Chi decide di avere un background religioso o magico dovrebbe familiarizzare con le relative sezioni più avanti. Il GM potrà dire ai Giocatori quanto ritiene appropriato dai capitoli su Reikland e Bestiario, ma è meglio non dare troppe informazioni in anticipo.

Terminologia

Questo libro usa alcune convenzioni nel presentare le regole di gioco al fine di renderle più chiare.

Termini di Gioco: tutti i termini di gioco (come Evento o Prova Semplice) hanno la maiuscola, così da differenziarli da quelli di uso comune.

Nomi Collettivi: alcuni termini indicano una categoria che include numerosi elementi. Per esempio, Incantesimi comprende tutti gli effetti che un mago può realizzare.

I singoli elementi sono indicati in corsivo: un'Impresa *Bancaria*, la Condizione *Sanguinante*, l'Incantesimo *Maledizione*.

Prove: quando è necessario effettuare una Prova (vedere pag. 149), questa sarà indicata in grassetto per poterla individuare facilmente durante il gioco. Per esempio: una **Prova di Percepire Media (+20)**.

Acronimi: questo manuale cerca di ridurli, dove possibile. Nei giochi di ruolo (GdR) come **Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP)** è importante spiegarli quando appaiono per la prima volta. Il Gamemaster (GM) di solito può chiarire i dubbi.

Consigli: nel corso del manuale i nostri personaggi forniranno consigli nei riquadri, presentando vari elementi del gioco. Per saperne di più su questi personaggi consultare il **Warhammer Fantasy Roleplay Starter Set**.

Il Vostro Warhammer

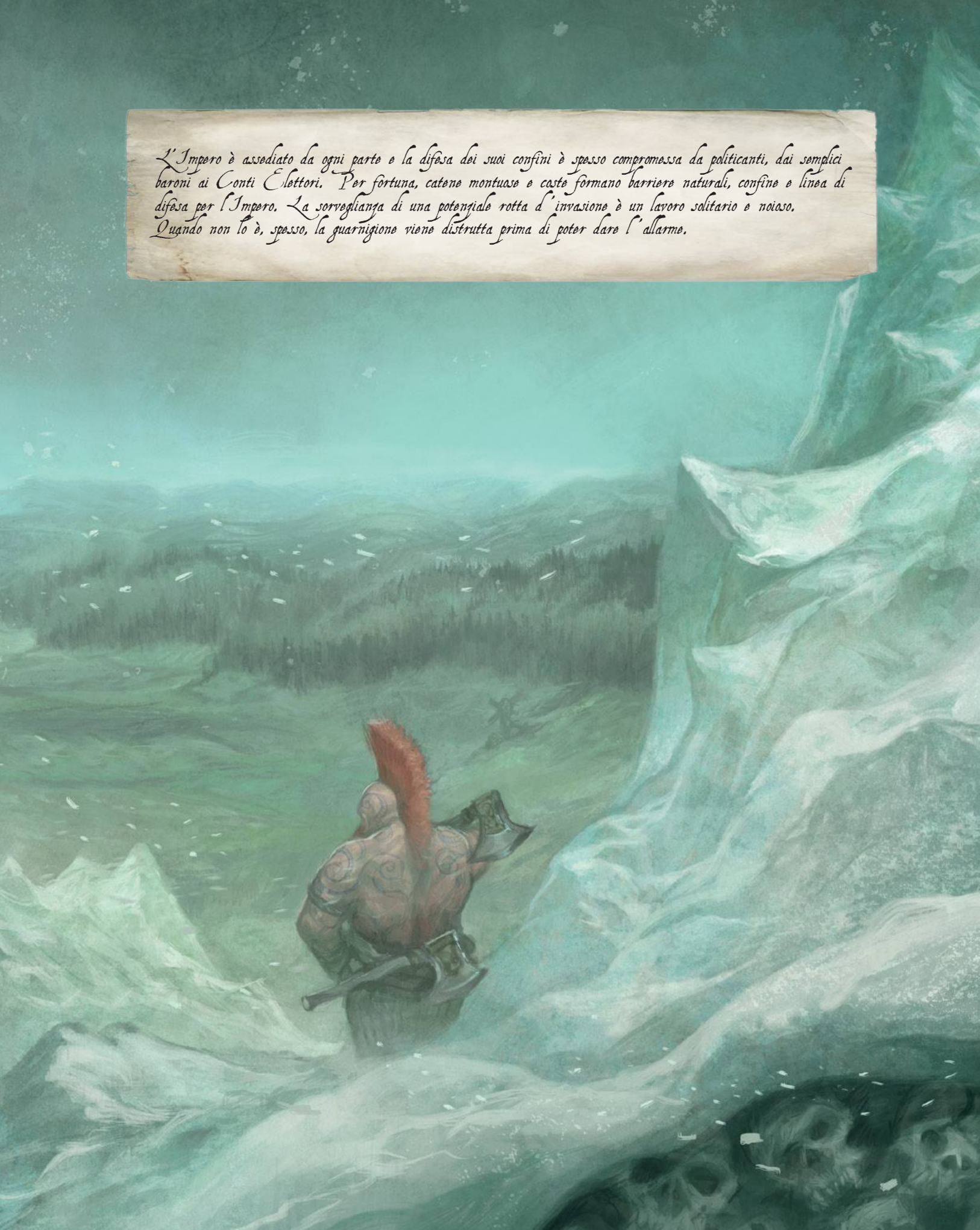
Warhammer Fantasy Roleplay e il Vecchio Mondo sono un fenomeno in evoluzione da oltre trent'anni e tutti noi abbiamo la nostra visione di questa ricca e vibrante ambientazione.
È qualcosa che vogliamo celebrare sul serio: il nostro unico scopo è che le vostre avventure prendano piede nella vostra versione di Warhammer.

In questo manuale vengono presentate molte opzioni (chiaramente indicate come **Opzioni**) che possono essere usate per adattare il gioco alla propria visione. Qualsiasi cosa vada contro la vostra idea del gioco, cambiatela pure.

Prossimamente?

Oltre a questo manuale e al **WFRP Starter Set**, verranno pubblicati regolarmente avventure e supplementi per supportare ed espandere il gioco. Per maggiori informazioni e materiali gratuiti (compresa un'avventura) visitare www.needgames.it.

I confini del Glorioso Impero di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I sono impenetrabili come un'armatura di piastre. Egli li ha eretti per proteggere il Suo popolo. L'Impero si estende fino ai mari o dove la terra cessa d'aver valore, come la Desolazione a cui restano legati i folli di Marienburg. Il Munifico Impero di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I è, ovviamente, l'invidia di chiunque vi posi lo sguardo, che subito diviene cupido. Non temete, poiché Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I è risoluto nel difenderci, grazie a fortezze inespugnabili, presidiate da infaticabili soldati, presso ogni passo montano, ponte o altra posizione strategica.



L'Impero è assediato da ogni parte e la difesa dei suoi confini è spesso compromessa da politicanti, dai semplici baroni ai Conti Elettori. Per fortuna, catene montuose e coste formano barriere naturali, confine e linea di difesa per l'Impero. La sorveglianza di una potenziale rotta d'invasione è un lavoro solitario e noioso. Quando non lo è, spesso, la guarnigione viene distrutta prima di poter dare l'allarme.

Molti sostengono che la Corte di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I sia il cuore dell'Impero. L'Imperatore in persona colpirebbe tali leccapiedi indicando, con grande saggezza e umiltà, come gli innumerevoli villaggi del Suo Potente Impero siano la fonte della Sua illimitata forza. È qui che il Suo popolo lavora nobilmente per produrre cibo, beni e materie prime per il commercio e per sostenere i coraggiosi guerrieri degli Eserciti Provinciali che ci proteggono. Questa vita semplice è piena di fatiche soddisfacenti e ricompensa in se stessa. Per molti versi, noi studiosi, pur assolutamente leali a Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I, siamo invidiosi di tali paradisi rurali.

Lontano dalla corte, i popolani lavorano la terra senza posa, come hanno fatto da quando hanno memoria. Per loro i confini di ogni villaggio sono, spesso, la fine del mondo. Alcuni potrebbero viaggiare fino ad altri insediamenti, ma simili imprese sono viste con timore. Questo può portare alla xenofobia, in particolare verso i vicini a causa di conflitti storici su risorse locali. Dunque, se un villico può guardare con sospetto un visitatore da Altdorf, riserverà il proprio odio per l'infame del villaggio a poche miglia che rubò la gallina di suo nonno.

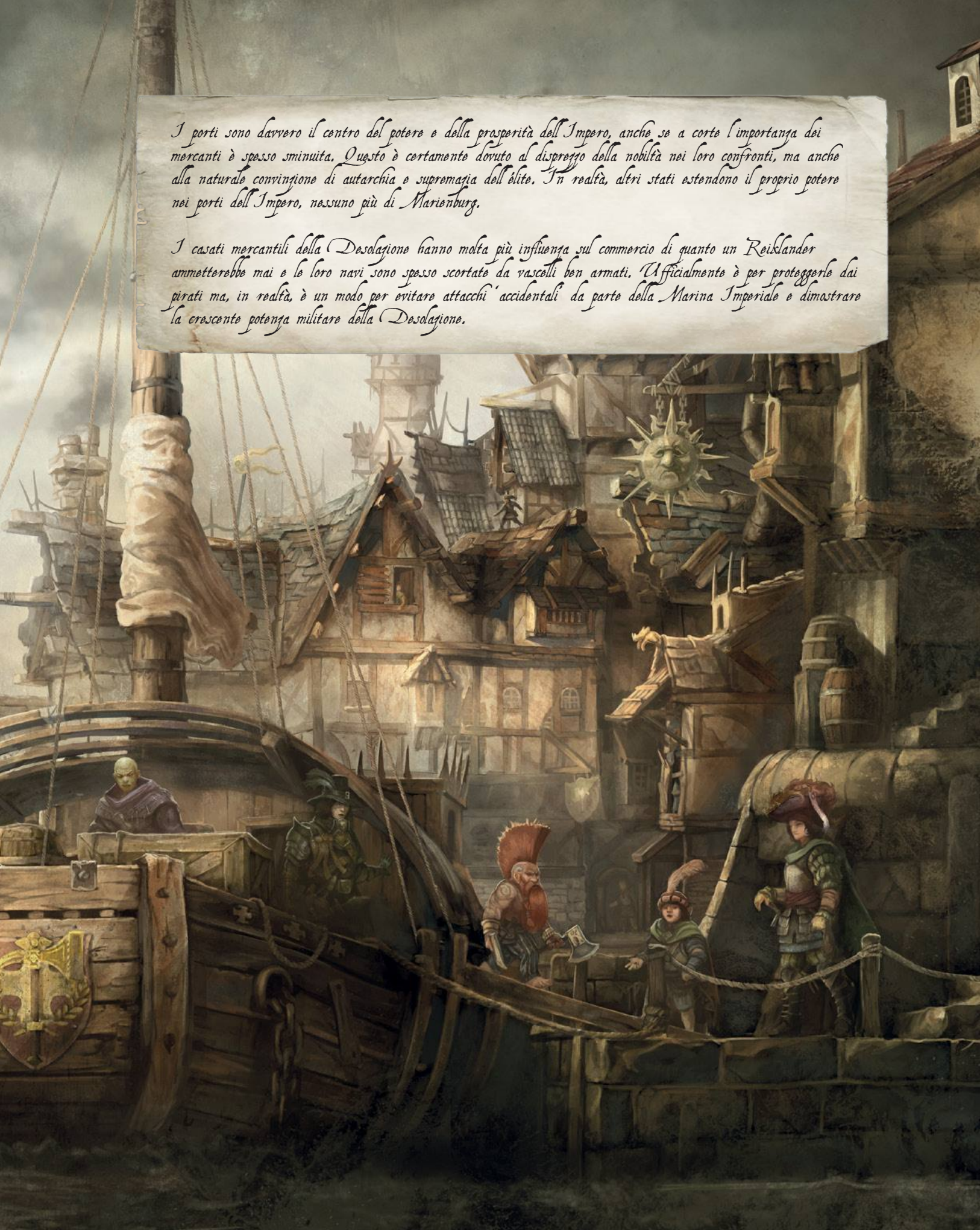
Alla luce del giorno, i villici ridono dei racconti di mostri, bestie e demoni, convinti di essere protetti dal potere di lord e dei. Tuttavia, quando il sole tramonta oltre campi e foreste, si chiudono in casa al sicuro e, alla luce delle candele, si scambiano sguardi nervosi a ogni suono inatteso.

Si dice che nei possenti fiumi scorra il sangue dello Splendente Impero di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I, che scendendo dai monti ricchi di minerali diffondono la ricchezza. I capitani di barconi e chiatte trasportano ricchezze ineguagliabili e mantengono in costante movimento questo lucroso flusso di beni dalle più remote flange dell'Impero di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I fino alle città operose e ai porti. Tutto ciò è reso possibile dalla costante vigilanza della Marina Imperiale e della Pattuglia Fluviale Imperiale di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I, che proteggono con efficienza tutti i Suoi cittadini lungo i fiumi, permettendo loro di concentrarsi sul proprio ammirevole lavoro senza timore.

Se nei fiumi scorre il sangue dell'Impero, allora vene e arterie sono in condizioni pietose. La Marina Imperiale pattuglia i vasti fiumi principali e, in teoria, i Guardafiume sorvegliano la rete secondaria, ma i canali minori possono non godere della protezione imperiale per mesi.

Come risultato, Pirati e Naufragatori si nascondono appena oltre lo sguardo delle autorità e, quando uno scafo si inoltra nelle foreste, chissà quali esseri crudeli e innaturali potrebbero tendergli un'imboscata. Quando viaggia per zone poco trafficate, la gente saggia è armata e pronta allo scontro, nella speranza di dissuadere i malintenzionati e spingerli verso prede più facili.

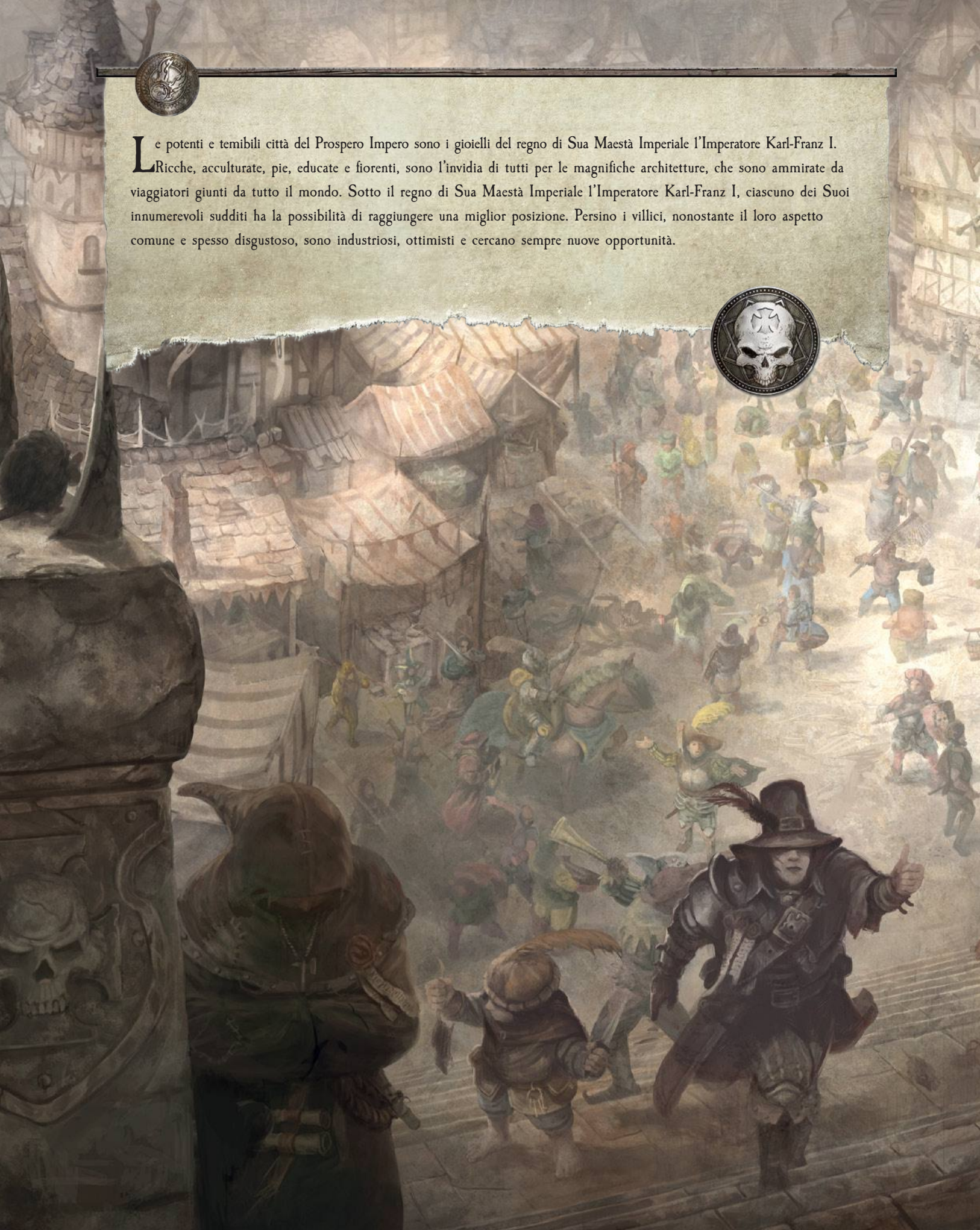
I porti di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I sono meraviglie ingegneristiche create per beneficiare delle Sue astute politiche commerciali e brillante diplomazia. Trattando i regni minori in modo fermo, risoluto e magnanimo, Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I ha garantito una straordinaria prosperità grazie a lucrosi trattati con molti popoli, compresi gli Elfi d'oltremare, ormai in declino, i barbari Kisleviti dell'est e i miopi Marienburghesi che non potrebbero sopravvivere senza il cibo che generosamente forniamo loro. Tutto ciò, però, è irrilevante di fronte alla stretta alleanza che Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I mantiene con i formidabili Nani delle montagne, un saggio accordo che risale al Santo Sigmar in Persona, Primo Imperatore e Dio-Re di tutti noi!



I porti sono davvero il centro del potere e della prosperità dell'Impero, anche se a corte l'importanza dei mercanti è spesso sminuita. Questo è certamente dovuto al disprezzo della nobiltà nei loro confronti, ma anche alla naturale convinzione di autarchia e supremazia dell'élite. In realtà, altri stati estendono il proprio potere nei porti dell'Impero, nessuno più di Marienburg.

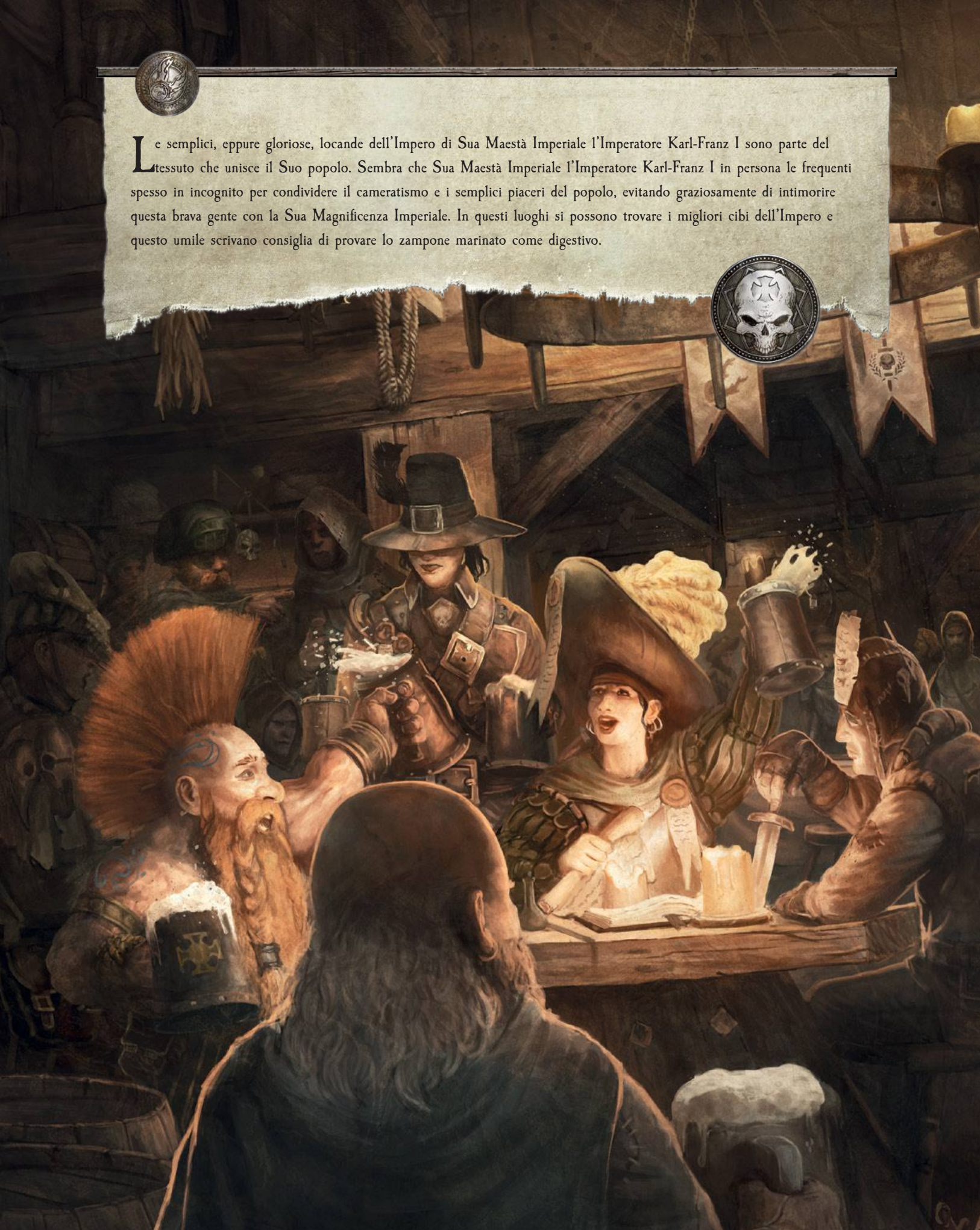
I casati mercantili della Desolazione hanno molta più influenza sul commercio di quanto un Reiklander ammetterebbe mai e le loro navi sono spesso scortate da vascelli ben armati. Ufficialmente è per proteggerle dai pirati ma, in realtà, è un modo per evitare attacchi 'accidentali' da parte della Marina Imperiale e dimostrare la crescente potenza militare della Desolazione.

Le potenti e temibili città del Prospero Impero sono i gioielli del regno di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I. Ricche, acculturate, pie, educate e fiorenti, sono l'invidia di tutti per le magnifiche architetture, che sono ammirate da viaggiatori giunti da tutto il mondo. Sotto il regno di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I, ciascuno dei Suoi innumerevoli sudditi ha la possibilità di raggiungere una miglior posizione. Persino i villici, nonostante il loro aspetto comune e spesso disgustoso, sono industriosi, ottimisti e cercano sempre nuove opportunità.



I grandi insediamenti dell'Impero presentano alcune delle architetture più impressionanti, dei palazzi più gloriosi e dei templi più ispiratori, ma circondati da povertà, squallore, terribili diseguaglianze e incredibili livelli di crimine e disordine. Le classi più alte sono spesso ubriache di potere o corrotte da cose molto peggiori e, di conseguenza, la possibilità di miglioramento è inesistente. Questo porta a disordini, agitatori che fomentano il malcontento e troppi disperati con nulla da perdere.

Le semplici, eppure gloriose, locande dell'Impero di Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I sono parte del tessuto che unisce il Suo popolo. Sembra che Sua Maestà Imperiale l'Imperatore Karl-Franz I in persona le frequenti spesso in incognito per condividere il cameratismo e i semplici piaceri del popolo, evitando graziosamente di intimorire questa brava gente con la Sua Magnificenza Imperiale. In questi luoghi si possono trovare i migliori cibi dell'Impero e questo umile scrivano consiglia di provare lo zampone marinato come digestivo.



Locande e taverne sono una distrazione dalla miseria quotidiana per molti cittadini e un diversivo per altri. Spesso è qui che gli agitatori politici fomentano il malcontento verso le autorità, i cacciatori di streghe cercano voci di eventi sovrannaturali, mentre truffatori e ladri lavorano tra gli ubriachi. C'è, però, un po' di pace e il nostro scrivano ha ragione sullo zampone marinato.

c/o Colonnello Reikhardt Mathis Sievers degli Ostlander Imperiali
Secondo Reggimento di Fanteria di Wolfenburg
Stazionato a Khypris
Principati di Confine

32 Sigmarzeit, 2511 I C

Mio signore Konrad von Siert,
Barone di Siert e Castellano di Ostergrootsch,
Salute a Voi.

Qui troverete una convocazione e informazioni generali sulla vostra patria, l'Impero.

Mi è stato ordinato d'informarvi che il vostro signore e padre, Duca Ottokar von Siert, vi ha ufficialmente riconosciuto come erede della sue terre e titoli nel Reikland e chiede che torniate al suo fianco. Il vostro esilio nei Principati di Confine è terminato e dovete prepararvi subito per la partenza.

Nella sua saggezza, vostro padre ha inviato una scorta armata per assistervi. Io sarò al comando e, con l'aiuto di Sigmar, arriveremo per Sonnerstill. Partirete con noi per la capitale Imperiale il mattino seguente. Di certo, tali notizie riempiranno il vostro giovane cuore di gioia, perché finalmente potrete essere testimone dello splendore della più grande città del Vecchio Mondo: Altdorf, magnifico seggio dell'Imperatore Karl-Franz I e del Gran Teogon, nonché attuale residenza del Casato Siert, dove vostro padre tiene corte non lontano dal Serraglio Imperiale di Colle Goellner.

Mi occuperò della vostra educazione. I consiglieri di vostro padre ritengono che l'istruzione che state ricevendo dal Colonnello Sievers, sebbene ammirevole, sia troppo focalizzata sulle questioni meridionali incarnate dalla Santa Myrmidia (inappuntabile nelle faccende militari - ne sono certa - ma poco adatta a un signore del Reikland). È stato deciso che un devoto di Sigmar - dio patrono dell'Impero - debba istruirvi. Vostro padre, ovviamente, si è detto daccordo, poiché il Culto di Sigmar deve sempre essere rispettato.

Purtroppo, debbo riferirvi che Sorella Bartalin, la monaca incaricata di tale importante compito, ha traversato il Portale di Morr quando la nostra spedizione era a soli cinque giorni da Altdorf.
È rimasta vittima di uno sfortunato incidente con uno scaldaletto, del sedano appassito e una brutta caduta. Perciò, ho umilmente preso il suo posto. Non importano i miei sentimenti, la vostra educazione è primaria, perché quando rimetterete piede nell'Impero sareste perduto senza adeguate conoscenze.

Mi presento, sono Magister Alanna Graumann dell'Ordine Grigio. Lasciate che vi prevenga: sì, sono una strega, e sì, il mio nome è uno pseudonimo. Sono al servizio di vostro padre da oltre quindici anni, come consigliera militare e guardia del corpo, tra le altre cose, e ora sono incaricata di fare in modo che voi, nuovo erede designato, raggiungiate Altdorf vivo. Per accertarmene, come già menzionato, mi occuperò della vostra educazione a partire da subito.

Dimenticate Ciò Che Sapete

Ci sono numerose questioni su cui voglio che riflettiate prima del mio arrivo a Khypris. Probabilmente credete che la vita nell'Impero sia simile a quella che vi godete al sole dei Principati di Confine. Dopo tutto, ci sono gli stessi otto giorni l'ottimana, lo stesso sole, le stesse lune e gli stessi dèi. Mi dispiace informarvi che ciò è falso: l'Impero non rassomiglia ai Principati di Confine e voi non siete pronto per le sue minacce.
In parole povere: non siete al sicuro e molto di ciò che credete vi metterà in pericolo.

Gli Dei

Come sapete, in tutto il Vecchio Mondo si venerano liberamente molti dèi, più spesso quelli che si occupano della vita dei mortali: chi è ferito prega Shallya, Dea della Guarigione e della Pietà; chi va a caccia prega Taal, Dio degli Animali e delle Selve; e se un campo marcisce ci si rivolge a Rhya, Dea della Vita e della Fertilità.

Nella vostra patria, però, un dio svetta sopra tutti: Sigmar, che da mortale fondò l'Impero e ora ne è il patrono. Nella grande provincia dove si trovano le vostre terre, il Reikland, il Culto di Sigmar domina: c'è un tempio in ogni villaggio, molti in ogni città e la capitale, Altdorf, ha tanti luoghi sacri a Sigmar che nessuno è mai riuscito a contarli. Ogni Festag (come il popolo chiama l'ultimo giorno dell'ottimana, per voi "Santodì") tutti devono presenziare a una "folla" al tempio locale, dove i preti di Sigmar predicheranno del fondatore dell'Impero, colui che impugnava il Martello. Inoltre, molti templi richiedono che gli uomini in salute si addestrino ogni ottimana all'uso delle armi con i preti o i capi della comunità, per formare il nucleo delle milizie ausiliarie degli Eserciti Provinciali. Nelle città, solo i veri fedeli e i peccatori osservano tali doveri, mentre nelle campagne chi non lo fa è visto con grande sospetto. Fidatevi, mio signore! Questo è un culto che dovete comprendere, perché i suoi costumi sono innati in molti Reiklander e così deve sembrare anche per voi. Potreste credere di conoscere Sigmar perché a Khypris c'è una cappella. Non è così.

Streghe

Non si può parlare di Sigmar senza discutere delle streghe, di chi sa usare la magia. Ovviamente è un argomento a me caro, anche se preferisco essere chiamata Magister, essendo stata addestrata ai Collegi di Magia. Il popolo dell'Impero – come ogni altro nel Vecchio Mondo – è solido, pratico e rapido a scacciare i folli dalle comunità. Dato che il Culto di Sigmar sostiene che Egli fu tentato e tradito da streghe malvagie, non sorprende che nelle aree in cui è preminente gli incantatori siano visti con sospetto e spesso calunniati. Per fortuna, il talento per la stregoneria è molto raro, ma chi nasce con simili inattese manifestazioni di potere arcano potrebbe essere messo al rogo, sebbene la Legge Imperiale ordini che venga consegnato ai Collegi di Magia.

I Collegi di Magia

Non esiste alcun centro ufficiale di istruzione magica nei Principati di Confine. Chi è in grado di usare la magia la apprende da solo, si uccide per errore, viene cacciato o trova un maestro. Questi mentori vanno da coloro che praticano forme arcaiche apparentemente benigne, ma comunque pericolose – come i veggenti e le streghe della soglia –, a folli accecati dal potere che rischiano le proprie anime, come necromanti e demonologi.
Nell'Impero è diverso. Per praticare qualsiasi magia serve una licenza e l'unico modo per ottenerla è diplomarsi presso i Collegi di Magia ad Altdorf (oppure essere un elfo, questo popolo ha una dispensa speciale in virtù dell'aiuto nella fondazione dei Collegi) posto, è ovvio, di riuscire a iscriversi. Chi usa la magia senza licenza infrange la legge e dovrà essere portato ai Collegi per il giusto addestramento o posto sotto processo. Di solito, le streghe illegali vengono linciate dalla folla, cosa anchessa illegale anche se pochi vengono puniti per tale crimine, dato che molti preferiscono vedere le streghe morte, a prescindere dalla legge. Uccidere sospette streghe può suonare terribile al vostro orecchio, ma ci sono buone ragioni: tutte le streghe incanalano i Venti della Magia, invisibili flussi di potere che scorrono per il mondo e che, secondo molti, nascono dai Poteri Perniciosi.

I Poteri Perniciosi

Meno ne parlo meglio è, e vi suggerirei di fare lo stesso. C'è sempre qualcuno in ascolto. Semplicemente, a prescindere da cosa sostiene il vostro tutore, gli Dei Oscuri esistono. Mormorano della fine di tutte le cose e molti pazzi li ascoltano. Davvero i Venti della Magia nascono dai Poteri Perniciosi e mutano la brava gente in streghe, deformando la carne e le menti che toccano?
Questa è una domanda a cui temo di non poter rispondere. Posso dire che l'influenza degli Dei Oscuri è presente a tutti i livelli della società e chi si avvicina troppo viene cambiato da tali incontri. È per questo che il popolo è atterrito dalle mutazioni: crede siano il marchio della dannazione, il segno che gli Dei Oscuri possiedono la vostra anima. Persino discutere in termini generici di tali argomenti attira l'attenzione dei cacciatori di streghe, perciò siate attento ai segni dell'oscura corruzione, ma non rivelate di essere consapevole della sua esistenza.

Le Autorità

"Nei Principati di Confine tutti possono giungere al potere e governare! Nell'Impero ci incateniamo volontariamente!"

Queste sono le parole di un'agitatrice, giovane e idealista, che incontrai a Wissenburg. Soppesatele con cura, perché presto incontrerete chi ne è convinto. Nell'Impero, voi siete nato nobile e nessuna astuzia o abilità può alterare i disegni divini, o così sostiene chi ha il potere. Chi nasce nobile è per sempre nobile, chi è contadino per sempre contadino. Nella mia esperienza, mio signore, le possibilità date dalla nascita possono cambiare per opera di forze affatto divine. Persino nell'Impero nascono ogni giorno nuove libertà.

Città e Villaggi

Nonostante l'apparenza di un'immutabile stratificazione, nell'Impero il fiorire di città e villaggi, circondati da mura di pietra e pattugliati da Soldati Provinciali in uniforme, ha permesso la nascita di una nuova classe di ricchi mercanti e borghesi. Il Reikland, la più prospera delle grandi province Imperiali, ha una crescente classe 'media' di tale influenza che spesso ricchi individui divengono famosi per essere riusciti a comprarsi libertà e potere. Un esempio sono le cosiddette 'Freiburg' o 'città libere', che si autogovernano senza interferenze della nobiltà in cambio di servigi, supporto militare o, spesso, grandi quantità di denaro. Sebbene l'idea di Freiburg sia antica, non ve ne sono mai state tante e nuovi insediamenti acquistano ogni giorno la propria libertà, anche se ciò non sembra cambiare nulla per chi fatica nei campi.

Vita Rurale

Mentre città e villaggi acquisiscono maggiore libertà, si può dire che avvenga il contrario per le comunità rurali. Oltre due secoli fa, l'Imperatore Magnus il Pio decretò, come è noto, il diritto universale di essere ricompensati per il proprio lavoro, ma molti casati nobili non accettarono una tale sfida ai loro privilegi e ancora oggi fanno resistenza.

Nelle province illuminate, come le terre governate da vostro padre, è comune che i contadini possano vendere i raccolti al mercato per guadagno personale, pagando tasse decise dalle autorità locali. Nelle regioni più isolate, però, i plebei sono costretti a lavorare come schiavi in fattorie non loro, a consegnare la maggior parte dei raccolti ai nobili e a vivere nella completa ignoranza dei diritti concessi dalla Legge Imperiale. Molti sopportano, finché nella regione non riecheggiano i corni della nuova stagione militare e i nobili inviano gli Eserciti Provinciali a ripulire le foreste di qualsiasi sozzura vi si sia insediata.

Una delle maggiori differenze tra la vostra attuale dimora di Khypris e il Sacro Impero di Sigmar sono le sterminate foreste. L'Impero è ricoperto di grandi boschi e pochi osano avventurarsi nelle loro profondità, perché i rami nodosi nascondono orrori peggiori di comuni banditi, uominibestia e goblin delle foreste.

Viaggi

La Via Khypriana, che divide i Principati di Confine, è nota per la relativa sicurezza. Per tutte le sue 600 miglia è stata ripulita in profondità da ambo i lati e ci sono pochi nascondigli per aspiranti banditi. Nell'Impero è l'opposto: i viaggi a piedi sono straordinariamente pericolosi perché quasi ogni strada principale taglia una fitta foresta con innumerevoli luoghi adatti ad agguati. Per questo, i ricchi si spostano via fiumi o canali, dato che molte delle città principali sono collegate a corsi d'acqua. I corsi d'acqua principali sono spesso tanto vasti che è impossibile scorgere la sponda opposta e non si è alla portata di briganti nascosti sugli argini. Questo li rende più sicuri delle strade fiancheggiate da alberi, con banditi dietro ogni angolo.

Ovviamente, a volte viaggiare su strada è l'unica alternativa, in particolare per raggiungere fortificazioni montane e villaggi minerari. In simili circostanze, vi raccomando una carrozza. Non solo permette di viaggiare comodamente tra tutte le principali destinazioni, ma i percorsi sono pattugliati dai Guardastrada, rendendoli relativamente sicuri. L'Impero è significativamente più civilizzato dei Principati di Confine e, di conseguenza, ha numerose stazioni di posta.

Pattuglie

Data la minaccia dei banditi, tutte le principali vie del Reikland sono pattugliate da squadre di Guardastrada a cavallo. In tempo di guerra, molti servono come Cavalleggeri dell'Esercito Provinciale, ma alcuni sono assoldati privatamente da mercanti o stazioni di posta per mantenere la pace e difendere le loro proprietà. Lontano dalle vie principali, le strade non sono altrettanto ben tenute e alcune potrebbero non vedere mai un Guardastrada. Vi suggerisco di evitare tali oscuri angoli dell'Impero, perché chi vi risiede è spesso rapido nell'appropriarsi dei vostri averi e, a volte, della vostra vita.

Anche i fiumi sono sorvegliati da robusti Guardafiumi, con numerosi scafi, che vanno da minute barche di pattuglia a piccole navi da guerra dette "Spade Marine". Queste pattuglie sono appoggiate dalla Marina Imperiale che, contro ogni logica, ha la propria base a Reiksport in Altdorf, a centinaia di miglia dal mare. Le più grandi navi della marina controllano le acque di Marienburg, dove il fiume Reik è largo diverse miglia e molto profondo.

La Legge

I poteri concessi ai soldati che pattugliano strade, fiumi, città e villaggi dell'Impero variano significativamente da provincia a provincia. Le infrazioni minori di solito sono punite con alcune parole dure e una multa, che spesso si ferma nelle tasche di chi l'ha riscossa. In città e villaggi più grandi è comune trovare tribunali minori gestiti da capitani della milizia, che infliggono multe di uno o due scellini per la maggioranza dei crimini e rimandano quelli più gravi alle autorità superiori. In questi casi, l'accusato viene condotto di fronte al tribunale locale, di solito presieduto da un nobile, un magistrato o un sacerdote di Verena, Dea della Giustizia. Questi processi sono raramente imparziali, quindi è saggio non lasciare che le cose giungano a tali estremi.

Come signore del Reikland, voi non potrete essere giudicato da un comune tribunale, quindi non temete di rendere noti i vostri natali se mai foste accusato. Se non dovessi essere con voi, fate giungere una missiva al Collegio Grigio chiedendo di me e io arriverò. Solo vostro padre, in quanto vostro signore, ha il diritto di processarvi. Tuttavia, un altro nobile può appellarsi contro una sua decisione e, in tal caso, solo il giudizio dell'Alto Lord Intendente del Reikland potrà sovrastare quello di vostro padre.

Ciò non è mai avvenuto. L'Alto Lord Intendente non ha presieduto una corte da oltre cinquantanni, dato che molti nobili sono troppo potenti. Vengono invece stretti accordi, fatte cadere le accuse e nascosti problemi.

State Attento

Dunque, dati i molti rischi, spero comprenderete perché vostro padre ha inviato una scorta armata per assicurare la vostra sicurezza. La vostra inesperienza con le genti dell'Impero potrebbe facilmente condurre al disastro. Potreste credere che un miliziano sia lì per aiutarvi o che un Guardafiume sembri amichevole, ma potrebbero essere corrotti quanto coloro che arrestano. Ecco perché sto arrivando. Lasciate che la mia esperienza vi sia maestra, così da non dover apprendere dai vostri errori, che potrebbero essere fatali. Per questo sto usando uno pseudonimo e ritengo sia importante evidenziarlo.

Vi sono motivazioni nascoste in tutte le cose, persino in questa lettera.

Spero avrete capito quando ci incontreremo. State Attento.

In fede.

A Graumann

Magister Alanna Graumann
Vostra serva e guardiana.

• PERSONAGGI •

I giocatori esplorano il Vecchio Mondo attraverso gli occhi dei loro Personaggi. Questo capitolo spiega come crearli.
Molti iniziano come anonimi abitanti dell'Impero, forse – chissà – destinati alla grandezza. Ciò non significa che non possano elevarsi dalle loro umili origini, solo che hanno un lungo viaggio da affrontare e che, probabilmente, avranno bisogno di un buon paio di stivali.

Tutte le informazioni necessarie sono raccolte nella Scheda del Personaggio (vedere pag. 344-345). Alcuni Personaggi già pronti sono disponibili nel **WFRP Starter Set** e su www.needgames.it. Usarli è un ottimo modo per iniziare a capire come funziona il gioco, ma ben presto ciascuno vorrà creare il proprio alter ego. Anche per chi li usa è meglio leggere questo capitolo, che spiega i diversi elementi della Scheda del Personaggio (riassunti a pag. 44-45).

Prima di fare le proprie scelte è meglio discutere con gli altri giocatori che genere di gruppo si vuole creare.
Così facendo ci si assicura che i Personaggi siano complementari e abbiano una vasta e versatile selezione di capacità.

Il GM potrebbe avere in mente una particolare vicenda, che coinvolge uno specifico mix di Personaggi. Pianifica forse di far incontrare un gruppo di maghi apprendisti che si sono conosciuti ai Collegi? Oppure il gruppo è un'unità di disertori? Forse una delle molte bande di Reiklander arruolate a forza da un potente nobile? È importante saperlo per creare un Personaggio adatto e più divertente da giocare.

Creare un Personaggio

La prima cosa necessaria è una Scheda del Personaggio (vedere pag. 344 o scaricarla da www.needgames.it/giochi/warhammer-fantasy-roleplay/) o un foglio di carta. Quindi seguire i nove passi indicati sotto. Le informazioni vanno riportate sulla Scheda man mano che si procede.

In alcune sezioni si potrà fare una scelta o tirare un dado.
È possibile ricevere Punti Esperienza (PE) bonus se si accetta un risultato casuale, come se gli Dei Oscuri del Caos plaudissero a chi si sottomette al caso.

I PE rappresentano l'apprendimento e l'esperienza; sono il mezzo principale per migliorare le proprie capacità e vengono spesi per potenziare il Personaggio. Sono descritti nel dettaglio sotto **Avanzamento** a pag. 43.

Creazione del Personaggio

1) Specie ..... pag. 24
2) Classe e Carriera ..... pag. 30
3) Attributi ..... pag. 33
4) Abilità e Talenti ..... pag. 35
5) Averi ..... pag. 37
6) Aggiungere Dettagli ..... pag. 37
7) Gruppo ..... pag. 41
8) Dare Vita al Personaggio ..... pag. 42
9) Avanzamento ..... pag. 43

1) Specie

Riepilogo: *Scegliere una delle cinque Specie.*

Un Personaggio può essere Umano, Nano, Halfling, Alto Elfo o Elfo Silvano. Per aiutare a scegliere, di seguito sono incluse alcune descrizioni, comprese le tipiche opinioni di ogni specie sulle altre. In alternativa, si può lanciare 1d100 e consultare la Tabella della Specie Casuale. Chi accetta il risultato ottiene +20 PE.

Tabella della Specie Casuale

1d100	Specie
01–90	Umano
91–94	Halfling
95–98	Nano
99	Alto Elfo
00	Elfo Silvano

Umani (Reiklander)

Gli Umani sono la specie civilizzata più numerosa e diffusa del Vecchio Mondo. Dalle pianure dei Regni Estaliani alle gelide oblast di Kislev, gli Umani occupano e prosperano in ogni angolo del continente.

Il loro più potente regno è l'Impero, un mosaico di grandi province coperte di foreste sconfinate.

L'orgoglioso cuore dell'Impero è il Reikland, la regione più ricca e cosmopolita.

Molti Reiklander considerano il loro dominio di diritto divino, poiché Sigmar, dio patrono dell'Impero, nacque nel Reikland molti secoli prima. I templi e le cappelle a lui dedicati sono ovunque e la maggioranza dei Reiklander sono devoti al Suo messaggio: Impero e unità. Per questo sono amichevoli, aperti e ottimisti, convinti che nulla possa andare male in una terra che ha dato i natali a un dio. Gli stranieri, invece, li considerano ficcanaso, arroganti e altezzosi che si impicciano di tutto.

Al di là del loro ricco stile di vita e dell'invadenza, i Reiklander sono simili agli altri Umani. Possono avere una vita più breve di altre specie, ma sono vigorosi, versatili e ambiziosi. Hanno anche un rapporto apparentemente inestricabile con l'insidioso orrore dei Poteri Perniciosi: gli Umani, più di ogni altra specie, li adorano o ne sono vittima. Non sorprende che le razze antiche in declino temano che la folgorante ascesa dell'Umanità possa condurre a un cataclisma.

Opinioni

Sui Nani…

'Sono nostri alleati da quando Sigmar camminava per questa città; ci ho combattuto insieme nel '05. Sicuro, sono un po' testoni, parecchio vendicativi e bruschi, ma non voglio sentir parlar male di loro.'

– Reikäger Jungling, Soldato Provinciale di Altdorf

Sugli Halfling…

'Se ne trovassi uno del genere che mangia e fuma tutto il dì, sarei contento quanto Ranald con l'erba gatta. Non sopporto quando trovo quelli maleducati che mi fregano stoviglie e posate! Sono tutti sorrisi e alzate di spalle quando la milizia arriva a prenderli, come se non capissero cos'hanno fatto di male.'

– Stefan Krause, Locandiere di Stirgau

Sugli Alti Elfi…

'Si, commercio con loro. No, non siate ridicolo, non mi sono trasformata in una statua di sale per averli guardati. In realtà, li trovo educati e graziosi, assolutamente civili. Ma, resti tra noi, se Verena me lo domandasse direi che sono… strani. Così intensi, come se ogni accordo che stringiamo fosse ***davvero vitale****.'*

– Dorothea Taalenstein, Mercante di Kemperbad

Sugli Elfi Silvani…

'Elfi delle foreste, dici? Non ce ne sono qui, amico. Devi andare a sud, in Bretonnia. Ho sentito che ne hanno tonnellate e che sono orrendi!'

– Siggina Gerster, Ruffiana di Ubersreik

Nani

I Nani – o 'Dawi' come si definiscono – sono leggendari per rudezza e testardaggine.

La maggior parte risiede in vaste fortezze montane, dette Roccaforti, ma ogni grande città, compresa la capitale del Reikland, ne ospita un gruppo.

Data la mentalità di clan, tendono a riunirsi, formando enclave e distretti. Molti Nani che vivono nel Reikland sono discendenti degli esuli di Roccaforti cadute molti secoli fa e si considerano ancora Nani dei Monti Grigi, sebbene alcuni non abbiano mai visto neppure una collina.

La cultura Nanica enfatizza l'abilità artigiana – soprattutto la lavorazione di pietra, metallo e l'ingegneria – e le Roccaforti sono splendide e ricche di opere impressionanti. I Nani bramano anche oro e gemme e scavano in profondità nelle montagne alla loro ricerca. Sopra a tali beni materiali, venerano gli antenati e l'intera religione si fonda su importanti progenitori.

I Nani non possono lanciare incantesimi, ma i Forgiarune sono capaci di creare artefatti con intricate rune che canalizzano il potere magico.

Le loro capacità come ingegneri sono tanto incredibili che alcuni dei più complessi congegni meccanici o a vapore sono considerati magici dai sempliciotti.

Il tipico Nano è basso, muscoloso, possiede un ampio torace, lineamenti pesanti e capelli spessi.
La lunghezza di barba e capelli è motivo d'orgoglio e status tra i Nani, che li intrecciano e adornano per mostrare la propria posizione. Rasare un Nano è un'offesa terribile. In effetti, l'onore è un aspetto centrale del loro carattere.
Data l'ottima memoria e la natura orgogliosa, tendono a portare rancore contro coloro che li hanno insultati o disonorati, continuando a lagnarsi per anni e facendosi carico di quello degli avi, certi che gli antenati li proteggano finché mantengono viva l'amarezza anche dopo anni dalla loro morte.
Può sembrare arduo ottenere l'amicizia di un Nano, ma una volta fatto è assoluta. Pur non essendo quasi immortali come gli Elfi, i Nani vivono per secoli.
Alcuni sostengono che finché un Nano ha uno scopo non potrà morire, eccetto in battaglia, tanto è forte la sua volontà.

Opinioni

Sugli Umani del Reikland…

'Come mio padre e suo padre prima di lui, ho vissuto tutta la vita nel Reikland. La gente qui sa di non doversi impicciare del mio lavoro e mi mostra il dovuto rispetto. Sì, sono inaffidabili e mutevoli come il vento, ma anche astuti e pieni di risorse. Li raccomando come soci in affari pericolosi, perché vedono soluzioni che io neanche immagino.'

– Garral Herraksson, Gioielliere di Eilhart

Sugli Halfling…

'Non sono il mio tipo. Sempre sorridenti. Sempre agitati. Sempre a parlare. Sempre a muoversi in grandi gruppi senza stare zitti! Quando arrivano nel mio negozio li butto fuori con la scopa. Cos'hanno per essere tanto felici? Non mi fido di loro.'

– Helgi Galannasniz, Cittadina di Schrabwald

Sugli Alti Elfi…

'Non nominarmi quei maledetti bastardi! Alrug Forgiacieli, mio lontano prozio, è stato dannatamente tradito durante la maledetta Guerra della maledetta Vendetta da quei… quei… ARGH!
È il più antico rancore del nostro clan! Dura da migliaia di maledetti anni! Quando troverò i discendenti del maledetto Galanthiel Aculeo del Bisbiglio – per Grugni! – darò loro, uno per uno, una lezione di maniere con la mia ascia!'

– Snorrt Leivvusson, Diplomatico di Karak Ziflin

Sugli Elfi Silvani…

'Il mio bis-bisnonno pensava che fare legna sull'altro lato delle Montagne Grigie sarebbe stato fruttuoso. Ignorò tutti gli avvertimenti, era sicuro di avere fatto il colpaccio. Cosa avrebbe potuto fare un branco di elfi magrolini ai suoi ragazzi? Parecchio, si scoprì. Solo mio nonno sopravvisse, lo lasciarono vivo per diffondere il messaggio: "State alla larga." Così io e i miei ragazzi stiamo preparando un gruppo per vendicarci.'

– Merig Ranvigsdottir, Villica di Azorn-Kalaki

OPZIONE: ANIMOSITÀ (ELFI)

A causa della buona memoria e della tendenza a portare rancore, molti Nani provano grande risentimento verso gli Elfi per gli eventi della Guerra della Vendetta. Per questo, molti Nani hanno il tratto Psicologico (vedere pag. 190) *Animosità (Elfi)*. Visto che alcuni gruppi di WFRP conterranno Elfi e Nani insieme, questo potrebbe causare tensioni inutili. Sarebbe, perciò, meglio ignorare questo Talento tra membri dello stesso gruppo.

Halfling

Nel Reikland gli Halfling sono ovunque: lavorano nel settore dei servizi in ogni città e hanno un intero quartiere – Haffenstadt – nella capitale di Altdorf, dove famiglie di centinaia di Halfling gestiscono ristoranti, taverne, negozi di erba pipa e un'enorme quantità di banchetti ambulanti di cibo.
Sono comuni anche nei villaggi, dove spesso lavorano presso la locanda o come contadini. Sono creature sociali che preferiscono vivere in gruppi familiari molto uniti, condividendo case, stanze e persino letti con dozzine di amici e parenti.

Tutti contribuiscono e tutti condividono.
Questo stile di vita interdipendente rende loro incomprensibili idee quali spazio personale e proprietà privata.

Gli Halfling sono famosi per l'interesse nella genealogia e molti clan possono tracciare la propria attraverso i secoli fino alla fondazione della Contrada (la loro Grande Provincia autonoma nell'Impero). L'Anziano della Contrada – attualmente Hisme Cuorintrepido – è custode del Haffenlyver, un'antica pergamena ricamata che descrive le ascendenze di tutti i clan principali ed è considerata il più grande tesoro degli Halfling.

Un'altra loro peculiarità è la strana affinità con gli Ogri. Nonostante l'appetito famelico e la tendenza a mangiare tutto ciò che hanno sottomano, gli Ogri rispettano gli Halfling. In effetti, i gruppi di lavoranti Ogri sono supervisionati da capisquadra Halfling e molte bande di mercenari Ogri hanno un cuoco Halfling.

Sono bassi, con guance rosee e privi di barba. Somigliano a bambini Umani con occhi grandi e visi paffuti (e corpi anche più rotondi). Il carattere solare e i capelli ricci rinforzano questa impressione. Sono famosi per l'enorme appetito e l'incapacità di comprendere lo spazio personale (amano abbracciare), le norme sociali ('Beh, mia zia si è appena infrattata con il mio migliore amico. Dovresti sentire cosa combinano!') e la proprietà ('Non è che lo stesse usando!'). Quest'ultimo elemento ne ha spedito più d'uno in galera.

Opinioni

Sugli Umani del Reikland…
'Rigidi e pii, guerrafondai e gelosi… potrei andare avanti, ma conosco le buone maniere e, in ogni caso, mi piacciono e a loro piacciono le mie torte. Finché resti lontano dai loro templi e dagli integralisti sono gente aperta e cordiale. Brave persone, ottime per gli affari.'
– 'Tubs' Samworth Rumster XVI, Venditore di Torte di Kalegan

Sui Nani…
'Mia zia Bessi era avarissima, come i suoi sei figli, ma non era nessuno paragonata a un Nano. Appena vedono un pezzetto d'oro fanno occhi grandi come Mannslieb. Se glielo dici, però, urlano come se gli avessi preso l'ultimo dolcetto al miele e iniziano a scrivere sui loro dannati libri che hai insultato la famiglia, l'onore o che so io.'
– 'Lilly' Joseppinalina Piedipaglia, Ambulante del Reikland

Sugli Alti Elfi…
'Li ho visti sul fiume con le loro navi bianche. Come faranno a tenerle tanto pulite? E i capelli… oh, i capelli… sono come il sole. Sono salita su una barca una volta per scoprire come fanno. Come tutti gli altri, a quanto pare, solo con più… fervore.'
– 'Dainty' Cordelineth Doppiobrandy IV, Ladra di Altdorf

Sugli Elfi Silvani…
'Elfi nei boschi? Non essere ridicolo. Gli Elfi vivono in torri bianche e su quelle belle barche ad Altdorf, idiota.'
– 'Jammy' Mercimaus Fiordalno II, Studioso di Fielbach

Alti Elfi

Gli Alti Elfi sono relativamente comuni lungo i fiumi del Reikland. Ad Altdorf e Nuln ci sono quartieri piuttosto grandi abitati da Alti Elfi che trasportano merci lungo il Reik, oltre Marienburg, fino al mare.
Questi mercanti sono la maggioranza degli Elfi del Reikland, insieme con i diplomatici e i loro entourage. Distaccati, alieni e longevi, sono un popolo passionale ed emotivo, considerato dai Reiklander come una delle specie più belle – e arroganti – al mondo.

Sono alti e magri, hanno delicate orecchie a punta, capelli sottili e voci melodiose. Nonostante l'aspetto fragile, sono sorprendentemente forti ed estremamente agili. Ci sono ben poche differenze tra maschi e femmine, cosa che spesso causa confusione negli Umani con cui hanno rapporti.

Gli Alti Elfi si definiscono 'Asur' e sono originari dell'Ulthuan, un'isola magica a ovest del Vecchio Mondo. Sono una specie orgogliosa, la loro civiltà è tra le più antiche al mondo. Mostrano considerevole disprezzo verso i Nani, con cui hanno una lunga storia di conflitti. Sin da quando lasciarono il Vecchio Mondo, in seguito alla Guerra delle Barbe, gli Asur sono stati vittime della guerra civile, la cosiddetta 'Scissione', anche se non ne parlano apertamente con gli estranei.

A causa di questo scontro millenario gli Elfi del nord dell'Ulthuan tendono a essere realisti, pratici e spietati.

La società degli Alti Elfi è strettamente legata a rituali e disciplina, allo scopo di controllare le emozioni e aiutare a focalizzare i loro complicati intelletti. Vi sono, però, anche Asur che godono nell'avventura e il termine 'Elfo del Mare' viene spesso usato da altre specie per descrivere questi audaci, che si avventurano oltre le spiagge sicure dell'Ulthuan come marinai, commercianti e diplomatici, in netto contrasto con i tetri guerrieri che li accompagnano.

Opinioni

Sugli Umani del Reikland…

'Sono corrotti, gelosi e famelici nelle loro brevi vite. Quando, però, stiamo attenti alle loro piccole necessità e al timore di ciò che rappresentiamo, sono facili da manipolare.'

– Imryth Bracecadente, Ambasciatore di Caledor

Sui Nani…

'Suggerisco di evitarli. Sono persi nel passato, ciechi a ciò che sta per giungere. Annuite cortesemente, accettate gli insulti e passate oltre. Non serve discutere, non cambieranno mai idea.'

– Alathan Cavalcaonda, Marinaio di Cothique

Sugli Halfling…

'Trovo queste allegre creature davvero interessanti. Ho vissuto in una delle loro grandi famiglie per un po' e mi sono commosso constatando quanto sono aperti, ospitali e gentili. Alla fine, però, sono dovuto ripartire: l'odore era davvero troppo e non hanno alcun concetto di spazio personale, cosa che disperde il loro fascino in fretta.'

– Hoelistor Occhioarcuato, Mago di Saphery

Sugli Elfi Silvani…

'Se gli Asrai guardassero oltre i loro sporchi nasi, vedrebbero ciò che tutti affrontiamo. Questi idioti isolazionisti non meritano altro che quello che sta per colpirli. Dubito che gli Eonir siano meglio.'

– Anaw-Alina Passoscuro, Scout di Nagarythe

Elfi Silvani

Gli Elfi Silvani sono rari nel Reikland e per un buon motivo. Durante le fasi finali della Guerra delle Barbe, molti Elfi lasciarono il Vecchio Mondo, ma alcuni rimasero e si ritirarono nelle profondità delle foreste magiche che chiamavano casa. Oltre 3.000 anni di isolamento, difficoltà e guerra hanno reso gli Elfi Silvani molto diversi dai loro cugini Alti Elfi.

La loro vita è legata alla natura e la loro società agli spiriti della foresta. Sono separatisti che lavorano sodo per nascondersi, grazie a insediamenti arborei astutamente camuffati con potenti illusioni e magie.
Nelle rare occasioni in cui oltrepassano i propri confini – di solito per combattere le forze oscure – questi Elfi fatati e capricciosi lasciano stupiti gli altri popoli del Vecchio Mondo.

Nel Reikland si incontrano due stirpi di Elfi Silvani: gli 'Asrai' da Athel Loren, oltre le Montagne Grigie, e gli 'Eonir' dalla Foresta di Laurelorn, nel settentrione del Nordland.

Gli spietati Asrai sono xenofobi, misteriosi e raramente si avventurano oltre i loro confini. Tuttavia, un decennio fa, Naith la Profetessa vaticinò la possibile morte di Athel Loren. In risposta, il Re e la Regina della Selva – comprendendo che il fato della foresta poteva essere in mano a uno straniero – inviarono bande di guerrieri tatuati fuori da Athel Loren per colpire i loro nemici alla radice.

Queste feroci bande sono, a volte, guidate da cantamagie, che usano gli antichi sentieri magici della Radice del Mondo per spostarsi da Athel Loren fino ad altre foreste perdute degli Elfi, ma non ancora consumate dalla civiltà o dal Caos. Ogni tanto, questi cacciatori selvaggi trovano una causa comune con altre genti del Vecchio Mondo e uno di essi potrebbe emergere dalle ombre per aiutarli a combattere un male più grande.

La Regina di Laurelorn, invece, ha scelto una via molto diversa dopo tali vaticini e ha recentemente inviato una folta delegazione che si è accampata tra le Colline Ambra a sud di Altdorf.

Questi Elfi osservano la politica Umana con preoccupazione crescente e talvolta intervengono nelle questioni che ritengono importanti.

Questo accampamento è considerato dagli Elfi come una misura 'temporanea', ma il senso di questa parola è molto relativo per la loro specie tanto longeva. Il campo è la ragione dalla crescente presenza di Elfi Silvani nel Reikland, man mano che altri si avventurano oltre gli alberi seguendo scopi imperscrutabili, spesso come cacciatori o intrattenitori.

Opinioni

Sugli Umani del Reikland…

'Vedo creature piene d'odio, con l'oscurità nel cuore e un'assoluta mancanza di rispetto per l'ordine. Sono ovunque, guerrafondai e, soprattutto, facili da manipolare. Con l'inverno alle porte, è il momento di usarli.'

– Algwyllmyr Doppiavista, Veggente di Athel Loren

Sui Nani…

'Più inflessibili della Quercia delle Ere, capiscono una sola cosa: la forza. Usatela con rapidità e decisione e state attenti perché torneranno per le loro piccole vendette… un giorno.'

– Meridrynda Portaletremulo,
Cavaliere delle Radure di Athel Loren

Sugli Halfling…

'Ne incontrai uno mentre viaggiavo per il Middenland durante il nono anno della Regina Marrisith. Parlava molto, davvero molto. Quando ci separammo vicino a un villaggio chiamato "Delberz", scoprii che mi aveva rubato diversi sacchetti di erbe dalla cintura. Rimasi impressionato. Vi suggerisco di non fidarvi, anche se la compagnia e la conoscenza dei luoghi potrebbero valere il prezzo!'

– Alafael Canto Tormentato, Intrattenitore di Laurelorn

Sugli Alti Elfi…

'Non avvicinatevi agli Asur, sono boriosi oltre ogni ragionevolezza. Sono insensibili, arroganti e, forse, perduti per Atharti. Se provano a guardarvi dall'alto in basso, come amano fare, ricordate loro che la Regina di Avelorn vive proprio come noi.'

– Cynwrawn Vialontana, Cacciatore di Laurelorn

CUGINI SILVANI

Gli Elfi Silvani di Athel Loren e Laurelorn possono condividere storia e origini nel Vecchio Mondo, ma sono culturalmente diversi. A differenza degli Alti Elfi, alle stirpi Silvane non importa delle convenzioni della civiltà, che considerano una minaccia alle loro amate foreste e al loro stile di vita. Tuttavia lo rendono noto in modi diversi.

Gli Elfi di Laurelorn si adoperano attivamente nella politica per proteggersi, mescolandosi con altri popoli, e non hanno problemi a rinfocolare gli odi contro i loro nemici. Di conseguenza, sono più simili agli Alti Elfi, pur conservando Abilità e Talenti dei Silvani.

Le bande di Athel Loren, invece, preferiscono nascondersi nell'ombra, evitando i contatti, infliggendo colpi fatali e instillando paura e terrore nel cuore di coloro che guardano alla foresta con cupidigia.

2) CLASSI E CARRIERE

La Classe determina il posto del Personaggio nella società, mentre la Carriera è la sua attuale occupazione e ne determina lo Status, che influenza quanto denaro riesce a guadagnare.

Si può scegliere liberamente la propria Classe tra le opzioni seguenti, scrivendola sulla Scheda e passando subito al punto 3. Chi è insicuro o vuole vedere cosa gli porta il caso, può tirare e ottenere PE bonus.

1. Tirare 1d100 sulla Tabella di Classe e Carriera Casuale. Se il risultato non va bene andare al punto 2. Chi lo accetta guadagna +50 PE.
2. Tirare altre 2 volte, generando 3 alternative. Se una va bene trascriverla, ottenendo +25 PE.
3. Scegliere Classe e Carriera o continuare a tirare. Non si ottengono PE bonus.

Tabella di Classe e Carriera Casuale

Classe	Carriera/Specie	Umano	Nano	Halfling	Alto Elfo	Elfo Silvano
ACCADEMICI	Apotecario	01	01	01	01-02	
	Avvocato	02	02-03	02-03	03-06	-
	Ingegnere	03	04-06	04	-	-
	Mago	04	-	-	07-10	01-04
	Medico	05	07	05-06	11-12	-
	Monaca	06-07	-	-	-	-
	Prete	08-12	-	-	-	-
	Studioso	13-14	08-09	07-08	13-16	05
CORTIGIANI	Artista	15	10	09-10	17	06-09
	Consigliere	16	11-12	11	18-19	10-13
	Duellante	17	13	-	20-21	-
	Gastaldo	18	14-15	12-13	22-23	-
	Legato	19	16-17	14	24-26	14-20
	Nobile	20	18	-	27-29	21-26
	Servitore	21-23	19	15-20	-	-
	Spia	24	20	21	30-32	27-30
FURFANTI	Ciarlatano	25	-	22	33-35	-
	Fuorilegge	26-29	21-23	23	36-38	31-36
	Ladro	30-32	24	24-27	-	-
	Malavitoso	33	25	28	-	-
	Ricettatore	34	26	29	-	-
	Ruffiano	35-36	-	30-32	39-40	-
	Strega	37	-	-	-	-
	Tombarolo	38	-	33	-	-
GENTE DI CAMPAGNA	Balivo	39	27-28	34	-	-
	Cacciatore	40-41	29-30	35-36	41-43	37-46
	Erborista	42	-	37-39	44-45	47-53
	Fattucchiere	43	-	-	-	-
	Minatore	44	31-35	40	-	-
	Mistico	45	-	-	-	54-58
	Scout	46	36	41	46-51	59-69
	Villico	47-51	37	42-44	-	-

Classe

Riepilogo: *Scegliere una delle otto Classi.*

La scelta della Classe determina quali Carriere si possono intraprendere. Queste sono più o meno equivalenti alla posizione nella società e offrono diverse opportunità tra un'avventura e l'altra.

Accademici: Individui istruiti che sfruttano la propria educazione per vivere. Spesso sono gli unici Personaggi capaci di leggere e scrivere. Iniziano con uno Status molto basso, ma possono ottenere importanti posizioni in seguito. **Opzioni di Carriera:** Apotecario, Avvocato, Ingegnere, Mago, Medico, Monaco, Prete, Studioso.

Cortigiani: Coloro che governano o forniscono aiuti specifici ai governanti. Persino i Cortigiani più umili hanno uno Status superiore alla massa e tutti sono in grado di ottenere posizioni di grande influenza. **Opzioni di Carriera:** Artista, Consigliere, Duellante, Gastaldo, Legato, Nobile, Servitore, Spia.

Gente di Campagna: Gente che vive e lavora in fattorie, villaggi e campagne. Sono tutti di Status molto basso, anche se possono ottenere notevole influenza a livello locale. **Opzioni di Carriera:** Balivo, Cacciatore, Erborista, Minatore, Mistico, Scout, Strega della Soglia.

Gente di Città: Individui generalmente rispettosi della legge, che vivono e lavorano nelle città grandi e piccole dell'Impero. Molti sono di classe media e fanno una buona vita. **Opzioni di Carriera:** Acchiappatopi, Agitatore, Artigiano, Borghese, Investigatore, Mendicante, Mercante, Miliziano.

Gente del Fiume: Individui che vivono e lavorano lungo i fiumi e i canali che attraversano il Reikland e oltre. Iniziano tutti dal basso, ma alcuni hanno opportunità che possono condurre a vite molto agiate. **Opzioni di Carriera:** Barcaiolo, Contrabbandiere, Donna del Fiume, Guardafiume, Marinaio, Naufragatore, Nocchiero, Scaricatore.

Classe	Carriera/Specie	Umano	Nano	Halfling	Alto Elfo	Elfo Silvano
GENTE DI CITTÀ	Acchiappatopi	52-53	38	45-47	-	-
	Agitatore	54	39-40	48-49	-	-
	Artigiano	55-56	41-46	50-54	52-54	70-74
	Borghese	57-59	47-52	55-57	55-56	-
	Investigatore	60	53-54	58-59	57-58	-
	Mendicante	61-62	55	60-63	-	-
	Mercante	63	56-59	64-67	59-63	-
	Miliziano	64	60-62	68-69	64	-
GENTE DI FIUME	Barcaiolo	65-66	63-64	70	65	-
	Contrabbandiere	67	65-66	71-74	66	-
	Donna del Fiume	68-70	67-68	75-77	-	-
	Guardafiume	71-72	-	78	-	-
	Marinaio	73-74	69	79	67-81	-
	Naufragatore	75	70	-	-	75
	Nocchiere	76	71	80	-	-
	Scaricatore	77-78	72-73	81-83	-	-
GUERRIERI	Bravaccio	79	74-76	-	82	-
	Cavaliere	80	-	-	83	76-77
	Cavalleggero	81-82	-	-	84-87	78-82
	Gladiatore	83	77-79	84	88-89	83-84
	Guardia	84-85	80-82	85-86	90-91	85-86
	Prete Guerriero	86	-	-	-	-
	Soldato	87-90	83-85	87-89	92-93	87-90
	Sventratore	-	86-89	-	-	-
VIANDANTI	Cacc. di Streghe	91	-	-	-	-
	Cacc. di Taglie	92	90-93	90	94-96	91-92
	Cocchiere	93	94	91-92	-	-
	Intrattenitore	94-95	95-96	93-95	97-99	93-97
	Flagellante	96-97	-	-	-	-
	Guardastrada	98	-	96	-	-
	Messaggero	99	97-98	97-98	100	98-100
	Vend. Ambulante	100	99-100	99-100	-	-

Furfanti: Soprattutto gente di città che si guadagna il pane in modi considerati illegali, o almeno poco onesti, dai cittadini per bene. Di solito sono di umili natali, ma riescono a ottenere molto denaro, anche se non Status. **Opzioni di Carriera:** Ciarlatano, Ruffiano, Fuorilegge, Ladro, Malavitoso, Ricettatore, Strega, Tombarolo.

Guerrieri: Questi individui sono tutti combattenti addestrati, che contano sulla propria prestanza fisica, ma non sono necessariamente militari. Hanno origini diverse, da ceti alti e bassi, ma possono ottenere tutti grande influenza, se sopravvivono. **Opzioni di Carriera:** Bravaccio, Cavaliere, Cavalleggero, Gladiatore, Guardia, Prete Guerriero, Soldato, Sventratore.

Viandanti: Vagabondi che si guadagnano da vivere sulle strade, viaggiando lontano da città e villaggi. Molti sono di umili origini, ma alcuni perseverano fino a ottenere posizioni di Status elevato. **Opzioni di Carriera:** Cacciatore di Streghe, Cacciatore di Taglie, Cocchiere, Flagellante, Guardastrada, Intrattenitore, Messaggero, Venditore Ambulante.

Carriera

Riepilogo: *Scegliere una delle Carriere in base a Classe e Specie.*

Una volta stabilita la Classe, si deve scegliere una delle otto Carriere associate, ma alcune possono essere limitate in base alla Specie.

La descrizione completa delle Carriere e relative limitazioni si trova nel **Capitolo 3: Classi e Carriere**, ma per una rapida consultazione è possibile controllare la Tabella Classe e Carriera Casuale.

OPZIONI: VOGLIO GIOCARE UN ELFO SILVANO FLAGELLANTE!

Alcuni Giocatori potrebbero avere delle ottime idee che non sono previste dal regolamento, questo perché una certa Specie non persegue, normalmente, alcune Carriere per ragioni culturali, religiose o filosofiche. Non importa!

Si può sempre parlarne con il GM e, se è concorde, usare questa combinazione unica.

3) ATTRIBUTI

Riepilogo: *Determinare ogni Attributo secondo la Tabella degli Attributi.*

Gli Attributi definiscono le capacità innate del Personaggio: quanto è rapido o forte, quanto sa incassare, quanto riesce a gestire lo stress. Questi includono Movimento, le dieci Caratteristiche, Ferite, Fato e Resilienza.

FERMI TUTTI! NON È GIUSTO!

Alcuni potrebbero notare che non tutti i Personaggi sono eguali. Per esempio, un Elfo ha un significativo vantaggio nelle Caratteristiche. Non lasciatevi ingannare dai numeri: ci sono molti aspetti nella creazione di un Personaggio e tutte le Specie hanno vantaggi e svantaggi, alcuni non immediati.

Caratteristiche

Le dieci Caratteristiche vengono usate nelle Prove (vedere **Capitolo 5: Regole**) per determinare se un'azione avrà successo. Un Umano medio ha un valore di 30, quelli dotati o esperti hanno 40 o più e soltanto i più eccezionali superano 60.

Ovviamente, le altre specie hanno punti di forza e debolezze diverse, e quindi medie differenti, a volte in maniera molto significativa.

Determinare le Caratteristiche

Quando si determinano le caratteristiche si deve:

Passo 1) Lanciare 2d10 per ciascuna e appuntare i risultati. Se si pensa che il Personaggio possa avere dei vantaggi nello scambiare alcuni punteggi andare al passo successivo.
Chi usa questi valori totalmente casuali somma i modificatori a ciascuna caratteristica in Base alla Tabella degli Attributi e ottiene +50 PE.

Passo 2) Riaggiustare i risultati ottenuti al passo 1, assegnando ognuno a una Caratteristica (e sommando il modificatore).
Chi è soddisfatto li copia sulla scheda e aggiunge +25 PE. Gli altri vanno al passo finale.

Passo 3) Chi non è ancora soddisfatto può continuare a lanciare i dadi e riorganizzare senza ottenere PE bonus, oppure ignorare completamente i dadi! In questo caso può dividere a piacere 100 punti tra le Caratteristiche, con un minimo di 4 e un massimo di 18 per ciascuna.
Quindi somma i modificatori e riporta tutto sulla Scheda del Personaggio. Anche in questo caso non ottiene PE bonus.

Abilità di Combattimento (AC)

Rappresenta l'abilità di lottare corpo a corpo, portando colpi precisi, e l'efficacia nel caos di una mischia generale.
Viene usata anche nello scontro a mani nude, dove il corpo è l'arma!

Tabella degli Attributi

	Umano	Nano	Halfling	Elfo
Ab. di Combattimento	2d10+20	2d10+30	2d10+10	2d10+30
Abilità Balistica	2d10+20	2d10+20	2d10+30	2d10+30
Forza	2d10+20	2d10+20	2d10+10	2d10+20
Resistenza	2d10+20	2d10+30	2d10+20	2d10+20
Iniziativa	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+40
Agilità	2d10+20	2d10+10	2d10+20	2d10+30
Destrezza	2d10+20	2d10+30	2d10+30	2d10+30
Intelligenza	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+30
Volontà	2d10+20	2d10+40	2d10+30	2d10+30
Socialità	2d10+20	2d10+10	2d10+30	2d10+20
Ferite	BF+(2xBR)+BVol	BF+(2xBR)+BVol	(2xBR)+BVol	BF+(2xBR)+BVol
Fato	2	0	0	0
Resilienza	1	2	2	0
Punti Extra	3	2	3	2
Movimento	4	3	3	5

Abilità Balistica (AB)
È l'efficacia nel colpire un bersaglio con armi a distanza, come archi, coltelli da lancio o comuni oggetti scagliati. È anche la base per altri attacchi, come il vomito dei Troll.

Forza (F)
Misura quanto danno un Personaggio causa in mischia, quanto riesce a sollevare e quanto è bravo a nuotare e arrampicarsi.

Resistenza (R)
È la robustezza del fisico. Aiuta a sopravvivere ai danni in combattimento, ma anche al clima ostile o al veleno.

Iniziativa (I)
Misura la velocità di pensiero e reazione, specie negli scontri e sotto pressione.
Determina l'ordine di azione in combattimento e aiuta a reagire prima al pericolo. Definisce anche la capacità di intuizione e percezione.

Agilità (Agi)
Coordinazione e attitudine atletica sono le basi per correre, cavalcare e nascondersi. L'Agilità serve anche a schivare i colpi.

Destrezza (Des)
È l'attitudine a compiere delicati lavori manuali, come suonare uno strumento musicale o costruire oggetti. Serve anche a cosucce come borseggiare o trucchi di mano.

Intelligenza (Int)
Misura la capacità di pensiero, analisi e comprensione. È utile per medicare, valutare e ogni genere di conoscenze. È vitale per comprendere e lanciare incantesimi.

Volontà (Vol)
È la forza mentale e la capacità di ignorare le difficoltà e continuare un lavoro. Aiuta a resistere a ogni genere di influenze, alle coercizioni, alla paura e al terrore.

Socialità (Soc)
Rappresenta la capacità di andare d'accordo con il prossimo ed essere educato.
Aiuta a entrare in confidenza con i locali, a dare ordini in battaglia, a ingannare o corrompere delle guardie e, per i più devoti, a comunicare con il proprio dio.

Bonus delle Caratteristiche
La decina di ciascuna Caratteristica è il suo Bonus. Questi vengono usati in molti modi, in particolare per determinate l'efficacia di Talenti e Incantesimi.

Esempio: *Forza (F) 39 fornisce un Bonus di 3. Volontà (Vol) 51 equivale a un Bonus di 5.*

Ferite (Fe)
Le Ferite indicano quanto Danno un Personaggio può sopportare in base alla sua forza fisica e mentale. Vedere il **Capitolo 5: Regole** per capire come usarle per tenere traccia del danno.

Calcolare le Ferite
A differenza delle Caratteristiche, le Ferite sono calcolate sommando il Bonus Forza, il doppio del Bonus Resistenza e il Bonus Volontà (abbreviati in BF, BR e BVol nella **Tabella degli Attributi**). Fare riferimento alle regole precedenti per calcolare i Bonus necessari. **Nota:** gli Halfling hanno automaticamente il Talento Piccolo e iniziano con meno Ferite (vedere pag. 172).

Fato & Fortuna, Resilienza & Risolutezza
Il Fato rappresenta il destino del Personaggio ed è collegato alla sua Fortuna. La Resilienza è la forza interiore, che è sinonimo di grinta e Risolutezza. La Resilienza ha anche una Motivazione, una parola o frase che descrive ciò che muove il Personaggio. Vedere pag. 170 per maggiori informazioni.

Calcolare Fato e Resilienza
Tutti iniziano con un valore base di Fato e Resilienza e hanno alcuni Punti Extra da dividere a piacere tra questi Attributi.
Questi numeri sono indicati nella **Tabella degli Attributi**. Più punti vengono dedicati al Fato più si è fortunati, mentre una Resilienza alta permette di superare qualsiasi avversità.

Calcolare Fortuna e Risolutezza
La Fortuna iniziale è pari al Fato. La Risolutezza è uguale alla Resilienza. Tutti questi valori vanno riportati sulla Scheda.

Definire la Motivazione
Tutti i Personaggi devono scegliere una Motivazione.
È la loro essenza, una parola o frase che riassume il loro scopo nella vita. Oltre agli ovvi benefici per l'interpretazione, la Motivazione viene usata per recuperare Risolutezza.
Nello scegliere la Motivazione bisogna immaginare cos'è fondamentale per la natura del Personaggio e, allo stesso tempo, trovare qualcosa di divertente da interpretare e che funzioni bene con le Motivazioni del resto del gruppo.

Esempio: *Gustav è un giovane studioso dell'Università di Altdorf e la sua Motivazione è 'Il brivido'. Vive alla ricerca di emozioni e pericoli e recupera Risolutezza quando lo fa.*
Potrebbe provocare animosità in taverna o infrangere la legge deliberatamente, rubando le piume dal cappello di un Soldato Provinciale.

Esempio: *Clotilda, un Cavaliere della Reiksguard, ha 'Proteggere i deboli' come Motivazione. Affronta i bulli e i vanagloriosi, rischiando la vita per i cittadini del Reikland. Recupera Risolutezza ogni volta che salva qualcuno o si mette in pericolo per proteggere il prossimo.*

Esempio: *Ebba è un'apprendista maga 'Ribelle' che studia al Collegio della Luce. Ama infrangere le regole, sbandierando l'importanza del suo mentore e ficcando il naso in libri che sarebbe meglio non toccare. Ottiene Risolutezza ogni volta che infrange una regola imposta da un superiore.*

Altri esempi di possibili Motivazioni includono: un 'Perfezionista', che ama pianificare e trae energia da una perfetta esecuzione; una 'Nutrice', che si rafforza prendendosi cura del prossimo o salvando altri da situazioni difficili; un 'Martire Penitente', che gode nel fare ammenda dei peccati; o uno 'Spirito Arguto', che parla e fa battute a raffica per alleggerire l'atmosfera. Chi non riesce a pensare a una Motivazione non si preoccupi! Può darsi che gli venga in mente man mano che si definisce il Personaggio, oppure il resto del gruppo può aiutarlo. Anche chi l'ha già decisa potrebbe cambiare idea. Il **Passo 8) Dare Vita al Personaggio** è un buon momento per riconsiderare una possibile Motivazione.

Movimento (M)

Il Movimento serve a determinare la velocità di Camminata e Corsa. Lo standard Umano è 4. Per chi usa miniature e griglia, indica di quanti quadretti ci si può spostare in un Round. Senza griglia, 1 punto equivale a 2,5 cm. In caso di viaggi lunghi indica la distanza che si può percorrere in un'ora a passo normale (1,5 km per punto). Per maggiori informazioni vedere pag. 164.

Movimento	Camminata	Corsa
3	6	12
4	8	16
5	10	20

Aumentare le Caratteristiche

Il giocatore deve controllare lo Schema di Avanzamento della propria Carriera nel **Capitolo 3: Classi e Carriere**. Può dividere a piacere un totale di 5 Avanzamenti tra le 3 Caratteristiche indicate con ✢ senza alcuno sfondo e riportarli nella casella Avanzamenti della Scheda del Personaggio.

AVANZAMENTI DI CARATTERISTICA

Gli Avanzamenti di Caratteristica rappresentano allenamento ed esperienza. Il numero di Avanzamenti si somma al valore base per determinare quello attuale. Quindi chi ha una Destrezza base di 25 e 5 Avanzamenti avrà un valore finale di 30.

4) ABILITÀ E TALENTI

Riepilogo: *Scegliere Abilità e Talenti tra quelli offerti da Specie e Carriera.*

Le Abilità rappresentano aree di competenza, mentre i Talenti sono capacità speciali. Le liste complete appaiono nel **Capitolo 4: Abilità e Talenti**. Durante la creazione del Personaggio ci si basa su Specie e Carriera.

Quando un Personaggio apprende un'Abilità deve segnare il numero di Avanzamenti relativi nella casella accanto all'Abilità. Se dovesse ottenerne altri, questi si sommeranno al totale precedente. Anche i Talenti vanno riportati sulla Scheda del Personaggio.

Le Abilità sono divise in *Base* e *Avanzate*. Le Base sono capacità comuni che chiunque può sfruttare e possono essere usate a un livello pari alla Caratteristica collegata anche senza avere alcun Avanzamento. Quelle Avanzate richiedono, invece, conoscenze specialistiche e richiedono almeno un Avanzamento per essere usate.

Nota: Alcuni Talenti possono essere acquisiti più volte. Controllare le descrizioni nel **Capitolo 4: Abilità e Talenti**, per verificare dove ciò sia possibile. Indicare sulla propria Scheda Personaggio quante volte lo si è ottenuto.

COSA SONO GLI AVANZAMENTI DI ABILITÀ?

Come quelli di Caratteristica, gli Avanzamenti di Abilità indicano un addestramento specifico. Tutte le Abilità sono legate a una Caratteristica e il numero di Avanzamenti viene sommato a questo valore base per indicare il livello di competenza. Per esempio, Arrampicarsi è legato a Forza: chi ha Forza 38 e 8 Avanzamenti, avrà un'abilità totale di 46. Vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti** per maggiori dettagli.

Abilità e Talenti di Specie

Ogni Specie possiede diversi Talenti e Abilità tra cui scegliere. Si possono selezionare 3 Abilità che ottengono 5 Avanzamenti ciascuna e altrettante che ne ottengono 3. Inoltre, si ottiene 1 grado in tutti i Talenti indicati, scegliendo dove necessario.

I Talenti Casuali vengono generati dalla tabella relativa. Chi ottiene un Talento che già possiede può tirare di nuovo il dado.

Nota: Si immagina che tutti i Personaggi parlino Reikspiel, la lingua dell'Impero, quindi non è necessario acquisirla come Abilità. Per maggiori dettagli sulle lingue vedere pag. 124.

Umani (Reiklander)

Abilità: Affascinare, Allevare, Comandare, Conoscenza (Reikland), Freddezza, Lingua (Bretonniano), Lingua (Marienburghese), Mercanteggiare, Mira (Archi), Mischia (Armi Base), Pettegolezzi, Valutare.
Talenti: Buon Senso o Cortese, Predestinato, 3 Talenti Casuali.

Nani

Abilità: Conoscenza (Geologia), Conoscenza (Metallurgia), Conoscenza (Nani), Freddezza, Intimidire, Intrattenere (Cantastorie), Lingua (Khazalid), Mestiere (qualsiasi), Mischia (Armi Base), Reggere Alcolici, Tempra, Valutare.
Talenti: Leggere/Scrivere o Inesorabile, Resistente alla Magia, Risoluto o Determinato, Vigoroso, Vista Notturna.

Halfling

Abilità: Affascinare, Conoscenza (Reikland), Giocare d'Azzardo, Intuire, Lingua (Contradano), Mercanteggiare, Mestiere (Cuoco), Nascondersi (qualsiasi), Percepire, Rapidità di Mano, Reggere Alcolici, Schivare.
Talenti: Piccolo, Resistente (Caos), Senso Acuto (Gusto), Vista Notturna, 2 Talenti Casuali.

Alti Elfi

Abilità: Comandare, Freddezza, Intrattenere (Canto), Lingua (Eltharin), Mira (Archi), Mischia (Armi Base), Navigare, Nuotare, Orientarsi, Percepire, Suonare (qualsiasi), Valutare.
Talenti: Buon Senso o Razionale, Leggere/Scrivere, Seconda Vista o Sesto Senso, Senso Acuto (Vista), Vista Notturna.

Elfi Silvani

Abilità: Atletica, Arrampicarsi, Intrattenere (Canto), Intimidire, Lingua (Eltharin), Mira (Arco), Mischia (Base), Nascondersi (Campagne), Percepire, Seguire Tracce, Sopravvivenza, Tempra.
Talenti: Gagliardo o Seconda Vista, Girovago, Leggere/Scrivere o Saldo, Senso Acuto (Vista), Vista Notturna.

TALENTI CASUALI

Tiro	Descrizione	Tiro	Descrizione
01-03	Acuto	52-54	Leggere/Scrivere
04-06	Affinità Animale	55-57	Linguista
07-09	Ambidestro	58-61	Genio Matematico
10-13	Anima Pura	62-64	Senso dell'Orient.
14-16	Artigiano (qualsiasi)	65-67	Razionale
17-19	Artista	68-70	Resistente (qualsiasi)
20-22	Attraente	71-73	Riflessi Fulminei
23-25	Cortese	74-76	Saldo
26-28	Dita Agili	77-78	Sangue Blu
29-32	Fortunato	79-81	Buon Senso
33-35	Forzuto	82-84	Senso Acuto
36-39	Gagliardo	85-88	Sesto Senso
40-42	Gambe Forti	89-91	Tiratore
43-45	Fuga!	92-94	Tono Perfetto
46-48	Guerriero Nato	95-97	Vigoroso
49-51	Imitatore	98-100	Vista Notturna

Abilità e Talenti di Carriera

Controllare il **Capitolo 3: Classi e Carriere**. Il primo livello di ogni Carriera comprende 8 Abilità e 4 Talenti tra cui scegliere. Il Personaggio deve decidere in quali è più esperto distribuendo 40 Avanzamenti tra le Abilità, massimo 10 per ciascuna. Questo è sufficiente ad aggiungere 5 Avanzamenti in ogni Abilità di Carriera, che è uno dei requisiti per completarla e passare a una nuova (vedere **Cambiare Carriera** pag. 48). Si può anche scegliere un singolo Talento.

Esempio: *Lindsay sta creando un Nobile Umano con le seguenti Abilità di Carriera: Corrompere, Reggere Alcolici, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Comandare, Conoscenza (Araldica), Mischia (Scherma), Suonare (qualsiasi). Decide che il Personaggio è ben istruito, ma ingenuo – quindi ignora Corrompere, Reggere Alcolici e Giocare d'Azzardo – e divide i 40 Avanzamenti così: Intimidire +7, Comandare +10, Conoscenza (Araldica) +10, Mischia (Scherma) +3 e Suonare (Arpicordo) +10. Nota: Lindsay può farlo anche se ha già assegnato Avanzamenti a Comandare, in quanto Umana, perché il limite di 10 per Abilità si applica solo per questi 40 Avanzamenti.*

5) AVERI

Riepilogo: *Determinare gli Averi iniziali in base a Classe e Carriera.*

Gli Averi sono equipaggiamento, abiti, armi e altri oggetti che il Personaggio porta con sé.
All'inizio della partita ha quelli definiti da Classe e Carriera. Chi volesse comprarne altri (o vendere quelli che ha!) faccia riferimento al **Capitolo 11: Guida agli Acquisti.**

Tutti gli Averi devono essere segnati nella sezione relativa della Scheda. Una volta fatto, passare alla sezione **6) Aggiungere Dettagli.**

Averi di Classe

Ogni Personaggio inizia la partita con gli Averi generali della propria Classe. Controllare la lista seguente e lanciare i dadi ove necessario.

Accademici: Abiti, Borsello, Pugnale, Borsa a Tracolla con Occorrente per Scrivere e 1d10 fogli di Pergamena.
Cortigiani: Abiti Eleganti, Pugnale, Borsello con Pinzette, Curette per Orecchie e Pettine.
Furfanti: Abiti, Pugnale, Borsa a Tracolla con 2 Candele, 1d10 Fiammiferi, Cappuccio o Maschera.
Gente di Campagna: Abiti, Borsello, Cappa, Pugnale, Borsa a Tracolla con Razioni (1 giorno).
Gente di Città: Abiti, Borsello, Cappa, Cappello, Pugnale, Borsa a Tracolla con il Pranzo.
Gente del Fiume: Abiti, Borsello, Cappa, Pugnale, Borsa a Tracolla con Bottiglia di Alcolico.
Guerrieri: Abiti, Arma a Una Mano, Borsello, Pugnale.
Viandanti: Abiti, Borsello, Cappa, Pugnale, Zaino con Acciarino, Coperta, Razioni (1 giorno).

Averi di Carriera

Ogni Carriera ha una lista di Averi per ciascun livello. All'inizio della partita un Personaggio ha tutti quelli del primo livello della propria, da riportare sulla Scheda. Le liste sono nel **Capitolo 3: Classi e Carriere**.

Infine, riportare lo Status del Personaggio, indicato accanto al nome della Carriera come Bronzo, Argento o Oro (il Grado) seguito da un numero (la Levatura). La combinazione determina la ricchezza iniziale.

Grado Status	Ricchezza Iniziale
Bronzo	2d10 penny d'ottone per Levatura
Argento	1d10 scellini d'argento per Levatura
Oro	1 corona d'oro per Levatura

Quindi un Bronzo 3 inizierà con 6d10 penny d'ottone; un Argento 3 con 3d10 scellini d'argento; e un Oro 3 con 3 corone d'oro.

Questo denaro può essere usato per acquisire altri Averi o conservato per la partita. Il valore delle monete è indicato nel **Capitolo 11: Guida agli Acquisti.**

6) AGGIUNGERE DETTAGLI

Riepilogo: *Scegliere nome, età, colore di occhi e capelli, altezza, Psicologia e Ambizioni.*

Ora che la struttura del Personaggio è pronta bisogna aggiungere i dettagli. È il momento di lasciare libera l'immaginazione per deciderne aspetto, mentalità e aspirazioni.

Nome

Si può usare qualsiasi nome adatto all'ambientazione. Ecco alcuni esempi e suggerimenti.

Nomi dei Reiklander

I Reiklander hanno, di solito, nome e cognome.

Esempi: Adhemar, Anders, Artur, Beatrijs, Clementia, Detlev, Erika, Frauke, Frederich, Gerner, Gertraud, Haletha, Heinrich, Helga, Henryk, Irmina, Jehanne, Karl, Kruger, Lorelay, Marieke, Sebastien, Sigfreda, Talther, Talunda, Ulrich, Ulrika, Werther, Willelma, Wilryn.

ORIGINE DEI NOMI UMANI

In **WFRP** i nomi umani sono spesso presi dal mondo reale, per cui è facile e divertente cercarli in rete. Nel Reikland e in buona parte dell'Impero si usano nomi tedeschi, nella Desolazione olandesi o belgi e in Bretonnia francesi medioevali.

Nelle città del Reikland i cognomi si trasmettono di generazione in generazione, mentre nei villaggi è più consueto assumerne uno da adulti.

I toponimi sono molto comuni, come 'Wilhelm di Auerswald'.
I nobili tendono ad avere due cognomi, il nome del Casato e quello del feudo preceduto da 'von' (per esempio, Graf Zenechar Trott von Tahme) anche se le tradizioni familiari possono variare.

I cognomi più comuni derivano dalla propria professione o da quelle dei genitori o nonni. Per esempio, Bauer (contadino), Fleischer (macellaio), Schmidt (fabbro) e Schuster (ciabattino).

Se un Personaggio ha una caratteristica fisica molto particolare, questa potrebbe diventare l'origine del suo cognome.
Il fatto che vengano trasmessi di padre in figlio confonde i troppo letterali Nani, che non capiscono come un bassetto possa chiamarsi Lang (alto).
Altri esempi includono: Augenlos (orbo), Dunn (magro), Laut (voce potente) e Stark (forzuto).

Nomi dei Nani

I Nani usano nome proprio, cognome e nome del clan.

Nomi Propri Nanici
I nomi Nanici tendono a essere brevi e duri, come loro, e sono spesso dati in ricordo di celebri avi, anche se le tradizioni sono molteplici. Un'altra pratica comune è che il nome in Khazalid descriva una particolarità del nascituro.

Esempi: Alrik, Bronda, Dimzad, Fenna, Gottri, Gudrun, Snorri.

Esempi in Khazalid: Baragaz (Bocca di Cannone), Durak (Duro), Galazil (Capelli d'Oro), Gnoldok (Occhi Saggi), Nazril (Scintillante), Okri (Artigiano).

Cognomi dei Nani
I cognomi sono composti dal nome proprio di chi ha cresciuto il Nano, seguito da un suffisso.

I più comuni sono:
-**sdottir:** Figlia di…
-**snev:** Nipote di… (riferito a uno zio)
-**sniz:** Nipote di… (riferito a una zia)
-**sson:** Figlio di…

Esempi: Ariksson, Grunnasdottir, Skagnev, Sovrissniz.

Quando un Nano invecchia, è normale che accumuli fama e adotti un nomignolo basato su aspetto, capacità o imprese.
Di solito, tali appellativi vengono assegnati per acclamazione del clan ed è considerato disonorevole darne uno che non rispecchi il vero carattere del Nano.

Se il nomignolo viene adottato, spesso rimpiazza del tutto il cognome (per esempio, Gerka Karkadottir diventerà Gerka Manonera). A volte il nomignolo è in Khazalid, ma spesso viene tradotto in Reikspiel per farsi capire meglio.

Esempi: Barbaforcuta, Manosottile, Martellorosso, Portascia, Pugnodipietra, Trecciadiferro.

Nome di Clan

Infine, tutti i Nani portano un Nome di Clan (a meno che non abbiano abbandonato la tradizione, come alcuni di quelli che vivono nell'Impero, specie gli ingegneri ribelli).
Il Nome di Clan deriva sempre da quello del fondatore, spesso dal suo nomignolo, in Khazalid. Nella pratica, viene usato raramente fuori dalla società Nanica.

Clan Comuni del Reikland: Ardrungan, Bryntok, Gazani, Gromheld, Harrazlings, Unboki.

Clan Comuni dei Monti Grigi: Dokkintroll, Ganvalgger, Kvitang, Thrungtak, Wyrgrinti, Zankonk.

Nomi degli Elfi

Di solito, quando viaggiano nel Reikland, gli Elfi sostengono di avere solo un nome proprio e un appellativo.

Nomi Propri Elfici
Il sistema dei nomi degli Elfi è spesso incomprensibile agli estranei. L'Eltharin (la lingua comune di Alti Elfi e Silvani, che comprende molti dialetti) usa più che le semplici sillabe per esprimere un significato. Il modo più semplice per creare un nome elfico è usare il Generatore di Nomi Elfici.

Appellativi Elfici
Quando viaggiano in terre straniere, gli Elfi preferiscono presentarsi con nome e appellativo, piuttosto che tentare di spiegare concetti complessi come parentele, bande e casati.

Questi appellativi sono spesso tradotti in Reikspiel per facilitare pronuncia e comprensione. Tra gli Alti Elfi si tende a descrivere l'aspetto fisico; ve ne sono di origine più oscura. I nomi dei Silvani fanno riferimento al mondo naturale da loro tanto amato.

GENERATORE DI NOMI ELFICI

Chi abbia difficoltà a inventare un nome adatto per il proprio Elfo può tirare sulla tabella sottostante. Alcuni nomi sono composti solo da due sillabe, altri da tre o più. Continuare a tirare finché non si compone un nome interessante o scegliere gli elementi che suonano meglio.

1d10	Prima Sillaba	Seconda Sillaba	Suffisso (Alti Elfi)	Suffisso (Elfi Silvani)
1	Aes	a	andril	arha
2	Ath	ath	anel	anhu
3	Dor	dia	ellion	dda
4	Far	en	fin	han
5	Gal	for	il	loc
6	Im	lor	irian	noc
7	Lin	mar	mor	oth
8	Mal	ol	nil	ryn
9	Mor	sor	ric	stra
10	Ullia	than	wing	wyth

Esempi per Alti Elfi: Argentovivo, Bracecadente, Cuoremarino, Capellidoro, Figliodelfuoco, Segnomagico.

Esempi per Elfi Silvani: Bracciodisalice, Cacciaombre, Correnelvento, Fiumeveloce, Guardatrama, Modellalberi.

Nomi degli Halfling

I nomi degli Halfling sono formati, come minimo, dal nome proprio e da quello del clan, con eventuali aggiunte per evitare confusione nelle genealogie.

Nomi Propri Halfling

Gli Halfling portano con orgoglio nomi importanti scelti dai loro vasti alberi genealogici, ma raramente li usano fuori dalle occasioni ufficiali.

Di solito si fanno chiamare con abbreviazioni dal suono familiare. Alcuni diminutivi sono completamente separati dal nome formale e sono invece descrittivi, come Rosa o Sgraffigno.

Gli Halfling danno grande valore alle proprie imprese e alcuni anziani rispondono solo a nomi legati al proprio ruolo, come Capo o Nonna.
Hanno anche l'abitudine di imitare i vicini, al punto che alcuni nomi Umani sono ormai 'tradizionali' presso di loro.

Esempi (con diminutivi): Antoniella (Anni), Esmerelda (Esme), Ferdinand (Fred), Heironymus (Hiro), Maximilian (Max), Theodosius (Theo), Thomasina (Tina).

Nomi di Clan Halfling

I nomi dei clan Halfling sono legati quasi esclusivamente a cibi, bevande, toponimi o caratteristiche dell'antenato che lo assunse per primo. Tutti gli Halfling con lo stesso cognome sono imparentati e, di solito, è facile capire come.

L'abitudine umana di avere il medesimo cognome pur non essendo imparentati provoca confusione tra gli Halfling, che sono sempre pronti a rubare le torte di Schmidt dopo che un altro Schmidt, qualche strada più in là, li ha imbrogliati.

Comuni Clan del Reikland: Campodifrassini, Doppiobrandy, Piedifieno, Rumster, Braghette, Ciottolospinoso.

Dettagli Fisici

I dettagli fisici, cioè quegli aspetti del Personaggio che non influenzano direttamente il gioco, possono essere tirati a caso o scelti entro i limiti permessi dalla Specie.

Età

La vita media è di 60 anni per gli Umani, 120 per gli Halfling e oltre 200 per i Nani, mentre gli Elfi non sembrano invecchiare e alcuni hanno vissuto per millenni.

Scegliere l'età in base alla tabella sottostante.

Umano	Nano	Elfo	Halfling
15+1d10	15+10d10	30+10d10	15+5d10

Colore degli Occhi

Tutti lanciano un dado sulla tabella sottostante, eccetto gli Elfi che lo lanciano due volte: la loro innata natura magica fa sì che abbiano iridi variegate, come blu screziata d'oro o un miscuglio di verde muschio e nocciola.

Colore dei Capelli

I capelli di tutte le Specie, eccetto gli Elfi, tendono a ingrigire sul finire della mezza età e divengono bianchi quando invecchiano.

Gli Elfi, invece, sembrano eternamente giovani e non mostrano mai segni d'invecchiamento. Nani e umani possono avere barba e baffi, di solito dello stesso colore dei capelli ma non sempre.

Altezza

L'altezza media è: Nani (1,42 m), Elfi (1,96 m), Halfling (1,07 m), mentre gli Umani variano molto, attestandosi attorno a 1,75 m nel Reikland. Chi volesse davvero simulare l'altezza casuale degli Umani, può tirare un ulteriore dado se uno dei due iniziali ottiene 10.

Umano	Nano	Elfo	Halfling
(2,5x2d10)+ 145 cm	(2,5x1d10)+ 130 cm	(2,5x1d10)+ 180 cm	(2,5x1d10)+ 94 cm

Ambizioni

Le Ambizioni sono gli obiettivi del Personaggio, ciò che intende ottenere nella vita. Tutti ne hanno a Breve e Lungo Termine.

Scegliere le Ambizioni

Un giocatore deve discutere con il proprio GM la scelta delle Ambizioni. Questi ha l'ultima parola nel decidere se sono accettabili o meno e se sono a Breve o Lungo Termine. È possibile cambiarle tra una sessione e l'altra.

Ambizioni a Breve Termine

Le Ambizioni a Breve Termine rappresentano obiettivi immediati, che si vogliono raggiungere il prima possibile, in pochi giorni od ottimane. In circostanze normali, vengono risolte in due o tre sessioni.

Colore degli Occhi

2d10	Reiklander	Nano	Halfling	Alto Elfo	Elfo Silvano
2	Scelta libera	Carbone	Grigio chiaro	Giaietto	Avorio
3	Verde	Piombo	Grigio	Ametista	Carbone
4	Blu pallido	Acciaio	Blu pallido	Acquamarina	Verde edera
5–7	Blu	Blu	Blu	Zaffiro	Verde muschio
8–11	Grigio pallido	Marrone terra	Verde	Turchese	Castagna
12–14	Grigio	Marrone scuro	Nocciola	Smeraldo	Castagna
15–17	Marrone	Nocciola	Marrone	Ambra	Marrone scuro
18	Nocciola	Verde	Rame	Rame	Marroncino
19	Marrone scuro	Rame	Marrone scuro	Citrino	Marrone sabbia
20	Nero	Oro	Marrone scuro	Oro	Violetto

Colore dei Capelli

2d10	Reiklander	Nano	Halfling	Alto Elfo	Elfo Silvano
2	Biondo platino	Bianco	Grigio	Argento	Bianco betulla
3	Biondo oro	Grigio	Biondo	Bianco	Biondo cenere
4	Biondo ramato	Biondo pallido	Ruggine	Biondo pallido	Oro rosa
5-7	Marrone dorato	Oro	Miele	Biondo	Biondo miele
8-11	Marrone chiaro	Rame	Nocciola	Biondo giallo	Marrone
12-14	Marrone scuro	Bronzo	Rosso	Biondo ramato	Mogano
15-17	Nero	Marrone	Senape	Biondo rosso	Marrone scuro
18	Castano ramato	Marrone scuro	Mandorla	Castano ramato	Siena
19	Rosso	Marrone rossiccio	Cioccolata	Rosso	Ebano
20	Grigio	Nero	Liquirizia	Nero	Nero-blu

Esempi di Ambizioni a Breve Termine:

- Rovinare la nomea di un rivale in amore.
- Vendicare un compagno caduto.
- Fare amicizia con uno studioso riservato.

Ambizioni a Lungo Termine

Le Ambizioni a Lungo Termine richiedono mesi o anni di lavoro ed è possibile non raggiungerle mai. Possono essere più un sogno che uno scopo realistico.

Esempi di Ambizioni a Lungo Termine:

- Acquistare una stazione di posta.
- Trasformare il proprio villaggio in una ricca città.
- Eliminare l'influenza Elfica dai Collegi di Magia.

OPZIONE: PIANI NEFANDI

Alcuni potrebbero voler mantenere le proprie Ambizioni segrete al resto del gruppo, specie se di natura controversa o clandestina. È probabile che un Cacciatore di Streghe disapprovi l'idea di detronizzare l'Imperatore o legalizzare la Necromanzia nel Reikland.

Raggiungere le Proprie Ambizioni

Chi raggiunge un'Ambizione a Breve Termine ottiene un bonus di +50 PE e può sceglierne un'altra alla fine della sessione. Chi ne raggiunge una a Lungo Termine può scegliere una delle seguenti opzioni:

- Ricevere un bonus di +500 PE e scegliere una nuova Ambizione a Lungo Termine alla fine della sessione.
- Mandare in pensione il proprio Personaggio – che diventa un PNG sotto il controllo del GM – e ottenere un bonus pari a metà dell'esperienza accumulata da spendere per il prossimo Personaggio.

Di solito, un Personaggio in pensione rimane nel luogo dove ha raggiunto la propria Ambizione finale. Può essere incluso nel background di un nuovo Personaggio, così da continuare ad aiutare il gruppo.
Chi volesse riattivare un Personaggio in pensione deve parlarne con il GM per decidere come integrarlo nella vicenda in corso. Far ritirare Personaggi permette di costruire una rete di contatti nel Vecchio Mondo ed è una grande fonte di idee per nuove avventure.

7) GRUPPO

Ora che il Personaggio è quasi pronto, è tempo di considerare gli altri giocatori. Tutti si divertiranno di più se i Personaggi interagiscono tra loro, ma è importante che le tensioni interne non portino a essere costantemente l'uno alla gola dell'altro.

Inoltre, bisogna decidere come i membri del gruppo si sono conosciuti. Sono amici? Sono servi di un nobile o compagni di viaggio su una chiatta? Oppure il GM li farà incontrare durante la prima sessione?

Ambizioni di Gruppo

I membri del gruppo dovrebbero anche decidere le proprie mire collettive e scegliere Ambizioni di Gruppo a Breve e Lungo Termine. Queste possono essere cambiate tra una sessione e l'altra, come avviene per quelle personali.

Ambizioni di Gruppo a Breve Termine

Le Ambizioni di Gruppo a Breve Termine sono simili a quelle personali, ma coinvolgono tutti i Personaggi. Le due non dovrebbero mai coincidere, ma possono essere complementari.

Esempi di Ambizioni di Gruppo a Breve Termine:

- Ingannare dei rivali e ottenere un incarico al posto loro.
- Dare la caccia all'assassino di un compagno defunto.
- Impressionare il proprio mecenate completando con successo il compito assegnato.

Ambizioni di Gruppo a Lungo Termine

Anche le Ambizioni di Gruppo a Lungo Termine sono simili a quelle personali, ma coinvolgono tutti i Personaggi.

Esempi Ambizioni di Gruppo a Lungo Termine:

- Sradicare un Culto del Caos diffuso in tutto l'Impero.
- Costruire un castello.
- Divenire Eroi dell'Impero e ricevere la Croce Imperiale dall'Imperatore in persona!

Raggiungere le Ambizioni di Gruppo

Se il gruppo raggiunge un'Ambizione a Breve Termine tutti i Personaggi ottengono +50 PE e possono selezionarne una nuova alla fine della sessione.

Se il gruppo raggiunge un'Ambizione a Lungo Termine:

- Tutti i Giocatori ottengono +500 PE e il gruppo sceglie una nuova Ambizione a Lungo termine alla fine della sessione.
- Chi lo desidera può mandare in pensione il proprio Personaggio (che diviene un PNG controllato dal GM), ottenendo un bonus pari a metà dei PE del Personaggio attuale da spendere per il prossimo.

8) Dare Vita ai Personaggi

Descrivere storia e personalità dei Personaggi aiuta a dare loro vita. Alcuni giocatori scrivono lunghi background, specie se conoscono bene il Vecchio Mondo, mentre altri preferiscono definire solo le basi e improvvisare nel corso della partita (meglio, però, consultarsi prima con il GM per non far deragliare la vicenda). All'inizio di questo capitolo si è detto di discutere con il GM e gli altri Giocatori per stabilire che genere di Personaggi e gruppo creare. Questi elementi sono stati rivisti durante la scelta delle Ambizioni di Gruppo. Ora è il momento di completare questo processo, legando le vicende dei singoli Personaggi le une alle altre, creando un gruppo unito e compatto.

Dieci Domande

Una tecnica utile per creare un background interessante è rispondere a una serie di domande sul Personaggio. Eccone alcune! Se le risposte spingono a cambiare alcuni dettagli… fate pure! Per esempio, si potrebbero aggiungere notizie sull'infanzia o cambiare le scelte fatte al passo **4) Abilità e Talenti.**

Da dove viene?

Il Personaggio proviene da un'operosa città del Reikland o da un villaggio sonnecchiante? Ha passato l'infanzia in una fattoria isolata o tra i vicoli di Altdorf? Scende dalle montagne o ha trascorso i suoi giorni sempre in movimento tra le strade e i fiumi del Reikland? Vedere il **Capitolo 10: Il Glorioso Reikland** per maggiori dettagli su quest'angolo dell'Impero.

Com'è la famiglia?

Ci può volere un intero villaggio per crescere un bambino, ma sono i parenti a fare il grosso del lavoro. Qual era l'occupazione dei genitori del Personaggio? Sono ancora vivi? Ha fratelli? Si vogliono bene o cercano di ammazzarsi? E i nonni? I nipoti e i cugini? Forse ha dei figli? La famiglia approva la carriera che ha scelto? Sono fieri di lui o è una macchia sul loro nome?

Com'era l'infanzia?

La casa dove è cresciuto il Personaggio era piena d'affetto o fredda e inospitale? È stato viziato o ha dovuto imparare a difendersi? Da chi è stato istruito? Da un tutore o un parente? Alla scuola del villaggio o dal prete locale? Ha imparato il mestiere di famiglia, o è stato messo a bottega da altri? O forse era in orfanotrofio?

Perché se ne è andato di casa?

Il Personaggio vive ancora nella casa di famiglia o se ne è andato? Se sì, quando? È stato attirato dall'idea delle emozioni della grande città? È in cerca di fama o ricchezze? Sta fuggendo da qualcosa o cercando uno scopo diverso nella vita?

Chi sono i suoi migliori amici?

Non si può scegliere la famiglia, ma gli amici sono un altro paio di maniche. Si può capire molto di un Personaggio dalle compagnie che frequenta.
Ha ancora amici d'infanzia? O solo quelli che si è fatto da quando è partito? Cosa fanno insieme? Bevono? Giocano d'azzardo? Discutono? I membri del gruppo sono tra i suoi migliori amici? Oppure ignora la compagnia delle persone a favore di un animale fedele?

Qual è il suo più grande desiderio?

Quale fuoco arde nel cuore del Personaggio? La sua Ambizione può definirne lo scopo, ma spesso è prosaica o banale. Se potesse ottenere qualsiasi cosa, in assoluto, cosa chiederebbe?

Quali sono i suoi ricordi più belli e più brutti?

Ogni Personaggio è forgiato dalla somma delle proprie esperienze. Quali sono i suoi ricordi più preziosi? Un pomeriggio estivo di sole? Un bacio appassionato sotto le fronde mentre piove? Una vittoria in uno scontro di astuzia o forza?

E quelli meno amati? Una tremenda umiliazione? Un piano sventato? La fine di una lunga relazione amorosa o d'affari? L'odio, il disdegno o – peggio ancora – l'indifferenza dei propri pari?

Quali sono le sue convinzioni religiose?

Molti abitanti dell'Impero sono politeisti. L'esistenza e il potere degli dèi sono innegabili e, di conseguenza, devono essere venerati. Non tutti gli dèi, però, sono egualmente ben visti.

Il Personaggio ha una devozione per un dio particolare? Incrocia le dita per invocare la fortuna alla maniera di Ranald? Fa il segno della Cometa a Due Code verso i nemici o mormora una furiosa preghiera a Ulric prima della battaglia? Vedere il **Capitolo 7: Religioni e Fede** per i dettagli sugli dèi.

A chi o cosa è fedele?

Il Personaggio è pronto a proteggere gli amici sopra ogni altra cosa? I suoi legami a clan, parenti e all'amato sono più forti del ferro? Forse è un'anima pia totalmente dedita al proprio dio? Oppure è leale alla comunità, al Reikland, all'Impero… o solo a se stesso?

Perché va all'avventura?

Questa è la domanda centrale: perché il Personaggio non è un semplice cittadino dell'Impero? Perché va all'avventura?

Ha deciso consapevolmente di partire? Dà la caccia ai nemici dell'Impero o solo alla ricchezza? Oppure è rimasto incastrato in questa vita? Vuole giustizia, vendetta o sta solo tentando di ripulire il proprio nome o sopravvivere ai nemici?

Rispondendo a tutte queste domande si avrà un Personaggio ben dettagliato. Prima di iniziare, però, chi ha ottenuto PE bonus può spenderli.

OPZIONE: PSICOLOGIA

Quando si crea la storia di un Personaggio, è possibile che emergano forti emozioni, come Amore, Cameratismo, Odio, ecc. verso parenti, situazioni, luoghi, nemici o altro.
Se il GM è d'accordo si può acquisire un Tratto Psicologico (vedere pag. 190).

9) AVANZAMENTO

I Punti Esperienza (PE) vengono usati per migliorare i Personaggi. Alla fine di ogni sessione, il GM ne conferirà una certa quantità, con ricompense per chi si è comportato bene risolvendo l'avventura in corso, interpretando il Personaggio o sconfiggendo nemici importanti.

Tra una sessione e l'altra si possono spendere PE per acquisire nuovi Talenti o Abilità, potenziare le Caratteristiche e cambiare Carriera. L'ultimo passo della Creazione del Personaggio è spendere eventuali PE bonus ottenuti. Le tabelle seguenti mostrano i costi.

All'inizio è possibile usare i PE solo per migliorare le 3 Caratteristiche, 8 Abilità e 4 Talenti disponibili nel primo livello della propria Carriera. Per maggiori dettagli vedere pag. 47.

COSTO IN PE DI CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Avanzamenti	Costo in PE per Avanzamento	
	Caratteristiche	Abilità
0 a 5	25	10
6 a 10	30	15
11 a 15	40	20
16 a 20	50	30
21 a 25	70	40
26 a 30	90	60
31 a 35	120	80
36 a 40	150	110
41 a 45	190	140
46 a 50	230	180

ALTRI COSTI IN PE

Miglioramento	Costo in PE
+1 Talento	100 PE, +100 PE per ogni volta in cui sia stato già scelto
Lasciare una Carriera Completa	100 XP
Lasciare una Carriera Incompleta	200 XP

FINITO!

I Personaggi e il gruppo sono pronti: si può cominciare!

RIASSUNTO DELLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Dettagli Personali

Qui si registrano i dettagli del Personaggio, come nome, **Specie** (pag. 24) e **Carriera** (pag. 30), oltre alle particolarità fisiche.

Esperienza

Giocando a **WFRP** il GM fornirà **Punti Esperienza** (pag. 43). Bisogna tenere traccia dell'Esperienza attuale (non spesa), di quella già spesa e del totale.

Attributi

Segnare qui gli Attributi, comprese le **Caratteristiche** (pag. 33), che definiscono punti di forza e debolezze. Progredendo nella partita, il Personaggio otterrà **Avanzamenti** (pag. 35), diventando più forte, robusto e abile.

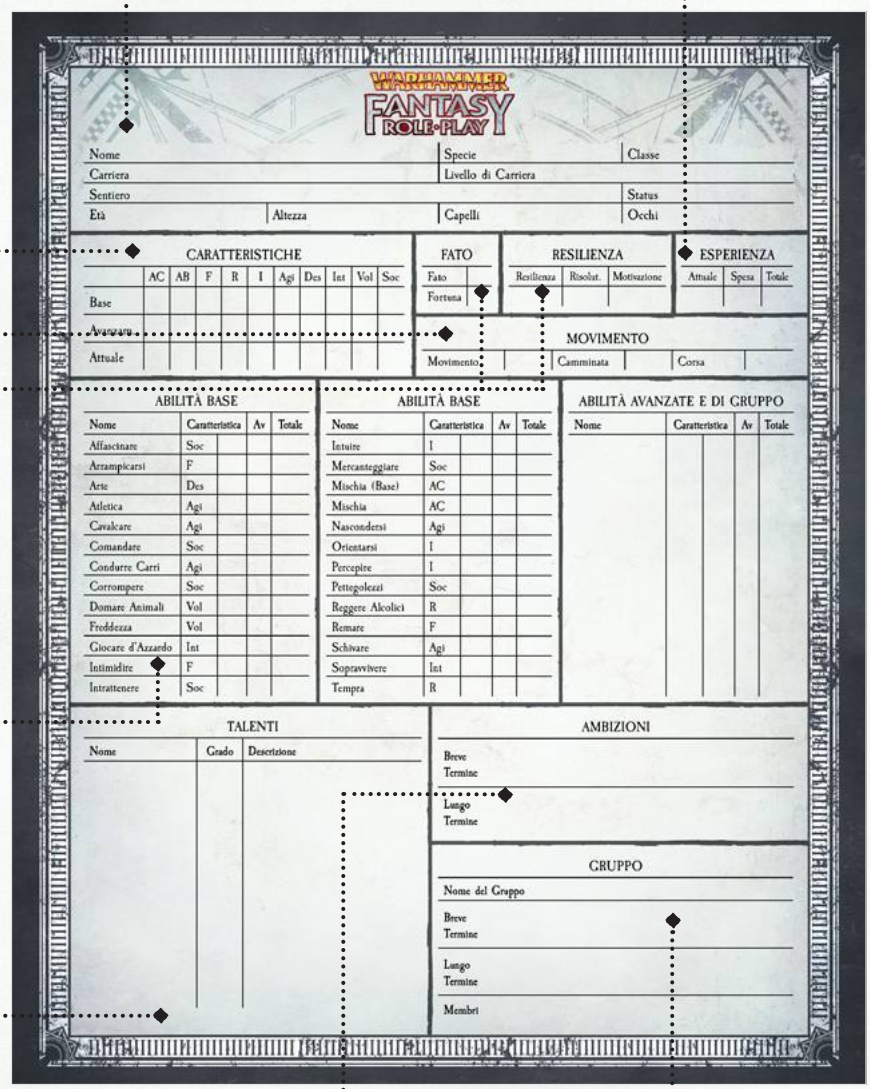
Il **Movimento** (pag. 35) definisce la velocità.

Fato e Fortuna (pag. 170) riflettono la buona sorte, mentre **Resilienza e Risolutezza** (pag. 171) sono grinta e determinazione nel superare gli ostacoli. Bisogna anche indicare le **Motivazioni** (pag. 34) che spingono il Personaggio a continuare.

Abilità & Talenti

Le **Abilità** (pag. 35) sono ciò che il Personaggio ha imparato. Quelle Base sono comuni o innate a tutti, mentre le Avanzate richiedono addestramento.
Quando si ottiene una nuova Abilità occorre segnarla sulla Scheda.
Man mano che si acquisiscono Avanzamenti migliora la capacità di superare le **Prove** (pag. 149).

I **Talenti** sono capacità aggiuntive. Molti possono essere scelti più di una volta, segnandolo sulla Scheda.



Ambizioni

Le **Ambizioni** (pag. 41) sono gli obiettivi del Personaggio e del gruppo. Quelle a Breve Termine possono essere raggiunte in giorni od ottimane, mentre quelle a Lungo Termine possono richiedere anni o non essere mai ottenute.

Gruppo

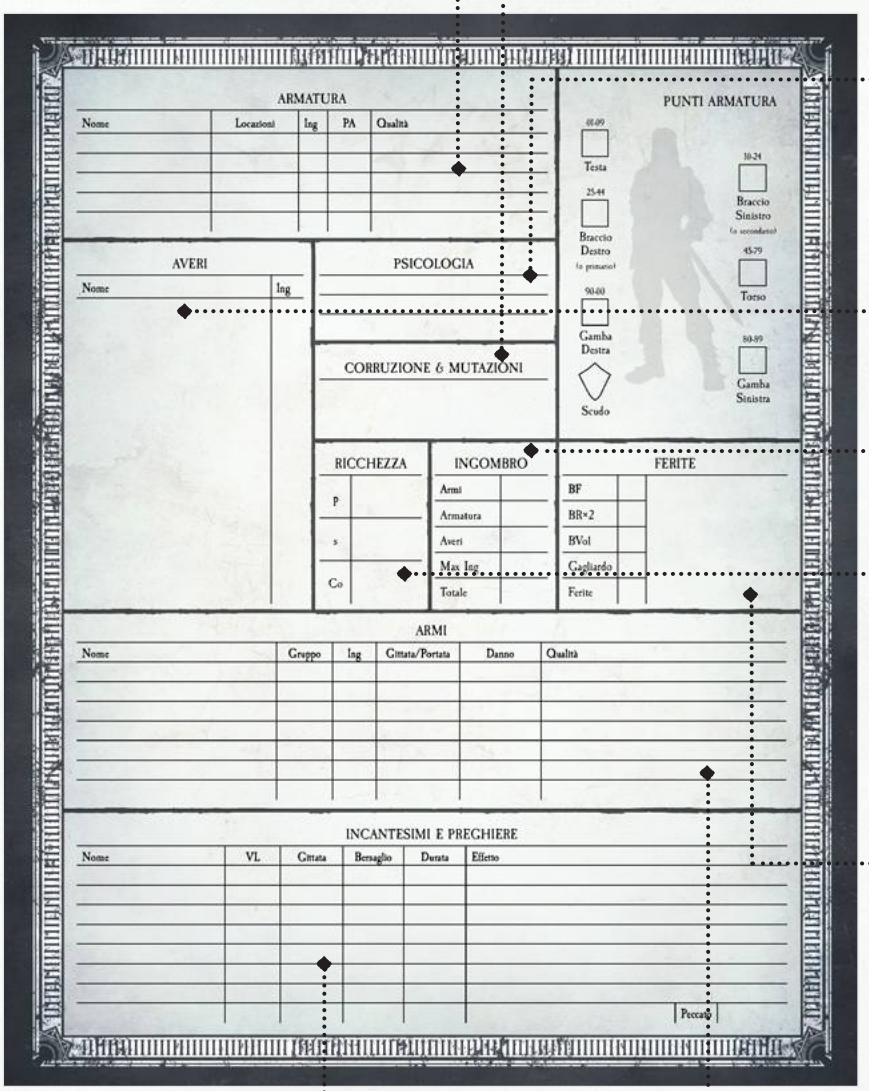
Qui si annotano i dettagli sul gruppo: il nome con cui è conosciuto e le **Ambizioni di Gruppo** a Breve e Lungo Termine (pag. 41-42). C'è anche spazio per indicare i nomi dei compagni, come promemoria.

Armatura

Segnare qui la propria **Armatura** (pag. 299).
Questa aiuta a restare vivi, riducendo il Danno ed evitando i **Colpi Critici** (pag. 159). Oltre a trascrivere i dettagli, bisogno riportare il totale di Punti Armatura (PA) per Locazione sul diagramma.

Corruzione e Mutazioni

Quando si affrontano orrori, Demoni e le macchinazioni degli Dei Oscuri, è possibile accumulare **Punti Corruzione** (pag. 182). Troppi possono portare a una mutazione (pag. 183).



Psicologia

Se il Personaggio ha un **Tratto Psicologico** (come fobie, animosità e grandi lealtà; vedere pag. 190) va segnato qui. Molti Personaggi appena creati non ne hanno.

Averi, Ingombro e Ricchezza

Gli **Averi** (pag. 37) sono le proprietà del Personaggio, come abiti, borse, candele, funi o bende.

C'è un limite a quanto si può trasportare e per questo bisogna indicare l'**Ingombro** (pag. 293) di ciascun oggetto. Sommare l'Ingombro di Armi, Armatura e Averi per calcolare il carico.

La **Ricchezza** di un Personaggio viene indicata in penny d'ottone, scellini d'argento e, se molto fortunato, corone d'oro… da spendere con giudizio!

Ferite

Segnare qui le **Ferite** (pag. 34). Queste sono calcolate in base a Caratteristiche e Talenti. Quando si viene colpiti in **Combattimento** (pag. 156) le Ferite sono perse, mentre venire **Guariti** (pag. 181) permette il recupero, ma mai oltre il massimale.
Ottenere Avanzamenti delle Caratteristiche e Talenti può aumentare, di conseguenza, questo valore.

Incantesimi e Preghiere

Se il Personaggio ha una carriera religiosa o magica, può avere accesso a **Incantesimi** (pag. 238) o **Preghiere** (pag. 217). Queste sono capacità sovrannaturali, che attingono dai Venti della Magia o dal favore divino in caso di necessità.

Armi

Segnare i dettagli delle **Armi** (pag. 293).
Oltre al tipo, ogni Arma ha un Ingombro (quanto pesa), un Danno e, se è a Distanza, una Gittata.

CLASSI E CARRIERE

'Ebbene, interpreto un personaggio privo di classe, che venderebbe la propria nonna per un avanzamento di carriera... è esattamente il tipo di persona che spesso si incontra nel mio campo.'

– Detlef Sierck, Drammaturgo e Attore

La Carriera è l'occupazione del Personaggio quando non va all'avventura (o quando l'avventura non lo viene a trovare, come spesso accade). Descrive l'addestramento, la posizione sociale e le prospettive per il futuro. In **WFRP** le Carriere sono raggruppate in Classi.

CLASSI

Un riassunto delle classi si trova nel **Capitolo 2: Personaggi** a pag. 31. Le Classi suddividono le Carriere in gruppi ordinati. Hanno anche effetto sullo sviluppo del Personaggio, forniscono Averi di partenza (pag. 37) e influenzano eventuali cambi di Carriera (vedere **Cambiare Carriera** a pag. 48). Alcune Classi danno accesso a diverse Attività tra un'avventura e l'altra (per maggiori dettagli leggere il **Capitolo 6: Tra le Avventure**).

CLASSI

Accademici: ..... pag. 53
Cortigiani: ..... pag. 61
Furfanti: ..... pag. 69
Gente di Campagna: ..... pag. 77
Gente di Città: ..... pag. 85
Gente di Fiume: ..... pag. 93
Guerrieri: ..... pag. 101
Viandanti: ..... pag. 109

CARRIERE

La descrizione e le illustrazioni delle otto Carriere di ciascuna Classe vanno intese nel senso più ampio possibile e interpretate in maniera da adattarsi all'idea del Personaggio.

Livelli di Carriera

Ogni Carriera è divisa in quattro livelli, ognuno migliore del precedente.

Per esempio, l'Apotecario (Carriera Accademica) comprende:

1. *Apprendista Apotecario*
2. *Apotecario*
3. *Mastro Apotecario*
4. *Apotecario-Generale*

Quando un Personaggio sceglie una nuova Carriera comincia sempre dal 1° livello (così, se si trattasse di un Apotecario inizierebbe come *Apprendista Apotecario*).

Avanzare nella Carriera

La Carriera influenza il modo in cui il Personaggio si sviluppa, offrendo tre forme di Avanzamenti: *Avanzamenti delle Caratteristiche, Avanzamenti delle Abilità* e *Avanzamenti dei Talenti*, che possono essere comprati con i Punti Esperienza. Si possono usare i PE anche per Cambiare Carriera. Il livello definisce quali Avanzamenti sono disponibili.

Avanzamenti delle Caratteristiche

Gli Avanzamenti delle Caratteristiche sono definiti dallo Schema di *Avanzamento della Carriera*.

Questo include 3 Caratteristiche contrassegnate da una ✝, 1 da ⚒ su sfondo bronzo, 1 da un 💀 su sfondo argento e l'ultima da uno 🛡 su oro.

Le tre segnate con la ✝ possono essere potenziate sin dal primo livello. Quando si arriva al secondo la Caratteristica ⚒ diviene disponibile, al terzo quella con il 💀 e al quarto quella con lo 🛡.

Il costo in PE degli Avanzamenti delle Caratteristiche è indicato nella tabella *Costo in PE di Caratteristiche e Abilità* e dipende dal numero di Avanzamenti già acquisiti in ciascuna.

Ogni Avanzamento aggiunge +1 alla Caratteristica associata. Quindi, se un Personaggio acquista 4 Avanzamenti di Agilità e ha un valore base di 27, il totale sarà 31.
Ogni Avanzamento gli costerà 25 PE, essendo nell'intervallo 0-5.

Il **Capitolo 5: Regole** spiega come usare le Caratteristiche in gioco, mentre il **Capitolo 2: Personaggi** le descrive. Non esiste un limite al numero di Avanzamenti che possono essere acquisiti, ma ai livelli superiori i costi diventano esorbitanti.
Nota: Abilità di Combattimento e Abilità Balistica, includono la parola Abilità per tradizione, ma sono Caratteristiche e costano di conseguenza.

COSTO IN PE DI CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Avanzamenti	Costo in PE per Avanzamento	
	Caratteristiche	Abilità
0 a 5	25	10
6 a 10	30	15
11 a 15	40	20
16 a 20	50	30
21 a 25	70	40
26 a 30	90	60
31 a 35	120	80
36 a 40	150	110
41 a 45	190	140
46 a 50	230	180
51 a 55	280	220
56 a 60	330	270
61 a 65	390	320
66 a 70	450	380
71+	520	440

Avanzamenti delle Abilità

È possibile migliorare tutte le Abilità del proprio livello di Carriera attuale o inferiore.
Quindi un *Apprendista Apotecario* (livello 1) ha accesso solo alle Abilità del primo livello, mentre un *Mastro Apotecario* (livello 3) può selezionare anche le Abilità di un *Apprendista Apotecario* o di un *Apotecario* (livelli 1 e 2).

Il costo in PE di un Avanzamento delle Abilità è indicato nella tabella *Costo in PE di Caratteristiche e Abilità* e dipende da quanti ne sono stati già acquisiti.

Ogni Avanzamento aggiunge +1 al livello di un'Abilità.
Quindi chi acquista 9 Avanzamenti in Nascondersi e ha Agilità 31, avrà un totale di 40. Il costo dei primi 5 Avanzamenti è di 10 PE l'uno, mentre gli altri costano 15 PE.

Nota: Una delle Abilità del 1° livello di ogni Carriera è indicata in corsivo ed è quella su cui si effettuano le Prove per Guadagnare Denaro (vedere pag. 51).
Le regole complete su come usare le Abilità si trovano nel **Capitolo 4: Abilità e Talenti**. Come per le Caratteristiche non esiste limite al numero di Avanzamenti che possono essere acquistati.

AVANZAMENTI FUORI CARRIERA

I Personaggi vorranno inevitabilmente acquisire Abilità non previste dalla loro Carriera.
Questo è possibile solo se il GM lo ritiene appropriato, ma costa il doppio del normale. Il GM potrebbe, inoltre, richiedere che si cerchi un mentore o un altro modo per ottenere queste insolite capacità.

Il raddoppio del costo si applica tanto agli Avanzamenti delle Caratteristiche quanto a quelli delle Abilità Fuori Carriera.

Di solito non si possono acquistare Talenti Fuori Carriera con i PE, ma l'Attività *Addestramento Insolito* del **Capitolo 6: Tra le Avventure** fornisce un'opportunità per ottenere capacità fuori dalla norma, compresi i Talenti.

OPZIONE: PERSONALIZZARE GLI AVERI

Gli Averi elencati nelle Carriere sono solo delle linee guida. Possono essere modificati liberamente per adattarsi all'interpretazione del Giocatore. Quindi, un Soldato che sia un Archibugiere dell'Esercito Provinciale del Reikland, potrebbe avere con se polvere e pallottole.

Gli Averi sono un segno di riconoscimento tra gli appartenenti alla medesima Carriera. Chi volesse agire in incognito dovrebbe evitare di portarli tutti con sé.

Del resto, se si cercasse di fare leva sull'autorevolezza della propria posizione, non disporre dei propri Averi potrebbe far sì che non si venga presi sul serio.

Avanzamenti dei Talenti

I Talenti sono disponibili solo al livello di Carriera dove sono elencati. Un *Apotecario Generale* non può acquisire i Talenti elencati sotto *Apotecario Apprendista*, *Apotecario* e *Mastro Apotecario*.

Uno di questi Avanzamenti costa 100 PE, più altri 100 per ogni Avanzamento già preso in quel Talento.

Le regole sui Talenti si trovano nel **Capitolo 4: Abilità** e Talenti. La prima volta che se ne acquisisce uno (per 100 PE) si ottengono le capacità speciali indicate.
Livelli multipli (che costano 200 PE il secondo, 300 PE il terzo e così via) possono fornire eventuali miglioramenti.

Nota: Non tutti i Talenti possono essere acquistati più volte (vedere la lista per eventuali limitazioni).

✝

Cambiare Carriera

Quando sono stati acquisiti tutti gli Avanzamenti possibili di un livello è tempo di Cambiare Carriera. Questo implica due possibilità:

1) Spostarsi al livello successivo della propria Carriera (da Apotecario a Mastro Apotecario); oppure

2) Cambiare del tutto Carriera (da *Apotecario* a *Studioso*).

In ogni caso, chi ha completato l'attuale livello della propria Carriera paga il passaggio 100 PE, altrimenti 200.

Completare una Carriera

Completare un livello significa essere padroni della propria vocazione e pronti a sperimentare qualcosa di nuovo.

Per farlo bisogna avere il numero di Avanzamenti indicati nella tabella in tutte le Caratteristiche accessibili e in 8 tra le Abilità disponibili, inoltre bisognerà acquisire un Talento del livello attuale. Abilità e Talenti ottenuti in precedenza contano per queste limitazioni.

Livello	Avanzamenti
1	5
2	10
3	15
4	20

Nota: Avere completato un livello non significa dover passare al successivo.
È una scelta personale. Se un Giocatore preferisce restare un Accattone per sempre va bene.

Cambiare Livello

Quando si completa un livello della propria Carriera, si può passare al successivo o tornare a uno dei precedenti pagando 100 PE. Per esempio, chi ha completato *Cacciatore* (Cacciatore 2°

livello), può diventare un *Segugio* (3° livello) o un *Bracconiere* (1° livello), ma non un *Capocaccia* (4° livello).

Con il permesso del GM è possibile saltare alcuni livelli. Di solito questo è dovuto a importanti eventi nella trama. Per esempio, un Erede (Nobile 1° livello) entra in possesso di una grande tenuta e il GM gli offre di passare direttamente a Lord (4° livello). Come sempre, questo gli costerà 100 PE se ha completato il livello attuale o altrimenti 200.

Passare a un'altra Carriera

Quando si completa un livello di Carriera è possibile passare al 1° livello di un'altra della medesima Classe pagando 100 PE (o 200 se il livello è incompleto). Chi volesse entrare in una Carriera di una Classe diversa dovrà pagare 100 PE aggiuntivi.
Nota: il GM può richiedere una giustificazione in partita per queste modifiche (non tutti i Cortigiani possono diventare Nobili a proprio piacimento!).

Inoltre, con il permesso del GM – e una solida giustificazione – è possibile passare a un'altra Carriera della medesima Classe allo stesso livello.

Per esempio, un *Mastro Apotecario* (Apotecario 3° livello) potrebbe divenire *Associato* (Studioso 3° livello) quando ottiene una cattedra all'Università di Altdorf.

Questo costa 100 PE, ma alcune Carriere presentano delle limitazioni. Per esempio, un Mago ha bisogno di una preparazione di base prima di poter sfruttare conoscenze più avanzate e i Talenti della Carriera relativi non saranno disponibili ai livelli più alti.

Infine, è possibile cambiare Carriera tra due avventure, scegliendo l'Attività *Cambiare Carriera* (vedere pag. 197).

COSTO DI TALENTI E CAMBI DI CARRIERA

Miglioramento	Costo in PE
+1 Talento	100 PE, +100 PE per ogni acquisto precedente del Talento
Lasciare una Carriera Completa	100 PE
Lasciare una Carriera Incompleta	200 PE
Entrare in una Classe differente	+100 PE

CAMBI DI CARRIERA ALTERNATIVI

Durante una partita si possono ricevere le più strane offerte di lavoro. Per esempio, i PG potrebbero essere impiegati da un Barone come *Guardie d'Onore* (Guardia 3° livello) o essere costretti a fuggire da Altdorf inseguiti dalla guardia cittadina, diventando *Fuorilegge* (Fuorilegge 2° livello).
In tali circostanze, il GM potrebbe offrire un cambio di Carriera che esula dal normale Sentiero. È sempre più divertente legare le scelte e lo sviluppo del Personaggio agli eventi in gioco!

STATUS

La società del Vecchio Mondo è profondamente stratificata. Il popolo ha scarsi dubbi sulla propria posizione, mentre le élite si godono potere e privilegi, ottenuti con tale violenza che pochi li contestano. Molti, però, vivono in una zona grigia e si preoccupano di migliorare la propria posizione. Tutto questo è rappresentato dallo Status, che può modificare le interazioni tra membri di diversi ceti.

Grado e Levatura

Lo Status è formato da Grado (in ordine Bronzo, Argento e Oro) e Levatura (un numero, di solito tra 1 e 5, che indica quanto si è rispettati all'interno del proprio Grado).

Chi ha un Grado superiore ha anche uno Status superiore, mentre all'interno del medesimo Grado è la Levatura che conta.

I Tre Gradi

La distinzione di Status più importante è costituita da 3 Gradi:

Oro: riservato ai potenti, ai loro consiglieri e protettori, ai custodi della legge e ai ricchi. Raggiungere tale posizione richiede duro lavoro e parecchia fortuna.
Tutti i membri del Grado Oro sono ricchi, rispettati e superiori in Status ad Argento e Bronzo.

Argento: composto da cittadini abbienti e professionisti di grande abilità ed esperienza.
Artigiani e commercianti sono la crema di questo Grado, mentre sotto di loro si trovano gli operai. Questi personaggi vivono vite relativamente umili, ma rispettabili. Hanno uno Status superiore al Grado Bronzo.

Bronzo: occupato dai villici e dai lavoratori più poveri, che svolgono mestieri non qualificati.
Questo Grado include anche molti criminali, fannulloni e chi non riesce a guadagnarsi da vivere.

Calcolare lo Status

Lo Status è determinato dal livello di Carriera e viene indicato accanto al nome come 'Bronzo 3', 'Argento 1', o altre diciture analoghe, che corrispondono a Grado e Levatura. Un Cambio di Carriera comporta un nuovo Status, che dovrà essere riportato sulla Scheda del Personaggio.

Cambiare Status

Lo Status può variare per i seguenti motivi:

1. Cambio di Carriera.
2. Acquisire un Talento che lo modifica.
3. Decisione del GM a causa di eventi di gioco.

Qualunque sia il motivo, sarà necessario decidere cosa sia accaduto esattamente e che impatto ha sul Personaggio.

Per esempio, come si è passati da Studente a Studioso? Quali materie si seguono? Come si sente il Personaggio dopo avere preso il diploma? Spiegare queste circostanze rende il tutto più credibile.

✝

Oltre le Norme Sociali

Lo Status fornisce una linea guida sulle norme sociali delle genti del Vecchio Mondo. Tuttavia, alcuni Personaggi potrebbero violare queste convenzioni. Chi volesse stabilire a caso come un PNG reagisce allo Status può tirare 1d10 sulla tabella seguente.

1d10	Risultato
1-2	**Sfida lo Status.** Il Personaggio sfida le convenzioni e ignora gli effetti dello Status.
3-8	**Reazione Normale.** Il Personaggio segue le normali regole dello Status.
9-10	**Estremista.** Il Personaggio ha idee estremiste. Tutte le Prove influenzate dallo Status sono modificate di +/-10 come appropriato.

Effetti dello Status

Lo Status influisce su numerose situazioni, spesso modificando la Difficoltà di alcune Prove (vedere pag. 153).
Il GM può estendere o limitare questi effetti a proprio piacimento.

Affascinare

Lo Status ha un impatto significativo su Affascinare (i ceti alti hanno più facilità a ottenere ciò che desiderano, mentre i più bassi devono lottare duramente per avere influenza).

Di solito, chi ha Status superiore ottiene +10 per influenzare i Gradi inferiori. Viceversa, chi è di Grado inferiore soffre un -10 per influenzare quelli superiori.

In caso di Levature diverse, il GM potrebbe applicare queste modifiche all'interno dello stesso Grado, ma è una rarità.

Bersagli insoliti potrebbero reagire in modo diverso.
Chi 'Sfida lo Status' ignora tutti i modificatori, mentre un 'Estremista' potrebbe invertirli (-10 al posto di +10).

OPZIONE: MENDICARE & STATUS

Il modo più efficace di mendicare è spesso appellarsi a chi è appena sopra nella scala sociale.

Per esempio: molti Mendicanti sono Grado Bronzo e quindi ottengono un bonus di +10 nei confronti del Grado Argento, invece della normale penalità.

Comandare
Lo Status ha un ruolo fondamentale nel dare ordini.
Normalmente solo chi ha sangue blu può raggiungere i gradi più alti negli Eserciti Provinciali.

Chi è di Grado più alto ottiene un bonus di +10 alle Prove di Comandare, +20 se ci sono due Gradi di differenza.

Intimidire
Di solito, chi ha Status più elevato del bersaglio ottiene +10 alle prove di Intimidire.

Intrattenere
Di solito lo Status non modifica le Prove di Intrattenere.
Tuttavia, il GM potrebbe decidere che alcuni intrattenimenti non sono adatti a specifiche circostanze.
Un villico che suona la ghironda non sarà ben accolto all'opera, mentre un'orchestra mediocre attirerà sempre una gran folla in un villaggio. In tal caso, il GM, considerando a chi è rivolta l'esibizione e qual è il pubblico disponibile, dovrebbe applicare gli opportuni modificatori.

Pettegolezzi
I pettegolezzi non filtrano tra ceti diversi. Ogni Prova di Pettegolezzi tra individui di Grado diverso ha una penalità di -10.

Mantenere lo Status
Per beneficiare (o subire) del proprio Status è necessario comportarsi in accordo con le aspettative sociali. Chi volesse agire in incognito o presentarsi anonimamente viene considerato come se avesse Status Bronzo 3.

Esempio: *Hans è un nobile che veste sempre all'ultima moda e possiede solo oggetti di gran qualità. Quando entra in un villaggio in sella al suo destriero, allevato con tanta cura, fermandosi solo per dare tempo all'araldo di annunciarlo, ottiene tutti i benefici del suo Status Oro 2.*
Suo fratello Heinrich, invece, veste vecchi abiti, nasconde il costume di corte sotto il letto e agisce come un comune vagabondo. Viene trattato come un Bronzo 3.

Mantenere le Apparenze
Per mantenere un certo stile di vita è necessario spendere denaro. Quelle indicate in **Il Costo della Vita** (pag. 289) sono le spese minime per ciascun Grado.

Se un Personaggio non riesce a mantenere tali livelli di spesa verrà considerato come di ceto inferiore, perdendo 1 punto di Levatura a ottimana.

Per fermare questo declino è necessario riprendere a spendere come previsto, recuperando 1 punto di Levatura a ottimana fino al valore originale.

Se la Levatura arriva a 0, il Grado cala di uno e la Levatura ritorna a 5. Il minimo consentito è Bronzo 0.

Esempio: *Pietr è un Nobile costretto a vivere da 2 ottimane nel Quartiere Est di Altdorf, dove mangia male, beve pessima birra e alloggia in delle topaie. Il suo Status è calato da Oro 3 a Oro 1. Se dovesse passare un'altra ottimana così arriverebbe a Oro 0, che si trasformerebbe subito in Argento 5. In tal caso, suo padre interverrebbe di certo per nascondere una simile vergogna…*

Guadagnare con lo Status
Lo Status è direttamente collegato alla quantità di denaro che si guadagna lavorando. Più è alto, più denaro si può ottenere, perché il buon nome attira clienti.

Durante la partita, se il GM è d'accordo, si può spendere un'ottimana a lavorare, sempre che sia possibile (è difficile essere un Miliziano nel mezzo di un deserto). Questo permette di Guadagnare.

Per Guadagnare bisogna superare una **Prova Drammatica Media (+20)** (vedere pag. 152) sulla Abilità Professionale della propria Carriera (indicata in corsivo al 1° livello).
Con un successo si ottiene un Guadagno in denaro come da tabella nella pagina successiva; con un fallimento la metà. Un Fallimento Incredibile (-6) indica una pessima ottimana in cui non si è ottenuto nulla (o il denaro è stato rubato).

Questo totale non rappresenta necessariamente i soldi che si sono guadagnati, quanto quelli che sono rimasti in tasca al Personaggio alla fine dell'ottimana, pagate tutte le spese.

Grado	Guadagno per punto di Levatura
Bronzo	2d10 penny d'ottone
Argento	1d10 scellini d'argento
Oro	1 corona d'oro

Nota: le quantità sono identiche a quelle ottenute con l'Attività *Profitto* (vedere pag. 199).

Esempio: *Gunther il Cocchiere decide di lavorare alla Stazione delle Quattro Stagioni per un'ottimana, mentre i suoi compagni fanno ricerche in biblioteca su argomenti che, a essere franchi, non capisce e, in segreto, crede siano eretici. Il GM lo lascia lavorare. Gunther tira la sua Abilità Professionale di Condurre Carri (Carrozze) e ha successo. Ha Argento 2, quindi ottiene 2d10 scellini. Purtroppo tira 1 e 2, per un totale di 3 scellini; chiaramente, bevendo un sacco dopo i turni di lavoro, non gli è rimasto molto…*

NOMI DELLE CARRIERE

Le Carriere hanno nomi maschili o femminili a causa delle limitazioni linguistiche, ma sono pensate per essere accessibili ad ambo i sessi. Non importa come il Personaggio si identifichi.

Per esempio, chiunque può servire una divinità.
Alcune divinità (come Taal, Ulric, Rhya e Shallya) attirano soprattutto adepti del medesimo sesso, mentre altre (come Verena o Sigmar) hanno seguaci di ambo i generi.

FORMATO DELLE CARRIERE

Ecco come sono presentate le Carriere:

- **Nome:** il nome della Carriera.
- **Limitazioni:** lista delle Specie che, di solito, la praticano.
- **Riepilogo:** una descrizione in una sola frase.
- **Descrizione:** uno o due paragrafi che spiegano la Carriera e possibili usi alternativi.
- **Schema di Avanzamento**
- **Sentiero:** Nome, Status, Abilità, Talenti e Averi dei 4 livelli.
  Nota: la dicitura (qualsiasi) applicata a un Talento o Abilità indica che si può scegliere qualunque opzione collegata; quindi Conoscenza (qualsiasi) può diventare Conoscenza (Geografia), Conoscenza (Folklore) o Conoscenza (Magia). Allo stesso modo la dicitura (locale) indica che si possono scegliere solo opzioni adeguate alla regione; quindi Conoscenza (locale) può diventare Conoscenza (Altdorf), Conoscenza (Corsi d'Acqua) o Conoscenza (La Desolazione).
- **Citazioni:** alcune citazioni da Personaggi del gioco sulla Carriera.
- **Avventure:** suggerimenti su come questi Personaggi possono essere coinvolti in un'avventura.

APOTECARIO

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Abile nella chimica e nelle pozioni, crea e vende medicine d'ogni genere.

Gli Apotecari si specializzano nella preparazione di farmaci – spesso pillole, decotti e unguenti – da vendere a pazienti e medici. Nei loro laboratori hanno una incredibile varietà di alambicchi ribollenti, ampolle piene fino all'orlo, mortai, pestelli e altri strumenti da farmacista. Alcuni vendono anche sostanze illegali, dagli stimolanti per gli studenti disperati agli allucinogeni per nobili annoiati, e soddisfano persino richieste speciali di gruppi criminali. È un commercio lucroso, ma anche pericoloso. Gli ingredienti rari sono costosi, per cui gli Apotecari hanno spesso problemi di liquidità e si recano nelle selve per procurarseli da soli. Molti lavorano temporaneamente con carovane, mercenari o eserciti per ottenere denaro extra.

'Guarda questo sigillo: mortaio bianco, pestello nero. Non chiedere della nostra corporazione senza averlo con te o faranno rapporto alla guardia cittadina. Ragazzo, non cercare di fregare il nostro Apotecario; passeresti il resto dei tuoi giorni a chiederti se il prossimo bicchiere non sarà l'ultimo.'

– Kathe l'Invisibile, Assassina

'Chimica Umana? Pessima quanto la loro architettura! E altrettanto capace di ucciderti! Ho chiesto un tonico dopo una notte di baldoria e ho avuto la diarrea per un'ottimana!'

– Thorica Norrasdotr, Mercante Nana

A causa delle pressioni della Gilda dei Medici, molte città vietano agli Apotecari di praticare medicina, ma in partita possono facilmente fungere da guaritori. In effetti, sono molto abili in questo ruolo, perché sanno identificare sostanze pericolose o inusuali e produrne utili farmaci.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'APOTECARIO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			✝	☠		✝	✝	⛊	⚒

Sentiero

✝ Apprendista Apotecario — Bronzo 3
Abilità: Conoscenza (Chimica), Conoscenza (Medicina), Conoscenza (Erbe), Guarire, Linguaggio (Classico), *Mestiere* (*Apotecario*), Mestiere (Avvelenatore), Reggere Alcolici
Talenti: Artigiano (Apotecario), Etichetta (Accademici), Leggere/Scrivere, Mescere
Averi: Farsetto di Cuoio, Infuso Guaritore, Libro (in bianco), Mortaio e Pestello

⚒ Apotecario — Argento 1
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Scienza), Linguaggio (Gilde), Mercanteggiare, Percepire
Talenti: Affarista, Criminale, Etichetta (Gilde), Farmacista
Averi: Licenza della Gilda, Arnesi del Mestiere

☠ Mastro Apotecario — Argento 3
Abilità: Comandare, Intuire, Ricercare, Segni Segreti (Gilde)
Talenti: Buon Senso, Mastro Artigiano (Apotecario), Resistenza (Veleni), Topo di Biblioteca
Averi: Apprendista, Laboratorio, Libro (Apotecario)

⛊ Apotecario-Generale — Oro 1
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Intimidire
Talenti: Genio (Apotecario), Mastro Artigiano (Avvelenatore), Razionale, Senso Acuto (Gusto)
Averi: Laboratorio Grande, Lettere d'Incarico

AVVOCATO

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Si orienta nell'insidioso sistema legale, difendendo i clienti e accusando i colpevoli.

Gli Avvocati forniscono assistenza legale, interpretano la legge e dibattono in tribunale per conto dei loro clienti. Sono spesso specializzati nelle leggi della provincia dove operano o in quelle ecclesiastiche. Molti hanno studiato all'università e sono ricchi e con numerosi agganci, ma anche alcuni plebei dotati a volte hanno fatto fortuna. Gli avvocati ecclesiastici apprendono dai loro superiori e chi ha studiato presso il Culto di Verena o quello di Sigmar è molto rispettato. Alcuni agiscono come mediatori, dirimendo dispute fuori dalle corti, una pratica comune tra gli Halfling. Altri lavorano per bande criminali e sfruttano scappatoie per far liberare i propri clienti. I più importanti sono i Curiali, gli unici a cui è permesso appellarsi alle corti superiori nelle città-stato e che si fanno pagare somme esorbitanti.

'Squali! Peggio! Sanguisughe! Non del genere che ti succhiano gli umori maligni, ah no. Sono sanguisughe che ti svuotano la cassa, lasciandoti senza un soldo.'

– Stefan Bachler, Mercante

'Non mi preoccupa ciò che un avvocato dice che potrei fare, ma ciò che è corretto secondo ragione e giustizia. Tali devono essere le basi della nostra nuova legge.'

– Lector Agatha von Böhrn, Suprema Lord della Legge dell'Impero

Gli avventurieri sono abili nel mettersi nei guai e gli Avvocati nel toglierli. Sanno sfruttare la conoscenza di oscure norme locali per evitare complicazioni, suggerendo soluzioni insolite a problemi complessi. Dopo tutto, tener legato un bandito in tribunale vale quanto, ed è discutibilmente più sicuro, tenerne legato uno in uno scantinato.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'AVVOCATO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			⛊	✝		✝	✝	💀	⚒

Sentiero

✝ Studente di Legge – Bronzo 4
Abilità: *Conoscenza (Legge)*, Conoscenza (Teologia), Linguaggio (Classico), Mercanteggiare, Percepire, Reggere Alcolici, Ricercare, Tempra
Talenti: Blaterare, Etichetta (Accademici), Leggere/Scrivere, Lettura Veloce
Averi: Libro (Legge), Lente d'Ingrandimento

⚒ Avvocato – Argento 3
Abilità: Affascinare, Corrompere, Intuire, Linguaggio (Gilde), Pettegolezzi, Segni Segreti (Gilde)
Talenti: Cortese, Criminale, Etichetta (Gilde), Polemico
Averi: Licenza della Gilda, Occorrente per Scrivere, Toga da Corte

💀 Giureconsulto – Oro 1
Abilità: Arte (Scrittura), Conoscenza (qualsiasi), Intimidire, Intrattenere (Oratoria)
Talenti: Buon Senso, Topo di Biblioteca, Fervore, Lingua di Gatto
Averi: Assistente (Studente o Servo), Ufficio

⛊ Giudice – Oro 2
Abilità: Freddezza, Conoscenza (qualsiasi)
Talenti: Capoccia, Presenza Maestosa, Genio (Legge), Ricco
Averi: Martelletto, Parrucca Ostentata

INGEGNERE

Halfling, Nano, Umano

Crea macchine e costruzioni utili, bizzarre e, spesso, letali.

Gli Ingegneri progettano e realizzano strumenti meccanici o strutture (come ponti, canali e fortificazioni). Molti hanno un'istruzione formale: i Nani presso la retrograda Gilda degli Ingegneri, gli Umani alla progressista Scuola d'Ingegneria Imperiale di Altdorf, ma ci sono alcuni autodidatti. Gli Umani mettono l'accento sull'innovazione e la scoperta, i Nani sulla tradizione e su progetti consolidati trasmessi dalle passate generazioni. Chi lavora per le compagnie minerarie viene pagato bene, assai meno i colleghi negli Eserciti Provinciali, nei quali fanno manutenzione alle macchine da guerra imperiali e agiscono come sminatori e pontieri. I Mastri Ingegneri sono spesso a capo di intere squadre per realizzazioni importanti. I Dottori in Ingegneria sono i più rispettati dell'Impero e vengono chiamati per progettare, testare e costruire opere prestigiose come le complesse Chiuse a Vapore, che hanno rivoluzionato i viaggi lungo i canali del Vorberland.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'INGEGNERE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
	✝		☠	⚒		✝	✝	⛊	

Sentiero

✝ Studente d'Ingegneria – Bronzo 4
Abilità: Conoscenza (Ingegneria), Freddezza, Linguaggio (Classico), *Mestiere (Ingegnere)*, Mira (Armi da Fuoco), Percepire, Reggere Alcolici, Tempra
Talenti: Artista, Fuciliere, Leggere/Scrivere, Trafficone
Averi: Libro (Ingegneria), Martello e Chiodi

⚒ Ingegnere — Argento 2
Abilità: Condurre Carri, Orientarsi, Linguaggio (Gilde), Mira (Armi Sperimentali), Ricercare, Schivare
Talenti: Artigiano (Ingegneria), Etichetta (Gilde), Tiratore, Senso dell'Orientamento
Averi: Licenza della Gilda, Arnesi del Mestiere

☠ Mastro Ingegnere – Argento 3
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Comandare, Linguaggio (Khazalid), Segni Segreti (Gilde)
Talenti: Cecchino, Etichetta (Accademici), Genio Matematico, Mastro Artigiano (Ingegneria)
Averi: Laboratorio

⛊ Dottore in Ingegneria – Oro 2
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Genio (Ingegneria), Magnum Opus, Nervi d'Acciaio, Ricarica Rapida
Averi: Licenza della Gilda, Biblioteca (Ingegneria), Laboratorio Grande (Ingegneria), Arnesi del Mestiere di Qualità (Ingegneria)

'A cosa serve? Ebbene, Nasocorto, dovrebbe spiumare la gallina. Stai indietro!'

– Wolfgang Kugelschrieber, Inventore

'Il Mastro Ingegnere Volker von Meinkopf trovò l'ispirazione osservando gli studenti della Scuola d'Artiglieria Imperiale mentre ricaricavano. Ebbe un'intuizione: più canne = più colpi = più letale. Ben presto produsse il primo archibugio a ripetizione, la 'Vorticante Cavalcata della Morte di von Meinkopf', e la prima pistola, la 'Micro-molla dalle Innumerevoli Precipitazioni di Pernicioso Piombo'. Non pago di riposare sugli allori, creò un enorme pezzo d'artiglieria a 9 canne, il Cannone a Raffica Tuono d'Inferno, che è letale tanto per i nemici quanto per i serventi.'

– da 'Grandi Ingegneri dell'Impero', di Lady Theodora Holzenauer, Ingegnere e Storico

Alcuni Ingegneri sono attratti dall'esplorazione delle Fortezze abbandonate dei Nani, dove sono sepolti i segreti degli antichi costruttori. Chi osa avventurarsi in queste profondità può trovare meraviglie vecchie di millenni, molte riutilizzate da Goblin e Skaven per scopi nefandi. Altrettanto attraenti sono i ponti di pietra sopra le Fortezze, alcuni lunghi molte miglia, autentici capolavori che collegavano ricchi insediamenti, forti e fattorie dei Nani.

MAGO

Alto Elfo, Elfo Silvano, Umano

Nonostante il timore e la sfiducia dei cittadini dell'Impero, è legalmente autorizzato a usare la magia, potente e pericolosa.

I Maghi incanalano uno degli otto 'Venti della Magia', che solo gli incantatori percepiscono, per lanciare grandi incantesimi. Per farlo legalmente, nell'Impero bisogna seguire gli Articoli Imperiali sulla Magia e appartenere a uno dei Collegi di Altdorf, ciascuno dedicato a un singolo Vento, perché solo i Magister possono agire in sicurezza. Dopo il diploma, un Apprendista diventa Magister ed è al servizio dell'Impero. Può studiare e praticare l'arte ma, secondo gli Articoli, al di fuori dei Collegi può usarla solo per autodifesa o contro i nemici dell'Impero. Molti Magister sono membri dell'Esercito Imperiale e, anche se trattati con cautela e sospetto, nessuno può negare la loro utilità in battaglia.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MAGO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝				💀	⚒		✝	✝	⛊

Sentiero

✝ Apprendista Mago – Bronzo 3
Abilità: Conoscenza (Magia), Incanalare (qualsiasi Colore), Intuire, *Linguaggio (Magico)*, Mischia (Armi Base), Mischia (Armi in Asta), Percepire, Schivare
Talenti: Sintonia Aethyrica, Leggere/Scrivere, Magia Minore, Seconda Vista
Averi: Bastone, Grimorio

⚒ Mago – Argento 3
Abilità: Affascinare, Freddezza, Intimidire, Linguaggio (Militare), Linguaggio (qualsiasi), Pettegolezzi
Talenti: Magia Arcana (qualsiasi Sapere Arcano), Mani Veloci, Percepire Artefatti, Sesto Senso
Averi: Licenza di Mago

💀 Maestro Mago – Oro 1
Abilità: Allevare, Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (Guerra), Valutare
Talenti: Dizione Istintiva, Minaccioso, Senso Magico, Stile a Doppia Arma
Averi: Apprendista, Cavallo da Guerra Leggero, Oggetto Magico

⛊ Signore della Magia – Oro 2
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Mago da Guerra, Spaventoso, Vigile, Volontà di Ferro
Averi: Apprendista, Biblioteca (Magia), Laboratorio (Magia)

'Non mi importa quali giuramenti fanno o a quale Collegio appartengono. Sono abomini pericolosi. Continuerò a chiedere la loro distruzione, nel nome di Sigmar, per il bene di tutti noi.'
– Reikhardt Mair, Cacciatore di Streghe

Molti Magister lasciano i Collegi di Magia indebitati a causa dei costi della loro istruzione. Questi Maghi assumono un impiego immediato o vanno in cerca di fortuna per mare e per terra, alla caccia di reliquie, artefatti o tomi di sapere magico perduti. I Magister vagabondi sono ansiosi di dimostrare il proprio potere e vengono incoraggiati a mettersi alla prova dando la caccia a qualsiasi creatura minacci la popolazione locale.

I Maghi sono ottimi per aggiungere potenza di fuoco a un gruppo, ma possono spaventare i nuovi giocatori, che devono imparare una serie di regole aggiuntive per gli incantesimi. Per questo, il GM dovrebbe ricordarsi che potrebbero avere bisogno di un po' d'aiuto in più per destreggiarsi con le regole e fornire un vantaggio al gruppo. Un giocatore sceglie il Colore della Magia che ha studiato quando acquisisce il Talento Magia Arcana. Per maggiori informazioni vedere il **Capitolo 8: Magia.**

MEDICO

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Grazie a uno stomaco forte e a mani ferme, pratica l'arte della medicina, cercando di salvare vite.

I Medici studiano i sintomi dei pazienti per prescrivere rimedi e interventi. Sebbene le arti della guarigione siano antiche, derivate da pratiche Elfiche, la medicina formale è relativamente nuova e molti non si fidano. A causa di eventi passati legati alla Necromanzia e alle limitazioni imposte dal Culto di Morr, lo studio dei cadaveri è proibito, rendendo difficile apprendere l'anatomia. La fama della medicina ha sofferto a causa di truffatori che vendevano 'panacee universali', inutili o dannose. Per diventare Medici occorre studiare all'università o divenire apprendisti presso un professionista della Gilda. Molti interventi chirurgici a poco prezzo vengono compiuti da medici da quattro soldi detti barbieri-chirurghi con addestramento informale. Professionisti con lo stomaco forte sono molto richiesti dagli Eserciti Provinciali. I Medici più celebri, però, curano solo nobili e ricchi mercanti.

'Venite da Neuber per le vostre amputazioni! Vi taglierò un braccio in un attimo! Vi farò una sutura prima del risveglio! Lavoro tanto bene che non sentirete neppure la differenza!'

– Gotthard Neuber, Barbiere-Chirurgo

'Temi il Dottore di Bronzo.'

– Modo di dire del Reikland che mette in guardia dai medici troppo economici

'Sono tutti bastardi. Non posso neanche fare un salasso come si deve senza il loro permesso. "Pratica della medicina senza licenza" un par di balle! So che non puoi permetterteli, cara. Ecco, prendi un po' di tè. Cosa? Oh no, è solo tè. Solo tè. Se ti sentirai meglio, ringrazia Shallya, d'accordo?'

– Jana Palner, Chirurga part-time

I prezzi della Gilda dei Medici sono notoriamente alti, cosa che spinge i giovani professionisti, privi di una clientela fissa, a cercare altre fonti di guadagno. Alcuni sono alla continua ricerca di nuovi trattamenti e questo li porta lontano. Altri sono interessati a estendere la propria conoscenza dell'anatomia, e per studiare ferite terribili dal vivo non vi è metodo migliore che unirsi a degli avventurieri!

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MEDICO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
						+	+	+	

Sentiero

+ Apprendista Medico – Bronzo 4
Abilità: Condurre Carri, Corrompere, Freddezza, *Guarire*, Percepire, Pettegolezzi, Rapidità di Mano, Tempra
Talenti: Colpo Stordente, Erudito, Leggere/Scrivere, Pronto Soccorso
Averi: Bende, Infuso Guaritore

Medico – Argento 3
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Anatomia), Conoscenza (Medicina), Linguaggio (Gilde), Mercanteggiare, Mestiere (Barbiere)
Talenti: Chirurgia, Criminale, Etichetta (Gilde), Razionale
Averi: Arnesi del Mestiere (Medicina), Libro (Medicina), Licenza della Gilda

Dottore – Argento 5
Abilità: Comandare, Intimidire, Reggere Alcolici, Ricercare
Talenti: Buon Senso, Colpo Crudele, Etichetta (Accademici), Resistente (Malattie)
Averi: Apprendista, Laboratorio (Medicina)

Medico di Corte – Oro 1
Abilità: Conoscenza (Nobiltà), Esibirsi (Danza)
Talenti: Dita Agili, Etichetta (Nobiltà), Genio (Medicina), Risoluto
Averi: Abito da Corte, Lettera d'Incarico

MONACA
Umano

Devota al servizio della divinità e ha preso i voti perpetui.

Monache e Monaci sono membri di ordini religiosi che, di solito, vivono in conventi di clausura. Molte si alzano a ore antelucane per la preghiera del mattino, prima di cominciare a lavorare nei campi, curare i malati o preservare importanti manoscritti. Alcune fanno voto di viaggio e attraversano l'Impero, mentre altre si dedicano alle necessità spirituali delle comunità. Il popolo considera anche gli eremiti e i custodi delle cappelle come 'Monaci'. Molti apprendono un mestiere, come vignaiolo, birraio o calligrafo. Abati e Badesse sfruttano queste capacità per ottenere donazioni e l'aiuto della nobiltà locale. I capi di Ordini importanti o di stampo marziale possono avere grande influenza all'interno del proprio culto e presso la nobiltà della provincia. Per maggiori informazioni sui diversi Ordini, consultare il **Capitolo 7: Religione e Fede**.

'Erano giunti convinti che fosse semplice uccidere pochi confratelli indifesi e rubare le nostre reliquie. Prego che Morr non giudichi troppo severamente questi sette banditi che oggi seppelliamo. Fratello Hild li ha già puniti a sufficienza.'

– Abate Ernst Halfhauser

'Svelto! Muoviti! Le Sorelle della Fede e della Castità stanno per sfilare. Voglio vedere se riesco a prendere qualche pezzo di rame incastrato nelle loro spine. Portano fortuna per un anno!'

– Bengt, Ladruncolo di Altdorf

Quando un ordine religioso scopre un terribile segreto o frammenti di una profezia, i suoi capi potrebbero decidere di inviare i confratelli e consorelle a indagare.
Le abbazie lungo le vie di pellegrinaggio spesso incaricano alcuni monaci di scortare i pellegrini. Ci sono poi i Frati itineranti, che viaggiano per il mondo e incontrano avventure in ogni nuova terra.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLA MONACA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			⛊	💀		✝	✝	⚒	✝

Sentiero

✝ Novizia – Bronzo 1
Abilità: Arte (Calligrafia), *Conoscenza (Teologia)*, Freddezza, Guarire, Intrattenere (Cantastorie), Pettegolezzi, Pregare, Tempra
Talenti: Benedizione (qualsiasi), Leggere/Scrivere, Mendicare, Zuppa di Sasso
Averi: Simbolo Religioso, Tonaca

⚒ Monaca – Bronzo 4
Abilità: Affascinare, Mestiere (Birraio), Mestiere (Erborista), Mestiere (Vignaiolo), Mischia (qualsiasi), Ricercare
Talenti: Etichetta (Fedeli), Invocazione (qualsiasi), Pronto Soccorso, Visioni Mistiche
Averi: Arnesi del Mestiere (qualsiasi), Libro (Religione), Reliquia

💀 Badessa – Argento 2
Abilità: Comandare, Conoscenza (locale), Conoscenza (Politica), Percepire
Talenti: Cuore Impavido, Genio (Teologia), Resistente (qualsiasi), Robusto
Averi: Abbazia, Biblioteca (Teologia)

⛊ Priore Generale – Argento 5
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Anima Pura, Presenza Maestosa, Risoluto, Volontà di Ferro
Averi: Ordine Religioso

PRETE
Umano

Porta la parola del suo dio, occupandosi dei bisogni spirituali delle masse.

I Preti si occupano delle congregazioni in tutto il Vecchio Mondo. Molti sono titolari di uno specifico tempio, mentre altri viaggiano per raggiungere quei fedeli che non possono, o non vogliono, spostarsi. Ci si aspetta che un Prete incarni i principi del proprio credo, che variano molto da una divinità all'altra. Gli Alti Sacerdoti sono responsabili di un tempio e di tutti i suoi adepti, religiosi e laici. Spesso vengono anche chiamati, insieme con i Lector, per consigliare i nobili, e molti sono attivi nella politica locale. Ciascun Prete ha molti doveri collegati al proprio Dio – per esempio, quelli di Manann consacrano le navi mentre quelli di Shallya curano malati e feriti – e così facendo si occupano di svariati aspetti della vita dell'Impero. Per maggiori dettagli sui diversi Ordini, vedere il **Capitolo 7: Religione e Fede.**

'Per un buon consiglio mi rivolgo a un Prete di Verena. Per tutto il resto a uno di Ranald.'

– Wermer Losch, Mercante

'La Shallyana – era solo una ragazzina – sussurrando ha toccato la fronte del mio piccolo Anton che, in quel momento, ha smesso di urlare. Mi ha sorriso per la prima volta da giorni. Non lo dimenticherò mai. Sì, è morto pochi giorni dopo, ma senza dolore. Senza dolore.'

– Sabine Schmidt, Pescivendola

'Ascolta, non c'è nulla da temere. Hexensnacht arriva tutti gli anni. Dobbiamo solo invocare il Signore della Morte perché ci protegga. Quando arriverà la mezzanotte urleremo MORR! MORR! MORR!'

– Padre Wilhelm Abgott, Prete di Morr

Alcuni Preti legati a un tempio cercano solo un motivo per giustificare un lungo viaggio. Racconti preoccupanti uditi nella congregazione possono spingerli a cercare risposte. Alcuni Alti Sacerdoti trovano i doveri amministrativi tanto lontani da ciò che si aspettavano quando si sono uniti al culto da compiere pellegrinaggi molto lontano dal proprio tempio.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL PRETE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			✝	⛊	✝		☠	✝	⚒

Sentiero

✝ Iniziato – Bronzo 2
Abilità: Atletica, Conoscenza (Teologia), Freddezza, Intuire, Percepire, *Pregare*, Ricercare, Tempra
Talenti: Benedizione (qualsiasi), Cortese, Leggere/Scrivere, Visioni Mistiche
Averi: Simbolo Religioso, Tonaca

⚒ Prete – Argento 1
Abilità: Affascinare, Guarire, Intimidire, Intrattenere (Cantastorie), Mischia (Armi Base), Pettegolezzi
Talenti: Blaterare, Etichetta (Fedeli), Invocazione (qualsiasi), Topo di Biblioteca
Averi: Libro (Religione), Vesti Cerimoniali

☠ Alto Sacerdote – Oro 1
Abilità: Arte (Scrittura), Comandare, Conoscenza (Araldica), Intrattenere (Oratoria)
Talenti: Fervore, Odio (qualsiasi), Risoluto, Senso Acuto (qualsiasi)
Averi: Preti Subordinati, Reliquia, Tempio, Tonaca di Qualità

⛊ Lector — Oro 2
Abilità: Conoscenza (Politica), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Abile Oratore, Anima Pura, Genio (Teologia), Resistente (qualsiasi)
Averi: Alto Sacerdote Subordinato, Biblioteca (Teologia)

STUDIOSO

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Ha dedicato la propria vita alla ricerca della conoscenza, non importa dove ciò lo porterà.

Di solito, gli Studiosi lavorano presso uno degli istituti del Vecchio Mondo, primo fra tutti l'Università di Altdorf. Molti si specializzano in uno o due campi, apprendendo appena il necessario a garantirsi una carriera o fare buona impressione a una cena. I più poveri lavorano come scribi e lettori, dato che la maggioranza dei cittadini imperiali è analfabeta. Altri divengono tutori dei figli dei ricchi.

I più dotati sono invitati dalle università, dove celebri Professori tengono lezioni frequentate da centinaia di Studenti. Nani e Alti Elfi, che raramente ricevono tali inviti, viaggiano per l'Impero alla ricerca di conoscenze esoteriche.

'Nessuno di noi la considerava molto. Si chiamava Sosber, un affarino magro che il Capitano aveva trascinato fuori da una biblioteca di Altdorf. Stava sulle sue con il naso ficcato in un libro. Quando, finalmente, affrontammo lo Strappa Cadaveri, i cosiddetti guerrieri fuggirono, ma lei rimase ferma. La sua vocina risuonava metallica mentre ci indicava dove colpire. Non alla testa, come potresti pensare, ma al corpo. L'acciaio può aver ucciso la bestia, ma la conoscenza lo ha reso possibile.'

– Oskar Reisdorf, Mercenario

Gli Studiosi poveri che non possono, o non vogliono, fare gli insegnanti hanno comunque bisogno di fondi per le ricerche. Alcuni esplorano gli angoli bui del Vecchio Mondo in cerca di segreti e tomi perduti. Altri vengono assoldati per accompagnare spedizioni, che necessitano delle loro conoscenze.

Lo Studioso è una Carriera utile, con accesso a Conoscenze rare e un buon modo per il GM di fornire informazioni ai Giocatori. Giocato con buon senso, è un ottimo contrappunto alla tendenza dei Personaggi marziali di risolvere tutto con la spada. Uno Studioso può usare le proprie conoscenze per risolvere enigmi o ideare strategie inusuali.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLO STUDIOSO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			✝	⚒		⛊	✝	✝	💀

SENTIERO

✝ Studente – Bronzo 3
Abilità: *Conoscenza (qualsiasi)*, Giocare d'Azzardo, Intrattenere (Cantastorie), Linguaggio (Classico), Mercanteggiare, Reggere Alcolici, Ricercare, Pettegolezzi
Talenti: Beone, Buon Senso, Genio Matematico, Leggere/Scrivere
Averi: Alcolico, Libro, Occorrente per Scrivere, Opinioni

⚒ Studioso – Argento 2
Abilità: Arte (Scrittura), Conoscenza (qualsiasi), Intuire, Linguaggio (qualsiasi), Mestiere (qualsiasi), Percepire
Talenti: Cortese, Etichetta (Accademici), Lettura Veloce, Topo di Biblioteca
Averi: Accesso a una Biblioteca, Laurea

💀 Associato – Argento 5
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Intimidire, Intrattenere (Lezioni), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Linguista, Oratore, Genio (qualsiasi), Torre di Memorie
Averi: Tocco, Vesti

⛊ Professore – Oro 1
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Intrattenere (Retorica)
Talenti: Abile Oratore, Acuto, Genio (qualsiasi), Magnum Opus
Averi: Studio

ARTISTA

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Possiede un talento che trascende il quotidiano ed eleva gli animi.

Gli Artisti usano il proprio talento – che sia pittura, scultura, scrittura o altro – per creare opere d'arte.
Spesso iniziano la carriera come Apprendisti presso un Maestro di Bottega, anche se ci sono alcuni prodigi. I migliori attirano mecenati e alcuni riescono a formare delle scuole, facendo affluire i ricchi presso le proprie gallerie.

Purtroppo, molti Artisti passano la vita nel vano tentativo di dimostrare il proprio valore a una società che non li apprezza.
Alcuni si guadagnano da vivere in altri modi: disegnando vignette satiriche su nobili e politicanti per i giornali di Altdorf, realizzando identikit per la milizia, scrivendo articoli o realizzando falsi di colleghi celebri.

'Mio signore, la prego, resti immobile. È difficile rendere la maestà del vostro profilo se continuate a grattarvi. Perfetto! Ora restate in questa posa per qualche attimo, vi prego. Ecco, l'avete fatto di nuovo. Posso suggerirvi di consultare un Apotecario? Potrebbe avere molti rimedi adatti ai pidocchi, specie se – come me – trovate questo continuo agitarvi irritante…'

– Gottlieb Toman, Pittore, prima della sua esecuzione

Attirare un mecenate non è semplice ed è per questo che, spesso, gli Artisti ne cercano uno all'estero.
Anche quelli che riescono a guadagnarsi da vivere partono alla ricerca di nuove ispirazioni. Chiese e abbazie isolate spesso richiedono la realizzazione di affreschi sacri.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'ARTISTA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
		✝		✝		✝	⛊	💀	⚒

Sentiero

✝ Apprendista – Argento 1
Abilità: *Arte (qualsiasi)*, Freddezza, Nascondersi (Urbano), Pettegolezzi, Percepire, Reggere Alcolici, Tempra, Valutare
Talenti: Acuto, Artista, Spalle forti, Tenace
Averi: Penna d'Oca *o* Pennello *o* Scalpello

⚒ Artista – Argento 3
Abilità: Arrampicarsi, Giocare d'Azzardo, Intuire, Linguaggio (Classico), Mercanteggiare, Mestiere (Creare Materiali Artistici)
Talenti: Amichevole, Beone, Criminale, Dita Agili
Averi: Borsa con Arnesi del Mestiere (Artista)

💀 Mastro di Bottega – Argento 5
Abilità: Affascinare, Comandare, Conoscenza (Arte), Conoscenza (Araldica)
Talenti: Affarista, Etichetta (qualsiasi), Fiutare Pericolo, Senso Acuto (qualsiasi)
Averi: Apprendista, Mecenate, Laboratorio (Artista)

⛊ Maestro – Oro 2
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Ricercare
Talenti: Ambidestro, Capoccia, Leggere/Scrivere, Magnum Opus
Averi: Laboratorio Grande (Artista), Biblioteca (Arte), 3 Apprendisti

CONSIGLIERE

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Saggio e ben informato, fornisce guida e consiglio a ricchi datori di lavoro.

I Consiglieri sono esperti nelle condizioni politiche e sociali dei domini dei propri padroni e vengono loro confidate informazioni segrete e pericolose. Molti ottengono la posizione per diritto di nascita, altri la ricercano per guadagnare potere e ricchezza. Alcuni giovani sovrani scelgono come primi Attendenti i propri amici d'infanzia o di studi, ponendo in loro la massima fiducia.

Lunghi anni a corte o di servizio permettono a questi nobili minori di ascendere. Molti Consiglieri, però, non servono la nobiltà, ma prestano la propria opera a criminali, signori della guerra, mercanti, culti o gilde.

'Il culto di Sigmar voterà con il Reikland e vale 3. Il fu Imperatore, la Contrada e il Reikland votano sempre allineati, per un totale di 6. Come sapete, occorrono 7 voti per essere eletto Imperatore. Dato che l'Ar'Ulric vota sempre per Middenheim, è altamente improbabile che il trono torni a Nuln mentre il Casato del Wilhelm III prospera. È meglio sperare in una figlia, vostra Grazia. Un buon partito.'

– Krammond, Consigliere del Conte Elettore di Nuln, 2475 C.I.

Se accade qualcosa di insolito o pericoloso nei domini del suo padrone, un Consigliere è nella giusta posizione per indagare.
Ai livelli superiori, quando diventa Precettore o Cancelliere, avrà uno staff fidato, che si occuperà delle incombenze mentre lui è assente. I Consiglieri entrano in contatto con ogni genere di persone – comprese alcune poco accessibili – e hanno l'autorità di porre domande per conto del proprio signore.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL CONSIGLIERE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			✝	✝	✝				

Sentiero

✝ Attendente – Argento 2
Abilità: *Conoscenza (Politica)*, Corrompere, Linguaggio (Classico), Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Tempra
Talenti: Amichevole, Etichetta (qualsiasi), Insignificante, Leggere/Scrivere
Averi: Occorrente per Scrivere

⚒ Consigliere – Argento 4
Abilità: Affascinare, Conoscenza (locale), Freddezza, Giocare d'Azzardo, Intuire, Valutare
Talenti: Blaterare, Cospiratore, Criminale, Sfondare, Solidale
Averi: Livrea

Precettore – Oro 1
Abilità: Comandare, Conoscenza (qualsiasi), Intrattenere (Cantastorie), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Beone, Corruttore, Lingua di Gatto, Polemico
Averi: Abiti di Qualità, Attendente

Cancelliere – Oro 3
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (Araldica)
Talenti: Capoccia, Cortese, Intascare, Presenza Maestosa
Averi: Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Abiti da Corte di Qualità, Staff di Consiglieri e Attendenti

DUELLANTE

Alto Elfo, Nano, Umano

La sua lama è uno strumento di giustizia, legata a una lunga tradizione e impiegata con precisione letale.

I Duellanti agiscono come campioni – risolvendo dispute d'onore tra organizzazioni o individui – oppure come sostituti legali, rappresentando accusato o accusatore nel giudizio delle armi. Per alcuni il battersi è una ricompensa sufficiente, nonostante gli enormi rischi. Persino l'addestramento è pericoloso e alcuni restano mutilati. Chi sopravvive abbastanza impara dai propri errori e può aspirare a divenire un celebre Maestro di Duello, che insegnerà a nuovi studenti. I Campioni Giudiziari si battono per conto di nobili o interi governi, determinando il fato delle nazioni. Alcuni Duellanti moderni, specie le teste calde di Altdorf, preferiscono le pistole, ma le vecchie generazioni le considerano armi disonorevoli e pericolose.

'Al primo sangue, idiota! Ecco, lo hai passato da parte a parte.'
- Ortolf Ehardt, Cittadino

'In mia difesa, signore, è stato lui il primo a sanguinare.'
- Rosabel Viernau, Duellante

'Assicuratevi sempre che la Dottoressa Schuller sia a portata di mano. E se dovesse parlare? Buona domanda. Pagatela sempre in anticipo, trattatela educatamente e guarderà dall'altra parte. In un modo o nell'altro non vedrà nulla finché il duello non sarà terminato.'
- Consigli del Maestro di Duello Aleksandr Amblestadt ai suoi studenti.

Tanto i Duellanti più abili quanto i più scarsi viaggiano per l'Impero in cerca di avversari con cui misurarsi e ottenere fama. Alcuni si spingono fino ai più remoti angoli del Vecchio Mondo alla ricerca di un istruttore. I Maestri di stili stranieri sono molto ricercati da chi vuole aggiungere tecniche uniche al proprio repertorio. Essendo abili combattenti, molti Duellanti lavorano anche come mercenari, arrivando a fare da guardie a carovane a barconi. I Nani hanno scarso interesse a battersi con spade sottili o ai fronzoli dei duelli ma, da sempre, risolvono i loro rancori combattendo e viaggiano molto per affinare la proprie abilità.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL DUELLANTE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝	⚒	💀		✝	✝			⛊	

Sentiero

✝ Spadaccino – Argento 3
Abilità: Atletica, Guarire, Intuire, Linguaggio (Classico), *Mischia (qualsiasi)*, Percepire, Schivare, Tempra
Talenti: Botta, Distrarre, Farsi da Parte, Finta
Averi: Arma a Una Mano o Stocco, Borsa con Abiti e 1d10 Bende

⚒ Duellante – Argento 5
Abilità: Affascinare, Freddezza, Giocare d'Azzardo, Mestiere (Armaiolo), Mira (Armi da Fuoco), Mischia (Armi Difensive)
Talenti: Etichetta (qualsiasi), Riflessi da Combattimento, Ribaltamento, Tiro Rapido
Averi: Daga Mancina o Spezzalama, Pistola con Polvere e Pallottole

💀 Maestro di Duello – Oro 1
Abilità: Comandare, Esibirsi (Acrobazia), Intimidire, Mischia (Armi Base)
Talenti: Ambidestro, Contrattacco, Stile a Doppia Arma, Disarmare
Averi: Stocco di Qualità, Arma a Una Mano, Fidato Secondo, 2 Spade di Legno da Allenamento

⛊ Campione Giudiziario – Oro 3
Abilità: Conoscenza (Legge), Mischia (qualsiasi)
Talenti: Colpo Crudele, Colpo Reattivo, Minaccioso, Veterano
Averi: 2 Armi di Qualità

GASTALDO

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Supervisiona le terre di un nobile, assicurandosi che siano adeguatamente mantenute e, se necessario, protette.

I Gastaldi si prendono cura delle proprietà dei loro signori. Il non riuscire a migliorare – o almeno conservare – le terre e le provvigioni che ne derivano viene visto con sfavore.
In alcuni casi, diversi Gastaldi collaborano affinché una tenuta sia in perfetto ordine.

I doveri di un Gastaldo sono molteplici e legati alla supervisione e manutenzione di una vasta tenuta, di terreni di caccia o di una residenza estiva poco usata, che può includere terreni agricoli, foreste, laghi, fiumi e stagni. Chi lavora per le famiglie più ricche e potenti può accumulare molto potere personale.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL GASTALDO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒		✝	✝				⛊	✝	💀

Sentiero

✝ Custode – Argento 1
Abilità: Atletica, Conoscenza (locale), Domare Animali, Freddezza, Intuire, *Percepire*, Reggere Alcolici, Tempra
Talenti: Acuto, Colpo Stordente, Minaccioso, Vista Notturna
Averi: Chiavi, Lanterna, Livrea, Olio

⚒ Gastaldo – Argento 3
Abilità: Allevare, Cavalcare (Cavallo), Mira (Archi), Mischia (Armi Base), Nuotare, Sopravvivere
Talenti: Affinità Animale, Etichetta (Servitori), Girovago, Passo Lungo (qualsiasi)
Averi: Arma a Una Mano o Arco con 10 Frecce, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Giaco di Cuoio

💀 Siniscalco – Oro 1
Abilità: Affascinare, Comandare, Corrompere, Pettegolezzi
Talenti: Intascare, Leggere/Scrivere, Numismatico, Solidale
Averi: Bastone Cerimoniale, Pettorale di Piastre, Staff di Custodi e Gastaldi

⛊ Governatore – Oro 3
Abilità: Linguaggio (qualsiasi), Valutare
Talenti: Cortese, Etichetta (qualsiasi), Genio (Locale), Presenza Maestosa
Averi: Attendente, Residenza, Servitore

'Sì, mio signore, il duca è allettato da ormai un decennio. Sì, mi sto occupando io della sua tenuta. No, mio signore, non credo che la situazione cambierà tanto presto. Dopo tutto, a Penzkirchen la mia parola è legge… arrestatelo!'

– W. Edvart Kurtz, Governatore di Penzkirchen

I Gastaldi viaggiano di rado, a meno di non ricevere ordini specifici. Tuttavia, anche chi si occupa di una tenuta o terreno di caccia deve pattugliarlo regolarmente per verificare lo stato della proprietà o scoraggiare i bracconieri. A volte, i Gastaldi trovano lavoro come guide o cacciatori e queste attività comportano non poche emozioni o spaventi. Chi nutre rancore nei confronti di un precedente padrone potrebbe arrivare a confidare segreti ai suoi nemici.

LEGATO

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Un personaggio eloquente, che viaggia in lungo e in largo per negoziare patti e trattati.

Esperti di negoziati e interazioni sociali, i Legati sono agenti che servono l'interesse di feudi, poteri stranieri, casati mercantili o dell'Impero stesso. Le corti sono ricche di intrighi e più in alto si sale più divengono pericolose. Nonostante goda di un certo grado di immunità dalle leggi straniere, anche un Ambasciatore deve muoversi coi piedi di piombo.

Prima di tutto, i Legati devono dimostrare le proprie capacità come Araldi, assistendo i Diplomatici nel definire tediosi dettagli o rappresentando mercanti, gilde e culti. La loro fama cresce in base agli accordi stipulati. Alcuni trovano lavoro presso Compagnie Mercenarie e i migliori sono capaci di assicurare un profitto senza versare una goccia di sangue.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL LEGATO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			✝	☠	✝		⚒	⛊	✝

Sentiero

✝ Araldo – Argento 2
Abilità: Atletica, *Affascinare*, Cavalcare (Cavallo), Condurre Carri, Intuire, Remare, Schivare, Tempra
Talenti: Blaterare, Cortese, Etichetta (Nobiltà), Leggere/Scrivere
Averi: Custodia per Pergamene, Giaco di Cuoio, Livrea

⚒ Legato – Argento 4
Abilità: Arte (Scrittura), Conoscenza (Politica), Corrompere, Freddezza, Mercanteggiare, Pettegolezzi
Talenti: Attraente, Etichetta (qualsiasi), Lingua di Gatto, Viaggiatore Esperto
Averi: Penna e Inchiostro, 10 fogli di pergamena

☠ Diplomatico – Oro 2
Abilità: Comandare, Intimidire, Linguaggio (qualsiasi), Orientarsi
Talenti: Affarista, Amichevole, Beone, Cospiratore
Averi: Abiti di Qualità, Attendente, Mappa

⛊ Ambasciatore – Oro 5
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Buon Senso, Corruttore, Presenza Maestosa, Sangue Blu
Averi: Abiti da Corte di Qualità Massima, Araldo, Attendente, Staff di Diplomatici

'Attento a quella. Ha una lingua da serpe e nessuno scrupolo. Ha un debole per il vino Elfico e i giovani fantaccini. Sono sicuro che saprete organizzare qualcosa di… scandaloso.'

– Odmar Horst, Legato della Gilda

'Il mio consiglio a Sua Maestà Imperiale per mantenere i nostri vitali commerci con Karak Ziflin è: fatevi crescere una barba e rispettate le vostre promesse.'

– Lettera dell'Ambasciatrice Willemijna von Kitzdam all'Alto Lord del Seggio

I Legati viaggiano molto, incontrano innumerevoli individui di ogni genere e mantengono contatti in tutto il Vecchio Mondo. A volte devono sporcarsi le mani per compiere la volontà dei loro signori. In caso di fallimento, se non vengono puniti con la morte, potrebbero essere costretti alla fuga.

NOBILE

Alto Elfo, Elfo Silvano, Nano, Umano

Erede di una nobile stirpe, si erge fiero sopra la gente comune.

Il sangue di grandi antenati scorre nelle vene dell'aristocrazia, dando ai Nobili l'autorità per governare, emanare leggi e dispensare giustizia. Spesso ereditano ricchezze e vaste proprietà, anche se hanno davvero potere solo gli eredi diretti. Molti passano la vita a consolidare il proprio status grazie ad affari, politica e conquiste. Chi è privo di un'eredità significativa trova altri modi per farsi strada nel mondo, come diventare ufficiale degli Eserciti Provinciali o della Marina, oppure al servizio degli dei. È comune che un Nobile lavori per un casato più potente (per esempio, le figlie vengono spesso inviate a corte come dame di compagnia).

'Tutti credono che essere nobili sia semplice, ma in realtà è una vita pericolosa in cui si è sempre d'ostacolo a un altro. Preferirei rischiare la sorte con voi. Meglio un'orda di Uominibestia che gli assassini a casa mia.'

– 'Lugner' Rodziner, 10° del proprio casato

Molti Nobili servono le proprie famiglie all'estero, nella speranza di ottenere vantaggi e l'ammirazione dei propri pari. Altri, annoiati dalla vita agiata, vanno in cerca di emozioni come avventurieri e aspiranti eroi. A volte, gli Eredi con minori prospettive cercano fortuna lontano dagli intrighi di corte, per avere maggiori possibilità.

Il GM dovrebbe pensare attentamente se permettere di scegliere la Carriera del Nobile, perché fornisce grandi quantità di beni e potere temporale, specialmente ad alto livello.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL NOBILE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝				✝		✝	💀	🛡	⚒

Sentiero

✝ Erede – Oro 1
Abilità: *Comandare*, Conoscenza (Araldica), Corrompere, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Mischia (Scherma), Reggere Alcolici, Suonare (qualsiasi)
Talenti: Etichetta (Nobiltà), Fortunato, Leggere/Scrivere, Sangue Blu
Averi: Abito da Corte, Fioretto *o* Specchietto, Gioielli del valore di 3d10 corone, Servitore Personale

⚒ Nobile – Oro 3
Abilità: Affascinare, Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (locale), Linguaggio (Classico), Mischia (Armi Difensive), Pettegolezzi
Talenti: Attraente, Beone, Corruttore, Cortese
Averi: 4 Servitori del Casato, Abito da Corte di Qualità, Abito da Corte, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglia *o* Carrozza, Daga Mancina *o* Mantello di Qualità. Gioielli del valore di 50 corone

💀 Magnate — Oro 5
Abilità: Conoscenza (Politica), Intuire, Linguaggio (qualsiasi), Percepire
Talenti: Affarista, Cospiratore, Oratore, Razionale
Averi: 2 Abiti da Corte di Qualità, 200 corone, Anello con Sigillo, Feudo, Gioielli del valore di 200 corone

🛡 Lord — Oro 7
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Seguire Tracce
Talenti: Condottiero, Presenza Maestosa, Ricco, Volontà di Ferro
Averi: 4 Abiti da Corte di Massima Qualità, Fioretto di Qualità o Specchietto di Qualità, 500 corone, Gioielli del valore di 500 corone, Provincia

SERVITORE

Halfling, Nano, Umano

Compie lavori umili al servizio dei grandi.

Molti tra coloro che servono la nobiltà vengono dal popolo e sono grati di poter sfuggire al lavoro nei campi.
Ai Servitori viene insegnato il decoro oltre alle abilità necessarie a cucinare, pulire e tenere in ordine per conto dei padroni.
Hanno diritto a vitto, alloggio e salario, ma la qualità è molto altalenante. Alcuni hanno il compito di vestire il padrone, cucinare, servire in tavola, gestire la cantina o badare alla proprietà.

I Servitori esperti possono divenire Valletti personali o Amministratori, che si occupano di supervisionare gli affari del padrone e gestire il resto della servitù.
Chi serve direttamente i reali è spesso di nobili origini, non un popolano.

'Solo uno stupido maltratterebbe chi gli prepara i pasti e serve il vino. Credetemi, non c'è limite ai danni che un servo furioso può causare a uno sciocco.'

– Barone Gerber Jochutzmann

'Non capisco perché insista a portare con sé quel dannato "gatto". Sono già fuori di me con il guardaroba, la biblioteca e la sua dannata collezione di farfalle! E quando lo perderà – e credimi, succederà presto – mi chiederà di trovargliene un altro. Per Sigmar! Dove diavolo potrei trovare un cucciolo di leopardo a Ubersreik?'

– Reynald, Portantino di Lady Kirstin Gottlieb

A un Servitore può venire ordinato di accompagnare il proprio padrone mentre visita le residenze estive e invernali, oppure le grandi città: sarà un'occasione per molte avventure. Giovani eredi annoiati, con genitori iperprotettivi, potrebbero trattare i Servitori della medesima età come amici, dando loro fondi e incoraggiandoli a cercare l'avventura, per poi ricavare emozioni dai racconti di queste imprese. A volte, i Servitori più fidati vengono incaricati di missioni che li portano oltre le proprietà di famiglia o sono concessi in prestito a parenti e amici.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL SERVITORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
		✝	✝	⚒	✝		☠		⛊

Sentiero

✝ Domestico – Argento 1
Abilità: Atletica, Arrampicarsi, Condurre Carri, Intuire, Nascondersi (qualsiasi), Percepire, Schivare, *Tempra*
Talenti: Insignificante, Risoluto, Spalle Forti, Vigoroso
Averi: Scopa

⚒ Servitore – Argento 3
Abilità: Allevare, Giocare d'Azzardo, Mercanteggiare, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Valutare
Talenti: Etichetta (Servitori), Ombra, Tenace, Preparato
Averi: Livrea

☠ Valletto – Argento 5
Abilità: Affascinare, Conoscenza (locale), Freddezza, Intimidire
Talenti: Cortese, Intascare, Resistente (Veleni), Solidale
Averi: Acciarino, Lanterna Schermata, Livrea di Qualità, Olio

⛊ Amministratore – Oro 1
Abilità: Comandare, Mischia (Armi Base)
Talenti: Buon Senso, Etichetta (qualsiasi), Leggere/Scrivere, Numismatico
Averi: Abiti Eleganti, Arma a Una Mano, Servitore

SPIA

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

È gli occhi e le orecchie di un altro, scopre segreti e diffonde bugie.

Le Spie sono individui intrepidi (o sconsiderati), che scoprono segreti per i propri clienti. Una Spia nel posto giusto è un grande vantaggio per chi è interessato alle mosse degli avversari.
Ci vogliono mesi, forse anni, per creare un'identità anonima, legata ai gruppi e alle persone giuste. È un mestiere pericoloso, perché se una Spia viene catturata è spesso torturata a lungo.

Molti Informatori devono ricorrere a ricatti e minacce, mentre i veri professionisti sono ben pagati… nonostante districarsi dai propri lavori sia spesso molto più rischioso della missione stessa.
Le Spie evitano di mettersi in mostra e sono quindi tanto più abili quanto meno conosciute.

'Tradimento? Davvero? Per l'amor di… perché non alto tradimento? Ho fatto molte cose terribili. Devo elencarvele? Come dite? Non è personale? Beh, lo è adesso, panzone in parrucca.'
– Sieben Dietmund, Accusato di Tradimento e Oltraggio alla Corte

Le Spie si trovano in tutto il Vecchio Mondo, al servizio di numerose organizzazioni importanti. Durante le loro missioni, vengono spesso coinvolte in piani sinistri o benigni.
Se la loro identità viene scoperta dovranno fuggire sfruttando le proprie abilità nel camuffamento per evitare la cattura. Unirsi, sotto falso nome, a un gruppo di eroi ha condotto molte spie a una vita avventurosa.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLA SPIA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒				☗	✝		⛊	✝	✝

SENTIERO

✝ Informatore – Bronzo 3
Abilità: Affascinare, Corrompere, Freddezza, Giocare d'Azzardo, Mercanteggiare, Nascondersi (qualsiasi), Percepire, *Pettegolezzi*
Talenti: Amichevole, Beone, Blaterare, Ombra
Averi: Carboncino, Borsa con 2 tipi di Abiti e Mantello con Cappuccio

⚒ Spia – Argento 3
Abilità: Arrampicarsi, Intrattenere (Recitare), Intuire, Mischia (Armi Base), Rapidità di Mano, Segni Segreti (qualsiasi)
Talenti: Etichetta (qualsiasi), Leggere le Labbra, Leggere/Scrivere, Identità Segreta
Averi: Informatore, Arma a Una Mano, Kit per Camuffamento, Circolo di Informatori, Cannocchiale

☗ Agente – Oro 1
Abilità: Allevare, Addestrare (Piccioni), Comandare, Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Attraente, Imitatore, Lingua di Gatto, Maestro del Travestimento
Averi: Libro (Crittografia), Circolo di Spie e Informatori, Piccionaia con Piccioni Viaggiatori, Penna e Inchiostro

⛊ Maestro delle Spie – Oro 4
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Ricercare
Talenti: Corruttore, Cortese, Cospiratore, Torre di Memorie
Averi: Ufficio con Personale, Grande Circolo di Agenti, Spie e Informatori

CIARLATANO

Halfling, Alto Elfo, Umano

Affascinante e senza scrupoli, priva gli sciocchi del loro denaro… e per fortuna gli sciocchi abbondano.

I Ciarlatani lavorano sulla fiducia, ma guadagnano dal tradimento. Sfruttando debolezze emotive e psicologiche, offrono al 'fesso' un affare troppo buono per essere vero. La posizione sociale non è una difesa, perché anche i più ricchi possono essere vittime di una truffa. Oltre all'abilità nel mentire, è utile essere privi di coscienza.
I Ciarlatani includono truffatori, bari e altri furfanti. Gli Halfling spesso agiscono in piccoli gruppi familiari. I giovani Alti Elfi che vivono tra gli Umani considerano le proprie truffe come un gioco, motivato non dal profitto ma dal voler dimostrare la propria superiorità. Alcuni dei migliori Ciarlatani lavorano con artisti che realizzano documenti falsi in cambio di una fetta del bottino.

'L'ho trasportato per innumerevoli leghe dalle alte torri degli Elfi. Vedete come splende alla luce della luna? Solo la magia può generare tale splendore! Per quanto sembri incredibile, devo separarmene. Tale potere ha un prezzo, per quanto misero!'

– Wolmar Rotte, Truffatore

'L'ultimo erede vivente di Lord Schwalb, dite? Sciocchezze! Siete il quinto 'erede' che si presenta oggi pomeriggio! Quanto avete pagato per quel pezzo di carta? O meglio, chi ve lo ha venduto?'

– Gerold Behn, Maggiordomo Irritato

Per non destare sospetti, i Ciarlatani si spostano di continuo.
Pochi ammettono apertamente la propria professione e preferiscono fingere di essere qualcos'altro.
Per questo hanno poche remore a seguire faccende accidentali, per poi tornare a spillare quattrini ai ricchi.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL CIARLATANO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soct
				✝	☠	✝	⛊	⚒	✝

Sentiero

✝ Truffatore – Bronzo 3
Abilità: *Affascinare*, Corrompere, Giocare d'Azzardo, Intrattenere (Cantastorie), Mercanteggiare, Pettegolezzi, Rapidità di Mano, Reggere Alcolici
Talenti: Baro (Carte), Baro (Dadi), Etichetta (qualsiasi), Fortunato
Averi: Zaino, 2 set di Abiti, Mazzo di Carte, Dadi

⚒ Ciarlatano – Bronzo 5
Abilità: Freddezza, Intrattenere (Recitare), Intuire, Percepire, Schivare, Valutare
Talenti: Blaterare, Criminale, Identità Segreta, Mani Veloci
Averi: 1 Documento Falso, 2 set di Abiti di Qualità, Selezione di Polveri e Acqua Colorata, Selezione di Gingilli e Amuleti

☠ Artista della Truffa – Argento 2
Abilità: Conoscenza (Araldica), Linguaggio (Ladri), Scassinare, Segni Segreti (Ladri)
Talenti: Affarista, Attraente, Leggere/Scrivere, Lingua di Gatto
Averi: Arnesi da Camuffamento, Grimaldelli, Diversi Documenti Falsi

⛊ Filibustiere – Argento 4
Abilità: Conoscenza (Genealogia), Ricercare
Talenti: Amichevole, Cortese, Fiutare Pericolo, Maestro del Travestimento
Averi: Sigillo Falso, Occorrente per Scrivere

FUORILEGGE

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Depreda i viaggiatori, spillando un pedaggio dai vulnerabili e dagli ignari.

I Fuorilegge si aggirano per le strade del Vecchio Mondo in cerca di viaggiatori indifesi e carovane di mercanti. Conducono vite pericolose e, spesso, povere. Molti non si considerano criminali, ma vittime che tentano di sopravvivere senza vincoli.

Numerosi Fuorilegge Elfi Silvani rientrano in tale descrizione e cercano di limitare l'espansione Umana ai margini delle foreste, con mezzi più radicali di quelli di molti loro simili. I Fuorilegge più astuti e brutali si riuniscono in bande, che a volte si associano sotto un solo capo. Questi Re dei Banditi sono temuti da nobili e plebei. Pochi Fuorilegge hanno remore nello scegliere la preda, ma alcuni sostengono di combattere per il popolo, colpendo nobili avidi e ricevendo in cambio dai plebei cibo, informazioni e protezione.

'Erano bambini, non briganti. Affamati, lerci e malati. Ci tenevano sotto tiro con le loro frecce e noi resistemmo… erano dell'età di mio figlio. Bambini. Hanno ammazzato sei dei nostri…'

– Valentin Behr, Road Guardastrada

'…. e mi dice: "Titus, perché ti porti quelle forbici?" E io: "Queste?" E lui: "Sì, sono le uniche che vedo." Rido e gli dico: "A volte non si tolgono gli anelli quando lo chiedo, ma se gli mostro le forbici, di solito, cambiano idea. E se non la cambiano…" Eheheh…'

– Titus Widmann, Fuorilegge

I Fuorilegge non sono dei selvaggi e molti diventano ragionevoli, con il giusto approccio.

Alcuni potrebbero accettare di guidare un gruppo di avventurieri e scortarli, specie se la missione riguarda eventi sacrileghi nel territorio di un Re dei Banditi. Singoli Fuorilegge potrebbero unirsi a un gruppo, anche se dovranno camuffarsi quando raggiungono luoghi dove sono ricercati.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL FUORILEGGE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	So
✝	⚒	✝	✝	☠					⛊

Sentiero

✝ Brigante – Bronzo 1
Abilità: Atletica, Freddezza, Giocare d'Azzardo, *Intimidire*, Mischia (Armi Base), Reggere Alcolici, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Criminale, Fuga!, Girovago, Vigile
Averi: Giaciglio, Arma a Una Mano, Farsetto di Cuoio, Acciarino

⚒ Fuorilegge – Bronzo 2
Abilità: Conoscenza (locale), Guarire, Mira (Archi), Nascondersi (Rurale), Percepire, Schivare
Talenti: Colpo Stordente, Esperto in Trappole, Gioco Sporco, Tiratore
Averi: Arco con 10 Frecce, Scudo, Tenda

☠ Capobanda – Bronzo 4
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Comandare, Intuire, Pettegolezzi
Talenti: Minaccioso, Nato in Sella, Ricarica Rapida, Saldo
Averi: Elmetto, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Corpetto di Maglia, Banda di Fuorilegge

⛊ Re dei Banditi – Argento 2
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Impero)
Talenti: Mira Letale, Robusto, Temerario (Guardastrada), Volontà di Ferro
Averi: 'Feudo' di Capibanda, Covo

LADRO

Halfling, Nano, Umano

Ruba per riempirsi le tasche; ed è anche molto bravo.

I Ladri rubano ogni genere di beni e preziosi. Dal più umile borseggiatore al più astuto scassinatore, l'idea di un lavoro onesto per un salario sembra loro uno scherzo di cattivo gusto. Spesso formano bande – insieme con ciarlatani, malavitosi e ricettatori – per mutuo guadagno e protezione.
Le faide tra queste organizzazioni possono durare anni o anche decenni.

I Ladri più comuni derubano i singoli, borseggiandoli o tendendo agguati in vicoli infestati dai topi.
Gli Scassinatori evitano lo scontro diretto, ripulendo negozi e abitazioni. I più ambiziosi sorvegliano le prede per giorni od ottimane e arrivano a ispezionare l'obiettivo per averne una pianta precisa. Con l'aiuto di altri professionisti riescono a organizzare furti che i pivelli possono solo sognare.

'Una sola asse sconnessa in tutto l'edificio e dovevo trovarla io…'
– Alette Zimmermann, Ladra (incarcerata)

'Che diavolo…? Quelli non sono cani… sono orsi!'
– Marx the Mauled, Ladro sfortunato

'No, tra i capi d'accusa non c'è "aver rubato il cuore al magistrato". Dovete avermi confusa con una collega che ha un cuore.'
– Leonora Nithardt, Magistrato

I Ladri che si fanno scoprire sono costretti a nascondersi per sfuggire alla giustizia. A volte, il bottino ha un valore tanto esorbitante, o qualità sovrannaturali, che attira i guai come le mosche su un cadavere, portando a molte avventure inattese.

Ovviamente, gli Scassinatori di talento sono molto utili in un'avventura e i più affidabili possono guadagnare grosse ricompense.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL LADRO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
		☠		✝	✝	⚒		✝	⛊

Sentiero

✝ Ladruncolo – Bronzo 1
Abilità: Arrampicarsi, Atletica, Freddezza, Intuire, *Nascondersi (Urbano)*, Percepire, Schivare, Tempra
Talenti: Colpo Stordente, Criminale, Fuga!, Randagio
Averi: Piede di Porco, Farsetto di Cuoio, Sacco

⚒ Ladro – Bronzo 3
Abilità: Conoscenza (locale), Pettegolezzi, Rapidità di Mano, Scassinare, Segni Segreti (Ladri), Valutare
Talenti: Etichetta (Criminali), Mani Veloci, Ombra, Sfondare
Averi: Arnesi del Mestiere (Ladro), Fune

☠ Mastro Ladro – Bronzo 5
Abilità: Corrompere, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Mira (Balestre)
Talenti: Dita Agili, Esperto in Trappole, Farsi da Parte, Vista Notturna
Averi: Balestrino con 10 Dardi

⛊ Scassinatore – Argento 3
Abilità: Affascinare, Piazzare Trappole
Talenti: Cadere in Piedi, Gambe Forti, Ricco, Scalatore
Averi: Abiti Scuri, Rampino, Maschera *o* Sciarpa

MALAVITOSO

Halfling, Nano, Umano

Fa parte del crimine organizzato, riscuote debiti ed estorce denaro ai deboli.

I Malavitosi estorcono denaro a cittadini e mercanti rispettosi della legge, in cambio di 'protezione' o altri servizi fraudolenti. Se questo 'pizzo' non viene pagato in tempo, le famiglie e le attività delle vittime sono in pericolo. Le bande più grosse pagano o minacciano le autorità perché guardino dall'altra parte.

Gli Sgherri associati sono sempre pronti a uccidere, o peggio, affinché gli affari vadano lisci, e vengono impiegati per riscuotere i debiti di gioco o i prestiti degli strozzini.

In un mondo di povertà, la promessa di guadagni facili è una sirena che attira molti sciocchi. Più diffusa è la corruzione, più le organizzazioni divengono vaste e complesse.

I racket più piccoli sono in mano a bande con territori limitati a uno o due edifici, ma quelli più grandi coprono intere città o province e i Signori del Crimine hanno enorme potere.

'Spero tu abbia i soldi di Hazelmann, perché odio il suono delle dita che si spezzano.'

– Claus Betelhof, Malavitoso beneducato

'SE IL DEBITO NON PUOI PAGARE, LA SCOMMESSA NON PUNTARE.'

– Cartello alle Ossa di Bosco (bisca di Altdorf)

'o Bosco ti spezzerà le gambe'

– Aggiunta con il gesso al Cartello delle Ossa di Bosco

Sgherri e Malavitosi sono sempre pronti a usare violenza e minacce, il che li rende ideali per quei gruppi che si aspettano nemici aggressivi. A volte i Boss si mettono in viaggio per espandere il proprio territorio e scovare nuove opportunità per intrighi e profitti. Data la natura competitiva di questi racket, anche i più potenti Signori del Crimine potrebbero essere deposti e costretti a fuggire o a nascondersi. Questi criminali potrebbero usare un gruppo di avventurieri a proprio vantaggio.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MALAVITOSO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝		✝	✝				⛊	💀	⚒

Sentiero

✝ Sgherro — Bronzo 3
Abilità: Conoscenza (locale), Freddezza, *Intimidire*, Mischia (Rissa), Nascondersi (Urbano), Reggere Alcolici, Schivare, Tempra
Talenti: Colpo Poderoso, Criminale, Etichetta (Criminali), Minaccioso
Averi: Tirapugni, Giaco di Cuoio

⚒ Malavitoso – Bronzo 5
Abilità: Affascinare, Corrompere, Linguaggio (Estaliano *o* Tileano), Mischia (Armi Base), Pettegolezzi, Valutare
Talenti: Colpo Stordente, Gioco Sporco, Guerriero Nato, Intascare
Averi: Arma a Una Mano, Cappello, Corpetto di Maglia

💀 Boss – Argento 3
Abilità: Comandare, Intuire, Mira (Balestre), Percepire
Talenti: Resistente (Veleni), Saldo, Temerario (Milizia), Volontà di Ferro
Averi: Balestrino con 10 Dardi, Banda di Teppisti e Malavitosi, Covo

⛊ Signore del Crimine – Argento 5
Abilità: Conoscenza (Legge), Conoscenza (Politica)
Talenti: Capoccia, Presenza Maestosa, Ricco, Spaventoso
Averi: Rete d'Informatori, Abiti e Cappello di Qualità, Boss Subordinati

RICETTATORE

Halfling, Nano, Umano

Abile nel valutare gli oggetti, compra qualsiasi cosa, legale o meno, e la rivende per profitto.

I Ricettatori comprano i bottini dei ladri e li rivendono, spesso a clienti inconsapevoli della provenienza. I più abili lavorano come prestatori su pegno, importatori o mercanti, mentre altri preferiscono spostarsi di continuo e trattano solo piccoli oggetti. La maggioranza si occupa di beni di valore, ma alcuni si specializzano in informazioni e conoscenze proibite.

Un buon Ricettatore può trasportare un bottino attraverso l'Impero: un quadro rubato ad Altdorf è più facile da vendere a Talabheim, dove non si è avuta notizia del furto. Quando un oggetto di valore viene rubato, i Ricettatori sono i primi a essere contattati dagli interessati. Alcuni prendono anche commissioni per mettere in contatto clienti e ladri.

'Io so che è rubato, tu sai che è rubato, anche il vecchio Sigmar sa che è rubato. Quindi non insultarmi sostenendo il contrario. Per tua fortuna, è il mio campo, quindi niente panico.'

– Elene Weslach, "Traslocatrice"

'Perché mi chiamano Ricettatore? Beh, perché ho la Ricetta per non farti beccare. Quindi, mio caro ladro, vai pure e farò in modo che non debba preoccuparti di come liberarti della merce. Pensa a me come al tuo socio in affari.'

– 'Bollito' Vakram, Ricettatore

La ricerca di venditori e compratori, oppure la necessità di fuggire, possono condurre un Ricettatore ovunque. In tutto l'Impero e oltre ci sono Mediatori che trasportano beni illeciti tra le città, alla ricerca di acquirenti.
Altri tentano di farsi un nome e ricavarsi una nicchia nel sottobosco criminale di alcune località. Inoltre, gli interessi di Ricettatori e Mercati spesso coincidono. Con tante attività criminali, i guai sono dietro l'angolo.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL RICETTATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
				✝	✝	⚒	💀	🛡	✝

Sentiero

✝ Mediatore – Argento 1
Abilità: Affascinare, Giocare d'Azzardo, Mercanteggiare, Mischia (Armi Base), Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Schivare, *Valutare*
Talenti: Affarista, Amichevole, Baro (Carte), Randagio
Averi: Arma a Una Mano, Beni Rubati per 3d10 scellini

⚒ Ricettatore – Argento 2
Abilità: Freddezza, Intimidire, Intuire, Mestiere (Incisore), Percepire, Segni Segreti (Ladri)
Talenti: Buon Senso, Criminale, Etichetta (Criminali), Numismatico
Averi: Lente da Gioielliere, Arnesi del Mestiere (Incisore), Occorrente per Scrivere

💀 Mastro Ricettatore – Argento 3
Abilità: Conoscenza (locale), Conoscenza (Arte), Corrompere, Intrattenere (Cantastorie)
Talenti: Capoccia, Colpo Stordente, Cortese, Genio Matematico
Averi: Banco di Pegni

🛡 Trafficante del Mercato Nero – Argento 4
Abilità: Conoscenza (Araldica), Ricercare
Talenti: Corruttore, Gioco Sporco, Minaccioso, Volontà di Ferro
Averi: Gorilla, Rete di Informatori, Magazzino

RUFFIANO

Alto Elfo, Halfling, Umano

Astuto e mercenario, si guadagna da vivere vendendo beni illeciti nelle zone più malfamate delle città.

I Ruffiani accompagnano la gente presso le organizzazioni che offrono servizi illegali o immorali. Sebbene Umani e Nani potrebbero obiettare a una simile attività, Halfling e Alti Elfi tendono a essere più realisti riguardo a bordelli, fumerie e altri covi del vizio.

I Ruffiani includono spacciatori di droga, ballerini, artisti di strada e modelli. Molte celebri opere d'arte moderna hanno avuto per soggetto un Ruffiano tolto dalla strada. Tra coloro che si accodano agli eserciti ce ne sono molti, intenti a far fruttare denaro a ogni occasione. I Caporioni sono i proprietari delle sedi organizzative e possono accumulare notevole potere aiutando ogni genere di furfante, dai contrabbandieri in cerca di ricchi clienti ai signori del crimine bisognosi di rifugio.

'Venite al Martello e Secchio. La miglior musica e il miglior intrattenimento della vecchia Altdorf! Non resterete delusi!'

– Raynald Schmid, Ruffiano

'Sbuffa quanto vuoi, ma questi abiti costano denaro. Per un ragazzo nato nel letame, stai vivendo una vita lussuosa..'

– Hertel Netzhoch, Taverniere

A volte, i Ruffiani di città devono fuggire da epidemie o persecuzioni religiose, molto comuni nelle regioni dominate dal culto di Sigmar.

Altri, specie coloro che girovagano con gli intrattenitori, considerano i viaggi parte del lavoro. Chi riesce a trovare un mecenate potrebbe avere molto tempo libero.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL RUFFIANO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
				⚒	✝	✝	⛊	☠	✝

SENTIERO

✝ Traffichino – Bronzo 1
Abilità: *Affascinare*, Corrompere, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Intrattenere (qualsiasi), Mercanteggiare, Pettegolezzi, Reggere Alcolici
Talenti: Amichevole, Attraente, Blaterare, Randagio
Averi: Fiasca di Liquore

⚒ Ruffiano – Bronzo 3
Abilità: Conoscenza (locale), Intuire, Mischia (Armi Base), Percepire, Schivare, Tempra
Talenti: Ambidestro, Beone, Criminale, Resistente (Malattie)
Averi: Dose di Radice Stramba, Abiti di Qualità

☠ Magnaccia – Argento 1
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Freddezza, Linguaggio (qualsiasi), Valutare
Talenti: Affarista, Cortese, Etichetta (qualsiasi), Intascare
Averi: Banda di Traffichini

⛊ Caporione – Argento 3
Abilità: Comandare, Conoscenza (Araldica)
Talenti: Buon Senso, Capoccia, Corruttore, Numismatico
Averi: Casa in città con ingresso posteriore riservato, Banda di Ruffiani

STREGA
Umano

Ambiziosa e testarda, tenta di controllare la magia senza avere una licenza ufficiale.

Per legge, chiunque possiede il raro dono della magia deve essere addestrato dai Magister dei Collegi. Non tutti, però, accettano quella sorte. Chi cerca di nascondere i propri poteri, o fuggire, viene bollato come Strega. Il rischio è la follia o la dannazione, perché la magia distrugge chi non è pronto e pochi comprendono le forze che stanno manipolando. Ci sono anche coloro che accettano in toto il potere e i suoi pericoli. Il talento magico non fa distinzione e ci sono Streghe di ogni genere: figure benevole che cercano la libertà, nobili che rifiutano il proprio dono per non essere diseredati e, infine, chi fugge in preda al terrore. In ogni caso, pochi ammettono la propria natura, per paura di essere messi al rogo dagli zeloti Sigmariti.

'Credete che solo i Magister sappiano usare la magia? Ricredetevi! Anch'io ho tali conoscenze e mi rifiuto d'essere schiavo dei cosiddetti Collegi.'

– Apprendista Franz Zimmel dell'Ordine d'Oro, tre mesi prima di essere catturato da un Cacciatore di Streghe

Le Streghe vivono vite pericolose. Alcune si fingono Magister, ma simili inganni sono facilmente smascherati da chi conosce la magia. Tuttavia, gli avventurieri – specie se miscredenti o con pochi scrupoli – raramente si interessano dell'istruzione di una Strega. Basta che sia abile e priva di legami con gli Dei Oscuri.
Sebbene la Stregoneria sia illegale – e punita con la morte – molti Magister sono stati per breve tempo Streghe prima di entrare nei Collegi. Culti e Collegi ne sono ben consapevoli, perciò le Streghe, una volta scoperte, dovrebbero consegnarsi a loro. L'addestramento formale può avvenire tra un'avventura e l'altra (permettendo a una Strega d'intraprendere la carriera di Mago) o essere al centro di una nuova vicenda.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLA STREGA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝			✝	⚒			⛊	✝	☠

Sentiero

✝ Maliarda – Bronzo 1
Abilità: Freddezza, Incanalare, Intimidire, *Linguaggio (Magico)*, Nascondersi (Rurale), Pettegolezzi, Rapidità di Mano, Tempra
Talenti: Criminale, Dizione Istintiva, Magia Minore, Minaccioso
Averi: Candele, Gesso, Pupazzo, Spilli

⚒ Strega – Bronzo 2
Abilità: Domare Animali, Intuire, Mestiere (Erborista), Mischia (Armi in Asta), Percepire, Schivare
Talenti: Attraente, Magia Arcana (Sapere della Stregoneria), Seconda Vista, Strega!
Averi: Bastone, Sacco, Selezione di Erbe, Arnesi del Mestiere (Erborista)

☠ Indovina – Bronzo 3
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Magia Oscura), Corrompere, Mercanteggiare
Talenti: Affinità Animale, Mani Veloci, Senso Magico, Spaventoso
Averi: Zaino, Mantello con Molte Tasche, Portafortuna

⛊ Stregone – Bronzo 5
Abilità: Conoscenza (Demonologia), Conoscenza (Magia)
Talenti: Fortunato, Risoluto, Saldo, Sintonia Aethyrica
Averi: Paramenti, Teschio

TOMBAROLO

Halfling, Umano

Sfida la minaccia della necromanzia, rubando ai morti per dare a se stesso.

Trafficare in cadaveri freschi, interi o a pezzi, è molto remunerativo, a causa della grande richiesta da parte di università e medici. Inoltre, sotto le pietre dei corvi nei Giardini di Morr, c'è chi viene sepolto con ogni genere di preziosi. È un lavoro illegale e sacrilego, perciò i Tombaroli operano soprattutto di notte. Alcuni Profanatori preferiscono non rischiare e recuperano i cadaveri dei mendicanti dalle strade, mentre i Ladri di Tombe evitano i rischi legati ai morti recenti, dirigendosi presso antiche rovine e tumuli, che spesso ospitano briganti o morti irrequieti. Stranamente, alcuni Cacciatori di Tesori sono celebrati come eroi e i loro bottini vengono venduti ai nobili che li mettono in mostra. Si racconta che persino le fortune di un Ordine Cavalleresco siano dovute alla razzia di una tomba straniera.

'Non puoi portarlo con te… ma io sì.'

– Symon Schreiber, Tombarolo

'Non sono solo i gioielli, Herbert. Guarda le ossa! Ci sono professori ad Altdorf che pagherebbero una fortuna per averle!'

– Tyle 'Ghoul' Grubsch, Profanatore

'Gli incubi di Khemri mi ossessionano. La maledizione di quegli antichi tiranni mi condanna. Posso solo pregare che Morr ponga un freno alla necromanzia che divora le mie ossa e oscura il mio cuore.'

– Lady Estelle Hauptleiter, Cacciatrice di Tesori (deceduta)

I Tombaroli si adattano facilmente alla vita dell'avventuriero, specie quando le loro attività notturne vengono scoperte dalle autorità. Alcuni vengono assoldati da antiquari per scavare antiche tombe, mentre altri si sentono in dovere di scovare sospetti Necromanti che usano i morti per scopi nefandi.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL TOMBAROLO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒		✢		✢		💀	⛊	✢	

Sentiero

✢ Profanatore – Bronzo 2
Abilità: Arrampicarsi, Freddezza, Intuire, *Nascondersi (qualsiasi)*, Percepire, Pettegolezzi, Schivare, Tempra
Talenti: Criminale, Fuga!, Randagio, Spalle Forti
Averi: Piede di Porco, Carretto a Mano, Mantello con Cappuccio, Tela Cerata

⚒ Tombarolo – Bronzo 3
Abilità: Condurre Carri, Conoscenza (Medicina), Corrompere, Mercanteggiare, Mischia (Armi Base), Valutare
Talenti: Forzuto, Resistente (Malattie), Sfondare, Vista Notturna
Averi: Zaino, Arma a Una Mano, Pala, Lanterna Schermata, Olio

💀 Ladro di Tombe – Argento 1
Abilità: Conoscenza (Storia), Piazzare Trappole, Ricercare, Scassinare
Talenti: Colpo Poderoso, Leggere/Scrivere, Tenace, Topo di Fogna
Averi: Arma a Una Mano (Piccozza), Cavallo e Carretto, Giaco di Cuoio, Corda, Arnesi del Mestiere (Ladro)

⛊ Cacciatore di Tesori – Argento 5
Abilità: Mestiere (Ingegnere), Orientarsi
Talenti: Esperto in Trappole, Risoluto, Sesto Senso, Temerario (Non-morti)
Averi: Giaciglio, Mappe, Tenda, Arnesi del Mestiere (Ingegnere), Occorrente per Scrivere

BALIVO

Halfling, Nano, Umano

Un funzionario di un signore locale, che amministra il feudo con efficienza e fermezza.

I Nobili si affidano ai Balivi per raccogliere le imposte nelle loro terre. Alcuni sono onesti, rispettati e vanno al tempio di Sigmar ogni ottimana; altri sono dei bulli, che amano imporre l'autorità del proprio signore su cose e persone usando la violenza.
Chi serve a lungo una famiglia locale può ottenere notevoli benefici e fiducia.

I Sovrintendenti hanno responsabilità e poteri ancora maggiori: mantengono l'ordine e si occupano delle dispute con i feudi confinanti. Alcuni Magistrati sono membri laici del culto di Verena e si affidano alla Cieca Giustizia per giudicare i casi più complessi.
Di solito, però, si occupano solo di piccole dispute su bestiame e confini.

'Sì, è stato un brutto raccolto, ma le tasse sono dovute. Metà subito e metà Marktag. Che ne pensi? È il meglio che posso fare, non avrai un'offerta migliore.'

– Lena Sauer, Balivo

'Verrò a vedere questo pascolo di persona. Fino ad allora, non voglio più guai dal vostro esuberante figliolo. Sono stato chiaro, Bauer Meier? Dovrete pagare la giusta quota dei danni alla locanda, oppure perderete qualsiasi diritto, vero o presunto, su quella terra.'

– Lorenz Schulte, Sovrintendente di Valle Elster

Molti Balivi godono di una certa autonomia, che dà ampie opportunità per occuparsi dei propri affari, o assoldare chi lo faccia al posto loro.

Molti hanno grande autorità nella propria regione e sono spesso inviati a risolvere problemi inattesi.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL BALIVO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝				✝	💀		🛡	✝	⚒

SENTIERO

✝ Esattore – Argento 1
Abilità: Freddezza, *Intimidire*, Mercanteggiare, Mischia (Armi Base), Percepire, Pettegolezzi, Schivare, Tempra
Talenti: Intascare, Numismatico, Spalle Forti, Tenace
Averi: Arma a Una Mano, Piccolo Scrigno

⚒ Balivo – Argento 5
Abilità: Affascinare, Comandare, Conoscenza (locale), Corrompere, Intuire, Valutare
Talenti: Colpo Stordente, Criminale, Oratore, Sfondare
Averi: Giaco di Cuoio, 3 Esattori

💀 Sovrintendente – Oro 1
Abilità: Allevare, Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (Araldica), Orientarsi
Talenti: Capoccia, Fiutare Pericolo, Leggere/Scrivere, Minaccioso
Averi: Cavallo con Sella e Briglie, Pettorale di Piastre, Balivo

🛡 Magistrato – Oro 3
Abilità: Conoscenza (Legge), Linguaggio (Classico)
Talenti: Buon Senso, Cospiratore, Presenza Maestosa, Volontà di Ferro
Averi: Biblioteca (Legge), Veste di Qualità, Simbolo d'Ufficio

CACCIATORE

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Predatori tenaci e indipendenti che si guadagnano da vivere vendendo carne e pelli di creature selvatiche.

Dono di Taal' è un saluto comune nell'Hochland, dove gli abitanti sostengono che la caccia sia una tradizione dai tempi di Sigmar. Nel resto dell'Impero, è un hobby, una professione o una necessità e molti si danno al bracconaggio in tempi di magra.

I Cacciatori più abili possono essere assoldati come Capicaccia da un nobile e avere accesso ad armi, cavalli e falconi di alta qualità.
Elfi e Nani hanno poco interesse per i confini degli Umani e, a volte, li varcano in cerca di prede di valore. I racconti sulla Caccia Selvaggia degli Elfi Silvani terrorizzano i bambini dei Monti Grigi e con buona ragione, perché chi si avvicina troppo alle terre degli Elfi ne diventerà la preda.

'Mio signore, queste tracce… non stiamo inseguendo un cervo. Ci sono Mutapelle in questi boschi.'

– Gundred Maynir, Capocaccia

'Mi state dicendo che la caccia non è uno sport perché una delle due parti non conosce le regole? Posso suggerire che avete cacciato la selvaggina sbagliata?'

– Graf Bernard Leutze von Holthausen

La punizione comune per i bracconieri è perdere due dita. Molti, di fronte all'idea di non poter più tendere un arco, fuggono e tentano la sorte nelle foreste. Nei fertili territori del Suden Vorbergland, i Cacciatori stanno perdendo terreno man mano che i contadini disboscano e i nobili si appropriano di quel che rimane come riserve di caccia.
L'Esercito Imperiale è sempre alla ricerca di Cacciatori affidabili che aiutino a nutrire le truppe in marcia e agiscano da esploratori e arcieri. Una vita di avventure attende chi prende lo Scellino dell'Imperatore.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL CACCIATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
	⚒	✝	✝	☠		✝	⛊		

Sentiero

✝ Bracconiere – Bronzo 2
Abilità: Arrampicarsi, Domare Animali, Conoscenza (Bestie), Mira (Frombole), Percepire, Piazzare Trappole, *Sopravvivere*, Tempra
Talenti: Esperto in Trappole, Gagliardo, Girovago, Passo Lungo (qualsiasi)
Averi: Serie di Trappole per Animali, Arma a una Mano, Frombola con 10 Proiettili, Mantello e Stivali Robusti

⚒ Cacciatore – Bronzo 4
Abilità: Freddezza, Intuire, Mira (Archi), Mischia (Armi Base), Nascondersi (Rurale), Segni Segreti (Cacciatori)
Talenti: Occhio del Cacciatore, Tiratore, Tiro Accurato, Tiro Rapido
Averi: Arco con 10 Frecce

☠ Battitore – Argento 1
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Nuotare, Orientarsi, Seguire Tracce
Talenti: Mira Letale, Senso Acuto (qualsiasi), Temerario (Animali), Tiratore Scelto
Averi: Giaciglio, Tenda, Zaino

⛊ Capocaccia – Argento 3
Abilità: Addestrare (qualsiasi), Allevare
Talenti: Cecchino, Mira Sicura, Robusto, Temerario (Mostri)
Averi: Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Canile di Cani da Caccia

ERBORISTA

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Umano

Un abile botanico che usa la benedizione di Rhya per curare molti mali.

Le medicine degli Apotecari sono costose e raramente disponibili nelle campagne del Reikland, per cui i villici si affidano alle proprietà delle piante raccolte e lavorate dagli Erboristi. La maggior parte della loro tradizione è orale, da maestro ad allievo, per cui i nomi delle malattie variano di villaggio in villaggio.

I più esperti Sapienti delle Erbe vengono chiamati in caso di mali misteriosi o resistenti. La vita di un Erborista è divisa tra visitare i malati e cercare erbe con cui trattarli.
Alcuni seguono un sentiero più oscuro e lavorano per chi è alla ricerca di sostanze illecite. È uno stereotipo falso, ma molti sostengono che agli Erboristi Halfling interessino solo l'erba pipa e la radice stramba.

'Questo è oltre le mie capacità. La ferita è infetta e sta contaminando il sangue; gli serve un dottore o l'aiuto di Shallya. Posso dargli qualcosa per rendere sopportabile il viaggio in città… e qualcosa a voi per calmarvi i nervi.'

– Kurtis Schwarz, Erborista

Grazie alla conoscenza di erbe e unguenti, gli Erboristi trovano facilmente posto in gruppi di viaggiatori e mercenari. Quando incontrano una malattia molto virulenta, i Saggi delle Erbe inviano i propri apprendisti alla ricerca di piante rare e alcuni si ritrovano in guai inattesi.
Gli Elfi Silvani sono leggendari maestri in questo campo, tanto che sui Monti Grigi si racconta che la Dea Shallya si diresse ad Athel Loren quando Ranald stava morendo di un male incurabile. Gli Alti Elfi che studiano l'erboristeria sono seguaci di Lileath la Fanciulla e si racconta che a Marienburg ci sia un'antica biblioteca elfica, dove è registrato l'uso di ogni pianta del Vecchio Mondo, anche se nessun Umano l'ha mai vista.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'ERBORISTA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			✝	✝	✝	⚒	⛊		💀

Sentiero

✝ Raccoglitore – Bronzo 2
Abilità: Arrampicarsi, Conoscenza (Erbe), Domare Animali, *Mestiere (Erborista)*, Nuotare, Percepire, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Girovago, Passo Lungo (qualsiasi), Senso Acuto (Gusto), Senso dell'Orientamento
Averi: Stivali, Mantello, Borsa con un Assortimento di Erbe

⚒ Erborista – Bronzo 4
Abilità: Conoscenza (locale), Freddezza, Guarire, Mercanteggiare, Pettegolezzi, Reggere Alcolici
Talenti: Acuto, Affarista, Dita Agili, Vigoroso
Averi: Arma a Una Mano (Falcetto), Unguento Guaritore, Arnesi del Mestiere (Erborista)

💀 Maestro delle Erbe – Argento 1
Abilità: Comandare, Conoscenza (Medicina), Intuire, Mestiere (Avvelenatore)
Talenti: Artigiano (Erborista), Buon Senso, Gagliardo, Pronto Soccorso
Averi: Raccoglitore, 3 Unguenti Guaritori, Infuso Guaritore, Laboratorio (Erborista)

⛊ Saggio delle Erbe – Argento 3
Abilità: Condurre Carri, Orientarsi
Talenti: Genio (Erbe), Mastro Artigiano (Erborista), Mescere, Resistente (Veleni)
Averi: Pony e Carretto

FATTUCCHIERE
Umano

Saggio e misterioso, guida la propria comunità utilizzando antiche magie trasmesse di generazione in generazione.

I Cacciatori di Streghe definiscono 'Fattucchieri della Soglia' tutti gli incantatori illegali. Un tempo non era così: i Fattucchieri erano membri rispettati delle comunità rurali e praticavano un'arte più antica della foreste.
Decenni di persecuzioni, sin dalla fondazione dei Collegi, hanno reso i sopravvissuti soli e impauriti. Si nascondono negli angoli più tranquilli del Vecchio Mondo, in capanne fumose e scricchiolanti, sulla soglia tra civiltà e selve inesplorate.
Molti sono solitari e temono stranieri e curiosi, ma gli abitanti conoscono il loro talento: la capacità di allontanare il male è spesso un segreto, ma le loro arti da erboristi, levatrici e guaritori sono quanto di più richiesto nei momenti del bisogno.

'Raccontiamo alla gente che le offerte di pesce sono per Nonno Reik, perché questo li spaventa meno di sapere che nel fiume c'è uno spirito famelico. È meglio anche per lo spirito.'
– Alt Zaunreiter, Saggio della Soglia

I Fattucchieri della Soglia sono spesso i primi a notare anomalie sovrannaturali. Le indagini che ne seguono possono portare a ogni genere di pericoli e avventure. Quando i Cacciatori di Streghe arrivano in paese, i Fattucchieri si danno alla macchia, nascondendosi o allontanandosi fino al cessato pericolo.

Le 'Genti della Soglia' sono note nell'Impero con molti nomi, la qual cosa ha un solo scopo: preservare le antiche tradizioni. Hanno poco amore per i Collegi di Magia, perché chi vi viene inviato raramente torna a servire la comunità e di solito è arruolato per una guerra lontana. I bambini 'benedetti' vengono nascosti ai Magister di passaggio… ma alcuni vengono inviati ai Collegi. Chi può dire se come spie o come sacrifici?

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL FATTUCCHIERE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			✝	✝		✝	⚒	⛊	💀

Sentiero

✝ Apprendista della Soglia – Bronzo 1
Abilità: Conoscenza (Erbe), Conoscenza (Folklore), Incanalare, *Intuire*, Linguaggio (Magico), Percepire, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Girovago, Magia Minore, Mani Veloci, Passo Lungo (Boschi)
Averi: 1d10 Portafortuna, Bastone, Zaino

⚒ Fattucchiere della Soglia – Bronzo 2
Abilità: Conoscenza (locale), Freddezza, Guarire, Mestiere (Amuleti), Mestiere (Erborista), Pettegolezzi
Talenti: Affinità Animale, Magia Arcana (Sapere della Soglia), Sesto Senso, Sintonia Aethyrica
Averi: Antitossina, Unguento Guaritore, Arnesi del Mestiere (Erborista)

💀 Maestro della Soglia – Bronzo 3
Abilità: Conoscenza (Genealogia), Conoscenza (Magia), Conoscenza (Spiriti), Mercanteggiare
Talenti: Anima Pura, Artigiano (Erborista), Resistente (Malattie), Senso Magico
Averi: Capanna Isolata, Apprendista

⛊ Saggio della Soglia – Bronzo 5
Abilità: Intimidire, Pregare
Talenti: Mastro Artigiano (Erborista), Risoluto, Senso Acuto (qualsiasi), Vista Notturna
Averi: Assortimento di Teschi di Animali, Mantello e Ghirlanda Cerimoniali

MINATORE

Halfling, Nano, Umano

Uno scavatore che si rompe la schiena nelle più oscure profondità del mondo.

Molti cercatori sono stati tentati dai racconti sull'oro dei Colli Skaag, ma estrarlo dalle profondità oscure dei tunnel è un lavoro duro. I Minatori sono esperti nel costruire impalcature e valutare minerali. L'essere sempre all'erta per gas esplosivi e Pelleverde, li rende robusti nella mente quanto nel corpo. Di solito, i Prospettori lavorano su commissione, ottengono una licenza in cambio della promessa di condividere le scoperte con il signore locale. Le fortune di alcuni casati sono basate sulle miniere e, spesso, i Minatori di queste contrade sono criminali o debitori costretti ai lavori forzati. I cavapietre che lavorano all'aria aperta hanno, in teoria, una vita più facile di chi è sottoterra, ma gli incidenti sono sempre possibili, così come gli attacchi di Uominibestia delle foreste.

'Dedotto il costo dei rifornimenti dal negozio e aggiungendo le 16 tonnellate, ti spettano… vediamo… no, in realtà, sei in debito di 2 per oggi. Sei più vecchio e indebitato di un giorno, ragazzo.'

– Frederika, Addetta ai Rifornimenti della Miniera Delfgruber

Molti Minatori indipendenti sono minacciati dai Goblin e da altri orrori sotterranei. Alcuni pensano che questa vita sia più remunerativa – e non meno pericolosa – di quella dei loro colleghi pagati una miseria. I Prospettori hanno grandi occasioni per avventure, perché è facile riunire una banda di persone in cerca di ricchezza.

Per i Nani, l'essere Minatore non è un'occupazione plebea, anzi, viene considerata un'importante forma di artigianato e chi la pratica è molto rispettato. I Dawi hanno un istinto naturale per la pietra, riescono a trovare filoni di grande valore e sanno sempre quando puntellare un passaggio. Alcuni clan sono tanto orgogliosi delle proprie abilità che vanno in guerra con picconi invece che con le asce.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MINATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒		✝	✝	☠				✝	⛊

Sentiero

✝ Prospettore – Bronzo 2
Abilità: Conoscenza (locale), Freddezza, Intuire, *Mischia (Armi a Due Mani)*, Nuotare, Percepire, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Girovago, Passo Lungo (Roccioso), Tenace, Vigoroso
Averi: Carboncino, Mappa Rozza, Padella, Pala

⚒ Minatore – Bronzo 4
Abilità: Arrampicarsi, Mestiere (Esplosivi), Mischia (Armi Base), Reggere Alcolici, Segni Segreti (Minatori), Valutare
Talenti: Colpo Poderoso, Forzuto, Spalle Forti, Vista Notturna
Averi: Lampada Davrich, Olio, Arma a Una Mano (Piccozza), Giaco di Cuoio

☠ Mastro Minatore – Bronzo 5
Abilità: Conoscenza (Geologia), Mestiere (Ingegnere), Nascondersi (Sottoterra), Pettegolezzi
Talenti: Artigiano (Esplosivi), Colpo Misurato, Topo di Fogna, Trafficone
Averi: Arma Grande (Piccone), Elmetto, Arnesi del Mestiere (Ingegnere)

⛊ Capomastro – Argento 4
Abilità: Affascinare, Comandare
Talenti: Intascare, Leggere/Scrivere, Polemico, Risoluto
Averi: Squadra di Minatori, Occorrente per Scrivere

MISTICO

Elfo Silvano, Umano

Ha un talento per divinare il futuro… o convincere gli altri di esserne capace.

Molti, alla ricerca di un senso in un mondo pericoloso, si rivolgono ai Mistici per scoprire il proprio futuro. Le carovane degli Strigani sono comuni nel Reikland e gli abitanti riuniscono i propri denari per farsi predire la sorte, acquistare amuleti e pozioni d'amore. Molti Mistici hanno grande intuito e sono capaci di comprendere speranze e paure dei propri clienti, così da dare letture credibili.

Devono però stare attenti, perché camminano su una linea sottile tra la frode e la stregoneria. I Mistici dimostrano i propri talenti in vari modi: leggere le carte o il palmo della mano è comune tra gli Strigani, mentre gli Elfi Silvani interpretano i segni della natura oppure sogni e visioni. Molti culti hanno i propri Saggi e Veggenti, che profetizzano il futuro secondo i paradigmi del credo.

'Vi dirò perché le nostre case hanno le ruote: perché a nessuno piace sentirsi dire che Morr sta arrivando, e se c'è una cosa che so è che Morr è sempre dietro l'angolo. Quindi non è perché siamo truffatori, al contrario, è perché siamo troppo sinceri.'

– Chupra l'Onesta, Venditrice Strigana

'Non ho mai incontrato un prete capace di predire il futuro. Eccetto quel Prete di Morr che mi predisse la morte per quattro soldi… ma non si dice che morte e tasse sono le uniche certezze?'

– Sylvestr Jutzenbach, Nobile dell'Osterland

I Mistici vanno all'avventura quando le loro azioni attirano l'attenzione di preti e cacciatori di streghe. Sogni e visioni possono fornire l'incentivo per unirsi a una banda di avventurieri, forse perché un futuro terribile si concretizzerà senza azioni determinate. Non importa il motivo, una volta sulla sua strada, un Mistico può adoperarsi ovunque.

SCHEMA DI AVANZAMENTO DEL MISTICO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
				✝	💀	✝	⛊	⚒	✝

SENTIERO

✝ Chiromante – Bronzo 1
Abilità: Affascinare, Intrattenere (Leggere la Sorte), *Intuire*, Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezzi, Rapidità di Mano, Schivare
Talenti: Attraente, Cortese, Fortunato, Seconda Vista
Averi: Mazzo di Carte *o* Dadi, Bigiotteria

⚒ Mistico – Bronzo 2
Abilità: Conoscenza (Astrologia), Corrompere, Freddezza, Intimidire, Intrattenere (Profezia), Valutare
Talenti: Percepire Artefatti, Preparato, Sesto Senso, Visioni Mistiche
Averi: Serie di Amuleti

💀 Saggio – Bronzo 3
Abilità: Arte (Scrittura), Domare Animali, Intrattenere (Cantastorie), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Fiutare Pericolo, Leggere/Scrivere, Magia Minore, Strega!
Averi: Arnesi del Mestiere (Scriba)

⛊ Veggente – Bronzo 4
Abilità: Conoscenza (Profezia), Incanalare (Azyr)
Talenti: Magia Arcana (Sapere dell'Empireo), Minaccioso, Risoluto, Senso Magico
Averi: Arnesi del Mestiere (Astrologo)

SCOUT

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Una guida intrepida e piena di risorse tra i pericoli del Vecchio Mondo.

Tra la popolazione analfabeta le mappe sono rare e, per un viaggiatore, la conoscenza dei luoghi può fare la differenza tra la vita e la morte. Gli Scout sono esperti nel trovare sentieri sicuri nelle aree boschive e lungo le strade fangose dell'Impero. Le Guide locali accompagnano i clienti segnalando pericoli, condividendo pettegolezzi e mostrando dove fare rifornimento.

I più esperti non vengono quasi visti dai loro datori di lavoro mentre si muovono in avanscoperta. Molti Scout restano in zone familiari, ma alcuni si specializzano nell'esplorare l'ignoto. Gli Esploratori possono avventurarsi ancora più in profondità in zone ostili per completare le mappe. Molti preferiscono non affrontare i pericoli, ma allontanarsi in silenzio e avvisare i compagni affinché possano evitarli.

'Davvero non vorrete uscire dal sentiero vicino al bosco senza una guida. Il sovrintendente ha fatto mettere trappole tra gli alberi per fermare i bracconieri. La scorsa ottimana il vecchio Billi per poco non ci lasciava una gamba.'

– Gwyn, Scout

Gli Scout sono insostituibili in un gruppo di avventurieri, specie per i novellini di città. Alcune tra le Guide più affidabili ed esperte accettano di restare in vista, ma molte preferiscono agire da sole, comparendo dal folto del bosco per proteggere il gruppo o avvisarlo di un'imboscata.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLO SCOUT

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
	⚒		✝	✝	✝	⛊	💀		

Sentiero

✝ Guida – Bronzo 3
Abilità: Arrampicarsi, Conoscenza (locale), Domare Animali, Mischia (Armi Base), *Percepire*, Pettegolezzi, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Acuto, Girovago, Passo Lungo (qualsiasi), Senso dell'Orientamento
Averi: Arma a Una Mano, Giaco di Cuoio, Stivali e Mantello Robusti, Fune

⚒ Scout — Bronzo 5
Abilità: Atletica, Cavalcare (Cavallo), Mira (Archi), Nascondersi (Rurale), Orientarsi, Seguire Tracce
Talenti: Fiutare Pericolo, Viaggiatore Esperto, Vigile, Vista Notturna
Averi: Arco con 10 Frecce, Corpetto di Maglia

💀 Pioniere – Argento 1
Abilità: Allevare, Mercanteggiare, Nuotare, Segni Segreti (Cacciatori)
Talenti: Gambe Forti, Saldo, Senso Acuto (Vista), Sesto Senso
Averi: Mappa, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Borse da Sella con 2 ottimane di Razioni, Tenda

⛊ Esploratore – Argento 5
Abilità: Linguaggio (qualsiasi), Mestiere (Cartografo)
Talenti: Gagliardo, Genio (locale), Linguista, Tenace
Averi: Selezione di Mappe, Arnesi del Mestiere (Cartografo)

VILLICO

Halfling, Nano, Umano

È il cuore pulsante della vita rurale, un lavoratore delle campagne che nutre la civiltà.

Il munifico Impero di Sigmar è ricco di campi, bestiame e altri beni: c'è così tanto lavoro nelle campagne. I Villici sono la maggioranza della popolazione e ricoprono numerosi ruoli, tra cui Contadini, Carbonai, Boscaioli, Mugnai e Pastori.

Molti villaggi sono sotto il dominio di un casato nobiliare e amministrati da un balivo.
Tuttavia, gli affari del villaggio sono spesso gestiti da un consiglio di agricoltori e artigiani sotto la guida di un Anziano. Consiglieri e Anziani possono avere grande influenza nelle decisioni sul territorio circostante.

'È una vita dura, certo, ma bella. Ogni anno la signora del casato manda le guardie a ripulire la foresta e scacciare gli Uominibestia. La sua famiglia ci tiene al sicuro e noi badiamo alle loro greggi. Di solito è uno scambio equo.'

– Gunni Ackermann, Pastorella

'Guarda, puoi ringhiare quanto vuoi, ma il dannato Konrad l'Eroe veniva da un villaggio come il mio, quindi non pensare di farci la predica. Siamo gente per bene!'

– Erika Bauer, Contadina

La tranquilla vita in un piccolo villaggio è terribilmente noiosa per alcuni giovani Villici, che ascoltano rapiti le storie di terre lontane, narrate da Strigani e venditori ambulanti. Questi racconti li spingono a immaginare viaggi che hanno poco a che vedere con la dura realtà della vita nell'Impero. In inverno, quando c'è poco cibo e i campi non vanno coltivati, i giovani si avventurano verso le vicine città per lavorare e molti non ritornano, stregati dalle emozioni e dalle avventure della civiltà.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL VILLICO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒		✝	✝		✝		⛊		💀

Sentiero

✝ Campagnolo – Bronzo 2
Abilità: Allevare, Atletica, Conoscenza (locale), Mischia (Rissa), Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Sopravvivere, *Tempra*
Talenti: Girovago, Risoluto, Spalle Forti, Zuppa di Sasso
Averi: Nulla

⚒ Villico – Bronzo 3
Abilità: Condurre Carri, Intrattenere (Cantastorie), Mercanteggiare, Mestiere (qualsiasi), Mischia (Armi Base), Schivare
Talenti: Affinità Animale, Forzuto, Gagliardo, Tenace
Averi: Farsetto di Cuoio, Arma a Una Mano (Ascia), Arnesi del Mestiere (come appropriato)

💀 Consigliere del Villaggio – Bronzo 4
Abilità: Affascinare, Comandare, Corrompere, Intimidire
Talenti: Affarista, Artigiano (qualsiasi), Cuore Impavido, Saldo
Averi: Mulo e Carretto, Casa e Laboratorio nel villaggio

⛊ Anziano del Villaggio – Argento 2
Abilità: Conoscenza (Storia), Intuire
Talenti: Dita Agili, Genio (locale), Mastro Artigiano (qualsiasi), Oratore
Averi: Il Rispetto del Villaggio

ACCHIAPPATOPI

Halfling, Nano, Umano

Con l'aiuto del suo fedele cane , impedisce che la civiltà sia sommersa dai ratti.

C'è un buon motivo per cui gli Acchiappatopi pattugliano città e villaggi: le strade sono intasate da resti di cibo e spazzatura, il nido perfetto per i ratti. Questi professionisti si guadagnano il pane eliminandoli, disinfestando cantine e calandosi nelle fogne dell'Impero… se sono abbastanza coraggiosi da affrontarne gli abitanti. Durante il proprio apprendistato, ogni Acchiappatopi adotta e addestra un cucciolo di cane randagio. I più abili vengono assoldati come Fognaioli e danno la caccia a ratti giganti e altri mostri sotterranei. In alcune rare occasioni, gli Sterminatori hanno riconquistato intere città infestate.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'ACCHIAPPATOPI

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝	✝	⛊	⚒	💀				✝	

Sentiero

✝ Cacciatore di Ratti – Bronzo 3
Abilità: Addestrare (Cane), Atletica, Domare Animali, Mira (Frombole), *Mischia (Armi Base)*, Nascondersi (Sotterraneo *o* Urbano), Reggere Alcolici, Tempra
Talenti: Colpo Poderoso, Colpo Stordente, Resistente (Malattie), Vista Notturna
Averi: Frombola con Munizioni, Sacco, Cane Piccolo ma Feroce

⚒ Acchiappatopi – Argento 1
Abilità: Allevare, Conoscenza (Veleni), Mercanteggiare, Piazzare Trappole, Percepire, Pettegolezzi
Talenti: Etichetta (Gilde), Lottatore da Vicolo, Saldo, Temerario (Ratti)
Averi: Trappole per Animali, Palo con Ratti Morti

💀 Fognaiolo – Argento 2
Abilità: Arrampicarsi, Freddezza, Mira (Balestre), Schivare
Talenti: Cuore Impavido, Gambe Forti, Topo di Fogna, Gagliardo
Averi: Lanterna Davrich, Arma a Una Mano, Giaco di Cuoio

⛊ Sterminatore – Argento 3
Abilità: Comandare, Seguire Tracce
Talenti: Minaccioso, Risoluto, Robusto, Temerario (Skaven)
Averi: Assistente, Cane Grosso e Feroce, Sacco di Esche Avvelenate (10 dosi di Ammazzacuore)

'Otmar, vedi lì nel cumulo? È uno grosso! Accertati che sia morto prima di sollevarlo. Se no ti staccherà una mano e i denti sono velenosi.'
– Annaliese Rattenfänger, Fognaiola

'Mi spiace, amico. Il resto della gilda si occupa di ratti comuni. Io e i miei soci sistemiamo quelli grossi nelle fogne. Ce ne sono a tonnellate laggiù…'
– Mårten Stormdal, Sterminatore di Ubersreik

Gli Acchiappatopi si spostano in una nuova città quando le loro prede diventano 'troppo grosse' o 'troppo furbe', oppure se c'è molta concorrenza. Durante questi viaggi, fanno amicizia con chi ha bisogno dell'aiuto di un tipo astuto e disposto a scendere in luoghi che altri evitano.

L'Acchiappatopi è perfetto per chi voglia giocare un Personaggio consapevole dell'esistenza degli Skaven (vedere pag. 336), anche se questi spesso uccidono chi parla di loro. Per questo, gli Acchiappatopi più saggi non ammettono di sapere e, a volte, usano la propria influenza per screditare i racconti sugli 'uomini ratto'.

AGITATORE

Halfling, Nano, Umano

'ALTDORF PER I REIKLANDER! FUORI I MIDDENLANDER!'
– Volantino presso la Strada delle Cento Taverne, Altdorf

Carismatico ed eloquente, è il campione di una causa e si oppone all'ordine costituito.

Gli Agitatori appoggiano una causa politica usando stampa, proteste e discorsi pubblici. Ricercano la simpatia e il supporto dei poveri, ma devono stare attenti a non richiamare l'attenzione di gruppi tradizionalisti, come Sigmariti e Nani. I più pericolosi hanno minato il potere di nobili, città e intere province.
I Libellisti inchiodano annunci alle bacheche o li distribuiscono nelle piazze del mercato, anche se i loro simpatizzanti sono spesso analfabeti.

Gli Agitatori religiosi si guadagnano il pane come predicatori di strada, raccogliendo le donazioni dei devoti e attirando flagellanti e zeloti. Quelli che sopravvivono abbastanza a lungo diventano Demagoghi e sono spesso appoggiati da oscuri alleati con ben altre mire.

'Ricordate, cercate gli agenti del Tessitore di Fati seguendo il clamore per le strade. Non sanno resistergli. Verranno allo scoperto, prima o poi.'
– Adrian Hoven, Chierico-Capitano, Cavalieri del Cuore Ardente

Gli Agitatori viaggiano spesso in cerca di folle più grandi o per sfuggire alle autorità. Possono divenire capi di gruppi improvvisati di scontenti, che esortano – o costringono – a combattere per una causa superiore.

Le nebbie e le rivolte di Altdorf sono leggendarie, forse perché è la capitale o forse perché il Collegio Grigio attira sulla città folate del malefico *Ulgu*, il Vento Grigio della Magia. Quale sia il motivo, ogni volta che la nebbia sale dalle Piane di Altdorf, le folle si riversano nelle strade e guai alle guardie che dovessero tentare di interferire con il diritto di protesta.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'AGITATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
☠	✝			⛊	⚒		✝		✝

Sentiero

✝ Libellista – Bronzo 1
Abilità: *Affascinare*, Arte (Scrittura), Conoscenza (Politica), Corrompere, Mercanteggiare, Mestiere (Stampatore), Pettegolezzi, Reggere Alcolici
Talenti: Amichevole, Blaterare, Leggere/Scrivere, Mendicare
Averi: Occorrente per Scrivere, Martello e Chiodi, Pila di Volantini

⚒ Agitatore – Bronzo 2
Abilità: Comandare, Freddezza, Giocare d'Azzardo, Intrattenere (Cantastorie), Intuire, Schivare
Talenti: Fervore, Oratore, Polemico, Randagio
Averi: Giaco di Cuoio

☠ Sobillatore – Bronzo 3
Abilità: Atletica, Intimidire, Mischia (Rissa), Percepire
Talenti: Farsi da Parte, Fuga!, Gioco Sporco, Lingua di Gatto
Averi: Arma a Una Mano, Libellista

⛊ Demagogo – Bronzo 5
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (Araldica)
Talenti: Cortese, Cospiratore, Etichetta (qualsiasi), Mastro Oratore
Averi: 3 Libelli, Mecenate, Torchio da Stampa, Cappello Spettacolare

ARTIGIANO

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Un abile operaio, che è fiero del proprio lavoro e produce beni per la vendita diretta o su commissione.

Le opere degli Artigiani vanno dai prodotti d'uso quotidiano di Panettieri e Candelai, alle armi e navi di Armaioli e Carpentieri. Le più grandi città dell'Impero ospitano Gilde che proteggono gli Artigiani locali dai truffatori, perché quando un concorrente inonda il mercato di beni di scarsa qualità la sopravvivenza della categoria è in pericolo. Chi appartiene alle Gilde osserva rigidi standard di qualità e se non ne è all'altezza viene ostracizzato dal mercato locale.

Gli Artigiani operano a tutti i livelli, producendo e riparando oggetti. Sono impiegati dalla marina per la manutenzione delle navi, dall'esercito per le macchine d'assedio e dalle casate mercantili per trasformare le materie prime in prodotti finiti.

'Mi spiace padrona, sono sparite tutte le scarpe! Ho dimenticato di mettere fuori del latte la scorsa notte. Il Dispetto deve averle portate via.'
– Wiebke, Apprendista Ciabattino e Ladro

'Ragazzo mio, devi capire che il vino di Wurtbad ha una certa fama. Questa bottiglia sembra soffiata con un moschetto dell'Hochland. È inaccettabile.'
– Frau Glasmeister, Maestra della Gilda dei Soffiatori di Vetro

Un Artigiano può essere inviato a fare pratica presso un altro maestro. La costante spinta a perfezionarsi è così forte che, a volte, i giovani devono prendersi una pausa, perseguendo occupazioni più liberali, spesso in appoggio a esercito o marina.

Di solito, le Gilde Naniche non accettano gli Umani, ma i Nani possono praticare liberamente nelle città Umane senza unirsi alla Gilda locale. Questo ha causato scontri, perché le Gilde non apprezzano concorrenti tanto abili. Gli Halfling non sono così schizzinosi e (se gli viene permesso) sono felici di unirsi alle Gilde Umane e viceversa. Gli Elfi non hanno Gilde ed è improbabile che si abbassino ad associarsi a una di esse.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'ARTIGIANO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
		✝	✝			✝	⛊	💀	⚒

Sentiero

✝ Apprendista – Bronzo 2
Abilità: Atletica, Freddezza, *Mestiere (qualsiasi)*, Nascondersi (Urbano), Reggere Alcolici, Schivare, Tempra, Valutare
Talenti: Artista, Artigiano (qualsiasi), Forzuto, Spalle Forti
Averi: Gesso, Farsetto di Cuoio, 1d10 Stracci

⚒ Artigiano – Argento 1
Abilità: Affascinare, Conoscenza (locale), Linguaggio (Gilde), Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezzi
Talenti: Affarista, Dita Agili, Etichetta (Gilde), Vigoroso
Averi: Licenza della Gilda, Arnesi del Mestiere

💀 Mastro Artigiano – Argento 3
Abilità: Comandare, Intuire, Ricercare, Segni Segreti (Gilde)
Talenti: Leggere/Scrivere, Mastro Artigiano (qualsiasi), Senso Acuto (Gusto *o* Tocco), Trafficone
Averi: Apprendista, Laboratorio

⛊ Mastro della Gilda – Oro 1
Abilità: Corrompere, Intimidire
Talenti: Corruttore, Cospiratore, Magnum Opus, Oratore
Averi: Gilda, Abiti di Qualità

BORGHESE

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Ambizioso, duro lavoratore e socialmente mobile, è il collante che tiene insieme le città.

I Borghesi rispondono alla richiesta di lavoratori nei centri di produzione e commercio. Occupano diversi ruoli al servizio di privati e municipalità: banchieri, impiegati, venditori ambulanti, tavernieri, strilloni, osti, negozianti, gabellieri e molti altri. Alcuni possono contrattare il proprio salario, ed eventuali straordinari, mentre gli impiegati pubblici – come lampionai e gabellieri – sono pagati un fisso. Le opportunità di carriera sono rare, ma chi è determinato, scaltro e fortunato, può riuscire ad avere una proprietà o un'attività in proprio.

Spesso i Borghesi più importanti si uniscono al consiglio municipale e i Borgomastri – i capi delle comunità – hanno un'influenza paragonabile a quella di principi mercanti e maestri delle gilde.

'Temo dobbiate lasciare zaini e armi in asta alla porta. Il padrone scala le ceramiche rotte dal mio salario.'

– Frida, negoziante part-time

I Borghesi sono parte di un ceto in crescita, che dispone di denaro e tempo libero. Molti si prendono uno o due giorni di pausa all'ottimana e possono seguire un'avventura tra un turno e l'altro o dopo l'orario di lavoro.

Chi desidera andare oltre, se ha dei risparmi, può chiedere le ferie al principale. È comune che i cittadini imperiali vadano in pellegrinaggio per ottimane o mesi. C'è sempre bisogno di lavoratori abili e, di conseguenza, al ritorno si potrà trovare un nuovo posto.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL BORGHESE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
				⚒	✝	💀	✝	🛡	✝

Sentiero

✝ Impiegato – Argento 1
Abilità: Affascinare, Arrampicarsi, Condurre Carri, Giocare d'Azzardo, *Mercanteggiare*, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Schivare
Talenti: Etichetta (Servitori), Insignificante, Randagio, Vigoroso
Averi: Alloggio, Stivali Robusti

⚒ Borghese – Argento 2
Abilità: Conoscenza (locale), Corrompere, Intuire, Mischia (Rissa), Suonare (qualsiasi), Valutare
Talenti: Affarista, Amichevole, Etichetta (qualsiasi), Intascare
Averi: Casa Modesta, Servitore, Penna e Inchiostro

💀 Consigliere Cittadino – Argento 5
Abilità: Conoscenza (Legge), Freddezza, Percepire, Ricercare
Talenti: Corruttore, Leggere/Scrivere, Oratore, Solidale
Averi: Carrozza e Cocchiere, Casa in Città

🛡 Borgomastro – Oro 1
Abilità: Conoscenza (Politica), Intimidire
Talenti: Abile Oratore, Cortese, Cospiratore, Presenza Maestosa
Averi: Catena Cerimoniale, Carrozza e Domestico, Abiti di Qualità, Grande Casa con Giardino e Servitori

INVESTIGATORE

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Attento e sospettoso, esamina accuratamente ogni crimine per trovare risposte.

Molti Investigatori seguono casi di furto, persone scomparse e omicidi, mentre altri lavorano per giornali o sospetti ricattatori in cambio di "denaro sottobanco". Le tecniche investigative includono analisi delle impronte, raffronti incrociati, ragionamenti deduttivi e – se necessario – furto con scasso.
Gli Investigatori civili lavorano al limite della legge per gruppi come i casati mercantili, mentre quelli religiosi – di solito al servizio di Sigmar e Verena – seguono rigorosi codici deontologici.

Alcuni Investigatori esperti si danno un'aria sofisticata per rendersi più credibili, mentre i Mastri Investigatori si propongono come 'specialisti nell'osservazione' dotati di abilità impossibili da insegnare.

Ci vuole parecchia pubblicità per divenire un celebre Detective che riceve offerte di lavoro da ogni angolo del Vecchio Mondo.

'Mi spiace doverla informare che suo marito è sepolto nell'orto di Frau Kohl, sotto le rape. Fanno 6 scellini e 4 penny, prego.'
– Hemlock Lucechiara, Segugio Elfo

'Da questa porta rotta possiamo dedurre che il ladro sia fuggito con l'aiuto di una grossa creatura. Detta creatura non avrebbe, però, mai potuto scendere quella scala così stretta. Questo lascia spazio a due possibili ipotesi: la creatura si è materializzata dal nulla o il ladro è un mutaforma.'
– Zavant Konniger, 'Sapiente-Detective'

'Come sono certo sappiate, sono il più grande detective del mondo. Avrete sentito parlare di Alphonse, vero?'
– Alphonse Hercules de Gascoigne, Piccolo Detective Bretonniano

A volte, un Investigatore viene assunto per risolvere un caso troppo pericoloso per una persona sola e ciò lo porta a formare un gruppo di avventurieri.

Ovviamente, ogni mistero svelato può condurre a un altro e, di conseguenza, un Investigatore potrebbe avere una serie continua di incarichi, se riesce a identificare nuovi clienti.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'INVESTIGATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
				+	+	☠	+	⛊	⚒

SENTIERO

+ Segugio – Argento 1
Abilità: Affascinare, Arrampicarsi, Freddezza, Intuire, Nascondersi (Urbano), *Percepire*, Pettegolezzi, Seguire Tracce
Talenti: Acuto, Insignificante, Leggere/Scrivere, Randagio
Averi: Diario, Lanterna, Olio, Penna e Inchiostro

⚒ Investigatore – Argento 2
Abilità: Conoscenza (Legge), Mischia (Rissa), Rapidità di Mano, Reggere Alcolici, Scassinare, Schivare
Talenti: Buon Senso, Etichetta (qualsiasi), Ombra, Tenace
Averi: Giaco di Cuoio, Arma a Una Mano, Lente d'Ingrandimento, Grimaldello

☠ Mastro Investigatore – Argento 3
Abilità: Comandare, Conoscenza (qualsiasi), Corrompere, Valutare
Talenti: Cortese, Sfondare, Sesto Senso, Topo di Biblioteca
Averi: Assistente, Ufficio

⛊ Detective — Argento 5
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Intimidire
Talenti: Genio (qualsiasi), Lettura Veloce, Senso Acuto (qualsiasi), Torre di Memorie
Averi: Rete di Informatori, Cannocchiale

MENDICANTE

Halfling, Nano, Umano

Abile e astuto, si guadagna da vivere grazie a persuasione ed empatia, chiedendo la carità.

I pettegolezzi di campagna, secondo cui le strade di Altdorf sono laminate d'oro, sono una beffa crudele per i Mendicanti, che vivono della generosità degli estranei e scavano tra i rifiuti della città.
Anche se taluni damerini sono pronti a gettare loro alcuni penny per liberarsene, la legge concede scarsa protezione e la guardia cittadina non ha simpatia per i senzatetto.

Gli Accattoni spesso finiscono per strada fin da piccoli, entrando e uscendo dalle Case di Pietà per anni.
Una volta appresi i rudimenti del mendicare, li affinano con camuffamenti ed espedienti. Altri non sono così malmessi, ma svolgono le occupazioni più basse nella scala sociale: spalatori di letame, raccoglitori d'ossa e straccivendoli.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MENDICANTE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
☠			✝	⛊	✝			⚒	✝

Sentiero

✝ Accattone – Bronzo 0
Abilità: *Affascinare*, Atletica, Freddezza, Intuire, Nascondersi (Urbano), Reggere Alcolici, Schivare, Tempra
Talenti: Mendicare, Resistente (Malattie), Saldo, Zuppa di Sasso
Averi: Coperta di Bassa Qualità, Tazza

⚒ Mendicante – Bronzo 2
Abilità: Intrattenere (Recitare), Intrattenere (qualsiasi), Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezzi, Rapidità di Mano
Talenti: Criminale, Etichetta (Criminali), Insignificante, Randagio
Averi: Scodella, Stampella

☠ Mastro Mendicante – Bronzo 4
Abilità: Affascinare Animali, Comandare, Conoscenza (locale), Segni Segreti (Vagabondi)
Talenti: Blaterare, Farsi da Parte, Gagliardo, Gioco Sporco
Averi: Kit da Camuffamento, Rifugio Nascosto, Seguace Accattone

⛊ Re dei Mendicanti – Argento 2
Abilità: Corrompere, Intimidire
Talenti: Capoccia, Cortese, Lingua di Gatto, Temerario (Milizia)
Averi: Covo, Grosso Gruppo di Seguaci Mendicanti

'La prego umilmente, signora. Un pezzo di rame per comprare il pane. Anche un penny mi basterebbe. Gutbäcker sta vendendo quello di ieri.'
– Elsie, Mendicante Halfling

'Ho perso la gamba nella Battaglia di Bögenwasser. Le mani me la ha mangiate uno Squig quando i Goblin tesero un'imboscata alla mia pattuglia presso Bögenauer. Tutto per difendere il Reikland e l'Imperatore.'
– Klaas, Soldato Veterano

'Puoi avere Königsplatz l'ottimana prossima. Oggi mi servi lurido e strillante su Luitpoldstrasse. Perché? Meglio non chiedere. Tutto ciò che devi sapere è che i Tagliatori vogliono che la guardia venga distratta. È mio dovere non offenderli e, se vuoi una carriera prospera, farai bene a seguire il mio esempio.'
– 'Il Kaiser', Re dei Mendicanti di Altdorf

Quando si tocca il fondo l'unica direzione che resta è in alto. Alcuni Mendicanti sono felici di lasciare le fogne per un'avventura, purché non vengano usati come carne da cannone. Chi non può permettersi un portantino, potrebbe assoldare un Mendicante, che sa essere utile quando gli altri sono senza un soldo. Alla peggio potrà tornare ad accattonare.

MERCANTE

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Astuto e calcolatore, compra a poco e rivende a un prezzo più alto, guadagnando più soldi di quanti molti ne vedranno mai.

Molti Mercanti commerciano in beni comuni, come alcolici, tessuti, legno o vasellame. Per i più ambiziosi, prodotti rari ed esotici – come il gromril dei Nani o le spezie dall'Oriente – danno maggiori profitti, ma richiedono importanti contatti all'estero e i lunghi trasporti implicano maggiori rischi. In molte città non si può commerciare senza l'approvazione scritta (e un pagamento) della Gilda dei Mercanti, una potente istituzione la cui influenza rivaleggia con le corti dei nobili. I mercati locali sono controllati da Venditori che trasportano beni dai villaggi isolati fino in città.

Un Venditore può unirsi alla Gilda diventando apprendista e socio minoritario di un Mastro Mercante. I potenti Principi Mercanti, invece, possiedono magazzini e uffici in diverse città e hanno uno status pari a quello di nobili minori. Oltre a commerciare, alcuni Mercanti agiscono come banche, agenzie di prestito o di investimento.

'Se Nuln vuole una guerra commerciale, così sia. Farò bloccare il fiume e alzerò le tasse sui cannoni. L'Imperatore mi deve alcuni favori, dopo tutto…'

– Leo van Haagen, Principe Mercante di Marienburg

'Come sono divenuta milionaria? Ebbene, quand'ero una ragazzina con solo un penny in tasca andai da un contadino e comprai una mela. Quindi andai al mercato e la vendetti per 2 penny. Il giorno dopo comprai 2 mele, andai al mercato di nuovo e ne ricavai 4… e così via. Ogni giorno compravo mele alla fattoria e le portavo al mercato per ricavarne un profitto. Poi, quando avevo 25 anni, mio nonno morì e mi lasciò un milione di corone.'

– Johanna Sainzburg, magnate della frutta fresca

I Mercanti hanno una certa affinità con gli avventurieri e spesso li assoldano come guide per le carovane. Gli avventurieri sono per natura adattabili e intraprendenti, degli ideali soci in affari, e questo porta i Mercanti ad associarsi a ogni genere di personaggi.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MERCANTE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✓				✓	✓		✓	✓	✓

Sentiero

✝ Venditore – Argento 2
Abilità: Affascinare, Allevare, Condurre Carri, Corrompere, Giocare d'Azzardo, *Mercanteggiare*, Pettegolezzi, Reggere Alcolici
Talenti: Affarista, Blaterare, Cortese, Leggere/Scrivere
Averi: Abaco, Mulo e Carretto, Telone Cerato, 3d10 scellini

⚒ Mercante – Argento 5
Abilità: Conoscenza (locale), Intuire, Linguaggio (qualsiasi), Linguaggio (Gilde), Percepire, Valutare
Talenti: Buon Senso, Corruttore, Etichetta (Gilde), Intascare
Averi: Barca da Fiume *o* 2 Carri, Licenza della Gilda, 20 corone

Mastro Mercante – Oro 1
Abilità: Freddezza, Linguaggio (Classico), Orientarsi, Segni Segreti (Gilde)
Talenti: Acuto, Etichetta (qualsiasi), Lingua di Gatto, Numismatico
Averi: Residenza con Servitori, Magazzino, 100 corone

Principe Mercante – Oro 3
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Intimidire
Talenti: Cospiratore, Fortunato, Ricco, Volontà di Ferro
Averi: 2 Barconi *o* 4 Carri, Vasta Tenuta, 2 Magazzini, 1000 corone, Abiti di Qualità

MILIZIANO

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Difende la pace e contiene le folle, così che la città non precipiti nell'anarchia.

In tutto l'Impero, i Miliziani sono impiegati dalle autorità locali per pattugliare le strade. Molti sono benintenzionati ma ignoranti della legge che dovrebbero proteggere.
La corruzione tra i ranghi è diffusa e molti si arruolano solo per avere l'autorità di picchiare il prossimo o per aiutare una banda locale. Alcuni guadagnano tre volte il proprio salario voltandosi dall'altra parte.

Solo poche città hanno una Milizia professionista, pagata per conoscere e applicare la legge. Spesso la Pace Imperiale viene mantenuta dagli Eserciti Provinciali, che sorvegliano mura, porte e strade in base agli ordini.

'Così me ne andai a Middenheim, la patria di Ulric, e cosa ci trovo? Giuro che metà della Guardia Cittadina erano donne! Avessi potuto, sarei rimasta per il resto della mia carriera.'

– Jana Tennisohn, Ispettore Capo (Congedata) della Guardia Cittadina di Nuln

'Mi spiace signore, ho un Halfling omicida, un contrabbando di Radice Stramba, uno scontro tra gang e un nobile che minaccia di farmi arrestare dai miei stessi uomini. Il suo gatto scomparso dovrà aspettare fino a domani.'

– Sergente Harri Makkenpieser, Guardia Cittadina di Altdorf

Non tutti i Miliziani sono corrotti ma, col tempo, anche chi ha una morale diventa cinico a causa di quanto è marcio il sistema. I più onorevoli si uniscono a gruppi di avventurieri per fare giustizia alle proprie condizioni. L'esperienza sulle strade li rende abili combattenti e la loro presenza aiuta a legittimare questi gruppi di vagabondi.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MILIZIANO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝		✝		💀			🛡	⚒	✝

Sentiero

✝ Recluta della Milizia – Bronzo 3
Abilità: Atletica, Arrampicarsi, Giocare d'Azzardo, Mischia (qualsiasi), *Percepire*, Reggere Alcolici, Schivare, Tempra
Talenti: Addestrato, Colpo Stordente, Gagliardo, Tenace
Averi: Arma a Una Mano, Giaco di Cuoio, Uniforme

⚒ Miliziano – Argento 1
Abilità: Affascinare, Conoscenza (locale), Freddezza, Intimidire, Intuire, Pettegolezzi
Talenti: Criminale, Sfondare, Velocista, Vista Notturna
Averi: Palo e Lanterna, Olio, Distintivo di Rame

💀 Sergente della Milizia – Argento 3
Abilità: Comandare, Conoscenza (Legge), Intrattenere (Cantastorie), Mercanteggiare
Talenti: Disarmare, Etichetta (Soldati), Fiutare Pericolo, Temerario (Criminali)
Averi: Pettorale di Piastre, Elmo, Insegna di Grado

🛡 Capitano della Milizia – Oro 1
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (Politica)
Talenti: Capoccia, Cospiratore, Oratore, Robusto
Averi: Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Cappello di Qualità, Arma a Una Mano di Qualità, Insegna di Grado di Qualità

BARCAIOLO

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Trasporta persone, beni e notizie lungo le pericolose acque del Vecchio Mondo.

Barche e chiatte si muovono lungo i corsi d'acqua dell'Impero, trasportando beni dalle province più remote alle grandi città. Questi scafi dal fondo piatto possono risalire ben oltre i punti raggiungibili da navi tradizionali e una vasta rete di canali permette di spingersi ancora più lontano. I Padroni Fluviali sono esperti marinai di fiume con una grande conoscenza del territorio. I Mozzi sono dei novellini, ma imparano in fretta. I Barcaioli costituiscono gli equipaggi delle chiatte, che trasportano beni da e verso i mercati. Lavorano in proprio o per ditte mercantili e molti arrotondano come traghettatori – accogliendo anche i passeggeri diretti verso le città – oppure tassisti negli insediamenti più grandi. Infine, alcuni fanno da piloti per navi da crociera.

'Un giorno arriverà un vero acquazzone. Non scordi il cappello, Madame.'

– Tassista di Fiume

'Attenti alla forca. Lo dico da esperto. Se vi avvicinate a uno scoglio o a un altro pericolo lungo il fiume andate a tribordo e restateci, oppure a babordo e fate lo stesso. Se non lo fate rischiate di affondare. E nessuno vuole perdere la propria chiatta.'

– Jacob Walles, Nostromo che affondò la propria chiatta

Un Barcaiolo non ha bisogno di cercare l'avventura, è più facile che sia lei a trovarlo. La barche sono utili in molte circostanze, comprese le avventure, e sono ottime basi per le operazioni.

Non serve preoccuparsi che la vicenda si svolga vicino a un fiume, un Mozzo abile può facilmente gestire i propri affari anche mentre si prende una pausa.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL BARCAIOLO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soct
		+	+	⚒	+	☠	⛊		

Sentiero

+ Mozzo – Argento 1
Abilità: Mischia (Rissa), *Navigare*, Nuotare, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Remare, Schivare, Tempra
Talenti: Gioco Sporco, Nuotatore, Pescatore, Spalle Forti
Averi: Arma a Una Mano (Gaffa), Giaco di Cuoio, Palo

⚒ Barcaiolo – Argento 2
Abilità: Atletica, Conoscenza (Corsi d'Acqua), Intrattenere (Cantastorie), Intuire, Mercanteggiare, Percepire
Talenti: Battelliere, Etichetta (Gilde), Forzuto, Viaggiatore Esperto
Averi: Fune, Barca a Remi

☠ Nostromo di Fiume – Argento 3
Abilità: Arrampicarsi, Intrattenere (Canto), Guarire, Mestiere (Costruttore di Barche)
Talenti: Affarista, Colpo Poderoso, Fiutare Pericolo, Intascare
Averi: Zaino, Arnesi del Mestiere (Carpentiere)

⛊ Padrone Fluviale – Argento 5
Abilità: Comandare, Orientarsi
Talenti: Minaccioso, Oratore, Timoniere, Senso dell'Orientamento
Averi: Cappello, Barcone da Fiume ed Equipaggio

CONTRABBANDIERE

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

Trasporta carichi per ottenere grandi profitti, se riesce a evitare gabelle e ispezioni dei Guardafiume.

Gran parte dei commerci è tassata legalmente dai signori locali e illegalmente da banditi e malavitosi. I Contrabbandieri si considerano individui caritatevoli: grazie a loro i mercanti hanno migliori profitti, pagano meno tasse, i Guardafiume più 'flessibili' ottengono uno straordinario, si evitano i banditi e via dicendo. Ci vuole esperienza e ingegno per evitare balivi, gabellieri e altri ficcanaso, ma sono rischi da correre per dar da mangiare alla propria famiglia.

I Contrabbandieri sono di molti tipi. Alcuni trasportano solo piccoli oggetti di valore per i nobili, altri enormi carichi per mercanti poco scrupolosi. Ci sono quelli che trafficano in beni illeciti, cosa che porta a pene molto ben più severe di un dito bruciato o di una marchiatura a fuoco.

'Qui mettiamo le migliori bottiglie di Bordeleaux. I Guardafiume le cercheranno, le troveranno e le confischeranno. È esattamente ciò che ci occorre, perché così non cercheranno la dozzina di bottiglie qui sotto. E se anche le trovassero, va tutto bene, perché non penseranno mai alle ventiquattro laggiù.'

– Hansel Solomon, Contrabbandiere

I Contrabbandieri trovano guai anche quando preferirebbero la calma piatta. Ci sono tante cose che possono andar male durante un lavoro e anche quando va tutto liscio, li aspetta sempre un altro lavoro (più grande e importante).

Si possono basare intere avventure sul contrabbando. Allo stesso modo, è facile per un Contrabbandiere trovare altri lavori remunerativi: l'attenzione ai dettagli, la freddezza e qualche asso nella manica sono i benvenuti in missioni pericolose.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL CONTRABBANDIERE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
				⚒	✝	✝	☠	✝	⛊

Sentiero

✝ Corriere di Fiume – Bronzo 2
Abilità: Atletica, Corrompere, Freddezza, *Nascondersi (Rurale* o *Urbano)*, Navigare, Nuotare, Reggere Alcolici, Remare
Talenti: Criminale, Passo Lungo (Paludi), Pescatore, Spalle Forti
Averi: Grosso Sacco, Maschera *o* Sciarpa, Acciarino, Lanterna Schermata, Olio

⚒ Contrabbandiere – Bronzo 3
Abilità: Conoscenza (locale), Mercanteggiare, Mischia (Armi Base), Percepire, Pettegolezzi, Segni Segreti (Contrabbandieri)
Talenti: Affarista, Battelliere, Etichetta (Criminali), Forzuto
Averi: 2 Barili, Arma a Una Mano, Giaco di Cuoio, Barca a Remi

☠ Mastro Contrabbandiere – Bronzo 5
Abilità: Conoscenza (Corsi d'Acqua), Intimidire, Intuire, Valutare
Talenti: Corruttore, Nuotatore, Temerario (Guardafiume), Timoniere
Averi: Corriere di Fiume, Barca da Fiume Veloce

⛊ Re dei Contrabbandieri – Argento 2
Abilità: Comandare, Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Buon Senso, Capoccia, Gambe da Marinaio, Passo Lungo (Coste)
Averi: Arnesi da Camuffamento, Piccola Flotta di Barche da Fiume

DONNA DEL FIUME

Halfling, Nano, Umano

Sui fiumi passa molto del traffico del Vecchio Mondo e alcuni sono proprio nel mezzo della mischia.

Le rive dei grandi fiumi dell'Impero sono fertili e densamente popolate.
Molte persone lavorano quotidianamente nelle acque e nelle paludi, pescando pesci, anguille e crostacei per rifornire le città. Al contrario di chi vive nell'interno, gli abitanti dei fiumi incontrano spesso stranieri e sono, di conseguenza, più aperti, tolleranti e i primi a ricevere notizie.

I fiumi forniscono lavoro a molti, primi tra tutti i pescatori – che ne raccolgono la ricchezza con canne, fiocine, reti, nasse, trappole o raccogliendo molluschi – ma anche dragatori, scaricatori o carpentieri che riparano gli innumerevoli scafi che viaggiano lungo il Reik.

'Se prendo questo canale, prima o poi, arriverò a Marienburg. A meno di non finire arenata nel fango.'

– Jemima, Pesce Piccolo

'Dicono che tutto l'Impero finirà per passarti davanti, se ti siedi sulla riva abbastanza a lungo. Beh, io ci sono stato, canna in mano, per vent'anni. Le cose che potrei raccontarti… Ho visto guerra e pace, tempi brutti e belli, gioia e dolore. In tutta onestà, non ho mai preso un singolo dannato pesce.'

– Thys Lange, il peggior pescatore del Reikland

Le Donne del Fiume si sentono a casa in ogni corso d'acqua e, grazie alle loro abilità, possono abbandonare tutto ed essere sicure di poter riprendere a lavorare altrove.
Hanno grande esperienza delle parti peggiori della vita sul fiume e potrebbero conoscere i criminali che vi operano. Questo può fare la differenza in ogni spedizione o investigazione sull'acqua.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLA DONNA DEL FIUME

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒			✢	💀	✢	✢			⛊

Sentiero

✢ Pesce Piccolo – Bronzo 2
Abilità: Atletica, Nuotare, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Remare, Schivare, Sopravvivere, *Tempra*
Talenti: Amichevole, Nuotatore, Passo Lungo (Paludi), Pescatore
Averi: Secchio, Canna da Pesca ed Esca, Gambali di Cuoio

⚒ Donna del Fiume – Bronzo 3
Abilità: Conoscenza (locale), Conoscenza (Corsi d'Acqua), Giocare d'Azzardo, Mira (Armi da Lancio), Mira (Armi Intralcianti), Piazzare Trappole
Talenti: Artigiano (Costruire Barche), Battelliere, Girovago, Spalle Forti
Averi: Nassa per Anguille, Farsetto di Cuoio, Rete, Lancia

💀 Saggia del Fiume – Bronzo 5
Abilità: Affascinare, Intuire, Mischia (Armi in Asta), Percepire
Talenti: Cuore Impavido, Forzuto, Genio (Corsi d'Acqua), Tenace
Averi: Barca a Remi, Lanterna Schermata, Olio

⛊ Anziana del Fiume – Argento 2
Abilità: Conoscenza (Folklore), Intrattenere (Cantastorie)
Talenti: Acuto, Mastro Artigiano (Costruire Barche), Risoluto, Oratore
Averi: Capanna *o* Barcone da Fiume

GUARDAFIUME

Halfling, Umano

Forte di spalle e di carattere, pattuglia i corsi d'acqua all'inseguimento dei fuorilegge.

Il suono di una chiarina lungo il fiume annuncia l'arrivo della Pattuglia Fluviale Imperiale, una forza di polizia nota per includere tanto teppisti quanto gente per bene. Molti villaggi e locande lungo i fiumi le riservano un attracco, perché senza la sua opera le acque sarebbero dominate da criminali ben peggiori. La pattuglia è sommersa di lavoro e si concentra sui problemi più gravi, quelli minori vengono risolti con una multa sul posto. Le rotte commerciali maggiori sono sorvegliate da grandi navi con equipaggi di 'Spade Marine' addestrati a gestire Pelleverde, Troll e altre simili minacce.

Alcuni Guardafiume non mettono quasi mai piede su una barca, ma si occupano di remoti avamposti che controllano corsi d'acqua d'importanza strategica. Altri, invece, servono su scafi molto veloci che intercettano i contrabbandieri nella notte. I vascelli più grandi della Pattuglia sono navi da guerra adatte al mare, armate di cannoni e mortai per ogni eventualità.

'All'epoca, ero una Guardafiume. Willi il Grosso venne a dirmi di lasciare stare un certo carico, che dovevo solo farlo passare e tutto sarebbe filato liscio. Ovviamente, ero giovane, lo dissi al Comandante. Venni ricompensata? No. Willi mi pestò e il giorno dopo mi buttarono fuori dalla Pattuglia. Erano tutti d'accordo, capisci?'

– Nikki Schnelling, ex-Guardafiume

I Guardafiume diligenti, che ispezionano i vascelli e indagano, potrebbero trovare ogni genere di carichi o situazioni sospette.

Di solito lavorano in turni da un mese e questo dà loro molto tempo libero, una situazione ideale per l'avventura, dato che non hanno bisogno di disertare o chiedere licenze al sergente.

È loro dovere inseguire i criminali. Basta che facciano ritorno per il turno successivo.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL GUARDAFIUME

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒	✝	✝		☠			⛊		✝

Sentiero

✝ Recluta del Fiume – Argento 1
Abilità: Atletica, *Mischia (Armi Base)*, Navigare, Nuotare, Percepire, Remare, Schivare, Tempra
Talenti: Battelliere, Forzuto, Nuotatore, Spalle Forti
Averi: Arma a Una Mano (Spada), Giaco di Cuoio, Uniforme

⚒ Guardafiume – Argento 2
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Corsi d'Acqua), Corrompere, Intimidire, Mira (Armi da Fuoco), Pettegolezzi
Talenti: Criminale, Fuciliere, Pescatore, Viaggiatore Esperto
Averi: Lanterna, Olio, Pistola con 10 Colpi, Scudo

☠ Spada Nautica – Argento 4
Abilità: Arrampicarsi, Comandare, Freddezza, Intuire
Talenti: Gambe da Marinaio, Odio (qualsiasi), Timoniere, Temerario (Demolitori)
Averi: Rampino, Elmetto, Corpetto di Maglia

⛊ Comandante delle Spade Nautiche – Oro 1
Abilità: Conoscenza (Legge), Orientarsi
Talenti: Capoccia, Minaccioso, Presenza Maestosa, Senso dell'Orientamento
Averi: Barche di Pattuglia ed Equipaggi, Insegna di Grado

MARINAIO

Alto Elfo, Halfling, Nano, Umano

La vita sulle onde lo chiama, anche se molti marinai del Reikland non vedono mai il mare…

I Marinai solcano le acque agli ordini della Marina Imperiale o di un casato mercantile. Il Reikland può non avere coste, ma dalla Desolazione ad Altdorf, il Fiume Reik è largo diverse miglia e navigabile da grandi navi. La Prima Flotta Imperiale pattuglia queste acque e si spinge raramente al largo, perché le tasse sulle navi da guerra che transitano da Marienburg sono esorbitanti.

I Marinai trovano facilmente lavoro, sia come mozzi di cabina su una nave da guerra sia come ciurma di una corvetta. Alcuni girano il mondo pagandosi passaggi con il proprio lavoro. Il Reik ospita numerose 'Missioni', alloggi per il personale d'appoggio della Marina, formato anch'esso da Marinai.

'Vedo il Mare!'

– Marian Zelman, Marinaia ottimista del Reikland

'Già, sono passato da Marienburg. Quei maledetti Marienburghesi hanno fatto di tutto per renderci impossibile arrivare al mare. Giuro che il nocchiero si è divertito a fare per ben tre volte il giro delle isole prima che potessimo sentire la salsedine. E ci hanno tassato due volte per tutto, persino il gatto di bordo. Francamente, sono contento di essere a casa.'

– Thom Wessenbrun, Nostromo

Superata Marienburg, ai Marinai si apre un mondo nuovo: il pericoloso Mare degli Artigli, l'ignoto Grande Oceano, le esotiche Mille Isole, il Mare Meridionale, il Golfo Nero… Una volta tornato, un Marinaio potrebbe passare il resto della vita nelle Acque del Reik senza mai annoiarsi.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MARINAIO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒				☠	✝	✝	⛊		✝

SENTIERO

✝ Recluta del Mare – Argento 1
Abilità: Arrampicarsi, Giocare d'Azzardo, Mischia (Rissa), *Navigare*, Nuotare, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Remare
Talenti: Nuotatore, Passo Lungo (Coste), Pescatore, Spalle Forti
Averi: Secchio, Spazzola, Spazzolone

⚒ Marinaio – Argento 3
Abilità: Atletica, Intrattenere (Canto), Linguaggio (qualsiasi), Mischia (Armi Base), Schivare, Tempra
Talenti: Cadere in Piedi, Gambe da Marinaio, Gambe Forti, Viaggiatore Esperto
Averi: Arma a Una Mano (Gaffa), Farsetto di Cuoio

☠ Nostromo – Argento 5
Abilità: Comandare, Freddezza, Mestiere (Carpentiere), Percepire
Talenti: Colpo Poderoso, Forzuto, Lupo di Mare, Tenace
Averi: Arnesi del Mestiere (Carpentiere)

⛊ Comandante – Oro 2
Abilità: Affascinare, Orientarsi
Talenti: Buon Senso, Oratore, Senso dell'Orientamento, Timoniere
Averi: Mappe di Navigazione, Nave ed Equipaggio, Sestante, Cannocchiale Nautico

NAUFRAGATORE

Elfo Silvano, Nano, Umano

Attira le imbarcazioni nelle sventure acquatiche e fugge con il loro carico.

A volte gli dèi sono generosi con la gente del fiume, e il carico di una nave sfortunata finisce a riva. Altre volte, gli dèi hanno bisogno di una mano e qui entrano in gioco i Naufragatori. Grazie ad astute trappole e falsi segnali, attirano gli ingenui su secche e scogli, quindi rubano il carico, senza riguardo per i sopravvissuti.

Alcuni Naufragatori sono fieri delle proprie trappole, che fanno sembrare il tutto un incidente e permettono loro di avere alibi plausibili. Altri sono esperti nel localizzare navi poco armate, che assaltano gettando la ciurma fuoribordo. Questi Pirati di Fiume sono sempre in movimento, poiché sono ricercati da Guardastrada e Guardafiume.

'Al tramonto avvistammo quella bella corvetta diretta a Carroburg e accendemmo dei fuochi sulla riva sinistra per fargli credere che il villaggio fosse vicino. Piegò a babordo, come da piano, e centrò la secca. Preciso. Come potevamo sapere che c'era a bordo un'intera compagnia di pistolieri?'

– Greta Lachmann, poco prima della sua impiccagione

'Guarda, se lasciassimo in vita l'equipaggio, direbbe alle guardie dove siamo. L'unica alternativa logica è ucciderli tutti.'

– Mandel Stein, Pirata di Fiume pragmatico

Organizzare ed eseguire a puntino una trappola è un'avventura: ci sono opportunità e pericoli nell'evitare le autorità, liberarsi della merce, accertarsi che tutti tengano la bocca chiusa e spendere il ricavato. Chissà quale carico un Naufragatore potrebbe trovare e chi potrebbe inseguirlo! Chi vive tali avventure non avrà difficoltà ad abbandonare la propria vecchia vita o tornarvi in tempi di magra.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL NAUFRAGATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝	💀	✝		✝				⚒	⛊

Sentiero

✝ Avvoltoio – Bronzo 2
Abilità: Arrampicarsi, *Mischia (Armi Base)*, Nuotare, Reggere Alcolici, Remare, Schivare, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Criminale, Pescatore, Sfondare, Spalle Forti
Averi: Piede di Porco, Grosso Sacco, Guanti di Cuoio

⚒ Naufragatore – Bronzo 3
Abilità: Corrompere, Freddezza, Intuire, Orientarsi, Percepire, Piazzare Trappole
Talenti: Esperto in Trappole, Fuga!, Girovago, Nuotatore
Averi: Arma a Una Mano (Gaffa), Giaco di Cuoio, Lanterna Schermata, Olio

💀 Pirata di Fiume – Bronzo 5
Abilità: Intimidire, Mira (Balestre), Nascondersi (Rurale), Pettegolezzi
Talenti: Battelliere, Etichetta (Criminali), Gioco Sporco, Minaccioso
Averi: Balestra con 10 Dardi, Fune e Rampino, Barca da Fiume

⛊ Capitano Naufragatore – Argento 2
Abilità: Comandare, Conoscenza (Corsi d'Acqua)
Talenti: Assalto Furioso, Gioco Stretto, Guerriero Nato, Timoniere
Averi: Flotta di Barche, Equipaggio di Naufragatori, Botticella di Birra, Ceppi

NOCCHIERE

Halfling, Nano, Umano

Conduce navi e barche oltre le acque più insidiose del Vecchio Mondo.

I Nocchieri sono guide specializzate, esperti della rete fluviale locale. È un lavoro diffuso presso i punti più insidiosi dei fiumi dell'Impero. Alcuni pensano che siano troppo cari per un lavoro apparentemente semplice, altri, invece, li considerano economici a confronto della perdita del carico.

Molti Nocchieri si specializzano in una particolare zona, mentre altri si spostano durante l'anno a seconda delle piene. Ci sono anche coloro che, forti delle proprie conoscenze, guidano una nave per l'intero tragitto come piloti. Questo è tipico dei mercantili con carichi di grande valore, durante i periodi peggiori dell'anno.

'Una grossa nave da Marienburg, bassa sull'acqua e carica fino al parapetto. Dico che per condurla fino a Furdienst ci vorrà una corona. Costo, sì, ma era proprio grossa. Quell'arrogante Marienburghese fa spallucce e dice che farà da solo. Ovviamente, sono finiti dritti su una secca, hanno perso buona parte del carico e ci è voluta un'ottimana per le riparazioni. Mi sa che hanno perso ben più di una corona.'

– Ilsa Dasche, Nocchiera

Trattandosi di esperti a pagamento, i Nocchieri vengono spesso assoldati da ricchi personaggi, a volte per viaggi d'esplorazione. Anche quando si affronta l'ignoto, sono molto utili grazie alle loro vaste conoscenze sui fiumi e come timonieri.

A causa della natura regionale e stagionale del loro lavoro, molti sono pronti ad abbandonarlo e partire in ogni momento.
Questa libertà si adatta molto agli avventurieri e rende possibile tornare a praticare il mestiere secondo necessità.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL NOCCHIERE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✢			✢	✢			☠	⚒	⛊

Sentiero

✢ Guida del Fiume – Bronzo 4
Abilità: Conoscenza (locale), *Conoscenza (Corsi d'Acqua)*, Intuire, Nuotare, Percepire, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Remare
Talenti: Battelliere, Pescatore, Senso dell'Orientamento, Vista Notturna
Averi: Arma a Una Mano (Gaffa), Lanterna Schermata, Olio

⚒ Nocchiere – Argento 1
Abilità: Affascinare, Freddezza, Intrattenere (Cantastorie), Linguaggio (qualsiasi), Mischia (Armi Base), Orientarsi
Talenti: Affarista, Etichetta (Gilde), Fiutare Pericolo, Pilota Fluviale
Averi: Farsetto di Cuoio, Fune, Barca a Remi

☠ Timoniere – Argento 3
Abilità: Conoscenza (locale), Conoscenza (Relitti), Intimidire, Mercanteggiare
Talenti: Forzuto, Gambe da Marinaio, Senso Acuto (Vista), Timoniere
Averi: Palo, Lanterna Schermata, Olio

⛊ Mastro Timoniere – Argento 5
Abilità: Comandare, Navigare
Talenti: Acuto, Nuotatore, Sesto Senso, Tenace
Averi: Mozzo, Piccolo Barcone da Fiume

SCARICATORE

Halfling, Nano, Umano

Ufficialmente è pagato per muovere carichi, ma tutti sanno che gli scaricatori controllano i moli.

Grazie al diritto esclusivo di caricare e scaricare le stive, la Gilda degli Scaricatori può rallentare o bloccare i commerci e, di fatto, governa molti approdi. Nelle città più grandi, diverse bande di Scaricatori potrebbero competere per la supremazia. Accigliati Capisquadra si occupano delle questioni della Gilda e, quando bisogna lavorare o difendere il territorio, soffiano nei loro fischietti per richiamare le combriccole dalle locande lungo il fiume.
Uno Scaricatore potrebbe lavorare da solo in un villaggio, oppure far parte di una banda di un caotico porto. Alcuni si associano a gruppi criminali, che nascondono certi carichi per coprire le proprie tracce. Infine, c'è chi lavora come vigilante, per accertarsi che nessuno batta la fiacca..

'So che siamo specializzati nel carbone, ma non crediate che ci limitiamo a quello. Possiamo trasportare qualunque cosa, se la paga è buona. Accordiamoci prima che arrivino i colleghi, amico.'

– Albert Pförtner, Portatore di Carbone

'Ascolta, ragazzo, non pensare che i portuali abbiano vita facile. È un lavoro pericoloso e claustrofobico, con carichi pesanti e grandi cataste. Se qualcosa va storto il carico potrebbe cadere o far rovesciare la barca. Quello che intendo è: paga gli scaricatori il giusto… e se vuoi affondare una barca, pagagli un extra.'

– Aleida Fuchs, Mercante

Nella noiosa routine dei moli si nascondono buone opportunità per avventure. Le bande di Scaricatori sono quasi uno stato nello stato e combattono per il controllo di ogni centimetro di sponda. Sono personaggi molto utili, perché sanno badare a sé stessi e occuparsi delle canaglie.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLO SCARICATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝		⚒	✝	✝			⛊	☗	

Sentiero

✝ Portuale – Bronzo 3
Abilità: Arrampicarsi, Atletica, Mischia (Armi Base), Nuotare, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Schivare, *Tempra*
Talenti: Forzuto, Gioco Sporco, Spalle Forti, Vigoroso
Averi: Arma a Una Mano (Gaffa), Guanti di Cuoio

⚒ Scaricatore – Argento 1
Abilità: Corrompere, Intrattenere (Cantastorie), Giocare d'Azzardo, Intimidire, Nascondersi (Urbano), Percepire
Talenti: Criminale, Etichetta (Gilde), Gambe Forti, Tenace
Averi: Licenza della Gilda, Farsetto di Cuoio, Pipa e Tabacco, Cappello da Portatore

☗ Caposquadra – Argento 3
Abilità: Comandare, Freddezza, Intuire, Valutare
Talenti: Affarista, Etichetta (Criminali), Intascare, Oratore
Averi: Banda di Scaricatori, Fischietto

⛊ Capitano di Porto – Argento 5
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Tasse)
Talenti: Capoccia, Leggere/Scrivere, Minaccioso, Numismatico
Averi: Ufficio e Personale, Occorrente per Scrivere

BRAVACCIO

Alto Elfo, Nano, Umano

Un bullo assoldato per spaventare la gente e, ogni tanto, ucciderla.

I Bravacci sopravvivono grazie ai muscoli e all'astuzia e non sono schizzinosi sui lavori.
Un mercante potrebbe voler spaventare un rivale in affari o essere convinto che i suoi impiegati abbiano bisogno di un 'incoraggiamento' per lavorare più in fretta.
Un nobile potrebbe aver bisogno di allontanare dei buoni a nulla dalla propria figlia.
Un Bravaccio è quel che occorre e più la reputazione è cattiva migliori sono i lavori che gli vengono offerti. Alcuni hanno un proprio codice d'onore, mentre ad altri interessa solo il vil denaro. Si va dai bulli da taverna, pronti ad attaccar briga con chiunque per ricavarne un soldo, a personaggi dalla fama ben più sinistra.

'Ricordi Thommy Due Coltelli? Non dico che mi abbia fatto arrabbiare. Dico solo che non lo si vede più tanto in giro, vero?'
– Gilly Tre Coltelli, Bravaccia

'Già, Yuri il Grosso è passato e ha distrutto tutta la mia merce. Diceva che questa città non è grande abbastanza per due spacciatori di loto. Aveva ragione, motivo per cui l'ho pagato il doppio e rispedito alla Tigre Bianca. Fine della storia.'
– Toni Miragliano, Spacciatore di Loto

All'apparenza, i Bravacci sono sempre pronti all'avventura e a uno scontro, ma si aspettano di essere pagati per i loro servigi. Potrebbero anche unirsi a un gruppo nonostante la paga incerta.

È davvero possibile che un Bravaccio indurito decida di aiutare qualcuno per bontà d'animo? Può davvero voltare pagina?

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL BRAVACCIO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝	☠		✝	⚒	✝				⛊

Sentiero

✝ Spaccone – Bronzo 2
Abilità: Atletica, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Intrattenere (Scherno), Mercanteggiare, *Mischia (qualsiasi)*, Pettegolezzi, Schivare, Tempra
Talenti: Gioco Sporco, Gioco Stretto, Guerriero Nato, Minaccioso
Averi: Cappuccio *o* Maschera, Tirapugni, Giaco di Cuoio

⚒ Bravaccio – Argento 1
Abilità: Affascinare, Cavalcare (Cavallo), Corrompere, Intuire, Mischia (Armi Base), Percepire
Talenti: Colpo Stordente, Criminale, Ribaltamento, Riflessi da Combattimento
Averi: Arma a Una Mano, Corpetto di Maglia, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Scudo

☠ Sicario – Argento 4
Abilità: Arrampicarsi, Freddezza, Mira (Armi da Lancio), Orientarsi
Talenti: Colpo Misurato, Disarmare, Inesorabile, Tiratore
Averi: Cappa, Garrota, Veleno, Coltelli da Lancio

⛊ Assassino – Oro 1
Abilità: Intrattenere (Recitare), Mira (Balestre)
Talenti: Ambidestro, Assalto Furioso, Colpo Crudele, Tiro Accurato
Averi: Balestra con 10 Dardi, Arnesi da Camuffamento

CAVALIERE

Alto Elfo, Elfo Silvano, Umano

Si lancia in battaglia con il fragore di un tuono, in sella a un possente destriero, dominando il campo e terrorizzando il nemico.

Molti considerano la cavalleria pesante come la massima unità militare del Vecchio Mondo. La sua carica è uno spettacolo incredibile, ma anche un singolo Cavaliere è un nemico spaventoso.
Nell'Impero esistono molti Ordini Cavallereschi, tra cui i più famosi sono la Reiksguard, i Cavalieri del Lupo Bianco, i Cavalieri della Pantera e i Cavalieri del Grifone, tutti con una gloriosa tradizione ed eroi.
Il motivo per cui ne esistono tanti è che addestrare un Cavaliere ha un costo esorbitante persino per un nobile. I templari sono dediti a servire una divinità e hanno maggiore indipendenza rispetto ai membri degli ordini secolari. Infine, ci sono molte lance libere, mercenari e cavalieri in disgrazia che vendono la propria lealtà al miglior offerente.

'Il cavaliere mi ordinò di farmi da parte. "Perché?" chiesi. "Sono al servizio del popolo," rispose. "Beh, io sono il popolo," dissi, "quindi non devo spostarmi." Non sapeva come rispondermi, quindi mi tirò un pugno in faccia.'

– Holger Kass, 1° Alabardieri di Bögenhafen

'Lady Myrmaelia Jaeke è la migliore lama dell'Ordine del Sole Splendente. Come posso esserne sicura? Ebbene, ero io la migliore, finché non mi ha battuta.'

– Birgitte van der Hoogenband, Badessa-Generale del Monastero della Dama Nera, ex-Cavaliere del Sole Splendente

Un Cavaliere può partire per compiere il proprio dovere nei confronti dell'Ordine o venire impiegato da un nobile per scortare il suo scalmanato erede attraverso l'Impero. Allo stesso modo, un templare dovrà seguire il volere divino.
Queste sono tutte ottime opportunità per avventure. D'altro canto, l'intera vita di una lancia libera è un'avventura.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL CAVALIERE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒		✢		✢	✢			☗	⛊

SENTIERO

✢ Scudiero – Argento 3
Abilità: Atletica, Allevare, Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (Araldica), Domare Animali, Guarire, Mestiere (Maniscalco), *Mischia (Armi da Cavalleria)*
Talenti: Etichetta (qualsiasi), Guerriero nato, Nato in Sella, Vigoroso
Averi: Giaco di Cuoio, Corpetto di Maglia, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Scudo, Arnesi del Mestiere (Maniscalco)

⚒ Cavaliere – Argento 5
Abilità: Freddezza, Intimidire, Linguaggio (Militare), Mischia (qualsiasi), Schivare, Tempra
Talenti: Colpo Poderoso, Esperto con lo Scudo, Minaccioso, Viaggiatore Esperto
Averi: Destriero con Sella e Briglie, Arma da Mischia (qualsiasi), Lancia da Cavaliere, Armatura di Piastre, Elmo

☗ Primo Cavaliere – Oro 2
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Guerra), Comandare, Reggere Alcolici
Talenti: Condottiero, Cuore Impavido, Nervi d'Acciaio, Temerario (qualsiasi)
Averi: Bardatura, Piccola Unità di Cavalieri

⛊ Cavaliere della Cerchia Interna – Oro 4
Abilità: Conoscenza (qualsiasi), Segni Segreti (Ordini Cavallereschi)
Talenti: Colpo Crudele, Disarmare, Ispiratore, Volontà di Ferro
Averi: Grande Elmo piumato, Scudiero, Grande Unità di Cavalieri (o Molte Piccole Unità)

CAVALLEGGERO

Alto Elfo, Elfo Silvano, Umano

Soldato ardito e temerario, sul campo si rivela rapido, versatile e abile con le armi.

Che siano pistolieri, staffette, lancieri o arcieri a cavallo, il ruolo dei Cavalleggeri è fornire il massimo vantaggio strategico. Durante la marcia ciò significa esplorare, depredare, colpire le salmerie nemiche o difendere le proprie; sul campo diventano un'unità capace di colpire e svanire in un lampo.
Sono inarrivabili per velocità, versatilità, capacità esplorativa e stile. Rapidi e con armature leggere, vengono impiegati da quasi tutti gli eserciti, comprese le forze dei culti e le bande mercenarie. La Bretonnia fa uso di semplici uomini d'arme a cavallo, mentre i Cavalieri delle Radure degli Elfi Silvani sono tra i più temuti del mondo.

'Ogni pistoliere che non sia morto entro mezz'ora è un criminale.'
–Generale Lasaal, 5° Reggimento di Cavalleria del Reikland

'Ieri è arrivata una staffetta per controllare che fossimo al sicuro. Oh, era così affascinante e ardito… chi non sarebbe andata a cavalcare con lui? Mi ha toccato il sedere e, poi, via come il vento. Non ho mai pagato per cose simili, sia chiaro.'
–Lena Fluffe, panettiera di Walfenburg

Un Cavalleggero in servizio negli Eserciti Provinciali non può lasciarli quando vuole. Se volesse occuparsi di faccende personali, avrà bisogno del permesso del proprio superiore, oppure dovrà restituire il salario o marcare visita senza permesso. Tuttavia, potrebbe ricevere ordine di indagare su questioni esterne. I mercenari hanno maggior flessibilità, essendo solamente spade al soldo.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL CAVALLEGGERO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝	⚒	✝		☗	✝				⛊

Sentiero

✝ Cavallerizzo – Argento 2
Abilità: Allevare, *Cavalcare (Cavallo)*, Domare Animali, Linguaggio (Militare), Mischia (Armi Base), Percepire, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Nato in Sella, Riflessi Fulminei, Schiocco di Frusta, Vigile
Averi: Giaco di Cuoio, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie

⚒ Cavalleggero – Argento 4
Abilità: Affascinare, Freddezza, Mischia (Armi da Cavalleria), Mira (Armi da Fuoco), Pettegolezzi, Reggere Alcolici
Talenti: Etichetta (Soldati), Fuciliere, Viaggiatore Esperto, Volteggio in Sella
Averi: Pettorale di Piastre, Elmetto, Cavallo da Guerra Leggero con Sella e Briglie, Pistola con 10 Pallottole e Polvere, Scudo

☗ Sergente di Cavalleria – Oro 1
Abilità: Comandare, Conoscenza (Guerra), Intimidire, Intuire
Talenti: Condottiero, Odio (qualsiasi), Riflessi da Combattimento, Tiro Rapido
Averi: Fusciacca

⛊ Ufficiale di Cavalleria – Oro 2
Abilità: Conoscenza (Araldica), Giocare d'Azzardo
Talenti: Colpo Reattivo, Ispiratore, Saldo, Tiro Accurato
Averi: Mazzo di Carte, Abiti di Qualità

GLADIATORE

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Combatte per il denaro, per la gloria e per il divertimento delle masse.

I combattimenti sono una forma popolare d'intrattenimento. Nelle città se ne organizzano ogni notte e si possono fare molti soldi con i biglietti, ancor di più con le scommesse. I vincitori guadagnano e vengono celebrati come eroi locali, mentre i perdenti restano feriti o uccisi. Ufficialmente, questi scontri sono malvisti, per cui vengono gestiti da bande criminali, anche se i ricchi vi assistono, specie quando scorre il sangue.

I gladiatori Tileani sono i più famosi del mondo, ma anche i combattenti con la catena di Marienburg e i Kisleviti che affrontano gli orsi sono molto popolari. Pugili e lottatori che lavorano nelle fiere itineranti sfidano il pubblico a resistere 3 minuti sul ring oppure si battono con avversari celebri di fronte a una folla in adorazione. Esistono infinite variazioni di stili e armi, inclusi pugnali, randelli e mani nude.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL GLADIATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝		✝	✝	⚒	☠				⛊

Sentiero

✝ Pugile – Bronzo 4
Abilità: Atletica, Freddezza, Giocare d'Azzardo, Intimidire, *Mischia (qualsiasi)*, Mischia (Rissa), Schivare, Tempra
Talenti: Gioco Sporco, Gioco Stretto, Mascella di Ferro, Ribaltamento
Averi: Bende, Tirapugni, Giaco di Cuoio

⚒ Gladiatore – Argento 2
Abilità: Intuire, Mercanteggiare, Mira (Armi Intralcianti), Mischia (Armi Base), Mischia (Flagelli *o* Armi a Due Mani), Percepire
Talenti: Ambidestro, Esperto con lo Scudo, Riflessi da Combattimento, Stile a Doppia Arma
Averi: Flagello *o* Arma Grande, Arma a Una Mano, Rete *o* Frusta, Scudo *o* Brocchiero

☠ Campione dell'Arena – Argento 5
Abilità: Conoscenza (Anatomia), Intrattenere (Combattimenti), Pettegolezzi, Reggere Alcolici
Talenti: Disarmare, Minaccioso, Robusto, Veterano
Averi: Pettorale di Piastre, Elmetto

⛊ Leggenda dell'Arena – Oro 2
Abilità: Affascinare, Mira (qualsiasi)
Talenti: Assalto Furioso, Colpo Reattivo, Implacabile, Spaventoso
Averi: Elmetto di Qualità

'Era la mia occasione. Lo scontro della vita. Poi arrivò Uncino e mi disse che dovevo cadere alla 4° ripresa o mi avrebbe tagliato una mano. Beh, mi conosci, ovvio che ho vinto e non ho rimpianti. Ci sono un sacco di cose che si possono fare con una mano sola.'

– Sigurda il Toro, Braccioferrista

'Avvicinatevi! Avvicinatevi! Oserete affrontare Gosser Papa? Pensate di resistere 3 minuti contro Resige Heuhaufer?'

– Raimund Heenan, Annunciatore

Molti Gladiatori si dedicano a questi sport per talento e perché hanno bisogno di soldi. Alcuni, invece, sono felici di lasciare questo mondo d'illegalità e dedicarsi a qualcosa di meglio. Di solito sono liberi di impiegare il proprio tempo come preferiscono, almeno fino al prossimo scontro… e anche se lo mancassero ci sono altre arene.

GUARDIA

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Ha un compito semplice: tenere lontani gli indesiderati.

Il modo migliore per tenere qualcosa al sicuro è assoldare una Guardia. Sembra un lavoro di tutto riposo, ma una Guardia vive o muore – letteralmente – nel momento in cui deve agire. Le migliori esigono salari cospicui e sorvegliano i personaggi più in vista e gli artefatti più preziosi dell'Impero. Sono ovunque, da quelle del palazzo imperiale ai buttafuori pronti a gettare gli ubriachi per la strada.

Ci sono anche i Guardatombe, che proteggono i Giardini di Morr dai Tombaroli, le guardie dei templi, che difendono luoghi sacri e sacerdoti importanti, oppure quelle assoldate dai mercanti per difendere i loro magazzini. Alcuni sostengono che le guardie del corpo siano le più fortunate, perché sono sempre vicine ai loro ricchi padroni e, spesso, vivono una vita ben al di sopra delle loro possibilità.

'Sono stato fuori da quella porta per 30 giorni e 30 notti, sempre. Nessuno è entrato o uscito. Ovviamente, era la porta sbagliata.'
– Ernst Bluchard, Ex-Guardia del tempio di Manann

'Se non sei sulla lista, non entri!'
– Anonima Guardia di Altdorf al Gran Teogono durante l'incoronazione di Karl-Franz I, apocrifo

Quando un incarico viene compromesso, una Guardia potrebbe dover partire all'avventura. I professionisti cercano sempre di scoprire che cosa è andato storto e di riportare il maltolto al proprietario. Questo può facilmente condurre ad avventure emozionanti. Molti tra coloro che partono per una spedizione hanno bisogno di una guardia che li accompagni all'avventura, al profitto o a una morte prematura.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLA GUARDIA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝		☠	✝	⚒	✝		⛊		

Sentiero

✝ Sentinella – Argento 1
Abilità: Giocare d'Azzardo, Intrattenere (Cantastorie), Intuire, Mischia (Armi Base), *Percepire*, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Tempra
Talenti: Baro (Dadi), Colpo Stordente, Etichetta (Servitori), Tenace
Averi: Brocchiero, Farsetto di Cuoio, Lanterna Schermata, Olio

⚒ Guardia – Argento 2
Abilità: Atletica, Freddezza, Intimidire, Mira (Archi), Mischia (Armi in Asta), Schivare
Talenti: Colpo Poderoso, Esperto con lo Scudo, Inesorabile, Ribaltamento
Averi: Arco con 10 Frecce, Corpetto di Maglia, Scudo, Lancia

☠ Guardia d'Onore – Argento 3
Abilità: Conoscenza (Etichetta), Guarire, Linguaggio (Militare), Mischia (Armi a Due Mani)
Talenti: Colpo di Reni, Cuore Impavido, Nervi d'Acciaio, Temerario (Intrusi)
Averi: Arma Grande *o* Alabarda, Elmetto, Uniforme

⛊ Ufficiale della Guardia – Argento 5
Abilità: Comandare, Conoscenza (Guerra)
Talenti: Assalto Furioso, Robusto, Veterano, Volontà di Ferro
Averi: Pettorale di Piastre

PRETE GUERRIERO

Umano

Porta la fede sul campo di battaglia, massacrando i nemici dell'Impero con la furia dei giusti.

Alcuni culti dell'Impero includono sacerdoti addestrati alla guerra. Nel Reikland, l'esempio più comune sono i Preti Guerrieri di Sigmar che accompagnano, martelli in pugno, molti eserciti, incitando i soldati nel nome della fede. Anche altre fedi – in particolare quelle di Myrmidia, Ulric, Taal e Morr – hanno Preti Guerrieri, con tanto di proprie idee su come condurre una guerra.

Lontano dai campi di battaglia, questi sacerdoti si occupano del benessere spirituale dei soldati, curando morale e disciplina.
Alcuni ordini fanno voto di viaggiare per l'Impero, per snidare eretici e aiutare i probi. Infine ci sono coloro che preferiscono guidare gli eserciti…

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL PRETE GUERRIERO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝		⚒	✝	💀				✝	⛊

Sentiero

✝ Professo – Bronzo 2
Abilità: *Comandare*, Conoscenza (Teologia), Freddezza, Guarire, Mischia (qualsiasi), Pregare, Schivare, Tempra
Talenti: Benedizione (qualsiasi), Etichetta (Culti), Risoluto, Leggere/Scrivere
Averi: Libro (Religione), Farsetto di Cuoio, Simbolo Religioso, Vesti, Arma (qualsiasi da mischia)

⚒ Prete Guerriero – Argento 2
Abilità: Affascinare, Intimidire, Intrattenere (Oratoria), Linguaggio (Militare), Mischia (qualsiasi), Mira (qualsiasi)
Talenti: Invocazione (qualsiasi), Ispiratore, Stile a Doppia Arma, Viaggiatore Esperto
Averi: Pettorale di Cuoio Bollito, Arma (qualsiasi)

💀 Prete Sergente – Argento 3
Abilità: Allevare, Cavalcare (Cavallo), Intuire, Percepire
Talenti: Anima Pura, Cuore Impavido, Vigile, Visioni Mistiche
Averi: Cavallo da Guerra Leggero con Sella e Briglie

⛊ Prete Capitano – Argento 4
Abilità: Conoscenza (Guerra), Reggere Alcolici
Talenti: Assalto Furioso, Condottiero, Odio Sacro, Temerario (qualsiasi)
Averi: Reliquia Religiosa

'Eravamo circondati dai Pelleverde. Sapevano che eravamo finiti. A quel punto il prete alza il martello al cielo, intonando una preghiera. Mentre le sue parole riecheggiavano nel silenzio è caduto un fulmine. Giuro su Sigmar che eravamo tutti disarmati; dei Goblin non ne è rimasto vivo uno solo.'

– Holger Kass, 1° Alabardieri di Bögenhafen

Molti Preti Guerrieri servono negli eserciti, ma altri sono missionari o vagabondi, degli avventurieri nati.
Ovviamente, viaggiare fino ai confini dell'Impero può richiedere il permesso del culto e, a volte, dei loro superiori.

SOLDATO

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

È pagato e addestrato per essere disciplinato e, all'occasione, andare in guerra.

Per ordine dell'Imperatore Magnus il Pio, dopo la Grande Guerra Contro il Caos, tutte le province dell'Impero devono mantenere un proprio Esercito. I Soldati formano il nucleo di queste armate. Sono addestrati a combattere in unità, così che il numero rinforzi l'abilità individuale, e raramente sono incoraggiati ad agire in modo indipendente. Sono famosi per accettare con stoico fatalismo gli ordini, spesso inutili, dei propri superiori. All'interno di un tipico reggimento imperiale vengono distinti arcieri, balestrieri, alabardieri, archibugieri, spadaccini e lancieri. Tra i nani vi sono unità come Martellatori e Spaccaferro, mentre i ranghi degli Elfi sono composti prima di tutto da arcieri e lancieri. Esistono molti altri generi di soldati: mercenari, milizie locali (spesso poco più che reclute), guerrieri dei culti e così via.

'Scendete dalla collina, ci ordinò il capitano. Così facemmo e il generale ci disse di ritornare in cima e attendere gli ordini. Poi il capitano ci comunicò che eravamo richiesti di sotto.'

– Holger Kass, 1° Alabardieri di Bögenhafen

'Duchi e Contesse posson passare
Ma esser soldato è tutto ciò che so fare,
Karl-Franz ordina e noi ubbidiamo,
Oltre i colli e più in là marciamo.'

– Canto di Marcia del 118° Fanteria del Reikland 'I Dorsiverdi'

I Soldati hanno poco tempo libero, ma diverse opportunità per vivere avventure. Quando non è stagione di manovre, molti ricevono lunghe licenze. È anche possibile che un ufficiale incarichi una piccola unità di indagare su eventi insoliti nel 'territorio' del reggimento, un'eccellente opportunità per tenere le truppe sul chi vive. Spesso, i soldati non-umani svolgono nell'Impero missioni che equivalgono a vere avventure.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL SOLDATO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝	⚒		✝	💀				✝	🛡

Sentiero

✝ Recluta – Argento 1
Abilità: Arrampicarsi, Atletica, Freddezza, Linguaggio (Militare), *Mischia (Armi Base)*, Schivare, Suonare (Tamburo *o* Fiffaro), Tempra
Talenti: Baro (Dadi), Guerriero Nato, Spalle Forti, Tiratore
Averi: Pugnale, Pettorale di Cuoio Bollito, Uniforme

⚒ Soldato – Argento 3
Abilità: Giocare d'Azzardo, Mira (qualsiasi), Mischia (qualsiasi), Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Sopravvivere
Talenti: Addestrato, Esperto con lo Scudo, Etichetta (Soldati), Ricarica Rapida
Averi: Pettorale di Piastre, Elmetto, Arma (qualsiasi)

💀 Sergente – Argento 5
Abilità: Comandare, Guarire, Intuire, Percepire
Talenti: Condottiero, Lottatore da Vicolo, Nervi d'Acciaio, Vigile
Averi: Insegna di Grado, Unità di Truppe

🛡 Ufficiale – Oro 1
Abilità: Conoscenza (Guerra), Orientarsi
Talenti: Cuore Impavido, Ispiratore, Oratore, Viaggiatore Esperto
Averi: Lettera d'Incarico, Cavallo da Guerra Leggero con Sella e Briglie, Mappa, Ordini, Unità di Soldati, Uniforme di Qualità, Insegna di Grado

SVENTRATORE

Nano

È l'incarnazione della furia e della vergogna, alla ricerca di una morte degna per riottenere il proprio onore.

Quando un Nano perde il proprio onore a causa di una vergogna inaccettabile pronuncerà il Giuramento dello Sventratore e seguirà il sentiero di Grimnir, il dio ancestrale dei guerrieri. Dopo essersi fatto ricoprire di tatuaggi, rasato i lati del capo, tinta la cresta di arancione brillante e indurita con grasso animale, partirà con l'ascia in pugno alla ricerca di una fine gloriosa.

Gli Sventratori vagano per il Vecchio Mondo dando la caccia a creature terribili, come Troll, Giganti e Draghi.
A causa del fardello che portano, molti soffrono di depressione e si ingozzano di cibo, alcol o stimolanti. Più avversari uccide, più uno Sventratore diventa folle e punta a nemici sempre più letali nella speranza di trovare la morte.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELLO SVENTRATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝		✝	⚒	⛊	☠			✝	

Sentiero

✝ Sventratroll – Bronzo 2
Abilità: Conoscenza (Troll), Freddezza, Giocare d'Azzardo, Guarire, *Mischia (Armi Base)*, Reggere Alcolici, Schivare, Tempra
Talenti: Furia, Stile a Doppia Arma, Sventratore, Temerario (Tutto)
Averi: Ascia, Fiasca di Alcolico, Tatuaggi, Disonore

⚒ Sventragiganti – Bronzo 2
Abilità: Conoscenza (Giganti), Intimidire, Linguaggio (Militare), Mischia (Armi a Due Mani), Sopravvivere, Valutare
Talenti: Gagliardo, Implacabile, Minaccioso, Ribaltamento
Averi: Ascia Grande, Gioielli, Testa di Troll

☠ Sventradraghi – Bronzo 2
Abilità: Conoscenza (Draghi), Intrattenere (Cantastorie), Percepire, Mira (Armi da Lancio)
Talenti: Ambidestro, Assalto Furioso, Inesorabile, Robusto
Averi: Asce da Lancio, Testa di Gigante

⛊ Sventrademoni – Bronzo 2
Abilità: Conoscenza (Caos), Intuire
Talenti: Colpo Poderoso, Forzuto, Spaventoso, Veterano
Averi: Testa di Drago

'Li evitiamo, se possibile. Sono paria senza onore, con solo la speranza di riaverlo. Tuttavia, gli diamo cibo e ospitalità, perché sono i Prescelti di Grimnir…'

– Dimrond Zindrisson, Minatore

'Herwing non intendeva dire nulla di male, davvero. Ha solo chiesto perché quel Nano aveva certi strani tatuaggi. È stato così veloce. Non ho visto il Nano muoversi, ma solo Herwing che cadeva.'

– Regimius, Scaricatore

'Tutti moriamo, ometto. È il come che importa.'

– Gotrek Gurnisson, Sventratore

Finché non cadono in battaglia, gli Sventratori vivono una vita di avventure alla ricerca di nemici sempre più forti. A volte accettano altri incarichi, per pagarsi da bere o un viaggio, ma la morte è sempre nei loro pensieri. Prima di rasarsi il capo, tutti gli Sventratori avevano una vita e una carriera.

Giocare uno Sventratore è un'esperienza unica, perché bisogna abbracciare l'idea che il Personaggio vuole morire. Abbracciare un destino valoroso. Reclamare l'onore. **Morire bene.**

CACCIATORE DI STREGHE

Umano

Dà la caccia alle streghe che infestano l'Impero con ogni mezzo necessario.

Pochi sono temuti e rispettati quanto i Cacciatori di Streghe e hanno più libertà di manovra per compiere il proprio dovere. Armati di lame argentate e coppie di pistole – perché è difficile fermare il piombo – agiscono in ogni angolo del Vecchio Mondo, pronti a condannare ogni genere di strega e chiunque le protegga.

Molti Cacciatori di Streghe imperiali sono legati al culto di Sigmar. Quelli secolari sono spesso al servizio di governatori provinciali, poco più che cacciatori di taglie molto specializzati. Anche i Collegi di Magia hanno i propri, detti Magistri Vigilanti, che affrontano maghi ribelli, necromanti e demonologi. A volte è più saggio che una strega cacci una strega.

'Non ho mai incontrato una strega che non prendesse fuoco.'
– Padre Linken Donatus, Prete di Sigmar
ucciso da un piromante ribelle

'Se non siete una strega, non avete nulla da temere.'
– Walter Keller, Capitano dei Cacciatori,
la notte prima del rogo di Almshof

La vita di un Cacciatore di Streghe è una continua avventura che lo porta da un capo all'altro delle grandi province. Viene chiamato ovunque emerga la maligna influenza della magia non controllata e ci si aspetta che la sradichi. Più grande è la sua fama, più pericolosi saranno gli incarichi assegnatigli e le avventure che ne seguiranno.

Se qualcuno vuole giocare il Cacciatore di Streghe è meglio accertarsi di non avere Streghe o Streghe della Soglia in gruppo, per evitare conflitti immediati.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL CACCIATORE DI STREGHE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝	⚒		✝				⛊	✝	☠

SENTIERO

✝ Interrogatore – Argento 1
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Tortura), Guarire, *Intimidire*, Intuire, Mischia (Rissa), Percepire, Reggere Alcolici
Talenti: Determinato, Leggere/Scrivere, Minaccioso, Razionale
Averi: Arma a Una Mano, Strumenti di Tortura

⚒ Cacciatore di Streghe – Argento 3
Abilità: Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (Streghe), Freddezza, Mira (qualsiasi), Mischia (Armi Base), Pettegolezzi
Talenti: Ombra, Stile a Doppia Arma, Tiratore, Viaggiatore Esperto
Averi: Balestrino *o* Pistola, Cappello (Henin), Giaco di Cuoio, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Fune, Spada Argentata

☠ Inquisitore – Argento 5
Abilità: Comandare, Conoscenza (locale), Conoscenza (Legge), Tempra
Talenti: Fiutare Pericolo, Inesorabile, Risoluto, Temerario (Streghe)
Averi: Abiti di Qualità, Interrogatore Subordinato

⛊ Generale Inquisitore – Oro 1
Abilità: Conoscenza (Caos), Conoscenza (Politica)
Talenti: Anima Pura, Volontà di Ferro, Senso Magico, Spaventoso
Averi: Abiti da Corte di Qualità Massima, Cacciatori di Streghe Subordinati

CACCIATORE DI TAGLIE

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Determinato e senza pietà, insegue la propria preda fino all'ultimo, nel nome della giustizia e del denaro.

I Cacciatori di Taglie rintracciano criminali e fuggitivi per denaro. Molti hanno licenza dalle corti provinciali per catturare e, a volte, uccidere la preda. Alcuni sono motivati dalla giustizia di Verena, ma molti sono più interessati alla ricompensa e trovano che consegnare un 'morto' sia più remunerativo che un 'vivo'. Molti iniziano come semplici Acciuffaladri, pagati dalle vittime per recuperare la refurtiva. Con il tempo, chi si è fatto una reputazione potrebbe trovare un impiego permanente presso un casato nobiliare o mercantile, una gilda o fondare una compagnia di Cacciatori di Taglie, che operano insieme per avere ricompense maggiori.

'È incredibile quanti si mettono le manette da soli, se glielo chiedi con un bel sorriso. Quando non funziona, ci sono sempre i pugnali!'
– Anke Dorflinger, Cacciatrice di Taglie

Mentre danno la caccia ai criminali, molti Cacciatori di Taglie s'imbattono in avventure inattese. Essendo indipendenti, sono sempre pronti ad abbandonare il proprio lavoro per seguire le necessità del momento.

Inoltre, le loro capacità sono sempre richieste e non è insolito che divengano avventurieri a tempo pieno, dietro compenso. È un'ottima carriera di partenza, perché fornisce una buona miscela di capacità sociali e marziali, utile in ogni circostanza.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL CACCIATORE DI TAGLIE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝	⚒	💀	✝		✝		⛊		

Sentiero

✝ Acciuffaladri – Argento 1
Abilità: Affascinare, Corrompere, Mercanteggiare, Intuire, *Mischia (Armi Base)*, Percepire, Pettegolezzi, Sopravvivere
Talenti: Colpo Stordente, Cortese, Ombra, Sfondare
Averi: Arma a Una Mano, Farsetto di Cuoio, Fune

⚒ Cacciatore di Taglie – Argento 3
Abilità: Atletica, Intimidire, Mira (Armi Intralcianti), Mira (Balestre), Seguire Tracce, Tempra
Talenti: Inesorabile, Spalle Forti, Tiratore, Viaggiatore Esperto
Averi: Balestra con 10 Dardi, Elmetto di Cuoio, Ceppi, Rete, Mandati di Cattura

💀 Mastro Cacciatore di Taglie – Argento 5
Abilità: Allevare, Arrampicarsi, Cavalcare (Cavallo), Nuotare
Talenti: Colpo Misurato, Stile a Doppia Arma, Tiro Accurato, Velocista
Averi: Corpetto di Maglia, Cavallo da Galoppo e Sella

⛊ Generale dei Cacciatori di Taglie – Oro 1
Abilità: Condurre Carri, Conoscenza (Legge)
Talenti: Gagliardo, Mira Letale, Mira Sicura, Temerario (Prede)
Averi: Cavallo da Tiro e Carro, Corpetto di Maglia, 4 paia di Ceppi

COCCHIERE

Halfling, Nano, Umano

Vigoroso e determinato, trasporta i passeggeri nonostante i pericoli.

Per molti una carrozza è l'unico modo per spostarsi da una città all'altra. Le selve pullulano di Uominibestia, banditi e molto peggio, ma con cavalli freschi e un archibugio, un Cocchiere coraggioso può rendere il viaggio possibile.
Per evitare i pericoli, molte compagnie spingono ad andare veloci e i loro impiegati hanno fama di essere spietati e di non fidarsi di chi incrociano. Spesso iniziano la carriera come Postiglioni che cavalcano il cavallo di testa nel vento e nella pioggia.

Alcuni trasportano posta invece di passeggeri, altri conducono le carrozze dei nobili, quelle di piazza o i grandi omnibus delle città principali… oppure lavorano per gruppi criminali.

'Dagli da mangiare tra un quarto di campana. Niente seconde porzioni. Non ci pagano per questo. La Padrona mangia per ultima, ma dalle la porzione migliore. Un minuto dopo il quarto e io ti toglierò un penny, lei mi toglierà uno scellino e la "Carrozze di Castel Roccia" sarà qui in un lampo.'

– Bettina Hoch, Locandiera

'Sono rimasto bloccato per 3 giorni a Weissbruck durante la tempesta. Non c'era nessuno in arrivo o in partenza. Proprio quando pensavo che avrei mancato l'appuntamento a Bögenhafen sono apparse tre carrozze lungo la strada gelata. Tipico! Aspetti per giorni e poi arrivano tutte insieme.'

– Stelle Grabbe, Mercante

Un buon Cocchiere è sempre molto richiesto per lavoretti pericolosi o illegali. Quelli che cercano una nuova vita scopriranno che l'inverno è un buon momento per prendersi una pausa, dato che c'è poco lavoro. In ogni caso, le compagnie di trasporti sono sempre pronte ad accogliere un professionista di ritorno.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL COCCHIERE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
☠	✝		✝	⛊	⚒			✝	

Sentiero

✝ Postiglione – Argento 1
Abilità: Allevare, Arrampicarsi, Cavalcare (Cavallo), *Condurre Carri*, Domare Animali, Mira (Armi Intralcianti), Percepire, Tempra
Talenti: Affinità Animale, Tenace, Viaggiatore Esperto, Volteggio in Sella
Averi: Cappotto e Guanti Caldi, Frusta

⚒ Cocchiere – Argento 2
Abilità: Conoscenza (locale), Intuire, Mira (Armi da Fuoco), Orientarsi, Pettegolezzi, Reggere Alcolici
Talenti: Fuciliere, Razionale, Risoluto, Schiocco di Frusta
Averi: Archibugio con 10 Colpi, Corno, Giaco di Cuoio, Cappello

☠ Mastro della Carrozza – Argento 3
Abilità: Addestrare (Cavallo), Conoscenza (Tragitti), Intimidire, Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Affarista, Fiutare Pericolo, Temerario (Fuorilegge), Tiro Accurato
Averi: Corpetto di Maglia, Pistola, Mantello di Qualità

⛊ Mastro delle Strade – Argento 5
Abilità: Affascinare, Comandare
Talenti: Ricarica Rapida, Senso dell'Orientamento, Temerario (Uominibestia), Tiratore
Averi: Flotta di Carrozze e Cavalli, Mappe

FLAGELLANTE
Umano

Quando ormai aveva abbandonato ogni speranza, è stato salvato in virtù delle sue sofferenze e della giustizia di Sigmar.

Il perdono non è cosa facile: si ottiene solo con dolore, sofferenza e compiendo il volere di Sigmar.
I Flagellanti viaggiano per l'Impero, mortificandosi le carni per i peccati propri e altrui. Sono decisi a servire Sigmar fino alla fine dei tempi, che credono imminente. Ci si aspetta che tutte le persone oneste li aiutino, nutrano e preghino per loro.

Molti Flagellanti viaggiano in grandi gruppi, guidati da un Profeta del Fato, che interpreta la volontà di Sigmar. Alcuni seguono gli eserciti, frustandosi fino alla follia prima della battaglia e combattendo senza riguardo per la propria sicurezza. Altri vagano soli, convinti di poter servire meglio sanando i torti verso cui Sigmar stesso li guida.

'Mortifichiamo questa carne e versiamo questo sangue nel nome del Suo Impero. Per Sigmar!'

– Viktorina Schwefel, Flagellante

'Un paio di mesi fa sono passati dei flagellanti dal villaggio. Erano terrificanti anche solo a guardarli: agonia, dolore e sofferenza… Sapevamo che cosa fare: avremmo dovuto aprire le porte, nutrirli e pregare per loro. Alla fine, però, ci siamo nascosti in cantina, finché non se ne sono andati. Tipi spaventosi.'

– Wulfrum Barth, Villico

'La Fine è Vicina!'

– Cartello portato da molti Flagellanti

Non è difficile che un Flagellante incontri un'avventura, specie se questa coinvolge nemici giurati di Sigmar. Durante queste diversioni, però, continuano con il proprio stile di vita, contando sulla brava gente dell'Impero per cibo, acqua e riparo, mentre marciano verso la fine di tutte le cose.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL FLAGELLANTE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
✝		✝	✝	💀				⚒	⛊

Sentiero

✝ Zelota – Bronzo 0
Abilità: Conoscenza (Sigmar), Guarire, Intimidire, Intuire, *Mischia (Flagelli)*, Schivare, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Carica del Berserker, Furia, Leggere/Scrivere, Zuppa di Sasso
Averi: Flagello, Abiti Stracciati

⚒ Flagellante – Bronzo 0
Abilità: Arte (Icone), Atletica, Conoscenza (Impero), Freddezza, Linguaggio (Classico), Mira (Frombole)
Talenti: Flagellante, Gagliardo, Implacabile, Odio (Eretici)
Averi: Cartello, Simbolo Religioso, Frombola

💀 Penitente – Bronzo 0
Abilità: Affascinare, Conoscenza (Teologia), Linguaggio (qualsiasi), Percepire
Talenti: Assalto Furioso, Minaccioso, Pronto Soccorso, Viaggiatore Esperto
Averi: Reliquia Religiosa

⛊ Profeta del Fato – Bronzo 0
Abilità: Comandare, Intrattenere (Discorsi)
Talenti: Fervore, Furia da Battaglia, Spaventoso, Temerario (Eretici)
Averi: Libro (Religione), Seguaci (Penitenti, Flagellanti e Zeloti)

GUARDASTRADA

Halfling, Umano

Si aggira per le strade dell'Impero per far rispettare la legge, con l'occhio vigile e l'arma pronta.

I Guardastrada proteggono i viaggiatori da banditi, Pelleverde, Uominibestia e altri pericoli. Vengono finanziati con un sistema di pedaggi, che spesso riscuotono di persona. Quelli di maggior successo sono ben accolti, rispettati e hanno una branda in ogni locanda lungo la loro ronda.

Molti di coloro che servono lungo le strade maestre fanno parte degli Eserciti Provinciali, sono ben addestrati e, in tempo di guerra, splendenti nelle loro uniformi. I sentieri meno frequentati sono difesi da agenti locali e alcuni sfruttano la mancanza di supervisione per il proprio tornaconto. Infine, ci sono coloro che preferiscono la sicurezza dei castelli fortificati, anche se i viaggiatori tendono a farsi ritrosi quando devono pagare per una strada non pattugliata.

'Cosa posso farci, viene un penny a lega. Sono le regole. Non posso cambiarle. Forse dovreste cercare un'altra via per portare le vostre api a Grünburg.'

– Andreas Muller, Gabelliere metodico

'L'altro giorno mi ferma una Guardastrada. Mi dice che devo stare attento, perché ci sono dei malviventi che fingono di essere di pattuglia per spillare due penny ai viaggiatori. La ringrazio per il consiglio e mi risponde: "Che Taal vi guidi. Fanno due penny".'

– Ullrich l'Ambulante

I Guardastrada trovano spesso l'avventura. Molti fatti insoliti nelle campagne avvengono vicino alle strade e quando sorge un problema si chiamano i Guardastrada.

Rispondere e indagare è il loro lavoro e potrebbero ottenere un piccolo straordinario, anche se gli eventi li allontanassero dalla ronda.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL GUARDASTRADA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒	✝		✝	✝			⛊		☠

Sentiero

✝ Gabelliere – Bronzo 5
Abilità: Corrompere, Giocare d'Azzardo, Mercanteggiare, Mira (Balestre), Mischia (Armi Base), *Percepire*, Pettegolezzi, Reggere Alcolici
Talenti: Intascare, Numismatico, Razionale, Tiratore
Averi: Balestra con 10 Dardi, Giaco di Cuoio

⚒ Guardastrada – Argento 2
Abilità: Allevare, Cavalcare (Cavallo), Intimidire, Intuire, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Criminale, Nato in Sella, Schiocco di Frusta, Viaggiatore Esperto
Averi: Arma a Una Mano, Corpetto di Maglia, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie, Fune

☠ Sergente Guardastrada – Argento 4
Abilità: Affascinare, Atletica, Comandare, Mira (Armi da Fuoco)
Talenti: Etichetta (Soldati), Fiutare Pericolo, Odio (qualsiasi), Temerario (Fuorilegge)
Averi: Squadra di Guardastrada, Pistola con 10 Colpi, Scudo, Insegna di Grado

⛊ Capitano Guardastrada – Oro 1
Abilità: Conoscenza (Impero), Orientarsi
Talenti: Capoccia, Oratore, Presenza Maestosa, Vigile
Averi: Cavallo da Guerra Leggero, Pistola con 10 Colpi, Cappello e Mantello di Qualità, Unità di Guardastrada

INTRATTENITORE

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Che sia nobile o plebeo, distrae il pubblico dalla terribile realtà della vita.

Gli Intrattenitori vengono da tutto il Vecchio Mondo e molti viaggiano per il Reikland per guadagnarsi il pane. Alcuni lavorano in un solo teatro, da soli o come parte di una troupe. I peggiori sono poco più che mendicanti vagabondi, mentre i migliori sono applauditi da conti e principi. Non è una vita facile e, quando il pubblico non gradisce una cattiva performance, si viene scacciati a suon di frutta marcia.

Giullari, cantanti, musici, acrobati, ballerini e giocolieri sono eterni favoriti del pubblico, ma nel Vecchio mondo ci sono performance ben più oscure e bizzarre.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DELL'INTRATTENITORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒	💀		⛊		✢	✢			✢

SENTIERO

✢ Artista di Strada – Bronzo 3
Abilità: Affascinare, Atletica, Esibirsi (qualsiasi), *Intrattenere (qualsiasi)*, Mercanteggiare, Pettegolezzi, Rapidità di Mano, Suonare (qualsiasi)
Talenti: Attraente, Cortese, Imitatore, Oratore
Averi: Ciotola, Strumento Musicale

⚒ Intrattenitore – Bronzo 5
Abilità: Cavalcare (qualsiasi), Esibirsi (qualsiasi), Intrattenere (qualsiasi), Mischia (Armi Base), Mira (Armi da Lancio), Suonare (qualsiasi)
Talenti: Contorsionista, Colpo di Reni, Tiratore Scelto, Volteggio in Sella
Averi: Costume, Strumento Musicale, Selezione di Copioni (che non sa ancora leggere), Armi da Lancio

💀 Trovatore – Argento 3
Abilità: Addestrare (qualsiasi), Allevare, Arte (Scrittura), Linguaggio (qualsiasi)
Talenti: Blaterare, Leggere/Scrivere, Maestro del Travestimento, Tono Perfetto
Averi: Animale Ammaestrato, Occorrente per Scrivere

⛊ Capocomico – Oro 1
Abilità: Condurre Carri, Comandare
Talenti: Acuto, Affarista, Etichetta (qualsiasi), Viaggiatore Esperto
Averi: Cavallo da Tiro e Carro (con Palco), Guardaroba di Costumi e Arnesi di Scena, Troupe di Intrattenitori

'Un vagabondo cantor,
Che vive dei suoi canti,
So consolar gli amanti
E rinfrancare il cor.'
– Libretto de "L'imperatore del Nippon", di Guillibert e Solomon

'Come sono giunto al Teatro Luitpold? Pratica!'
– Celebre battuta di Altdorf

'Musicista prodigio, Vladimira Tchaikofiev viaggiò per le corti dell'Impero, esibendosi per i grandi e i potenti. Al suo trionfante ritorno nel natio Kislev, durante il regno di Katerin la Sanguinaria, esordì con la sua prima opera "I Conti Vampiri dello Stirland", ispirata al suo viaggio in Sylvania. Stranamente, la diresse sempre con una bacchetta d'argento.'
– 'Una Difesa Contro la Necromanzia', del Patriarca Felip Iyrtu, 2415 C.I., lettura obbligatoria dal 1° anno del Collegio Ametista

La strada, un nuovo villaggio ogni notte, l'odore del cerone e il boato della folla: la vita è una continua avventura per un Intrattenitore, che porta l'emozione nella noiosa quotidianità del pubblico.
Dato che vivono ai margini della società civile, molti Intrattenitori si trovano spesso coinvolti in autentiche avventure.

MESSAGGERO

Alto Elfo, Elfo Silvano, Halfling, Nano, Umano

Rapido e dal passo sicuro, non si ferma davanti a nulla pur di consegnare in tempo il proprio messaggio.

Quando il servizio postale è incerto o troppo lento, la gente invia dei Messaggeri. Esistono numerose compagnie che forniscono servizi espresso, ognuna intenta a dimostrarsi la più veloce e sicura. Molti Messaggeri prendono assai seriamente il proprio compito e difendono le missive con la vita. Alcune compagnie hanno accordi con le stazioni di posta per permettere il cambio immediato dei cavalli e avere servizi ancora più rapidi.

I Corridori vengono impiegati per consegne all'interno delle città. In molti insediamenti si svolgono competizioni per stabilire chi sia il più veloce e il vincitore ottiene premi e contratti molto ricchi. I Messaggeri lavorano anche per le forze armate, alcune casate nobili o mercantili e nei gruppi criminali bisognosi di discrezione.

'Siete voi Herr Schmidt di Hochplatz, Kemperbad? Ehm, conoscete un certo Schmidt di Hochplatz, Kemperbad? Ehm, sapete dove sia Hochplatz? O Kemperbad?'

– Willi Winkle, Messaggero durante il suo primo giorno

'Sembrava un pacchetto interessante, se capite cosa intendo. Pensavo di dare solo un'occhiatina. Magari era per la sua fidanzata. Poteva essere – non lo so – interessante. Come potevo sapere che fosse quella noiosa roba da spie. E comunque dove sta la Bretonnia?'

– Rufus Drucht, il Messaggero che scoprì da solo la rete di spionaggio del Bretonniano Sanguinario… e perse il lavoro poco dopo

I messaggi possono nascondere ogni genere d'informazione e alcuni, se intercettatati, possono portare a un'avventura. Il modo più semplice per ottenerli è tendere un'imboscata al portatore. Il dovere di un Messaggero è quello di recuperare il messaggio a ogni costo. Essendo spesso liberi professionisti, pagati per ogni singola consegna, è molto facile smettere per poi ricominciare.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL MESSAGGERO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
⚒			✝	✝	✝			☠	⛊

SENTIERO

✝ Corridore – Bronzo 3
Abilità: Arrampicarsi, Atletica, Mischia (Rissa), Orientarsi, Percepire, Pettegolezzi, Schivare, *Tempra*
Talenti: Farsi da Parte, Fuga!, Piè Veloce, Velocista
Averi: Custodia per Pergamene

⚒ Messaggero – Argento 1
Abilità: Affascinare, Allevare, Cavalcare (Cavallo), Conoscenza (locale), Freddezza, Mischia (Armi Base)
Talenti: Criminale, Schiocco di Frusta, Senso dell'Orientamento, Viaggiatore Esperto
Averi: Arma a Una Mano, Giaco di Cuoio, Cavallo da Galoppo con Sella e Briglie

☠ Corriere – Argento 3
Abilità: Corrompere, Domare Animali, Reggere Alcolici, Sopravvivere
Talenti: Fiutare Pericolo, Inesorabile, Tenace, Volteggio in Sella
Averi: Zaino, Borse da Sella, Scudo

⛊ Capitano-Corriere – Argento 5
Abilità: Comandare, Intimidire
Talenti: Affarista, Capoccia, Odio (Fuorilegge), Saldo
Averi: Corrieri, Corpetto di Maglia, Occorrente per Scrivere

VENDITORE AMBULANTE

Halfling, Nano, Umano

Un uomo di mondo che viaggia liberamente per l'Impero, vendendo le proprie merci ovunque desideri.

I Venditori Ambulanti gironzolano tra borghi e villaggi, commerciando o lavorando come arrotini, sarti e riparatori. Molti portano scorte di beni a poco prezzo dalle città, inclusi piccoli lussi come nastri e forcine. Sono sempre i benvenuti, perché anche i più sospettosi amano i ninnoli e le cianfrusaglie.

Alcuni Venditori lavorano come messi, altri come banditori de facto, portando notizie e pettegolezzi in cambio di vitto e alloggio, anche negli angoli più quieti dell'Impero. Dati i pericoli delle strade, alcuni Venditori preferiscono avere un banchetto fisso al mercato cittadino. Non è insolito trovarli lungo le vie di pellegrinaggio, mentre vendono reliquie ai devoti.

SCHEMA D'AVANZAMENTO DEL VENDITORE AMBULANTE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
			✝	☠		✝	⛊	✝	⚒

Sentiero

✝ Vagabondo – Bronzo 1
Abilità: Affascinare, Intrattenere (Cantastorie), Intuire, *Mercanteggiare*, Nascondersi (Urbano *o* Rurale), Pettegolezzi, Sopravvivere, Tempra
Talenti: Fuga!, Girovago, Pescatore, Trafficone
Averi: Zaino, Giaciglio, Tenda, Beni per 2d10 penny

⚒ Venditore Ambulante – Bronzo 4
Abilità: Allevare, Domare Animali, Cavalcare (Cavallo), Mestiere (Stagnino), Reggere Alcolici, Valutare
Talenti: Affarista, Senso dell'Orientamento, Spalle Forti, Viaggiatore Esperto
Averi: Mulo e Sacche da Sella, Selezione di Pentole e Padelle, Arnesi del Mestiere (Stagnino), Beni per 2d10 scellini

☠ Mastro Venditore – Argento 1
Abilità: Condurre Carri, Intimidire, Linguaggio (qualsiasi), Percepire
Talenti: Numismatico, Preparato, Saldo, Vigoroso
Averi: Carretto, Beni per almeno 2d10 corone

⛊ Commerciante Girovago – Argento 3
Abilità: Conoscenza (locale), Conoscenza (Geografia)
Talenti: Cortese, Lingua di Gatto, Risoluto, Tenace
Averi: Cavallo da Tiro e Carro, 50 scellini in moneta, Beni per almeno 5d10 corone

'Questa è un'opera d'arte assolutamente unica, come non ce n'è un'altra al mondo. Ne volete di più? Non temete, ne ho una dozzina nel retro del carro.'

– Delberz Trötte, Commerciante

I racconti sui profitti di terre lontane e le storie di colleghi molto navigati fanno venire l'acquolina in bocca ai Venditori Ambulanti più ambiziosi. Essendo autosufficienti, possono inseguire qualsiasi avventura capiti e accedono a ogni insediamento o fortezza senza dare troppo nell'occhio.

ABILITÀ E TALENTI

'Certo, giocare all'Imperatrice Scarlatta è per il 90% fortuna e il 10% abilità, ma senza quel 10% perderai sempre.'

– Hermann Graumann, Giocatore d'azzardo e mentitore

Durante una partita ci saranno molte situazioni in cui l'esito di un'azione è incerto. Il Personaggio supererà il baratro o rischierà di precipitare? Riuscirà ad affascinare quell'abbottonato cortigiano o si troverà a fronteggiare le guardie? La capacità di compiere queste azioni è data da Abilità e Talenti. Le Abilità descrivono le competenze del Personaggio, mentre i Talenti sono trucchetti e capacità speciali. Per capirne meglio il funzionamento vedere il **Capitolo 5: Regole**.

ABILITÀ

Le Caratteristiche rappresentano il mero potenziale fisico e mentale, mentre le Abilità sono frutto di conoscenze e addestramento specifico. Ciascun Avanzamento migliora le probabilità di successo nelle azioni relative e per questo un Personaggio esperto può avere la meglio su uno naturalmente dotato.

Calcolare il Livello di Abilità

Ogni Abilità è associata a una singola Caratteristica, indicata nella descrizione. Il grado dell'Abilità è pari alla somma della Caratteristica collegata e degli Avanzamenti acquisiti nell'Abilità. La Scheda del Personaggio include spazi per annotare gli Avanzamenti.

Esempio: *Sigrid ha Socialità 41 e 5 Avanzamenti in Affascinare, il suo grado di Affascinare è 46 (41+5=46).*

Abilità Base e Avanzate

Le Abilità sono suddivise in *Base* e *Avanzate*.

Le Abilità Base rappresentano capacità innate o d'uso quotidiano e possono essere utilizzate nelle Prove anche senza avere alcun Avanzamento in esse. In tal caso la Prova sarà basata sulla Caratteristica associata, come descritto nel **Capitolo 5: Regole.**

Esempio: *Sigrid non ha Avanzamenti in Atletica, ma essendo questa un'Abilità Base può effettuare una Prova usando solo Agilità (Caratteristica associata).*

Le Abilità Avanzate richiedono conoscenze specialistiche, addestramento o esperienza di prima mano. Per usarne una è necessario avere almeno un Avanzamento in essa.

Non importa quanto si è intelligenti, senza l'abilità Conoscenza (Legge) non si comprenderanno le minuzie del sistema legale.

Esempio: *Adhemar ha Intelligenza 36 e nessun Avanzamento in Giocare d'Azzardo (Abilità Base) né in Guarire (Abilità Avanzata). Può comunque effettuare Prove della prima al 36%, ma se verrà ferito potrà solo chiamare aiuto!*

Gruppi di Abilità e Specializzazioni

Alcune Abilità, indicate come *Gruppo*, sono in realtà una serie di capacità simili riunite sotto una sola definizione.

Ognuna di queste è detta *Specializzazione* e viene indicata tra parentesi.

Esempio: *Linguaggio è un Gruppo di Abilità e riunisce diverse Specializzazioni come Linguaggio (Bretonniano), Linguaggio (Magico) e Linguaggio (Contradano).*

Ogni Avanzamento in un Gruppo deve essere assegnato a una delle sue Specializzazioni.

Di solito, queste sono indicate esplicitamente all'interno della Carriera. In altri casi sarà necessario scegliere – per esempio quando c'è l'indicazione 'qualsiasi' – facendo riferimento alla descrizione dell'Abilità o, con il permesso del GM, creando una nuova Specializzazione adatta al Personaggio.

Esempio: *Theodora ha l'Abilità Conoscenza (qualsiasi) come parte della propria Carriera.*
Quando vi assegna degli Avanzamenti dovrà scegliere una Specializzazione. Dopo averci pensato decide per Conoscenza (Teologia).

Eccetto quanto indicato sopra, i Gruppi di Abilità funzionano esattamente come di norma e ogni Specializzazione viene trattata come un'Abilità a sé stante.

Example: *Sigrid ha 8 avanzamenti dell'Abilità Base Intrattenere (Canto), ma nessuno in intrattenere (Recitare). Ciò significa che userà la propria Socialità di 41 nelle prove di Recitare, ma 49 in quelle di Canto.*
Theodora, invece, ha un singolo avanzamento nell'Abilità Avanzata Addestrare (Piccioni), ma nessuno in Addestrare (Cavalli). Per questo, potrà addestrare i suoi piccioni a sganciare bombe sui nemici, ma non il proprio cavallo, dato che non sa assolutamente da che parte cominciare.

LISTA COMPLETA DELLE ABILITÀ

ABILITÀ BASE

Affascinare, Arrampicarsi, Arte, Atletica, Cavalcare, Comandare, Condurre Carri, Corrompere, Domare Animali, Freddezza, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Intrattenere, Intuire, Mercanteggiare, Mischia, Nascondersi, Orientarsi, Percepire, Pettegolezzi, Reggere Alcolici, Remare, Schivare, Sopravvivere, Tempra.

ABILITÀ AVANZATE

Addestrare, Allevare, Conoscenza, Esibirsi, Guarire, Incanalare, Linguaggio, Mestiere, Mira, Navigare, Nuotare, Piazzare Trappole, Pregare, Rapidità di Mano, Ricercare, Scassinare, Segni Segreti, Seguire Tracce, Suonare, Valutare.

COMBATTIMENTO

Molte Abilità possono essere sfruttate in combattimento. Le descrizioni includono suggerimenti in questo senso, ma non sono esaustive.
Chi ha un'ispirazione improvvisa può suggerire nuovi usi al proprio GM.

Lista Generale delle Abilità

Addestrare (Int) *avanzata, gruppo*

Addestrare rappresenta la capacità di comprendere e allenare un certo tipo di animale.

Superare una Prova permette di identificare quali capacità Addestrate possieda una creatura che rientra nella propria Specializzazione (vedere pag. 118).
Questa capacità permette anche di compiere l'Attività *Addestramento* tra un'avventura e l'altra (vedere pag. 196).

In combattimento, vincere una **Prova Contrapposta di Addestrare/Volontà** permette di intimorire un animale che rientri nella propria Specializzazione.
Il Personaggio causa *Paura* all'animale fino alla fine del suo Turno seguente. In questo lasso di tempo potrà difendersi dal bersaglio usando Addestrare invece di Mischia; con il permesso del GM potrà anche usare questa Abilità per 'attaccare', dando ordini all'animale.

Esempio: *Mentre affronta un cane da guerra, Ilse vince una* ***Prova Contrapposta di Addestrare (Cane)*** *causando Paura all'animale e ottenendo +1 Vantaggio.*
Nel suo Turno seguente, con il permesso del GM, 'attacca' usando Addestramento e costringe il cane a fuggire con la coda tra le zampe.

Specializzazioni: Cani, Cavalli, Semigrifoni, Pegasi, Piccioni

Affascinare (Soc) *base*
Affascinare fa sì che gli altri pensino bene del Personaggio, delle sue idee e azioni. Superare una **Prova Contrapposta Affascinare/Freddezza** permette di influenzare uno o più bersagli (fino a un massimo del proprio Bonus Socialità + LS) a partire da quelli con Volontà più bassa.
Se un bersaglio è amichevole la Prova non sarà Contrapposta.

ARRINGARE LA FOLLA
Affascinare può essere usato per fare grandi discorsi, facendo cambiare idea a molte persone.
Con una Prova si possono influenzare fino a Bonus Socialità + LS individui, in grado e disposti ad ascoltare, a partire da quelli con la Volontà più bassa. Se la folla è agitata o poco ricettiva, la Prova sarà Contrapposta dalla Volontà media degli ascoltatori (di solito 35). Un fallimento indica che non sono convinti.

I Talenti Oratore e Abile Oratore possono aumentare significativamente il numero di persone colpite. Un Fallimento Incredibile (-6) – vedere pag. 152 – indica che la folla si è infuriata nei confronti del Personaggio...

Se il GM ritiene che i nemici possano prestare orecchio a una supplica o alla richiesta di fermare lo scontro, potrebbe permettere di usare Affascinare in combattimento (buona fortuna se l'avversario è un Goblin).

Se si usa Affascinare come Azione, si ha effetto sul normale numero di bersagli, mentre in difesa colpisce solo l'aggressore. In caso di successo, per un Round i bersagli non attaccheranno il Personaggio (che ottiene anche +1 Vantaggio).

Questo può essere fatto più volte, finché non si fallisce una Prova di Affascinare o non ci si interrompe: a quel punto le parole perdono la loro efficacia.

MENDICARE
Affascinare è utile per mendicare. Superare una Prova permette di recuperare Bonus Socialità + LS penny in un'ora. La Difficoltà è modificata dall'aspetto e da quanto il Personaggio risulta credibile. Un successo con +0 LS frutterà appena un penny, mentre un Fallimento Incredibile (-6) attirerà le attenzioni della milizia, dei mendicanti locali o altri guai.

Nota: se un Personaggio viene colto a mendicare da un suo pari, probabilmente perderà lo Status, a meno che non appartenga già a una Carriera povera come il Mendicante.

Allevare (Int) *avanzata*
Allevare permette di prendersi cura degli animali e guarirli se fossero malati o feriti.
Un singolo Avanzamento in questa Abilità permette di gestire animali in salute senza bisogno di tirare. Una Prova di Allevare permette di risolvere problemi legati agli animali quali:
- Individuare una malattia.
- Capire perché sia nervoso.
- Determinare la qualità di un animale.
- Curare Bonus Intelligenza + LS Ferite (**Nota:** questo può essere fatto solo una volta dopo ogni incontro).
- Fermare una Condizione *Sanguinante*.
- Preparare l'animale per una fiera.

In combattimento, è possibile effettuare una Prova di Allevare per valutare un animale nemico. In caso di successo, il Personaggio potrebbe notare una zoppia o un finimento lasco e ciò gli conferirà +10 agli attacchi contro l'animale o il cavaliere fino alla fine del suo Turno seguente. Il Personaggio può comunicare queste informazioni trasmettendo il bonus ad altri. Non importa quante Prove si effettuino, Allevare conferisce un bonus massimo di +10.

ANIMALI
Quali creature rientrano sotto le Abilità Allevare e Addestrare dipende dal GM. In certi casi – come Cani, Cavalli e Semigrifoni – è molto chiaro, mentre altri sono più nebulosi. Si potrebbe sostenere che i Draghi siano animali, ma è meglio non dirglielo...

Arte (Des) *base, gruppo*
Il Personaggio è capace di creare opere d'arte di un certo genere.

Non disporre degli Arnesi del Mestiere appropriati causa una penalità alle Prove di Arte. Il LS determina la qualità dell'opera. Opere grandi o complesse possono richiedere Prove Prolungate. Arte ha scarso valore in combattimento, ma un busto di marmo è una magnifica arma impropria.

Esempio: *A Irina è stato commissionato un ritratto di un nobile locale, di cui il gruppo cerca il favore. Il GM decide che servirà una* ***Prova Prolungata di Arte*** *con 10 LS, ogni tiro rappresenta un'ottimana di lavoro.*

Specializzazioni: Cartografia, Incisore, Mosaico, Pittura, Scultura, Tatuaggi, Tessitura.

Arrampicarsi (F) *base*
Questa è la capacità di scalare superfici ripide o verticali.

Se il tempo non è un fattore e la parete è semplice, chiunque può Arrampicarsi automaticamente per brevi tratti.

Per ogni altra circostanza fare riferimento a pag. 165, che include le regole per arrampicarsi in combattimento. È possibile scalare avversari giganteschi, anche se è discutibile quanto sia una buona idea.

Atletica (Agi) *base*
Questa è l'abilità di correre, saltare, muoversi con grazia e rapidità o compiere altre azioni fisiche. Vedere **Manovra** (pag. 164) per come usarla in combattimento.

Cavalcare (Agi) *base, gruppo*
È la competenza nel montare un particolare tipo di animali: per esempio, Cavalcare (Cavallo) comprende anche muli, asini e altri equini. È necessario effettuare una Prova solo in casi fuori dell'ordinario, come corse, dressage, l'attraversamento di terreni difficili o cariche. In ogni altra situazione chi ha almeno un Avanzamento riesce a controllare automaticamente la cavalcatura.

Mentre si è in sella si usa il valore di Movimento della cavalcatura e Cavalcare sostituisce Atletica per effettuare scatti e salti. Una lunga corsa richiederà una Prova Prolungata con LS in base alle distanza. Tanto le condizioni ambientali quanto il temperamento dell'animale possono modificare le Prove (vedere il **Capitolo 12: Bestiario**).

Cavalcare ha diversi usi in combattimento, vedere il **Capitolo 5: Regole.**

Specializzazioni: Cavallo, Grifone, Lupo Gigante, Pegaso, Semigrifone

Comandare (Soc) *base*
Comandare misura la capacità di guidare gli altri e ottenerne il rispetto. Spesso è associata con situazioni militari, ma un capo risoluto è in grado di organizzare una pronta risposta anche alle calamità naturali, come un incendio, e i nobili la usano spesso per controllare i propri servi.

Un successo permette di dare ordini a un numero di individui pari al proprio Bonus Socialità + LS. Se si tratta di subordinati – come un nobile che comanda i propri servi o un sergente che dà ordini ai soldati – non c'è contrasto. Se manca una gerarchia o gli ordini sono molto pericolosi – come caricare un'Idra – diventerà una Prova Contrapposta da Freddezza.

In combattimento, si può usare Comandare per incoraggiare i propri sottoposti. Un successo conferisce +10 alle loro Prove di Psicologia fino alla fine del Round (vedere pag. 190).
Inoltre, un Personaggio può usarla per Trasferire 1 dei propri Vantaggi a un alleato in grado di udirlo. Per ogni LS si può trasferire un Vantaggio aggiuntivo al medesimo alleato o a uno diverso.

Esempio: *Lord Ludwig von Schemp ha trascorso 3 Round a osservare le sue guardie del corpo affrontare alcuni ruffiani e ha usato Intuire per accumulare 3 Vantaggi. Convinto che la situazione sia durata anche troppo, ordina in modo perentorio di attaccare il capo; supera la Prova di Comandare con +5 LS e dà a una guardia 2 Vantaggi e all'altra 1, nella speranza che sistemino il problema.*

"CHI È LO RE?"

Bisogna prestare attenzione, perché dare troppi ordini all'interno del gruppo può generare attriti. Se i Personaggi appartengono a ceti diversi o fanno parte di una gerarchia militare sarebbe meglio discutere prima su come gestire queste dinamiche interne in modo che la partita prosegua tranquilla.

Condurre Carri (Agi) *base*

Questa Abilità permette di guidare veicoli – da umili carretti a lussuose carrozze, per non parlare degli 'esperimenti' degli Ingegneri Imperiali – con meno incidenti possibili.
In circostanze normali, chi ha questa Abilità non deve effettuare Prove, ma se le condizioni non sono ideali (pessime strade o clima tremendo) sarà necessario tirare il dado. Chi non possiede Condurre Carri potrebbe dover tirare anche per le manovre più elementari. Un Fallimento Incredibile (-6) indica un incidente e bisogna consultare la tabella seguente.

1d10	Risultato
1-2	**Finimenti Rotti:** uno dei cavalli (o equivalente) si libera. Ridurre la velocità di conseguenza.
3-5	**Scossoni:** uno dei passeggeri subisce 1 Ferita ed eventuali carichi fragili potrebbero danneggiarsi.
6-8	**Ruota Spezzata:** superare una **Prova di Condurre Carri** per evitare uno Schianto. I veicoli a due ruote si Schiantano in automatico.
9-10	**Assale Rotto:** il veicolo va automaticamente fuori controllo e si Schianta.

Schianto: durante uno Schianto i passeggeri subiscono 2d10 Ferite modificate dai Bonus Resistenza e dai Punti Armatura (a meno che il veicolo non si muovesse piano, a scelta del GM). Il veicolo dovrà essere riparato con un'abilità Mestiere adatta (come Carpentiere o Costruttore di Carri). Le ruote di scorta possono essere installate da chiunque con una Prova di Condurre Carri o Mestiere.

In Combattimento, l'uso di Condurre Carri dipende dalle circostanze: il gruppo è a bordo di una carrozza in fuga dai banditi? Oppure vogliono speronarla? (vedere pag. 166).

Conoscenza (Int) *avanzata, gruppo*

Chi possiede un'Abilità di Conoscenza ha ricevuto un'istruzione, più o meno formale, in una branca del sapere. Ricordare informazioni comuni (fornite dal GM) relative alla propria Specializzazione non richiede alcuna Prova, al contrario di fatti specifici o misconosciuti. La difficoltà è basata su quanto siano oscuri, mentre il LS determina il numero di dettagli che si ricordano.
In combattimento, una Prova di Conoscenza può conferire +1 Vantaggio (se il GM è concorde). Per esempio, Conoscenza (Geologia) può essere utile quando si combatte in una grotta, mentre Conoscenza (Ingegneria) può venire usata se l'avversario impiega complessi armamenti meccanici. Chi non viene interrotto (per esempio da un attacco) può continuare ad accumulare Vantaggi per diversi Round fino a un massimo del proprio Bonus Intelligenza.

Specializzazioni: Araldica, Geologia, Ingegneria, Legge, Magia, Metallurgia, Scienza, Storia, Teologia.

Corrompere (Soc) *base*

Questa abilità definisce la capacità di giudicare quanto corruttibile sia il prossimo e come meglio presentare una bustarella.

Superare una **Prova** permette di capire se il bersaglio è corruttibile. Se sì, il GM determinerà in segreto il prezzo della cooperazione usando il Guadagno del bersaglio (vedere pag. 52) modificato in base all'onestà e al rischio.
Il Giocatore dovrà tentare di indovinare la cifra e il GM gli dirà se è più alta, più bassa o giusta. Ogni LS concede un ulteriore tentativo. Al termine del processo il Giocatore deciderà quanto offrire in base a queste valutazioni.

Esempio: *Snorri sta cercando di corrompere una guardia cittadina (Bronzo 2, pari a un Guadagno di 4d10 penny). Il GM decide che la guardia è corruttibile e tira il Guadagno ottenendo 21. Non ci sono rischi per la guardia, che fa cose simili di continuo, e perciò il totale non viene modificato. Snorri ottiene 1 LS sulla prova di Corrompere e ha due tentativi per indovinare. La prima volta dice 15 e il GM replica 'più alto', la seconda 40 e gli viene detto 'più basso'. Sapendo di dover stare tra 15 e 40 offre 30 penny e la guardia lo fa passare con un sorriso.*

In combattimento si può usare Corrompere per fermare lo scontro, ma è una Prova Ardua (-20) a causa della tensione. Se il bersaglio non è suscettibile, non lo si può pagare o non si ha una lingua in comune, questo patetico tentativo sarà un fallimento. Ovviamente, se i nemici hanno il vantaggio del numero potrebbero prendersi lo stesso i soldi.

Domare Animali (Vol) *base*

Questa Abilità permette di farsi amici, calmare o soggiogare gli animali. Superando una Prova è possibile influenzare fino a Bonus Volontà + LS animali. Di solito si tratta di una Prova Contrapposta dalla Volontà dei bersagli, a meno che non siano di natura docile. È possibile usare questa Abilità in combattimento

e, in caso di successo, i bersagli animali non attaccheranno il Personaggio (che ottiene anche +1 Vantaggio) per un Round. Questo può essere fatto più volte, finché non si fallisce o ci si interrompe: a quel punto gli istinti delle creature prenderanno il sopravvento.

Esibirsi (Ag) *avanzata, gruppo*

Il Personaggio ha imparato un'arte fisica molto impegnativa, forse per guadagnarsi da vivere come artista di strada o unendosi a un circo ambulante. Superando una Prova permette di divertire tutti gli astanti che possono vedere e sentire il Personaggio; il LS denota la bontà della performance.

Certe specializzazioni di Esibirsi possono essere efficaci in combattimento. Col permesso del GM, Esibirsi (Acrobazia) può essere sostituito a Schivare; altre specializzazioni possono essere utili per distrarre gli avversari, concedendo Vantaggio se si pensano soluzioni creative per sfruttarli; altre ancora possono essere usate addirittura come arma, se si posseggono gli attrezzi giusti, come Esibirsi (Mangiafuoco)!

Specializzazioni: Acrobazia, Clown, Danza, Mangiafuoco, Giocoliere, Mimo, Funambolo

Freddezza (Vol) *base*

Freddezza permette di restare calmi, contrastare la paura ed essere fedeli alle proprie convinzioni. Di solito viene usata per resistere ad altre Abilità – come Affascinare o Intimidire – o affrontare l'orrore. È anche la capacità principale per controllare i propri Tratti Psicologici (vedere pag. 190).

Giocare d'Azzardo (Int) *base*

Questa Abilità rappresenta la probabilità di vincere una scommessa o altri giochi di fortuna. Tutti i partecipanti a una partita effettuano una **Prova di Giocare d'Azzardo** – modificata dalla familiarità con il gioco – e chi ottiene il LS più alto vince. In caso di pareggio, i perdenti si ritirano e chi rimane continua a tirare fino ad avere un solo vincitore. Per influenzare il gioco in modo disonesto si usa Rapidità di Mano.

OPZIONI

Alcuni giocatori potrebbero preferire la simulazione al tavolo di un gioco d'azzardo al tavolo. In questo caso, un successo di Giocare d'Azzardo permetterà di influenzare la partita una volta (per esempio, pescando una carta in più o tirando di nuovo un dado, a scelta del GM). Ogni LS permetterà un'ulteriore modifica.

Guarire (Int) *avanzata*

Il Personaggio è abile nel trattare ferite e malattie. Superare una prova di Guarire permette di:

- Diagnosticare una malattia o infezione.
- Trattare una malattia (vedere pag. 186).
- Guarire un numero di Ferite pari al proprio Bonus Intelligenza + LS (**Nota:** un paziente può beneficiare di un solo tentativo dopo ciascun incontro). Usando materiali sterili, unguenti e bendaggi si potranno prevenire infezioni (vedere pag. 181).
- Interrompere 1 Condizione *Sanguinante*, più un'altra per LS.

Fallire una Prova di Guarire può, potenzialmente, causare ulteriori Ferite, se la somma di Bonus Intelligenza + LS è inferiore a 0. In caso di Fallimento Incredibile (-6) il paziente svilupperà anche una Infezione Minore (vedere pag. 187).

Trattare con successo un paziente infetto garantisce che il medico non contragga la malattia, per un giorno. Ogni LS permette di proteggere un altro visitatore per 24 ore. Per ogni giorno di cure, la durata della malattia viene ridotta di uno, fino a un minimo di 1. Per maggiori dettagli vedere Malattie e Infezioni nel **Capitolo 5: Regole**.

Alcune ferite richiedono Chirurgia (vedere il Talento omonimo e la sezione Ferite del **Capitolo 5: Regole**).

Il GM può applicare modificatori alle Prove di Guarire in base alla virulenza della malattia, alle condizioni e ai materiali di lavoro o allo stress. La Difficoltà minima in combattimento è **Impegnativa** (+0).

Incanalare (Vol) *avanzata, gruppo*

Incanalare misura la capacità di richiamare e controllare i Venti della Magia e viene usata solo a questo scopo. È un'Abilità particolare che opera tanto come Gruppo (per chi è Specializzato) quanto come singola (per chi non ha un addestramento specifico). Vedere il **Capitolo 8: Magia** per maggiori dettagli.

Specializzazioni: Aqshy, Azyr, Chamon, Dhar, Ghur, Ghyran, Hysh, Shyish, Ulgu (vedere **Capitolo 8: Magia**)

Intimidire (F) *base*

Intimidire viene usata per spaventare e costringere il prossimo ai propri voleri. I dettagli dipendono dalle circostanze – possono bastare una minaccia, subdole insinuazioni o uno sguardo – ma si tratta quasi sempre di una **Prova Contrapposta** contro la Freddezza della vittima. Un successo permette di intimorire un numero di bersagli pari al proprio Bonus Forza + LS. Ciascuno reagirà secondo la propria personalità, ma tutti si faranno indietro e non parleranno contro il Personaggio, si batteranno solo se non c'è alternativa.

In combattimento è possibile usare Intimidire per causare *Paura* (vedere pag. 190) o per difendersi, costringendo gli avversari che temono il Personaggio ad allontanarsi tremando. Inoltre, se il GM è d'accordo, questa Abilità può essere usata per 'attaccare' dando ordini come 'Gettate le armi' o 'Venite qui'.

In caso di fallimento, però, il bersaglio non potrà più essere intimorito (né subirà *Paura*) da parte del Personaggio. Sempre a scelta del GM, potrebbe essere possibile ritentare nei Round successivi, ma ci saranno delle penalità perché i nemici saranno convinti che il Personaggio sia tutto fumo e niente arrosto.

Esempio: *Mentre affronta un gruppo di 3 briganti, Svetlana la Forzuta ottiene +4 LS in Intimidire. Sommato al suo Bonus Forza di 5, questo le permette di colpire fino a 9 bersagli. Ottiene +1 Vantaggio e causa Paura ai briganti. Al Round successivo, potrà usare Intimidire per 'attaccare' e spingerli alla fuga. Se dovesse fallire, però, questi si renderanno conto di essere ben più numerosi e meglio armati…*

OPZIONE: CARATTERISTICHE ALTERNATIVE PER INTIMIDIRE

Forza è la Caratteristica associata a Intimidire, ma il GM può decidere che, in certe circostanze, sia necessario usarne un'altra. Per esempio, un temibile cacciatore di streghe potrebbe usare Volontà per spaventare la vittima, mentre un accademico potrebbe usare Intelligenza per impressionare uno studente.

Intrattenere (Soc) *base, gruppo*

Intrattenere permette di deliziare il pubblico con le sole parole (cantando, recitando o facendo battute). Una Prova superata indica che il pubblico si è divertito, il LS indica quanto.

È improbabile che si riesca a usare questa Abilità in combattimento, anche se Intrattenere (Recitare) potrebbe essere utile per ingannare il nemico.

Specializzazioni: Cantastorie, Canto, Commedia, Recitare

Intuire (I) *base*

Questa Abilità permette di valutare l'ambiente, notando elementi fuori posto o se una persona sta nascondendo qualcosa. Un successo fornisce un'informazione molto sottile o implicita a discrezione del GM (per esempio, se l'interlocutore è convinto di ciò che sta dicendo, quale sia l'umore del popolo nei confronti del nobile locale o se le motivazioni degli abitanti del villaggio siano davvero pure). Se qualcuno cerca attivamente di nascondere le proprie intenzioni, potrà contrastare Intuire con Freddezza o Intrattenere (Recitare).

In combattimento, Intuire permette di soppesare l'ambiente e gli avversari, fornendo +1 Vantaggio. Chi non viene interrotto (per esempio da un attacco) può continuare ad accumulare Vantaggio per diversi Round fino a un massimo del proprio Bonus Intelligenza.

Linguaggio (Int) *avanzata, gruppo*

Questa Abilità permette di parlare altre lingue. Si immagina che tutti i Personaggi siano capaci di esprimersi in 'Reikspiel' – la lingua dell'Impero – e nella propria lingua madre senza bisogno di Prove. Se la partita non è ambientata nell'Impero, il Reikspiel viene sostituito con un dialetto locale.

Chi possiede questa Abilità è in grado di farsi capire e comprendere concetti semplici. Una Prova diventa necessaria in caso si vogliano comunicare idee complesse o usare vocaboli e dialetti oscuri.

Nota: Linguaggio (Magico) viene usato per lanciare incantesimi e solo occasionalmente in altre circostanze… con terribili conseguenze in caso di fallimento. Vedere il **Capitolo 8: Magia** per maggiori informazioni.

Specializzazioni: Bretonniano, Classico, Gilde, Khazalid, Ladri, Magico, Militare, Tileano

OPZIONE: GERGO DA BATTAGLIA

Linguaggio (Militare) rappresenta ordini semplici e gesti che possono essere usati durante uno scontro. In combattimento, chi possiede questa Abilità può comunicare senza penalità, gli altri non possono coordinarsi o discutere strategie.

LINGUE DEL VECCHIO MONDO

Ecco una lista dei principali idiomi del Vecchio Mondo e dove vengono usati. Ne esistono molti altri, ma questi sono quelli più noti nel Reikland.

Linguaggio	Parlato da…
Albionese	… le genti di Albione, un remoto regno insulare, i cui abitanti si incontrano di rado.
Bretonniano	… le genti della Bretonnia, che spesso viaggiano per il Reikland. La Bretonnia è un regno di cavalieri a sudovest dell'Impero.
Classico	… accademici Umani di ogni genere. Si tratta delle prima lingua Umana conosciuta – ha oltre 3.000 anni – e viene usata un molti testi Imperiali, compresi Grimori e sacre scritture.
Contradano	… le genti della Contrada, la grande provincia imperiale degli Halfling. È una lingua sconosciuta fuori da questi confini.
Eltharin	… dagli Elfi di Athel Loren, Laurelorn e dai mercanti dell'Ulthuan. È una lingua tonale con numerosi dialetti, notoriamente difficile da apprendere per i non-Elfi.
Estaliano	… le genti dell'Estalia. Questi caldi regni del Sud-est sono famosi per la politica feroce e la venerazione della dea Myrmidia.
Gergo dei Ladri	… la gente di strada del Vecchio Mondo. Il vocabolario è molto localizzato in base al reame. Per esempio: il gergo dei ladri Tileani è diverso da quello degli Imperiali.
Gospodarinyi	… le tenaci genti del Kislev, una gelida tundra a est dell'Impero. Viene spesso detta 'Kislevarino' o 'Kislevita' dagli stranieri.
Grumbarth	… gli Ogri. Pochi altri imparano questo semplice linguaggio, anche se alcuni capitani di ventura lo trovano utile per comunicare con i mercenari Ogri.
Khazalid	… le genti di Karaz Ankor, i regni Nanici dei monti. È anche molto diffuso nella chiesa di Sigmar, che ricorda la grande amicizia del Dio-Re con i Nani quando era mortale.
Magico	… i maghi. È una lingua tonale usata per manipolare i Venti della Magia. La forma più accademica, insegnata ai Collegi, è detta Lingua Praestantia ed è molto diversa da quella rozza usata da streghe e dilettanti. È raramente impiegato per comunicare.
Marienburghese	… i contadini della Desolazione, il territorio spazzato dal vento a ovest del Reikland. La lingua ufficiale di Marienburg, capitale della regione, è il Reikspiel, un ricordo del fatto che, un tempo, era parte dell'Impero.
Militare	… guerrieri del Vecchio Mondo. Questo gergo è molto comune tra soldati e mercenari e serve a dare ordini rapidamente in battaglia. Si ritiene che sia stato ideato dalla Dea Myrmidia quando era ancora mortale.
Norscano	… le genti di Norsca. È molto diffuso anche nel Nord dell'Impero, in particolare Nordland e Ostland, a Marienburg e nel Kislev.
Queekish	… le genti dell'Impero Sotterraneo: gli Skaven e i loro schiavi. Pochi ne conoscono l'esistenza e ancor meno lo parlano.
Reikspiel	… le genti dell'Impero. È la lingua principale in molte partite di **WFRP**. Presenta molti dialetti, spesso mutuamente intellegibili. È la versione moderna della lingua parlata dal Dio-Re Sigmar oltre 2.500 anni fa.
Tileano	… genti di Tilea, che spesso viaggiano per l'Impero come mercenari e mercanti. I Principati di Tilea si trovano nel Sud e sono celebri per i letali intrighi politici e la venerazione di Myrmidia.

Mercanteggiare (Soc) *base*
Mercanteggiare consente di ottenere condizioni migliori in un negoziato. Di solito viene usata in **Prove Contrapposte di Mercanteggiare**, per contrattare prezzi migliori (vedere il **Capitolo 11: Guida agli Acquisti** per maggiori informazioni).

Mestiere (Des) *avanzata, gruppo*
Molti abitanti del Reikland praticano un mestiere e persino gli avventurieri possono avere bisogno di una fonte di guadagno più solida o rispettabile. Mestiere rappresenta la capacità di creare oggetti o fornire servizi, oltre alle conoscenze generali relative.

Chi ha almeno un Avanzamento e gli strumenti adatti può compiere le operazioni di routine collegate senza tirare i dadi.
È necessaria una Prova per lavorare in fretta, in condizioni avverse oppure quando si cerca di inventare o creare oggetti di alta qualità.

Spesso le Prove di Mestiere sono Prolungate, con LS e tempo calcolati in base alla scala e complessità del progetto. Preparare un pranzetto per impressionare un nobile richiede molto meno tempo che costruire una nave da guerra.

È possibile usare Mestiere al posto di Conoscenza per ricordare informazioni rilevanti. In questi casi il GM può decidere di basare la Prova su Intelligenza, invece che su Destrezza (ma si può evitare per velocizzare).

Poche Abilità di Mestiere sono utili in combattimento e molto dipende dalle circostanze. Per esempio, Mestiere (Apotecario) può essere utile, se ci si trova in una farmacia, per individuare una sostanza da lanciare addosso al nemico. Mestiere è fondamentale per l'Attività Artigianato (vedere pag. 196).

Specializzazioni: Apotecario, Calligrafo, Candelaio, Carpentiere, Conciatore, Cuoco, Erborista, Fabbro, Imbalsamatore

Mira (AB) *avanzata, gruppo*
Chiunque può scagliare un sasso con la propria Abilità Balistica, ma archi e pistole richiedono addestramento e pratica. Ogni Specializzazione di Mira rappresenta la competenza con un gruppo di armi. Chi non possiede quella adatta può trovare le penalità nel **Capitolo 11: Guida agli Acquisti**. Fare riferimento al **Capitolo 5: Regole** per maggiori informazioni sul combattimento.

Specializzazioni: Archi, Armi da Fuoco, Armi da Lancio, Armi Intralcianti, Armi Sperimentali, Balestre, Esplosivi, Frombole

Mischia (AC) *base, gruppo*
Mischia rappresenta l'addestramento in uno specifico tipo di armi, in base alla Specializzazione. Chi non possiede quella adatta può trovare le penalità nel **Capitolo 11: Guida agli Acquisti**.
Fare riferimento al **Capitolo 5: Regole** per maggiori informazioni sul combattimento.

Specializzazioni: Armi a Due Mani, Armi Base, Armi da Cavalleria, Armi Difensive, Armi in Asta, Flagelli, Rissa, Scherma

Nascondersi (Agi) *base, gruppo*
Nascondersi permette di avvicinarsi in silenzio od occultarsi nelle ombre con facilità.
Di solito, la Prova è Contrapposta da Percepire e modificata dall'oscurità, dal vestiario del Personaggio o da quanto riesce a restare in copertura. Un Fallimento Impressionante o Incredibile attirerà l'attenzione dei nemici che si stava cercando di evitare.

Nascondersi ha molti usi in combattimento: i più ovvi sono tendere un'imboscata, prendere un nemico alle spalle (vedere il **Capitolo 5: Regole**) o scappare non visto…

Specializzazioni: Rurale, Sotterraneo, Urbano

OPZIONE: PEDINARE
Pedinare vuol dire seguire qualcuno in segreto e richiede una Prova Combinata di Percepire e Nascondersi (vedere pag. 155). Se il bersaglio sta cercando attivamente di seminare l'inseguitore, la Prova sarà Contrapposta da Nascondersi.
Chi supera la Prova di Percepire, ma fallisce quella di Nascondersi, viene notato pur continuando a seguire il bersaglio. Nel caso opposto, il bersaglio è perso, ma non si viene notati.

Navigare (Agi) *avanzata, gruppo*
Navigare rappresenta la capacità di manovrare un nave, incluso fare nodi, governare il timone e valutare il vento.
Se c'è un equipaggio sufficiente, si effettuano Prove solo in casi eccezionali che portano lo scafo in condizioni limite, come gare, secche o tempeste.
Navigare con una leggera brezza o seguendo la corrente non è troppo complesso. Questa Abilità può essere usata per altre attività nautiche, come fare e disfare nodi.

Dato che le navi sono simili tra loro, possedere una qualsiasi Specializzazione rende le altre Abilità Base.

Specializzazioni: Caravella, Chiatta, Cocca, Fregata, Navi Lupo

Nuotare (F) *avanzata*
Nuotare permette di muoversi in acqua senza annegare. Chi ha almeno un Avanzamento è in grado di farlo senza Prove a meno di trovarsi nei pressi di forti correnti, coinvolto in una gara o in fuga da un grande squalo inviato da Stromfels, Dio degli Annegamenti. Le condizioni dell'acqua, l'armatura e l'equipaggiamento possono influire sulla Difficoltà.

In combattimento, Nuotare è utile solo per battersi in acqua, dove sostituisce Atletica per tutte le Manovre. Di solito, un Personaggio nuota a metà del proprio normale Movimento (vedere pag. 164).

Orientarsi (I) *base*
Orientarsi permette di ritrovare la via usando punti di riferimento, le stelle o una mappa. Chi possiede questa Abilità conosce sempre la propria posizione approssimativa e può viaggiare tra punti di riferimento ben noti senza bisogno di tirare.
È necessaria una Prova solo se si è disorientati o lontani dai sentieri conosciuti. Un successo permette di trovare la giusta direzione.

In caso di viaggi lunghi, il GM potrebbe richiedere una Prova Prolungata, modificata da clima, riferimenti visibili e altre informazioni. Il LS dipende dalla distanza e ogni Prova può rappresentare un tempo variabile da un'ora a un giorno di viaggio.

Percepire (I) *base*
Percepire è la capacità di notare dettagli con tutti i sensi compresi quelli insoliti, come la percezione della magia o le capacità non-Umane.
Il GM può richiedere una Prova per notare particolari, come movimenti tra gli alberi, trappole o un pedinatori. Percepire viene anche usata per contrastare i tentativi di occultare oggetti o persone con Rapidità di Mano o Nascondersi.

Quest'Abilità ha molti usi in combattimento, decisi dal GM, ma di solito viene impiegata per individuare particolari non evidenti relativi ad ambiente e avversari.

Pettegolezzi (Soc) *base*
Il Personaggio sa come scovare notizie utili e diffondere voci. Un successo indica che si è riusciti a trovare un'informazione utile – che il GM comunicherà – sulla comunità locale. Ogni LS fornirà un'informazione aggiuntiva, oppure la possibilità di diffondere voci su un certo numero di individui, fino a un

massimo del proprio Bonus Socialità. Il tempo richiesto da queste Prove dipende da quanto il gruppo è circospetto e da quanto la zona è abitata.

È improbabile che Pettegolezzi sia utile in combattimento, ma se l'avversario è del posto potrebbe rivelare informazioni interessanti…

VOCI DI CORRIDOIO

Per quanto sia più semplice per il GM comunicare apertamente i pettegolezzi a tutti i giocatori, è spesso più divertente informarne uno solo (con una nota o parlando all'orecchio). Questo obbliga a riportare l'informazione restando nel Personaggio – aiutando l'interpretazione – e può condurre a errori o incomprensioni, con risultati dall'umoristico al terribile.

Piazzare Trappole (Des) *avanzata*
Nel Vecchio Mondo, i Giocatori incontreranno certamente delle trappole (da semplici lacci o tagliole a dispositivi complessi come il Macella-Ladri di Von Grizzel). Quest'Abilità misura la capacità di piazzarle o disarmarle.
Chiunque la possieda può riuscirci con tempo sufficiente; le Prove sono richieste per farlo in fretta, sotto pressione o per disattivare meccanismi complessi.
Piazzare o disarmare una trappola comune è una **Prova Media (+20)**, mentre quelle più complesse possono richiedere Prove Prolungate.

Pregare (Soc) *avanzata*
Questa è la capacità di invocare o comunicare con una divinità. Per maggiori informazioni vedere il **Capitolo 7: Religione e Fede**.

In combattimento, si può usarla per concentrarsi e meditare, ottenendo +1 Vantaggio in caso di successo. In questo modo, è possibile ottenere al massimo un numero di Vantaggi pari al proprio Bonus Socialità.
Inoltre, se i nemici capiscono la lingua e temono la divinità, potrebbe essere possibile usarla al posto di Intimidire.

Rapidità di Mano (Des) *avanzata*
Questa Abilità permette di borseggiare, nascondere oggetti, compiere trucchi di prestidigitazione e barare al gioco. Di solito la Prova è Contrapposta dal Percepire del bersaglio: un successo permette di riuscire senza problemi, ma un Successo Marginale (+0 o +1) potrebbe renderlo sospettoso.

Si può anche usare Rapidità di Mano per 'aiutare' Giocare d'Azzardo. All'inizio di una mano si può tentare una Prova (contrapposta dalle Abilità degli altri giocatori). Un successo permette di invertire il risultato del tiro Giocare d'Azzardo seguente. Un fallimento… sarà spiacevole.

Rapidità di Mano viene usata raramente in combattimento, ma un Giocatore creativo potrebbe sfruttarla per creare una distrazione o ottenere Vantaggio facendo comparire dal nulla un pugnale o spaventando nemici superstiziosi.

Reggere Alcolici (R) *base*
È la capacità di trangugiare alcol senza ubriacarsi o svenire.

Dopo ogni bicchiere effettuare una **Prova di Reggere Alcolici** modificata dalla potenza della bevanda.
Ogni fallimento impone -10 ad AC, AB, Agi, Des e Int, fino a un massimo di -30. Dopo aver fallito un numero di Prove pari al proprio Bonus Resistenza il Personaggio sarà Ubriaco Fradicio e dovrà tirare sulla tabella seguente per vedere cosa accade.

1d10	Ubriaco Fradicio
1-2	**'Coraggio del Marienburghese!'**: il Personaggio ottiene +20 a Freddezza.
3-4	**'Shei il mio migliore amicoh!'**: il Personaggio ignora tutti i propri *Pregiudizi e Animosità* (vedere pag. 190)
5-6	**'Perché balla tutto?':** nel proprio Turno, il Personaggio può compiere un'Azione o una Manovra, non entrambi (vedere pag. 157).
7-8	**'Vi stendo tutti!':** il Personaggio guadagna *Animosità (Tutti!)* (vedere pag. 190).
9-10	**'Come sono arrivato qui?':** il giorno seguente, il Personaggio si risveglia con un gran mal di testa e nessun ricordo dell'accaduto. Il GM e il resto del gruppo potranno raccontargli tutti gli imbarazzanti dettagli. Inoltre, dovrà superare una **Prova di Reggere Alcolici** o subire la condizione *Avvelenato* (vedere pag. 168).

Non bere per un'ora permette di effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Reggere Alcolici** per contrastare l'ubriacatura, i cui effetti svaniscono in 10-LS ore. I modificatori alle Caratteristiche si riducono progressivamente. Al termine di questo periodo occorre superare un'altra **Prova Impegnativa (+0) di Reggere Alcolici**, per ridurre la durata dei postumi, che sono una Condizione *Affaticato* che dura 5-LS ore.
Si può spendere 1 Punto Risolutezza per ignorare, fino al termine del prossimo Round, i modificatori negativi dell'ubriachezza (vedere pag. 171).

Remare (F) *base*
Remare rappresenta la capacità di spostare una barca vogando. Di solito viene usata per gare, superare rapide, evitare Piovre di Palude o altre situazioni insolite.
Si immagina che chi ha almeno un Avanzamento sia capace di superare uno stagno o un fiume placido senza troppi sforzi. Chi non ha l'Abilità dovrà effettuare Prove anche per le azioni più semplici.

Ricercare (Int) *avanzata*
Ricercare misura la capacità di trovare informazioni utili – e spesso oscure – in biblioteche e archivi. Richiede il Talento *Leggere/Scrivere* (vedere pag. 138).
Chi ha questa Abilità (e tempo sufficiente) può trovare informazioni comuni, ben catalogate, senza Prove. Per dettagli meno noti o per fare in fretta si dovrà superare una Prova Prolungata con Difficoltà basata sulle dimensioni della biblioteca e LS definito dalla complessità delle informazioni.
Ricercare non ha usi in combattimento (eccetto forse per trovare copie di manuali di scherma).

RICERCA E BIBLIOTECHE

Le biblioteche del Vecchio Mondo vanno da poche dozzine di libri per uso personale ai colossali archivi di templi e università. Usare Ricercare per trovare un tomo particolare in una biblioteca personale può richiedere 5 minuti per tiro di dado. In quelle grandi ci vorrà un'ora o più, ma è più facile trovarvi conoscenze esoteriche.

Scassinare (Des) *avanzata*
Il Personaggio conosce le serrature ed è in grado di aprirle senza chiavi. Di solito, questo richiede una Prova Prolungata con LS basato sulla complessità del meccanismo.

SERRATURE E SCASSINATORI

Le Difficoltà sottostanti implicano l'uso dei grimaldelli. Strumenti improvvisati, come forcine o chiodi, hanno una penalità di -10. Di solito, ogni Prova richiede 1 Round, ma serrature molto dure o arrugginite possono allungare i tempi. Se il GM ritiene che una serratura sia molto semplice, un Personaggio senza l'Abilità può tentare una singola **Prova Molto Ardua (-30)**.

Tipo	Difficoltà	LS
Chiavistello	Media (+20)	0
Porta Normale	Impegnativa (+0)	2
Porta Robusta	Difficile (-10)	2
Scrigno	Ardua (-20)	5
Caveau	Molto Ardua (-30)	10

Schivare (Agi) *base*
Schivare è la capacità di evitare pericoli, che siano rocce cadenti, attacchi o trappole.In combattimento viene usata per evitare i danni. Vedere il **Capitolo 5: Regole** per maggiori dettagli.

Segni Segreti (Int) *avanzata, gruppo*

Il Personaggio ha appreso come usare i segnali clandestini di un certo gruppo. Esistono numerosi motivi per lasciare un messaggio segreto: i vagabondi indicano se una persona è generosa nelle elemosine, i ladri segnalano i punti deboli degli edifici, mentre gli scout marcano la presenza di tane di mostri.

Di solito con questa Abilità si possono decifrare facilmente i segni, senza Prove, a meno che non siano stati compromessi, cancellati o ci sia poco tempo. Di solito i messaggi sono semplici, massimo di 3 parole.

Specializzazioni: Gilda (una a scelta), Ladri, Ordine Grigio, Viandanti, Scout, Vagabondi

VEDO I SEGNI...

Ecco un elenco dei principali codici del Vecchio Mondo e di chi li utilizza. Si tratta solo di quelli più comuni nel Reikland, ma ce ne sono molti altri e se ne possono creare anche di propri.

Segni Segreti	Usati da…
Gilde	… i membri delle Gilde. Molte corporazioni, dai muratori agli scaricatori, hanno i propri segni per indicare questioni importanti agli affiliati.
Ladri	… ladri e banditi. Diversi bande e organizzazioni criminali utilizzano marchi per identificare rifugi, prede facili o aree ben sorvegliate.
Ordine Grigio	… i Maghi Grigi. Essendo molto riservati impiegano segni complessi – alcuni visibili solo agli incantatori – che indicano Magister vagabondi, rifugi, luoghi pericolosi dove i maghi non sono i benvenuti.
Viandanti	… taglialegna e altri abitanti delle selve. Questi segni sono impiegati soprattutto per marcare il territorio, indicare sentieri sicuri e luoghi pericolosi.
Scout	… gli scout, in particolare quelli al servizio di eserciti e compagnie di ventura. Indicano punti di rifornimento, rotte dei convogli e pericoli.
Vagabondi	… vagabondi e venditori ambulanti. Spesso identificano dove è sicuro riposare, villaggi pericolosi e fonti di cibo o acqua.

Seguire Tracce (I) *avanzata*

Questa Abilità permette di seguire le tracce lasciate da altri.
Per individuare impronte nella neve è sufficiente usare Percepire; mentre Seguire Tracce implica una maggiore attenzione e conoscenza dei minuscoli segni del passaggio di una preda. È anche possibile usarla per coprire le proprie tracce effettuando una Prova Contrapposta contro l'abilità dell'inseguitore.
Spesso, per restare su una pista è necessaria una Prova Prolungata, con Difficoltà basata su quanto fresche sono le tracce ed è morbido il terreno. Il GM può sfruttare le regole dell'Inseguimento in queste occasioni (vedere pag. 166).

Sopravvivere (Int) *base*

Questa Abilità permette di sopravvivere all'aperto, pescando, cacciando, raccogliendo frutti e costruendo ripari. Un viaggiatore esperto può percepire i cambiamenti del clima e l'avvicinarsi di animali pericolosi.
Accamparsi richiede una Prova di Sopravvivere modificata dalle condizioni climatiche (per esempio, **Impegnativa (+0)** se piove, **Ardua (-20)** in una tempesta). Un successo permette di trovare cibo e riparo per la notte. Ogni LS consente di provvedere a un altro Personaggio. In caso di fallimento bisognerà superare una Prova Impegnativa di Tempra o subire una Condizione *Affaticato*. Un **Fallimento Incredibile (-6)** indica un disastro a scelta del GM, come un attacco notturno.
Quando si combatte nelle selve, è possibile usare Sopravvivere per studiare il terreno, ottenendo Vantaggio. Se ne possono accumulare fino a un massimo del proprio Bonus Intelligenza, secondo le stesse regole di Intuire.

OPZIONE: RACCOGLIERE CIBO ED ERBE

Di solito, raccogliere cibo o erbe richiede 2 ore e una Prova di Sopravvivere con Aiuto. La Difficoltà è determinata dalle circostanze.

- **Cercare Cibo:** un successo fornisce cibo sufficiente a una persona, più un'altra per LS.
- **Cacciare e Pescare:** se si hanno a disposizione strumenti adatti – archi, lance, canne da pesca o reti – un successo fornisce cibo per 2 persone, più altre 2 per LS.
- **Trappole:** usare l'Abilità Piazzare Trappole e una trappola per animali (vedere pag. 303) fornisce cibo come *Cacciare e Pescare*.
- **Conoscenza (Erbe):** per trovare erbe si usa l'Abilità Conoscenza (Erbe). Con un successo si trova una singola unità (vedere pag. 307), più una per LS. La prova viene modificata dalla Disponibilità dell'erba: Comune (+0), Scarsa (-10), Rara (-20) o Esotica (-30).

Suonare (Des) ***avanzata, gruppo***
È la capacità di eseguire musica con uno strumento e, magari, impressionare gli altri. Un successo indica che il pubblico ha apprezzato, il LS indica quanto.

Specializzazioni: Arpicordo, Cornamusa, Corno, Liuto, Violino

IL VECCHIO MONDO È UN PALCO...

Pur esistendo alcune sovrapposizioni, Esibirsi, Intrattenere e Suonare rappresentano capacità distinte.

Intrattenere è un'Abilità Base di Socialità, che rappresenta un tipo di spettacolo che chiunque può improvvisare anche senza addestramento, come cantare o raccontare storie.
Esibirsi è un'Abilità Avanzata di Agilità. Le sue Specializzazioni richiedono allenamento, velocità e coordinazione.
Suonare è un'Abilità Avanzata di Destrezza. Per apprendere l'uso di uno strumento musicale sono necessari tempo e pratica.

Per decidere se una Specializzazione appartiene a Esibirsi, Intrattenere o Suonare bisogna considerare come il Personaggio ne fa uso e se un dilettante sarebbe in di grado sfruttarla con successo. Chi ha l'orecchio musicale può riuscire a cantare bene, ma è meglio non fornirgli una cornamusa...

Tempra (R) ***base***
Tempra permette di sopportare privazioni e difficoltà, di restare immobili per lungo tempo o sopravvivere in ambienti ostili.

In particolare, viene usata per resistere o recuperare da numerose Condizioni (pag. 167) o dalle Ferite.
Vedere il **Capitolo 5: Regole** per maggiori dettagli.

Valutare (Int) ***avanzata***
Valutare permette di determinare il valore di artefatti rari, beni insoliti e opere d'arte.

Si immagina che tutti conoscano il prezzo di beni comuni, questa Abilità si applica a oggetti unici o curiosi.
Un successo permette anche di scoprire i falsi (oggetti o monete), di solito con una Prova Contrapposta contro il LS di Arte o Mestiere del falsario.
Il GM può applicare modificatori a seconda della rarità o fama dell'oggetto, oppure se il Personaggio ha grande esperienza in materia.

TALENTI

Se le Caratteristiche rappresentano il potenziale grezzo e le Abilità l'addestramento e l'esperienza, i Talenti sono i trucchi del mestiere che si imparano durante la vita.

Ottenere Talenti

Durante la Creazione del Personaggio si ottengono automaticamente una serie di Talenti (vedere **Capitolo 2: Personaggi**). In seguito è possibile usare i Punti Esperienza (PE) per comprarne altri o acquisire ulteriori gradi di quelli già posseduti, se permesso dalla Carriera (vedere pag. 48).

Se un Talento può essere acquistato più volte, potrebbe avere regole speciali nella sua descrizione. Inoltre, se vi sono una o più Abilità associate (vedere la sezione Prove di ogni descrizione), il Personaggio otterrà +1 LS per grado del Talento quando le utilizza con successo.

FORMATO DEI TALENTI

Ecco come vengono presentati i Talenti.

- **Nome (ambito):** Il nome del Talento. Se è seguito da un termine tra parentesi questo ne descrive l'ambito influenzato.
- **Massimale:** Il numero di volte che è possibile acquisire il Talento, di solito 1 o il Bonus Caratteristica associato.
- **Prove:** Se il Talento è legato a una o più Prove, saranno elencate qui. Questi Talenti hanno una regola ulteriore: per ogni grado aggiungono +1 LS ai successi con le Abilità associate.
- La descrizione degli effetti del Talento.

Lista Generale dei Talenti

Abile Oratore

Massimale: Bonus Socialità
Il Personaggio è abile nell'arringare la folla. Somma il grado di questo Talento al LS di tutte le Prove di Affascinare quando Arringa la Folla (pag. 119).

Acuto

Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Iniziativa base (non conta per gli Avanzamenti).

Addestrato

Massimale: Bonus Abilità di Combattimento
Prove: Mischia quando ci si batte accanto a un alleato Addestrato
Il Personaggio si è allenato a combattere in formazione. Se un nemico gli causa una perdita di Vantaggio, ma il Personaggio è accanto a un alleato Addestrato, potrà conservare 1 Vantaggio per grado di questo Talento.

Affarista

Massimale: Bonus Socialità
Prove: Mercanteggiare
Il Personaggio è un abile mercante. Quando usa **Mercanteggiare** può incrementare o ridurre il prezzo finale del 10%.
Nota: Il GM può imporre un limite minimo, affinché nessuno venda sottocosto.

Affinità Animale

Massimale: Bonus Volontà
Prove: Domare Animali
Gli animali selvatici sono a proprio agio vicino al Personaggio e spesso eseguono i suoi ordini.
Tutte le creature con il Tratto Bestiale non addestrate per essere aggressive resteranno calme in sua presenza a meno di casi particolari (per esempio, se sono ferite o sotto attacco, o mentre difendono i propri piccoli, saranno naturalmente ostili).

Ambidestro

Massimale: 2
Per natura o allenamento, il Personaggio può usare la mano secondaria meglio degli altri. Nelle Prove dove usa solo la mano secondaria subisce -10 invece di -20. Se acquisisce questo Talento due volte non avrà più penalità.

Amichevole

Massimale: Bonus Socialità
Prove: Pettegolezzi con i viaggiatori
Al Personaggio piace conversare e gli altri ricambiano il sentimento. Può invertire il dado sulle Prove fallite di Pettegolezzi, se il nuovo risultato dovesse essere un successo.

Anima Pura

Massimale: Bonus Volontà
L'anima del Personaggio è pura e refrattaria al potere del Caos. Può accumulare un numero di Punti Corruzione aggiuntivi pari al grado di questo Talento prima di dover tirare per non essere corrotto.

Artigiano (Mestiere)

Massimale: Bonus Destrezza
Prove: Mestiere (qualsiasi)
Il Personaggio ha un vero talento. Aggiunge l'Abilità Mestiere scelta a tutte le Carriere in cui entra; se questa è già presente ha uno sconto di 5 PE su ogni Avanzamento.

Artista

Massimale: Bonus Destrezza
Prove: Arte (qualsiasi)
Il Personaggio ha un talento naturale per l'arte e sa realizzare bozzetti molto precisi con un po' di tempo e materiali adatti. Questa capacità ha molti usi, che vanno dal realizzare manifesti e identikit alle illustrazioni d'archivio e può fornire bonus a discrezione del GM. Inoltre, aggiunge Arte (qualsiasi) a tutte le Carriere in cui entra; se questo è già presente dà uno sconto di 5 PE su ogni Avanzamento.

Assalto Furioso
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Mischia quando si effettuano attacchi multipli
Il Personaggio fa piovere colpi sui nemici con la furia di Ulric. Una volta per Round, se colpisce un avversario in mischia, può spendere immediatamente 1 Vantaggio o la propria Manovra (se disponibile) per effettuare un attacco aggiuntivo.

Attraente
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Affascinare nei confronti di chi è attratto dal Personaggio
Il Personaggio sa sfruttare al massimo ciò che gli dèi gli hanno donato, che sia uno sguardo magnetico, un fisico robusto o dei denti perfetti.
Quando usa con successo Affascinare per influenzare chi è attratto da lui può usare il LS normale o il valore del dado delle unità. Quindi un tiro di 38 potrebbe equivalere a +8 LS.

Baro (Carte)
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Giocare d'Azzardo e Rapidità di mano quando si gioca a carte
Il Personaggio sa come giocare, e vincere, a carte, anche se potrebbe qualche volta barare. Durante una partita a carte, se ha successo in una Prova di Giocare d'Azzardo o Rapidità di Mano, può usare il LS normale o il valore del dado delle unità (per esempio, un tiro di 28 potrebbe equivalere a +8 LS).
Se il gruppo gioca davvero a carte al tavolo, a ogni distribuzione il Personaggio riceverà tante carte aggiuntive quanto è il grado di questo Talento e dovrà poi scegliere quali scartare fino a raggiungere il numero previsto dalle regole.

Baro (Dadi)
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Giocare d'Azzardo e Rapidità di mano quando si gioca a dadi
Il Personaggio è un genio dei dadi, chi lo chiama baro è solo un invidioso.
Durante una partita a dadi, se ha successo in una Prova di Giocare d'Azzardo o Rapidità di Mano, può usare il LS normale o il valore del dado delle unità (per esempio, un tiro di 06 potrebbe equivalere a +6 LS).
Se il gruppo gioca davvero a dadi al tavolo, a ogni mano, il Personaggio può tirare un numero di dadi in più pari al grado di questo Talento e dovrà poi scegliere quali scartare per formare una combinazione regolamentare.

Battelliere
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Navigare su imbarcazioni da fiume
Il Personaggio è un esperto nel manovrare imbarcazioni fluviali. Quando naviga su un fiume può ignorare tutti i modificatori negativi alle Prove dovuti al clima, al rollio e altri simili. Inoltre, conta come due marinai per calcolare l'equipaggio minimo di una nave fluviale.

Benedizione (Sapere Divino)
Massimale: 1
Il Personaggio è protetto da una divinità, che concede potere alle sue preghiere e gli dà accesso alle proprie Benedizioni, elencate nel **Capitolo 7: Religione e Fede**. In circostanze normali si può conoscere una sola Sapere Divino con questo Talento.

Beone
Massimale: Bonus Resistenza
Prove: Affascinare e Pettegolezzi durante le feste, Reggere Alcolici
Il Personaggio è un bevitore incallito e sa come darci dentro. Può invertire il dado sulle Prove fallite di Reggere Alcolici, se il nuovo risultato dovesse essere un successo.

Blaterare
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Affascinare per usare questo Talento
Nel Nordland si dice 'aprire la bocca per farle prendere aria', nell'Ostland 'dire idiozie'. Blaterare comporta di parlare rapidamente o a lungo, usando non-sense per confondere l'interlocutore. Per farlo si effettua una Prova Contrapposta di Affascinare/Intelligenza. Un successo causa all'avversario una Condizione *Stordito*, più un'altra per grado di questo Talento. La vittima resta senza parole e con gli occhi sbarrati, mentre tenta di capire cosa il Personaggio abbia detto. Quando l'ultimo *Stordito* viene rimosso, potrà rispondere e potrebbe non apprezzare di essere stata preso per i fondelli. Se il Personaggio smette di parlate tutti gli *Stordito* provocati da questo Talento vengono subito rimossi. In generale, si può usare Blaterare solo una volta per scena – o più a lungo a discrezione del GM – per avversario, dato che dopo un po' questi si renderà conto dei trucchi del Personaggio.

Botta
Massimale: Bonus Abilità di Combattimento
Prove: Abilità di Combattimento per usare questo Talento
Il Personaggio è addestrato a dare colpi controllati all'arma dell'avversario per creare aperture o deflettere attacchi.
Come Azione, prima di tirare, può decidere di eseguire una Botta, ossia una Prova di Abilità di Combattimento, non Contrapposta. In caso di successo l'avversario perde 1 Vantaggio, più un altro per LS. Questo Talento non ha effetto se il nemico è disarmato o di Taglia superiore (vedere pag. 342).

Buon Senso
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Intelligenza base (non conta per gli Avanzamenti).

Cadere in Piedi
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Atletica quando si cade
Il Personaggio è agile come un gatto e può cadere da grande altezza senza subire danni.
Quando ciò avviene, può effettuare una Prova di Atletica.
Un successo riduce la caduta di 1m, più 1m per LS, ai fini del calcolo dei Danni.

Capoccia
Massimale: 1
Nonostante i suoi affari sporchi, il Personaggio ha un'aria rispettabile. Non subisce la perdita di Status causata dal Talento *Criminale*.

Carica del Berserker
Massimale: Bonus Forza
Prove: Mischia nel Round di Carica
Il Personaggio si getta contro i nemici senza timore, sfruttando l'impeto per potenziare i propri colpi.
Quando Carica, somma +1 Danno a tutti gli attacchi in mischia per grado di questo Talento.

Cecchino
Massimale: 4
Prove: Mira a Gittata Lunga o Estrema
La distanza non significa nulla per il Personaggio, che è capace di colpire bersagli vicini e lontani con la stessa facilità. Non subisce penalità quando spara a Gittata Lunga e dimezza le penalità di quella Estrema.

Chirurgia
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Guarire fuori dal combattimento (cioè quando si ha tempo di lavorare per bene)
Il Personaggio è un chirurgo, esperto nell'aprire e chiudere ferite. Può trattare le Ferite Critiche che richiedono Chirurgia ed eseguire altre procedure effettuando **Prove Prolungate Impegnative (+0) di Guarire** con un LS deciso dal GM (di solito 5-10) in base alla complessità.
Ogni Prova causerà 1d10 Ferite e una Condizione *Sanguinante*, per cui l'intervento ha buone possibilità di uccidere il paziente se non si sta attenti.
Al termine, il paziente dovrà superare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non contrarre un'*Infezione Minore*.

Colpo Crudele
Massimale: Bonus Iniziativa
Il Personaggio è uno specialista nel colpire i punti deboli. Quando causa una Ferita Critica somma il grado di questo Talento alle Ferite causate.

Colpo di Reni
Massimale: 1
È difficile mettere al tappeto il Personaggio.
Quando subisce la Condizione *Prono* può immediatamente effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Atletica** per rimettersi in piedi.
Questa è modificata come segue: ogni 10 punti di differenza per cui la Forza dell'attaccante supera la sua Resistenza, il Personaggio subisce un -10; viceversa, se la sua Resistenza supera la Forza dell'attaccante, riceve un +10 ogni 10 punti di differenza.

Colpo Misurato
Massimale: Bonus Iniziativa
Sia in mischia che a distanza, il Personaggio è abile nel colpire gli avversari esattamente dove desidera.
Può modificare la Locazione di +/-10 per grado di questo Talento. Per esempio, avendo 2 gradi, una Locazione 34 (Braccio Destro), potrebbe essere ridotta fino a 14 (Braccio Sinistro) o aumentata fino a 54 (Torso). Vedere pag. 159.

Colpo Poderoso
Massimale: Bonus Forza
Il Personaggio sa come colpire davvero *forte*!
Somma il grado di questo Talento a tutti i Danni che infligge con armi da mischia.

Colpo Reattivo
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Iniziativa relativa a questo Talento
I riflessi del Personaggio gli permettono di uccidere molti nemici prima che possano colpirlo.
Quando è vittima di una Carica, può effettuare una **Prova Impegnativa (+0) d'Iniziativa** per eseguire un Attacco Gratuito immediato, fuori del normale Ordine d'Iniziativa, con l'arma che stringe nella mano dominante. Durante un Round, questo Talento può essere usato una volta per grado, ma solo una contro ogni avversario.

Colpo Stordente
Massimale: Bonus Abilità di Combattimento
Prove: Mischia per infliggere colpi stordenti
Il Personaggio è in grado di colpire gli avversari per stenderli in fretta.
Quando usa un'arma da mischia con la Qualità *Percuotere* (vedere pag. 298) ignora le penalità per i 'Colpi Mirati' alla Testa. Inoltre considera tutte le Armi Improvvisate come se avessero *Percuotere*.

Condottiero
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Comandare in guerra
Lo sguardo deciso e le parole ispiratrici del Personaggio spingono i soldati a battersi sino all'ultimo.
Una volta per Round ogni suo sottoposto che è in grado di vederlo somma il grado di questo Talento al LS di una Prova di Volontà. Questo bonus non è cumulativo.

Contorsionista
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Esibirsi o Agilità quando contorcersi è d'aiuto
Il Personaggio può piegare il proprio corpo in modi apparentemente innaturali. Questo gli permette di scivolare in minuscoli pertugi o compiere strani movimenti (bonus a discrezione del GM, che può richiedere una Prova di Agilità per ottenerli).

Contrattacco
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Mischia in difesa
Fedele al principio che 'la miglior difesa è l'attacco', il Personaggio risponde a ogni aggressione con rapidi contrattacchi.
Quando impugna un'arma Rapida, può causare Danno in difesa come se fosse il suo Turno.
Durante un Round, questo Talento può essere usato un numero di volte pari al suo grado.

Corruttore
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Corrompere
Il Personaggio è molto abile a corrompere. Il GM dovrebbe ridurre il costo di ogni tangente del 10% per grado di questo Talento (minimo 10% del valore iniziale).

Cortese
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Socialità base (non conta per gli Avanzamenti).

Cospiratore
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Intelligenza per usare questo Talento
Il Personaggio è un politicante nato e vede cospirazioni dietro ogni angolo. Una volta per sessione, può porre al GM una domanda sulla situazione politica o i legami sociali. Il GM effettua una Prova d'Intelligenza segreta e fornisce informazioni in base al LS.

Criminale
Massimale: Nessuno
Il Personaggio si guadagna da vivere in modo illegale e non ne fa mistero. Quando deve calcolare il proprio Guadagno in partita o con l'Impresa *Profitto* fare riferimento alla tabella seguente.

Livello di Carriera	Denaro Bonus per grado del Talento
1	+2d10 penny d'ottone
2	+1d10 scellini d'argento
3	+2d10 scellini d'argento
4	+1 corona d'oro

A causa della natura illecita di queste attività, chiunque non abbia il Talento Criminale considera il Personaggio di Status più basso del normale, forse a causa di un tatuaggio di una banda o altri segni di riconoscimento. Per questo le autorità locali sono sempre sospettose nei suoi confronti e più gradi ha nel Talento più le cose diventano per lui difficili. Chi infrange la legge senza questo Talento otterrà molto meno denaro, ma manterrà il proprio Status, dato che non ha una fama tanto cattiva. Con il permesso del GM è possibile rimuovere gradi di Criminale allo stesso costo in PE che avrebbe acquisirli.

Cuore Impavido
Massimale: Bonus Volontà
Prove: Freddezza per rimuovere la Condizione *Atterrito*
Non importa quanto le cose siano terribili, il Personaggio non rinuncia. Può effettuare una Prova di Freddezza per rimuovere la Condizione *Atterrito* alla fine di ogni suo Turno oltre che alla fine del Round (vedere pag. 168).

Determinato
Massimale: Bonus Forza
Il Personaggio va all'assalto con tetra determinazione. Quando Carica, somma il grado di questo Talento al Danno inflitto.

Disarmare
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Mischia per Disarmare
Il Personaggio è capace di disarmare un avversario con uno scatto del polso o un colpo alla mano. Come Azione può tentare una Prova Contrapposta Mischia/Mischia. Se vince, l'avversario perde la presa sull'arma che cade a 1d10×30cm in una direzione casuale (con eventuali altri effetti decisi dal GM). Se vince di 2 LS, il Personaggio può decidere la distanza di caduta invece di tirare; con 4 LS può scegliere anche la direzione; con 6 LS può afferrare al volo l'arma se ha una mano libera. Questo Talento non ha effetto se l'avversario è disarmato o di Taglia superiore (vedere pag. 342).

Distrarre
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Atletica per Distrarre
Il Personaggio è abile nell'usare piccoli movimenti per provocare o nascondere le sue vere intenzioni. Può usare la propria Manovra per Distrarre, effettuando una Prova Contrapposta Atletica/Freddezza.
Se vince, l'avversario non potrà guadagnare Vantaggio fino al termine del Round seguente.

Dita Agili
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Destrezza base (non conta per gli Avanzamenti).

Dizione Istintiva
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Linguaggio (Magico) per lanciare incantesimi
Il Personaggio comprende istintivamente la parlata Magica ed è in grado di articolare frasi complesse senza errori. Se ha successo con un doppio in una Prova di Linguaggio (Magico) non subisce Incidenti Magici.

Esperto con lo Scudo
Massimale: Bonus Forza
Prove: Tutte le Prove per difendersi con uno scudo
Il Personaggio è abile nell'impiegare lo scudo in combattimento, specie in situazioni disperate.
Quando si difende con uno scudo e perde la Prova Contrapposta, ottiene un numero di Vantaggi pari al grado in questo Talento.

Esperto in Trappole
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Percepire per individuare trappole, Piazzare Trappole
Il Personaggio è abile nel piazzare e localizzare trappole. Ha diritto a una Prova di Percepire per individuarle anche se non ha dichiarato al GM di essere all'erta. Alcuni GM preferiscono fare questa Prova in segreto.

Etichetta (Gruppo)
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Affascinare e Pettegolezzi (limitati al gruppo scelto)
Il Personaggio sa mescolarsi a un certo gruppo, purché indossi abiti adeguati. Alcuni possibili gruppi includono: Accademici, Criminali, Fedeli, Gilde, Nobili, Servitori e Soldati.
Chi non ha questo Talento sarà chiaramente in imbarazzo in un ambiente poco familiare. Questo effetto è prima di tutto legato all'interpretazione ma, a discrezione del GM, può fornire bonus alle Prove di Socialità.

Farmacista
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Mestiere (Apotecario)
Il Personaggio è un esperto farmacista, capace di produrre pillole, unguenti, oli e creme. Può invertire il dado sulle Prove fallite di Mestiere (Apotecario), se il nuovo risultato dovesse essere un successo.

Farsi da Parte
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Schivare relative a questo Talento
Il Personaggio è abile nell'evitare i colpi nemici. Quando usa con successo Schivare per difendersi può spostarsi di 2m e non è più considerato Ingaggiato. Nessun avversario ottiene Attacchi Gratuiti in questa circostanza.

Fervore
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Affascinare quando si parla della propria causa
Quando parla della propria causa o fede, le parole del Personaggio ardono di passione. In tali circostanze raddoppia il proprio Bonus Socialità per calcolare il numero di persone influenzate dal Talento *Oratore* (vedere pag. 140).

Finta
Massimale: Bonus Destrezza
Prove: Mischia (Scherma) per Fintare
Il Personaggio è addestrato nel simulare attacchi per ingannare i nemici. Contro un avversario armato, può usare la sua Azione per compiere una Finta, effettuando una **Prova Contrapposta Mischia (Scherma)/Mischia**.
Se vince, può sommare il LS di Finta a quello del prossimo attacco contro il medesimo avversario, purché lo effettui entro la fine del Round seguente.

Fiutare Pericolo
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Tutte quelle per individuare facinorosi
Il Personaggio è abituato a mettersi nei guai e uscirne. Può effettuare una Prova d'Intuire per scovare eventuali pericoli o avversari anche quando non sarebbe permesso (a causa di Talenti o Incantesimi).
Questa Prova sarà Contrapposta da chi si nasconde e il GM potrebbe decidere di effettuarla in segreto così che il Giocatore non sappia se ha avuto successo.
Se questi avversari danno il via a uno scontro, il Personaggio non sarà *Sorpreso*.

Flagellante
Massimale: Bonus Resistenza
Prove: Tutte quelle per resistere ai Poteri Perniciosi
Il Personaggio mortifica il proprio corpo in nome del suo dio. Ogni giorno può trascorrere mezz'ora a fustigarsi, subendo o conservando un numero di Ferite pari al grado in questo Talento. Così facendo otterrà il Talento *Furia* finché non si addormenterà e potrà attivarlo senza Prove.

Inoltre, aggiunge il Talento *Furia* a tutte le Carriere in cui entra. Se non dovesse riuscire a fustigarsi ogni giorno o la carne guarisse non potrà spendere Resilienza o Risolutezza, finché non si sarà flagellato di nuovo.

Fortunato
Massimale: Bonus Socialità
Dicono che quando il Personaggio è nato Ranald gli abbia sorriso. Il suo massimale di Punti Fortuna è pari al suo Fato più il grado di questo Talento.

Forzuto
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Forza base (non conta per gli Avanzamenti).

Fuciliere
Massimale: Bonus Destrezza
Il Personaggio è esperto nel ricaricare le armi da fuoco e quando lo fa somma il grado di questo Talento al LS della Prova.

Fuga!
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Atletica quando è in Fuga
Quando la sua vita è in pericolo, il Personaggio è capace di incredibili scatti. Se esegue l'Azione Fuga aumenta il proprio Movimento di 1 (vedere pag. 165).

Furia
Massimale: 1
Il Personaggio può andare in Furia, come descritto a pag. 190.

Furia da Battaglia
Massimale: Bonus Volontà
Prove: Abilità di Combattimento mentre è soggetto alla Furia
Il Personaggio riesce a controllare la propria Furia e a interromperla superando una Prova di Freddezza alla fine del Round.

Gagliardo
Massimale: Bonus Resistenza
Il Personaggio aumenta le proprie Ferite di un valore pari al suo Bonus Resistenza. Se questo dovesse aumentare, altrettanto farà il bonus di questo Talento.

Gambe da Marinaio
Massimale: Bonus Resistenza
Prove: Tutte quelle per resistere al mal di mare
Il Personaggio è abituato a rollio e beccheggio e dà di stomaco solo nelle peggiori tempeste. In condizioni normali non deve mai effettuare Prove per resistere al mal di mare. In casi eccezionali (come una tempesta o un effetto magico), ignora tutti i modificatori negativi alla Prova.

Gambe Forti
Massimale: Bonus Forza
Il Personaggio ha gambe forti, che gli permettono di saltare più lontano del normale. Somma il grado di questo Talento al LS delle Prove di Atletica per Saltare (vedere pag. 166).

Genio (Conoscenza)
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Conoscenza (materia scelta)
Il Personaggio è eccezionalmente colto e possiede grande esperienza in un particolare campo.
In questioni legate alla materia scelta, può ricordare un numero di informazioni corrette pari al grado di questo Talento senza bisogno di Prove. Come sempre, tirare può fornire ulteriori informazioni, a discrezione del GM.

Genio Matematico
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Giocare d'Azzardo, Valutare
Il Personaggio ha un dono per i numeri e riesce a risolvere facilmente complesse equazioni. Il Giocatore può usare una calcolatrice per rappresentare queste facoltà.

Gioco Sporco
Massimale: Bonus Abilità di Combattimento
Prove: Mischia (Rissa)
Il Personaggio conosce tutti i trucchi più sporchi della lotta a mani nude.
Quando colpisce con Mischia (Rissa), infligge +1 Danno per grado di questo Talento.

Nota: usare questo Talento in uno scontro formale è considerato sleale.

Gioco Stretto
Massimale: Bonus Destrezza
Prove: Mischia per entrare o battersi in gioco stretto
Il Personaggio è un esperto nel portarsi in corpo a corpo.
Non subisce penalità quando affronta avversari con armi più lunghe. Inoltre, se si usano le regole opzionali per il Gioco Stretto (vedere pag. 297) ottiene +10 agli attacchi.

Girovago
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Nascondersi in ambiente rurale
Il Personaggio è a casa nelle selve. Quando usa Nascondersi in ambienti rurali, i presenti non possono tirare automaticamente Percepire per notare il suo passaggio, a meno che non siano già all'erta.

Guerriero Nato
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Abilità di Combattimento base (non conta per gli Avanzamenti).

Identità Segreta
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Intrattenere (Recitare) per mantenere una doppia identità
Il Personaggio ha un'identità segreta che gli permette di fingersi più ricco o povero.
Può scegliere una Carriera, con il benestare del GM, e usarne lo Status, finché si veste in modo appropriato. Questo modifica le Prove di Socialità e permette di ignorare gli effetti del Talento Criminale. Tuttavia, mantenere questa identità fittizia richiede Prove di Intrattenere (Recitare) quando incontra persone capaci di smascherarlo. Per ogni grado in questo Talento si può creare un'ulteriore identità segreta.

Imitatore
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Intrattenere (Recitare) quando gli accenti sono importanti
Il Personaggio ha orecchio per accenti e dialetti e sa riprodurli fedelmente.
Dopo avere ascoltato un accento per un giorno può effettuare una Prova di Iniziativa per riuscire a imitarlo (massimo un tentativo al giorno). Se ha successo potrà ingannare chiunque.

Implacabile
Massimale: Bonus Resistenza
È difficile dare il colpo di grazia al Personaggio.
Per ogni grado di questo Talento, ignora 1 Ferita causata dalle Condizioni *Sanguinante*.

Inesorabile
Massimale: Bonus Agilità
Nulla può impedire al Personaggio di raggiungere i suoi obiettivi. Quando usa Vantaggio per Disimpegnarsi può conservare un numero di Vantaggi pari al grado di questo Talento. Inoltre, può usare Vantaggio per Disimpegnarsi anche se ne ha meno degli avversari.

Insignificante

Massimale: Bonus Socialità
Prove: Nascondersi in piena vista
Il Personaggio non viene mai considerato dai grandi e dai potenti. Se abbigliato in modo adatto e in un luogo consono, chi ha Status superiore non lo noterà, a meno che la sua presenza divenga inappropriata. Tutto questo rende molto facile origliare.
Inoltre, chi ha Status superiore non ottiene alcun Vantaggio dal colpirlo o danneggiarlo in combattimento, perché non c'è gloria nel prendere a calci un cane randagio.

Intascare

Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Intelligenza per usare questo Talento
Il Personaggio è abile nel sottrarre denaro ai propri padroni senza farsi notare. Ogni volta che ottiene un Guadagno (durante il gioco o con l'Impresa *Profitto*), può effettuare una **Prova Contrapposta d'Intelligenza** contro il proprio datore di lavoro. Se vince intasca 2d10+LS penny, 1d10+LS scellini o 1+LS corone (a seconda del volume d'affari deciso dal GM). Se il datore di lavoro ottiene almeno 6 LS, il Personaggio sottrae il denaro, ma l'ammanco viene scoperto. Ogni altro risultato è un semplice fallimento.

Invocazione (Sapere Divino)

Massimale: 1
Il Personaggio è stato benedetto da un dio con uno dei Miracoli del suo Culto. È possibile acquistarne altri al prezzo di 100 PE per Miracolo conosciuto (per esempio, chi ne ha 3 pagherà il quarto 300 PE). Le regole complete si trovano nel **Capitolo 7: Religione e Fede**. In circostanze normali questo Talento può essere acquistato solo una volta e preclude la possibilità di acquisire *Magia Arcana e Magia Minore*. È possibile disimparare *Invocazione* e tutti i Miracoli associati pagando 100 PE, ma questo potrebbe far adirare la divinità, con effetti a discrezione del GM.

Ispiratore

Massimale: Bonus Socialità
Prove: Comandare in guerra
Le parole del Personaggio possono cambiare il corso delle battaglie. Quando è in guerra, riferirsi alla tabella sottostante per vedere quante persone può influenzare con l'Abilità Comandare.

Grado nel Talento	Numero di soldati influenzati
1	Normale×5
2	Normale×10
3	Normale×20
4	Normale×50
5	Normale×100
6	Normale×200
7	Normale×500
8	Normale×1000
9	Tutti quelli che possono udirlo

Esempio: *I Pelleverde stanno attaccando l'abbazia della Badessa Birgitte van der Hoogenband e la situazione è critica.*
La Badessa decide di spronare i propri soldati con una Prova di Comandare, per conferire loro +10 alle Prove di Psicologia. Ottiene +3 LS e ha un Bonus Socialità di 6, quindi potrebbe influenzarne 9 (Bonus Socialità + LS), ma avendo anche Ispiratore 3 moltiplica il risultato per 20. 180 soldati stringono i denti mentre lei urla: 'TENETE LA POSIZIONE!'

✝

Leggere le Labbra
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Percepire per leggere le labbra
Il Personaggio può comprendere cosa dicono gli altri solo osservando le labbra, senza bisogno di udirli.
Se non ci sono ostacoli può effettuare una **Prova di Percepire** per riuscirci.

Leggere/Scrivere
Massimale: 1
Il Personaggio è uno dei rari individui del Vecchio Mondo non analfabeta. È in grado di leggere e scrivere (se appropriato) tutte le lingue che conosce.

Lettura Veloce
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Ricercare e Linguaggio quando la rapidità nel leggere è importante
Il Personaggio è un lettore vorace. Può invertire il dado sulle Prove fallite di Ricercare, se il nuovo risultato dovesse essere un successo. Inoltre, se la velocità di lettura è importante, in un Round, superando una **Prova di Linguaggio**, potrà comprendere perfettamente un numero di pagine pari al LS più il grado di questo Talento (minimo 1 anche in caso di fallimento).

Lingua di Gatto
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Affascinare quando si mente
Come Ranald, Dio dell'Inganno, il Personaggio mescola liberamente verità e bugia. Quando usa Affascinare per mentire, gli ascoltatori non possono tirare automaticamente Intuire per notare le incongruenze.

Linguista
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Lingue (Tutte)
Il Personaggio ha un'affinità naturale per le lingue.
Dopo aver ascoltato un linguaggio per un mese può effettuare una Prova di Intelligenza. Se la supera l'Abilità relativa diventa un'Abilità Base (massimo un tentativo al mese).

Nota: questo Talento funziona solo con le lingue usate per comunicare normalmente, non con quella Magica.

Lottatore da Vicolo
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Schivare in spazi ristretti
Il Personaggio è abile nel combattere in spazi chiusi – come tunnel, trincee o pozzi – e ne ignora le penalità in Mischia. Inoltre può usare Schivare anche quando non sarebbe possibile per mancanza di spazio.

Lupo di Mare
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Navigare (Navi adatte al mare)
Il Personaggio è un marinaio di lungo corso.
Quando è in mare può ignorare tutti i modificatori negativi alle Prove dovuti al clima, al rollio e altri simili. Inoltre, conta come 2 marinai per calcolare l'equipaggio minimo di una imbarcazione marittima.

Maestro del Travestimento
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Intrattenere (Recitare) per impersonare qualcun altro
Il Personaggio è un esperto nell'imitare l'aspetto e i modi altrui. È capace di cambiare e camuffarsi senza bisogno di strumenti, gli basta cambiare postura, abiti e deformare i lineamenti.

Magia Arcana (Sapere)
Massimale: 1
Il Personaggio ha studiato uno degli otto Aspetti del Sapere della Magia – Bestie, Cielo, Fuoco, Luce, Metallo, Morte, Ombre o Vita – oppure uno di quelli meno noti come Soglia o Necromanzia. Può memorizzare gli incantesimi relativi ai costi seguenti.

N° di Incantesimi Conosciuti	Costo PE nuovo Incantesimo
Fino a Bonus Intelligenza × 1	100 PE
Fino a Bonus Intelligenza × 2	200 PE
Fino a Bonus Intelligenza × 3	300 PE
Fino a Bonus Intelligenza × 4	400 PE

e così via…

Se avesse un Bonus Intelligenza di 4 pagherebbe 100 PE per il primo incantesimo e per i successivi 4, 200 PE per i successivi 4 e così via.
Le regole complete si trovano nel **Capitolo 8: Magia**.

In circostanze normali questo Talento può essere acquistato solo una volta e preclude la possibilità di acquisire *Benedizione* o *Invocazione*. È possibile disimparare *Magia Arcana* e tutti gli Incantesimi associati pagando 100 PE.

Magia del Caos (Sapere)
Massimale: Il numero di incantesimi del Sapere scelto
Uno degli Dei Oscuri possiede un pezzo dell'anima del Personaggio, che ora può praticare la maligna Magia del Caos.

Il suo patrono (di solito Nurgle, Slaanesh o Tzeentch) concede subito un incantesimo della propria Sfera, che si insinua nella mente del Personaggio causando 1 Punto Corruzione.

Ogni grado di questo Talento costa sempre 100 PE, invece del normale valore, e fornisce un ulteriore incantesimo del Sapere prescelto e 1 Punto Corruzione. Per maggiori informazioni vedere il **Capitolo 8: Magia**.
In condizioni normali si può conoscere solo un Sapere del Caos.

Magia Minore
Massimale: 1
Il Personaggio ha il dono della magia e ha imparato a controllarla al livello di base. Quando acquista questo Talento può memorizzare e manifestare un numero di Incantesimi Minori pari al proprio Bonus Volontà. Acquisirne ulteriori ha un costo in PE.

N° di Incantesimi Minori Attualmente Conosciuti	Costo PE nuovo Incantesimo
Fino a Bonus Volontà × 1	50 PE
Fino a Bonus Volontà × 2	100 PE
Fino a Bonus Volontà × 3	150 PE
Fino a Bonus Volontà × 4	200 PE
e così via…	

Di conseguenza, avendo un Bonus Volontà di 3 e 3 incantesimi conosciuti, il primo gli costerà 50 PE, ognuno dei 3 successivi 100 PE e così via. Le regole sull'apprendimento di nuovi incantesimi si trovano nel **Capitolo 8: Magia**.

Magnum Opus
Massimale: Nessuno
Il Personaggio è un maestro riconosciuto nel proprio campo, capace di creare opere tanto complesse da lasciare di stucco. Ogni volta che acquisisce questo Talento potrà realizzare un capolavoro usando Arte o Mestiere. Questa sarà un'opera unica, irripetibile e impressionante. I bonus forniti sono a discrezione del GM, ma di solito legati a Socialità. Vendere il capolavoro frutta 10 volte il prezzo normale, o anche di più.

Mago da Guerra
Massimale: 1
Il Personaggio è addestrato a lanciare incantesimi in mezzo alla battaglia. Nel proprio Turno può lanciare un Incantesimo con un Valore di Lancio di 5 o meno senza usare la propria Azione. Tuttavia non potrà invocarne un altro nel corso del Turno.

Mani Veloci
Massimale: Bonus Destrezza
Prove: Rapidità di Mano, Mischia (Rissa) per toccare un avversario
Il Personaggio muove le mani con incredibile destrezza.
I testimoni non possono tirare automaticamente Percepire per notare quando usa Rapidità di Mano a meno che non siano già all'erta e sospettosi. Inoltre, ottiene +10 per grado del Talento alle Prove di Mischia (Rissa) per toccare un avversario.

Mascella di Ferro
Massimale: Bonus Resistenza
Prove: Tempra per resistere a *Stordito*
Il Personaggio è un duro e può resistere a colpi tremendi. Quando subisce una o più Condizioni *Stordito* può effettuare immediatamente una Prova Impegnativa (+0) di Tempra per annullarne una, più un'altra per LS.

Mastro Artigiano (Mestiere)
Massimale: Bonus Destrezza
Prove: Prove Prolungate del Mestiere scelto
Il Personaggio è molto abile nella propria professione. Può sottrarre il grado di questo Talento dal LS richiesto dalle Prove Prolungate di Mestiere.

Mendicare
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Affascinare (Mendicare)
Il Personaggio è un abile mendicante, capace di impietosire anche i cuori più duri. Quando mendica, può effettuare una Prova di Affascinare ogni 30 minuti, invece di 1 ora (vedere pag. 139).

Mescere
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Mestiere (Apotecario)
Il Personaggio è abile nel creare al volo pozioni, filtri e decotti. Può compiere una singola Attività *Artigianato* gratuita usando Mestiere (Apotecario) senza bisogno di un Laboratorio. Le altre seguono le regole normali.

Minaccioso
Massimale: Bonus Forza
Prove: Intimidire
Il Personaggio ha una presenza imponente. Somma il grado di questo Talento al LS delle Prove di Intimidire.

Mira Letale
Massimale: 1
Il Personaggio colpisce sempre i nemici in mezzo agli occhi.
Può scegliere la Locazione dei propri attacchi invece di invertire il dado.

Mira Sicura
Massimale: Bonus Iniziativa
Il Personaggio è un esperto nel trovare i punti deboli nelle armature. Quando colpisce con un'arma a distanza può ignorare un numero di Punti Armatura pari al grado di questo Talento.

Nato in Sella
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Cavalcare (Cavallo) in combattimento
Il Personaggio è a suo agio in sella anche nelle circostanze peggiori e sa controllare la cavalcatura negli scontri. Se possiede l'Abilità Cavalcare, può ordinare all'animale di compiere un'Azione, non solo una Manovra, senza alcuna Prova.

Nervi d'Acciaio
Massimale: Bonus Volontà
Prove: Freddezza per resistere al panico causato dalle Armi da Fuoco
Il Personaggio è un veterano che è sopravvissuto a numerose scariche di piombo. Se viene mancato, non deve effettuare la Prova di Freddezza per resistere alla Condizione *Atterrito* causata da un'Arma da Fuoco.

Numismatico
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Valutare per stabilire il valore delle monete
Il Personaggio conosce le monete del Vecchio Mondo. Sa giudicarne il valore senza bisogno di Prove e può identificare i falsi con una **Prova Semplice di Valutare**, senza applicare il LS del falsario.

Nuotatore
Massimale: Bonus Forza
Prove: Nuotare
Il Personaggio è abituato a nuotare e trattenere il respiro sott'acqua. Somma il grado di questo Talento al proprio Bonus Resistenza per trattenere il fiato.

Occhio del Cacciatore
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Tutte quelle per trovare e catturare una preda
Il Personaggio è un abile cacciatore, che conosce tutti i trucchi. Mentre viaggia in territori ricchi di selvaggina – e avendo gli strumenti adatti – riesce sempre a procacciare carne sufficiente a se stesso e a un numero di persone pari al grado di questo Talento. Per procurarsi più carne seguire le normali regole (vedere pag. 129).

Odio (Gruppo)
Massimale: Bonus Volontà
Prove: Volontà per contrastare il Gruppo scelto
Il Personaggio è consumato dall'Odio nei confronti di qualcuno o qualcosa (vedere pag. 190). Ogni grado di questo Talento permette di aggiungere un nuovo Gruppo. Possibili esempi includono: Uominibestia, Pelleverde, Mostri, Fuorilegge, Sigmariti, Nonmorti e Streghe.

Odio Sacro
Massimale: Bonus Socialità
Le preghiere del Personaggio trasudano odio verso i nemici.
I suoi Miracoli infliggono +1 Danno per grado di questo Talento.

Ombra
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Tutte le Prove per pedinare
Il Personaggio è abile nel pedinare senza essere notato. Può usare le regole di pag. 126 senza bisogno di una Prova Combinata, sfruttando invece l'Abilità più alta tra Nascondersi e Percepire.

Oratore
Massimale: Bonus Socialità
Il Personaggio è un grande oratore e sa come arringare la folla. Riferirsi alla tabella sottostante per determinare quante persone può influenzare con l'abilità Affascinare quando Arringa la Folla (pag. 119).

Grado nel Talento	Persone influenzate
1	Normale×5
2	Normale×10
3	Normale×20
4	Normale×50
5	Normale×100
6	Normale×200
7	Normale×500
8	Normale×1000
9	Tutti quelli che possono udirlo

Passo Lungo (Terreno)
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Atletica per attraversare il terreno scelto
Il Personaggio è abile ad attraversare terreni difficili.
Ignora tutte le penalità quando si muove nell'ambiente prescelto. Tipiche specializzazioni includono: Coste, Deserti, Paludi, Monti, Tundra e Foreste.

Percepire Artefatti
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Intuire per localizzare artefatti magici
Il Personaggio è in grado di percepire la magia all'interno degli artefatti. Quando ne tocca uno può effettuare una Prova di Intuire. Un successo gli permette di percepirne il potere e ogni LS darà informazioni su eventuali regole speciali. Di solito, questa prova può essere eseguita solo una volta per artefatto.

Pescatore
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Tutte quelle legate alla pesca
Il Personaggio è un esperto pescatore che conosce tutti i trucchi. Trascorrendo almeno un'ora con canna e lenza presso uno specchio d'acqua abbastanza grande riuscirà sempre a pescare a sufficienza per nutrire se stesso e un numero di persone pari al grado in questo Talento. Per procurarsi più pesce seguire le normali regole (vedere pag. 129).

Piccolo
Massimale: 1
Il Personaggio è molto più basso della maggioranza degli abitanti del Vecchio Mondo. Vedere pag. 342 per maggiori informazioni sulla Taglia.

Piè Veloce
Massimale: 1
Il Personaggio ha +1 Movimento.

Pilota Fluviale
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Ogni Prova relativa ai fiumi
Il Personaggio conosce tutti i trucchi per navigare lungo i fiumi. Può superare automaticamente i punti pericolosi (fino a una Difficoltà di -10). Inoltre, se possiede una Conoscenza (locale) appropriata, ha automaticamente successo in tutte le Prove di Navigare in acque pericolose. Si immagina che conosca la rotta a menadito.

Polemico
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Affascinare durante discussioni o dibattiti
Il Personaggio è abituato a vincere le discussioni. Quando, durante un dibattito, ha successo in una Prova di Affascinare può usare il LS normale o il valore del dado delle unità. Quindi un tiro di 24 potrebbe equivalere a +4 LS.

Predestinato
Massimale: 1
All'età di dieci anni, un Profeta di Morr ha predetto la morte del Personaggio, durante la cerimonia di ingresso all'età adulta, detta Predestinazione. Giocatore e GM dovrebbero definire insieme questa predizione e se il Personaggio dovesse morire in accordo con essa, il prossimo otterrà un bonus pari a metà dei suoi PE totali.

SIAMO SPACCIATI!

Ecco alcuni esempi di Predestinazione per il Talento.

- Dall'oscurità giungerà il corvo.
- La bestia dei campi ha occhi per te.
- Oscure pestilenze ti ridurranno in ginocchio.
- L'assenza indebolisce il cuore.
- La spada non porta giustizia, solo la tua fine.
- Il panino! Il pasticcino! La torta! Sono i piatti di Morr!
- Il tamburino ti condurrà alla morte.
- La tua fine non è la conclusione.
- Berrai avidamente dalla coppa della corruzione.
- Luoghi elevati conducono a una fine ignobile.

Preparato
Massimale: Bonus Iniziativa
Il Personaggio è abituato ad anticipare i desideri propri e altrui. Durante una sessione, una volta per grado di questo Talento, può estrarre dallo zaino (o altro contenitore) un oggetto con Ingombro 0 adatto alla bisogna, purché non spinga troppo in là i limiti della credibilità. Per esempio, potrebbe avere una fiasca di liquore per confortare un ferito o un fischietto per aiutare un

artista di strada. Ogni volta che usa questa capacità deve sottrarre il costo dell'oggetto dai propri risparmi. Lo si considera un acquisto retroattivo.

Presenza Maestosa
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Comandare
La sola presenza del Personaggio causa timore e ammirazione.
Il suo carisma è tale che chi ha uno Status inferiore non può opporsi al suo Comandare usando Volontà. Ovviamente, i nemici non saranno propensi a rispettarlo od obbedirgli, ma la gente comune non gli darà noie.

Pronto Soccorso
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Guarire in combattimento
Il Personaggio è abile nel trattare le ferite rapidamente. Mentre usa delle Bende, può invertire il dado sulle Prove fallite di Guarire, se il nuovo risultato dovesse essere un successo, ma potrà ottenere al massimo +1 LS, perché privilegerà rapidità a precisione.

Randagio
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Nascondersi (Urbano)
Il Personaggio si sente a casa tra i vicoli.
Può invertire il dado sulle Prove fallite di Nascondersi (Urbano), se il nuovo risultato dovesse essere un successo.

Razionale
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Volontà base (non conta per gli Avanzamenti).

Resistente (Minaccia)
Massimale: Bonus Resistenza
Prove: Tutte quelle per resistere alla Minaccia scelta
La robusta costituzione del Personaggio gli permette di sopravvivere ad alcuni pericoli.
In ogni sessione, supera automaticamente la prima Prova per resistere a una determinata minaccia (Magia, Veleni, Malattie, Mutazioni, ecc.).
Se il LS è rilevante, sarà considerato pari al suo Bonus Resistenza.

Resistente alla Magia
Massimale: Bonus Resistenza
Il Personaggio è resistente alla magia e riduce il LS di ogni incantesimo che lo colpisce di 2 per grado di questo Talento (gli effetti ad area vengono ridotti del LS più alto tra i bersagli).
Questo Talento preclude *Benedizione*, *Invocazione*, *Magia Arcana*, *Magia Minore* e *Strega!*

Ribaltamento
Massimale: Bonus Abilità di Combattimento
Prove: Mischia in difesa
Il Personaggio è abituato agli scontri disperati e sa ribaltarli a proprio vantaggio.
Quando vince una Prova Contrapposta di Mischia, invece di ottenere +1 Vantaggio può rubare tutto quello dell'avversario. Se lo fa non causa alcun Danno, neanche se era il suo turno.

Ricarica Rapida
Massimale: Bonus Destrezza
Il Personaggio ricarica le armi con grande destrezza. Somma il grado in questo Talento al LS per ricaricare le armi a distanza.

Ricco
Massimale: Nessuno
Il Personaggio è favolosamente ricco e raramente a corto di soldi.
Quando Guadagna (anche grazie all'Impresa Profitto) ottiene +1 corona per grado di questo Talento.

Riflessi da Combattimento
Massimale: Bonus Iniziativa
Il Personaggio è veloce come il fulmine.
Aggiunge +10 alla propria Iniziativa per grado di questo Talento per determinare l'Ordine d'Iniziativa in combattimento.

Riflessi Fulminei
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Agilità base (non conta per gli Avanzamenti).

Risoluto
Massimale: Bonus Volontà
Il Personaggio è l'incarnazione della determinazione. Somma il grado di questo Talento alla sua riserva di Risolutezza.

Robusto
Massimale: Bonus Resistenza
Il Personaggio è una vecchia pellaccia e ignora le ferite. Riduce il Danno subito del proprio grado in questo Talento (fino a un minimo di 1 Ferita), anche se si tratta di effetti che normalmente non sono evitabili.

Saldo
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Resistenza base (non conta per gli Avanzamenti).

Sangue Blu
Massimale: 1
Il Personaggio è nato nobile o si è elevato durante la partita.
Se è vestito in modo appropriato, sarà sempre considerato di Status più alto da chiunque non abbia questo Talento. Tra Sangue Blu lo Status funziona normalmente.

Scalatore
Massimale: Bonus Forza
Prove: Arrampicarsi
Il Personaggio è un alpinista eccezionale, capace di scalare superfici impossibili come le mura di una fortezza, lastroni di ghiaccio o pareti intonacate.
Ignora tutte le penalità ad Arrampicarsi dovute alla difficoltà della parete.

Schiocco di Frusta
Massimale: Bonus Destrezza
Prove: Condurre Carri o Cavalcare quando si è in fuga o si corre
Il Personaggio sa come spronare gli animali. Quando impugna una frusta, tutti gli animali che controlla ottengono +1 Movimento per Correre o Scappare.

Seconda Vista
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Tutte le Prove per percepire i Venti della Magia
Il Personaggio può percepire i mutevoli Venti della Magia che soffiano dai Portali del Caos ai poli del mondo. Possiede la Vista (vedere pag. 229).

Senso Acuto (Senso)
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Percepire (Senso)
Uno dei cinque sensi del Personaggio è molto sviluppato e gli permette di notare cose che altri non percepiscono. A discrezione del GM, può effettuare Prove di Percepire per notare dettagli impercettibili con il senso associato (per esempio: un'aquila che vola alta nel cielo, un veleno quasi inodore, il respiro di un topo oltre un muro, un'incisione ormai erosa o due birre dello stesso produttore che provengono da botti diverse).

Senso dell'Orientamento
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Orientarsi
Il Personaggio ha un ottimo senso per i punti cardinali. Da semplici dettagli (come le stelle o il muschio) sa sempre dov'è il nord.

Senso Magico
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Intuire per individuare i maghi
Il Personaggio può percepire i Venti della Magia negli altri. Quando incontra un incantatore può effettuare una **Prova Media (+20) d'Intuire**. Se ha successo capirà se l'altro è una Strega. Un Successo Incredibile permette anche di determinare la Specializzazione di Canalizzare più alta che possiede.

Sesto Senso
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Intuire legate a questo Talento
Quando il Personaggio è in pericolo ha una sorta di presentimento e può reagire di conseguenza.
Il GM – di solito dopo una Prova d'Intuire segreta – lo avviserà di minacce incombenti. Inoltre, può ignorare la Sorpresa superando una Prova d'Intuire.

Sfondare
Massimale: Bonus Forza
Prove: Mischia per sfondare o rompere oggetti inanimati
Il Personaggio è un esperto nello sfondare porte e negli ingressi forzati. Aggiunge +1 Danno per grado di questo Talento ai danni inflitti a oggetti inanimati, come finestre, bauli e porte.

Sintonia Aethyrica
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Incanalare (qualsiasi)
L'esperienza o il talento del Personaggio gli permettono di manipolare in sicurezza i Venti della Magia.
Non subisce Incidenti Magici se supera una Prova d'Incanalare ottenendo un doppio.

Solidale
Massimale: Bonus Socialità
Prove: Prove sociali per influenzare un superiore
Il Personaggio sa quando e come parlare per impressionare i propri superiori.
Se ha successo in una Prova sociale verso uno di essi può usare il LS normale o il valore del dado delle unità. Quindi un tiro di 46 potrebbe equivalere a +6 LS.

Spalle Forti
Massimale: Bonus Forza
Prove: Nuotare e Remare
Il Personaggio ha le spalle forti ed è abituato alla fatica.
Somma il grado in questo Talento al LS delle Prove Contrapposte di Forza e alla quantità di Ingombro che può trasportare (vedere pag. 293).

Spaventoso
Massimale: Bonus Forza
Nessuno sano di mente affronterebbe il Personaggio. Se lo desidera può causare *Paura* (vedere pag. 190) con grado pari a questo Talento.

Stile a Doppia Arma
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Mischia o Mira quando si attacca con due armi
Quando impugna un'arma per mano, il Personaggio può attaccare con entrambe in una singola Azione.
Prima di tutto tira per colpire con l'arma principale e, se va a segno, infligge i Danni normali. Quindi inverte il risultato del primo attacco per determinare se anche la seconda arma colpisce (un 34 sul primo colpo diventa 43 sul secondo).
Questo nuovo attacco subisce un -20 (a meno di essere *Ambidestro*), viene Contrapposto da un tiro di difesa separato e causa il Danno normale.
L'unica eccezione è se il primo attacco era un Critico. In tal caso, il risultato sulla Tabella del Critico viene usato come tiro per colpire del secondo colpo (un 56 alla Testa, ossia una Ferita Grave all'Occhio, sarà anche un tiro di attacco di 56). Chi decide di usare questo Talento subisce -10 su tutti i tiri di difesa fino al suo Turno seguente e non ottiene Vantaggio dai colpi a segno o dalle Ferite a meno di colpire con entrambe le armi.

Strega!
Massimale: Bonus Volontà
Il Personaggio è un incantatore autodidatta, che ha imparato a prove ed errori. Aggiunge Linguaggio (Magico) a tutte le Carriere in cui entra; se l'Abilità è già presente ottiene uno sconto di 5 PE su ogni Avanzamento. Inoltre, spendendo 1 Punto Resilienza può manifestare un incantesimo di qualsiasi Sapere Arcano (e memorizzarlo permanentemente per 0 PE), fino a un totale pari al Grado in questo Talento.

Sventratore
Massimale: 1
Quando calcola il Danno inflitto il Personaggio usa il Bonus Resistenza del bersaglio se questo è più alto del proprio Bonus Forza. La modifica va calcolata prima di applicare qualsiasi modificatore a Forza o al Bonus Forza. Inoltre, se il bersaglio è di Taglia superiore e il Personaggio ottiene un Critico in mischia (vedere pag. 159) il Danno viene moltiplicato per la differenza tra le Taglie (2 gradi= ×2; 3 gradi= ×3 ecc.). Questa moltiplicazione viene effettuata dopo avere aggiunto ogni altro bonus. Vedere pag. 342 per maggiori informazioni sulla *Taglia*.

Temerario (Nemico)
Massimale: Bonus Volontà
Prove: Freddezza per resistere a Intimidire, *Paura* e *Terrore* causati dal nemico scelto
Che sia coraggio o follia, il Personaggio non teme più un certo nemico. Con una singola **Prova Media (+20) di Freddezza** può ignorarne Intimidire, *Paura* e *Terrore*. Alcuni possibili nemici includono: Uominibestia, Pelleverde, Fuorilegge, Vampiri, Miliziani e Streghe.

Tenace
Massimale: Bonus Resistenza
Prove: Tempra per sopportare le avversità
Il Personaggio non si arrende mai. Quando supera una Prova di Tempra può sopportare un'avversità due volte più a lungo del normale. Questo include estenuanti cavalcate, il clima e i rituali.

Timoniere
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Navigare o Remare in acque traditrici
Il Personaggio è abile nel condurre natanti in acque pericolose. Quando fallisce una Prova in tali condizioni, può invertire il dado, se il nuovo risultato dovesse essere un successo. Tuttavia, non potrà ottenere più di +1 LS, perché noterà il pericolo all'ultimo momento.

Tiratore
Massimale: 1
Il Personaggio ottiene +5 alla propria Abilità Balistica base (non conta per gli Avanzamenti).

Tiratore Scelto
Massimale: 1
Il Personaggio ha una mira eccezionale. Ignora i modificatori negativi alle Prove di Mira dovuti alla Taglia del bersaglio.

Tiro Accurato
Massimale: Bonus Abilità Balistica
Il Personaggio è un tiratore eccezionale, capace di causare il massimo danno.
Somma il grado di questo Talento a tutti i Danni provocati con armi a distanza.

Tiro Rapido
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Mira per usare questo Talento
Quando ha un'arma a distanza carica, il Personaggio può sparare prima che gli avversari reagiscano nel Round seguente, ignorando l'Ordine d'Iniziativa. *Tiro Rapido* è soggetto a tutti i normali modificatori e consuma sia Azione che Manovra del Turno successivo.
Se due Personaggi hanno questo Talento, chi ha più gradi spara per primo, in caso di pareggio il tiro è simultaneo.

Tono Perfetto
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Intrattenere (Canto), Linguaggio (lingue tonali, come Eltharin, Cataiano e Magico)
Il Personaggio ha una perfetta intonazione ed è capace di identificare e replicare perfettamente le note senza bisogno di Prove. Aggiunge Intrattenere (Canto) a tutte le Carriere in cui entra; se questa Abilità è già presente ha uno sconto di 5 PE su ogni Avanzamento.

Topo di Biblioteca
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Ricercare
Il Personaggio è a proprio agio nelle biblioteche come un vecchio lupo di mare in una cambusa.
Può invertire il dado sulle Prove fallite di Ricercare, se il nuovo risultato dovesse essere un successo.

Topo di Fogna
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Nascondersi (sotterraneo)
Il Personaggio si sente a casa nei tunnel, nelle fogne e in altri sotterranei.
Quando usa Nascondersi in questi ambienti, i presenti non possono tirare automaticamente Percepire per notare il suo passaggio, a meno che non siano già all'erta.

Torre di Memorie
Massimale: Bonus Intelligenza
Questa tecnica di memorizzazione è stata diffusa dal Culto di Verena, ma si ritiene che derivi dalla tradizione Elfica dei Maestri del Sapere di Hoeth. Torre di Memorie permette di memorizzare perfettamente una sequenza di eventi immagazzinandoli in un palazzo immaginario.

È possibile ricordare un numero di eventi pari alla propria Intelligenza senza bisogno di Prove.
Per ogni 10 elementi in eccesso è necessario superare una **Prova d'Intelligenza** con Difficoltà crescente: fino a 10 è **Molto Facile (+60)**, fino a 20 è **Facile (+40)**, fino a 30 è **Media (+20)** e così via.

Oltre all'ovvia utilità nei giochi d'azzardo (dove aggiunge un bonus da +20 a +60 a seconda di quanto sia utile ricordare le mani precedenti), il GM può conferire bonus in base alle circostanze. È possibile memorizzare una sequenza di eventi per grado, senza dimenticare una delle precedenti.

Trafficone
Massimale: Bonus Destrezza
Prove: Mestiere per riparare oggetti
Il Personaggio è un tuttofare capace di improvvisare riparazioni. Considera tutte le Abilità di Mestiere non magiche come Base per compiere riparazioni.

Velocista
Massimale: Bonus Forza
Prove: Atletica quando Corre
Il Personaggio è un velocista. Il suo Movimento è considerato maggiore di 1 quando Corre.

Veterano
Massimale: Bonus Agilità
Gli anni di esperienza permettono al Personaggio di tenere a bada gli avversari da poco. Quando si trova in inferiorità numerica, ogni grado di questo Talento viene considerato come una persona in più per determinare eventuali bonus o penalità (vedere pag. 162).

Viaggiatore Esperto
Massimale: Bonus Intelligenza
Prove: Tutte le Prove di Conoscenza relative a particolari locali
Il Personaggio ha un animo curioso e ha viaggiato in lungo e in largo, imparando molto. Aggiunge Conoscenza (locale) a tutte le Carriere in cui entra; se l'Abilità è già presente può acquisire due Specializzazioni diverse – per esempio, Altdorf e Ubersreik – con uno sconto di 5 PE su ogni Avanzamento.

Vigile
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Percepire durante una mischia
Il Personaggio è abituato a vigilare durante gli scontri e a prendere decisioni rapide quando le sorti cambiano. Può ignorare la Sorpresa superando una **Prova Impegnativa (+0) di Percepire**, modificata dalle circostanze.

Vigoroso
Massimale: Bonus Forza
Prove: Forza per sollevare pesi
Il Personaggio ha un fisico possente ed è abituato a trasportare carichi. Somma il doppio del grado di questo Talento all'Ingombro che può trasportare.

Visioni Mistiche
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Intuire quando è su suolo consacrato
Il Personaggio può vedere chiaramente l'opera degli dèi.
Sa automaticamente quando è su Suolo Consacrato e può effettuare una Prova d'Intuire per ricevere visioni su eventi significativi avvenuti nell'area circostante (spesso oscure e limitate dal paradigma del proprio credo).

Vista Notturna
Massimale: Bonus Iniziativa
Prove: Percepire in condizioni di scarsa illuminazione
Il Personaggio vede bene al buio.
Se c'è almeno un po' di luce (come quella delle stelle, della luna o muschi fosforescenti) può vedere chiaramente fino a 20m per grado di questo Talento. Inoltre l'efficacia di ogni fonte di luce è aumentata della medesima distanza.

Volontà di Ferro
Massimale: Bonus Volontà
Prove: Freddezza per opporsi a Intimidire
Il Personaggio ha una volontà indomabile e non si piegherà mai di fronte a un nemico.
È immune alla *Paura* causata dalle Prove di Intimidire e non potrà essere costretto a tacere.

Volteggio in Sella
Massimale: Bonus Agilità
Prove: Cavalcare (Cavallo), Schivare in sella
Il Personaggio è capace di incredibili evoluzioni a cavallo.
Mentre è in sella può usare tutte le Specializzazioni di Esibirsi e Schivare senza penalità.
Inoltre potrà eseguire la propria Manovra all'Inizio del Round invece che nel suo Turno.

Zuppa di Sasso
Massimale: Bonus Resistenza
Prove: Tempra per resistere alla fame
Il Personaggio è abituato a vivere con poco.
Può sopravvivere con metà del cibo di una persona normale senza penalità (a parte essere davvero affamato) e deve effettuare Prove per resistere alla Fame ogni 3 giorni invece di 2 (vedere pag. 181).

• REGOLE •

Il gioco comincia, tetro e pericoloso. I giocatori si avvicinano per ascoltare con attenzione il GM che descrive lo svolgersi della trama. Tutti sono eccitati mentre spiegano come agiscono i propri Personaggi e trattengono il respiro aspettando la prossima mossa…

I giochi di ruolo funzionano meglio con poche interruzioni nel flusso della storia: tutti saranno più coinvolti. Tuttavia, man mano che l'avventura procede, ci saranno situazioni dove l'esito di un'azione è incerto. Se un Personaggio volesse saltare giù da un muro per fare a fette un predone Goblin, ci riuscirà o cadrà di faccia?

A volte, specie nel caso di eventi che non toccano da vicino i giocatori, il GM può semplicemente decidere l'esito e comunicarlo, ma se successo o fallimento hanno un peso significativo sul gruppo, lasciare che un tiro di dado, il fato e le capacità individuali determinino l'esito può essere più drammatico. Le regole permettono anche ai giocatori di valutare le proprie possibilità, sono un modo imparziale e trasparente di risolvere le cose.

Il cuore delle regole sono le Prove, tiri di dado per determinare un risultato.

Ce ne sono anche per situazioni complesse e inusuali; il riquadro sottostante indica le pagine di riferimento.
Il GM dovrebbe impararle per bene, mentre i giocatori possono limitarsi a conoscere le differenze base tra i diversi tipi di Prove.

RIFERIMENTI

Prove Semplici ..... pag. 149
Prove Drammatiche ..... pag. 152
Prove Contrapposte ..... pag. 153
Prove Prolungate ..... pag. 154
Combattimento ..... pag. 156
Condizioni ..... pag. 167
Fato e Resilienza ..... pag. 170
Ferite ..... pag. 172
Corruzione ..... pag. 182
Malattie e Infezioni ..... pag. 186
Psicologia ..... pag. 190

LA REGOLA D'ORO

Le regole esistono per aiutare a godersi racconti epici nel mondo di Warhammer e perciò non dovrebbero mai essere un ostacolo al divertimento.

La regola più importante di questo libro è:

Se una regola ha un effetto negativo sul divertimento del gruppo, cambiatela o ignoratela.

Questo volume include alcune opzioni per aiutare a costruire un regolamento a misura del proprio gruppo e stile di gioco. All'inizio è meglio ignorarle e familiarizzare con il sistema base, prima di sperimentare le varianti.

Attenzione a non confondere 'divertimento' con 'successo costante'. La sensazione di rischio e di possibile fallimento sono un elemento importante del dramma. Le cose che vanno a finire male forniscono ai giocatori la possibilità di riprendersi dalle battute d'arresto, una parte fondante di qualsiasi viaggio dell'eroe.

PROVE

'Già, a volte le cose vanno male. Davvero, davvero male. Come quella volta, su per il Bögen, quando Olaf saltò verso un albero, lo mancò e un ramo appuntito lo colpì in faccia. Credo sia ancora là, anche se non ne sarà rimasto molto dopo che gli animali se lo sono pappato. Per l'amor di Sigmar, siediti e mangia un po' di formaggio, non c'è nulla di buono per te là fuori.'

– Dieter Käsegeier, Casaro, ex-Avventuriero

Quando un Personaggio agisce, il GM definirà come procedere. A volte prenderà una decisione basata sulle capacità del PG e di altri fattori, ma se non è sicuro – o la situazione è importante o pericolosa – potrebbe applicare queste regole.
Come indicato nel riquadro **Usare le Prove** ci sono diverse possibilità. Una Prova mette a confronto un tiro di dado con una Caratteristica o Abilità sulla Scheda del Personaggio per determinare un risultato.

Prove Semplici

Le Prove Semplici indicano solo il successo o il fallimento di un'azione. Molli riuscirà a saltare oltre il torrente? Wilhelm riuscirà a convincere il truce mercante a fargli uno sconto?

Spesso un semplice sì o no è sufficiente, ma se il grado di fallimento può avere un impatto significativo sullo sviluppo dell'avventura sarà necessaria una Prova Drammatica (vedere pag. 152).

In una Prova semplice si lancia il d100 (vedere Il Dado è Tratto, pag. 6) e si confronta il risultato con la Caratteristica o Abilità più adatta.

Nota: il GM può modificare questa Prova se è notevolmente facile o difficile (vedere Difficoltà, pag. 153).

Se il risultato è pari o inferiore a Caratteristica o Abilità, la Prova è un successo e il Personaggio riesce nel proprio intento.

Se il tiro è superiore, la Prova è un fallimento e l'Azione non va a buon fine.

A prescindere dal risultato, il GM descriverà l'esito così che tutti possano capire come la Prova ha influito sulla narrazione.

Esempio: *Molli corre attraverso la Königsplatz di Altdorf in una fredda notte invernale. I ciottoli sono coperti di neve, che nasconde del pericoloso ghiaccio sotto di essa.*
Molli, con un gruppo di delinquenti alle spalle, non intende rallentare. Il GM richiede una Prova Semplice di Atletica, per vedere se scivola. Molli ha Atletica 42 e il Giocatore tira un 17. Essendo inferiore all'Abilità supera la piazza senza incidenti. Il GM descrive come Molli sfrecci attraverso Königsplatz e si nasconda nella relativa sicurezza di una strada buia. Se il risultato fosse stato superiore a 42, sarebbe scivolata e i delinquenti l'avrebbero raggiunta.

TALENTI E PROVE

Alcuni Talenti forniscono bonus a certe Prove o permettono di effettuare Prove particolari, consentendo di effettuare Azioni uniche e straordinarie.
Per maggiori dettagli vedere i Talenti a pag. 131.

Successi e Fallimenti Automatici

Non importa quanto abile sia un Personaggio, c'è sempre la possibilità di fallire. Allo stesso modo, si può sempre avere successo, a prescindere dalle condizioni.

Un risultato di 96-00 è sempre un fallimento, anche se la Caratteristica o Abilità modificata è superiore a 96. Per contro, un tiro di 01-05 è sempre un successo, anche se la Caratteristica o Abilità modificata è inferiore a 05.

OPZIONE: SUCCESSI AUTOMATICI? NON AL MIO TAVOLO!

Non tutti gradiscono l'idea di un 5% di successo o fallimento automatico.

Se questo è il caso, si possono modificare i valori a proprio piacimento. La scelta più comune è che 96-00 sia sempre un fallimento e 01 sempre un successo.

PREMINENTE PARAFERNALIA DELLE PROBABILITÀ DI VON MEINKOPF

Nelle regole esistono diversi metodi per manipolare i tiri del d100. In dettaglio:

Doppio: tirare un doppio significa che i dadi di decine e unità mostrano il medesimo risultato. Per esempio: 11, 22, 33, 44, ecc.

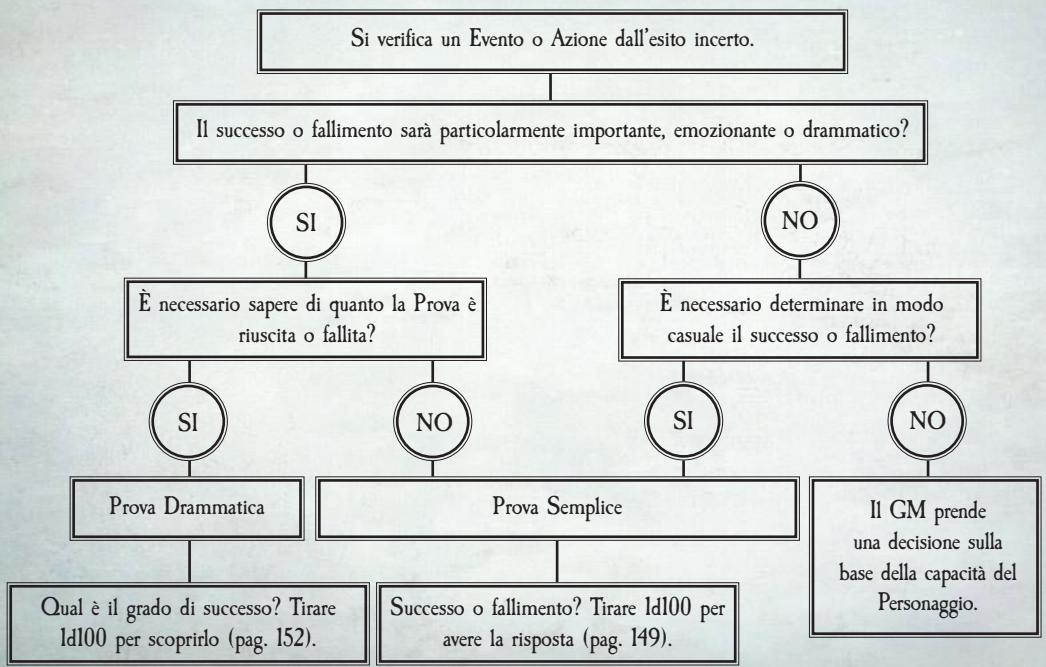
Tirare di Nuovo: quando si tira di nuovo una Prova il primo risultato viene ignorato. In circostanze normali è possibile farlo solo una volta.

Invertire: per invertire un risultato si scambiano le decine con le unità. Per esempio: un 58 diventa un 85 o un 51 un 15. Ovviamente, un doppio darà sempre lo stesso risultato (77 rimane 77).

Modificatori: questi valori vengono sommati o sottratti alla Caratteristica o Abilità per rendere la prova più facile o difficile. Il Modificatore più comune è la Difficoltà (vedere pag. 153).

Chi volesse aggiungere risultati specifici a una Prova particolarmente drammatica, può usare questi strumenti come linee guida.

RISOLVERE AZIONI



LE GRANDI REGOLE DEL GIOCO

Le regole sono le fondamenta comuni di **WFRP**. Sono importanti per mantenere l'imparzialità del gioco e la logica interna dell'ambientazione. Tuttavia, l'esperienza di gioco si basa anche sulle interazioni con gli altri giocatori. Ecco alcuni consigli per rendere migliore la partita.

Tutti sono invitati a divertirsi: siate gentili con i giocatori nuovi e inesperti.

Fuori discussione: abbiate rispetto per chi non vuole includere sesso, violenza, orrore o altri temi forti in gioco e non vuole spiegare il perché. Ci sono molte buone (e spesso traumatiche) ragioni.

Rispetto: nessuno deve divertirsi a spese di qualcun altro.

Buone maniere: stabilire come comportarsi al tavolo. Prima di iniziare decidete se mangiare, usare strumenti elettronici, bere alcol, mandare messaggi e usare i social media, siano cose ammissibili.

Coinvolgere: non cercate di rubare la scena ogni volta, tutti vogliono il proprio momento.

Gioco di squadra: agire in modo inopportuno o far vagare da solo il proprio Personaggio senza una buona ragione non è utile, anzi rallenta il gioco.

Rispettare il GM: lasciate che il GM si preoccupi delle regole, le discussioni al riguardo uccidono il divertimento (se ne può sempre parlare dopo la sessione).

Contribuire: le azioni dovrebbero far progredire tanto la storia quanto il proprio Personaggio.

Giocare: la vittoria non è tutto, spesso sono più importanti il racconto e il divertimento. Il Personaggio può morire, bisogna accettarlo e rendere la scena memorabile. Inoltre bisogna ricordare che, a volte, è semplicemente meglio fuggire!

Essere un buon mentore: se il gruppo include giocatori giovani, è responsabilità di tutti essere amichevoli e mantenere un'atmosfera appropriata.

OPZIONE: PROVE OLTRE 100%

Possedere capacità eccezionali può portare ad avere Caratteristiche o Abilità modificate oltre 100%.

Si può applicare la seguente regola per rappresentare individui tanto eccezionali: in caso di successo, si ottiene +1 LS per ogni 10 pieno oltre 100%.

Esempio: *la Contessa Emmanuelle von Liebwitz ha Affascinare 115% (Socialità 80% più Affascinare 35%; vedere Avanzamenti pag. 47); se ha successo in una Prova di Affascinare ottiene +1 LS oltre al risultato del dado e ogni Talento applicabile.*

Prove Drammatiche

A volte non è sufficiente definire un successo o un fallimento, ma è utile quantificarlo, in particolare nei confronti diretti (vedere Prove Contrapposte), come magia e combattimento.
In questi casi si effettua una Prova Drammatica.

Un'altra ragione per usarla è se da una Prova dipende lo sviluppo dell'avventura.
Una Prova Drammatica fornisce un esito più sfumato, perciò anche in caso di 'fallimento' la vicenda continua, anche se con maggiore difficoltà.

Le Prove Drammatiche si effettuano allo stesso modo di quelle semplici, ma i risultati sono definiti in base al Livello di Successo.

Livello di Successo

Il Livello di Successo (LS) viene usato per descrivere l'efficacia di una Prova. Per calcolarlo bisogna sottrarre la decina del dado da quella della Caratteristica o Abilità coinvolta, compresi i modificatori (vedere Difficoltà, pag. 153).
Più alto è il LS, più il risultato sarà buono, più è basso peggio sarà. Risultati marginali (da +0 a -0) possono essere interpretati come successi o fallimenti risicati – con conseguenze minime – o essere considerati inconcludenti, permettendo di tirare di nuovo.

Esempio: *Eichengard sfreccia per i campi fangosi in sella al suo stallone, nel tentativo di fuggire dalle terre di un nobile infuriato. Quando un muro gli si para davanti, decide di spronare il cavallo per saltarlo e il GM richiede una* ***Prova Drammatica di Cavalcare (Cavallo)****. Eichengard ottiene 29 contro un'abilità di 41. La decina dell'Abilità è un 4 e quella del dado è un 2, quindi la Prova è riuscita con un +2 LS (4-2=2).*
Eichengard supera l'ostacolo con facilità. Galvanizzato, si volta per fare il segno della cometa a due code verso gli inseguitori. Purtroppo, questo significa che non sta prestando attenzione alla strada. Il GM richiede una ***Prova Drammatica di Percepire*** *e il Giocatore ottiene 82, molto al di sopra della sua Abilità di 39.*
La decina del tiro è 8 e quella dell'Abilità 3, quindi la Prova è fallita con -5 LS (3-8=-5). Un brutto risultato. Mentre ride degli inseguitori, Eichengard sbatte contro un ramo basso e vola per terra.

OPZIONE: LS RAPIDO

Il LS richiede alcuni semplici calcoli, ma questo può rallentare la scena. Per chi vuole c'è un metodo più veloce: in caso di successo, il LS è pari al dado delle decine.
Quindi un tiro di 36 equivale a +3 LS. Usando questa regola, più ci si avvicina al valore dell'Abilità meglio è.

In caso di fallimento applicare le regole normali.

TABELLA DEI RISULTATI

LS	Risultato	Successo?
+6 o più	Successo Incredibile	**Sì, perfetto!** Il risultato è impeccabile, magari con un'aggiunta di fortuna extra e coincidenze favorevoli!
Da +4 a +5	Successo Impressionante	**Sì e…** L'obiettivo è raggiunto con stile, oltre le aspettative.
Da +2 a +3	Successo	**Sì.** Un successo solido.
Da +0 a +1	Successo Marginale	**Sì, ma…** Più o meno si è ottenuto lo scopo, ma in modo imperfetto, forse con un effetto collaterale.
Da -0 a -1	Fallimento Marginale	**No, ma…** Un fallimento marginale, forse ottenendo in parte l'obiettivo originale.
Da -2 a -3	Fallimento	**No.** Semplicemente, un errore.
Da -4 a -5	Fallimento Impressionante	**No e…** Non solo è un fallimento, ma ci sono ulteriori conseguenze.
-6 o meno	Fallimento Incredibile	**Proprio no!** Tutto va storto. Probabilmente il GM aggiungerà conseguenze impreviste e guai. Nessuno è tanto sfortunato… a meno di avere offeso gli dèi.

Il margine di successo o fallimento è indicato dalla Tabella dei Risultati, che fornisce alcune idee per le descrizioni. Come le Prove Semplici, quelle Drammatiche rispondono alla domanda 'Ho avuto successo?', ma con maggiori dettagli.

Un successo automatico con un risultato di 01-05 (vedere pag. 150) fornisce +1 LS o l'LS risultante dal tiro, a seconda di quale sia il più alto.
Un fallimento automatico con un risultato di 96-00 (vedere pag. 150) fornisce -1 LS o l'LS risultante dal tiro, a seconda di quale sia il più basso.

OPZIONE: CRITICI E DISASTRI

Le regole per Critici e Disastri – presentate nella sezione Combattimento – possono essere usate per aggiungere tensione in ***tutte*** le Prove, dando vita a una partita dal sapore epico, dove risultati estremi sono comuni. Se questo va bene al gruppo, usare questa regola.

Ogni successo che è anche un doppio è detto ***Critico*** ed è equivalente a un Successo Incredibile sulla Tabella dei Risultati. Un doppio su un fallimento è un ***Disastro***, che è uguale a un Fallimento Incredibile. Questa regola funziona bene con le Prove Semplici, offrendo un'aggiunta divertente ai risultati sì/no.

PROVE DI CARATTERISTICHE

A volte, si vorranno compiere azioni che esulano dalle Abilità. In questi rari casi si può fare una Prova di Caratteristica.

Il GM sceglierà quella più adatta e la Prova si effettuerà come di norma.

Difficoltà

Non tutte le Prove sono eguali. Scalare una staccionata è come bere un bicchier d'acqua, mentre arrampicarsi lungo una parete liscia è molto difficile. Per rappresentare questo fatto, il GM può assegnare un bonus o penalità detto *Difficoltà*.

Nelle avventure ufficiali la difficoltà viene indicata chiaramente – per esempio, una **Prova Ardua (-20) di Ricerca** – ma in molti casi il GM dovrà deciderla al volo.
Questo è uno dei suoi compiti più comuni: stabilire la difficoltà di ogni Prova Semplice o Drammatica e consultare la tabella sottostante per verificare il modificatore. È possibile applicare valori ancora più alti o più bassi di quelli indicati, ma sarebbe meglio riservarli a casi estremi.

Esempio: *Valentyn, un Magister di Giada, tenta di trovare le tracce di un cervo mentre è a caccia.*
In circostanze normali sarebbe una ***Prova Media (+20) di Seguire Tracce*** *(in cui ha un'abilità di 41, per un totale di 61).*
Il GM, però, decide che la pioggia della notte precedente ha cancellato le impronte e l'azione diventa ***Molto Ardua (-30)****.*
Di conseguenza, Valentyn deve ottenere 11 o meno (41-30=11).
Ottiene 35, un successo in altre circostanze, ma in questo caso un fallimento.
La pioggia ha sconfitto il Magister.

TABELLA DELLA DIFFICOLTÀ

Difficoltà	Modificatore
Molto Facile	+60
Facile	+40
Media	+20
Impegnativa	+0
Difficile	-10
Ardua	-20
Molto Ardua	-30

Prove Contrapposte

A volte è necessario confrontare abilità contro abilità. Nelle regole questo viene rappresentato con una Prova Drammatica speciale detta Prova Contrapposta.
È importante nel combattimento, descritto successivamente nel manuale, ma viene usata anche in molte altre situazioni.

Una Prova Contrapposta si esegue come una normale Prova Drammatica, ma entrambi i contendenti devono effettuarla. Chi ottiene il LS più alto vince. In caso di pareggio, chi ha l'Abilità o la Caratteristica più alta vince. Nell'improbabile caso in cui

anche questo sia un pareggio ci sono due possibilità (a scelta del GM): 1) uno stallo, dove non accade nulla; 2) i contendenti tirano di nuovo, finché non c'è un vincitore.

Esempio: *Dopo aver messo al tappeto un importante barone del Reikland durante una festa, Salundra tenta di lasciare la sala da ballo; alcune guardie nervose le bloccano la strada, sarebbe loro dovere arrestarla. Salundra si acciglia.*

Il GM richiede una Prova di Intimidire, contrapposta dall'Abilità di Comandare dell'ufficiale delle guardie.
GM e Giocatore tirano. Salundra ha Intimidire 47, mentre l'ufficiale ha Comandare 46. Lei tira 04, con un +4 LS (4-0=4), mentre il GM ottiene 16, +3 LS (4-1=3).
Il LS di Salundra è superiore, quindi intimorisce le guardie che la fanno passare senza discutere.

Alcune Prove Contrapposte sono più facili o difficili e il GM le modifica in base alle necessità.
Di solito questi modificatori sono applicati ad entrambi i contendenti, ma non sempre. Se non ci sono modificatori le Prove Contrapposte sono tutte **Impegnative (+0)**.

In caso sia importante stabilire in che misura il vincitore della Prova abbia avuto successo, il margine di successo è pari alla differenza tra i due LS.

Esempio: *è l'Ottimana della Torta, una festa annuale dedicata ai dolci e Salundra si è iscritta a una gara per mangiatori di torte.*

È arrivata alla finale contro Grassotto Tom Doppiobrandy, cinque volte Campione mangia-torte di Ubersreik, un Halfling tanto largo quanto alto.

*Il GM richiede una **Prova Contrapposta di Tempra**.*
Tom ha 63 e Salundra 45 (è nei guai!). Al tiro Salundra ottiene 51 (-1 LS) e diventa verdognola, ma Tom sta anche peggio! Ha ottenuto 91 (-3 LS). Di conseguenza, nonostante il fallimento, Salundra vince la prova di 2 LS… anche se, probabilmente, sta per rigettare quelle torte.

Prove Prolungate

A volte l'avventura richiederà un numero specifico di Livelli di Successo da conseguire per riuscire pienamente in un compito che richiede molto tempo o soprattutto grande impegno.

Questa è una Prova Drammatica speciale detta Prova Prolungata.

Per eseguirla si effettua una serie di normali Prove Drammatiche, ma i LS si sommano nel tentativo di raggiungere un valore specifico. Se il totale dovesse mai arrivare a meno di 0, sarà necessario ricominciare da capo.

Esempio: *di nuovo in fuga, Molli sta cercando di scassinare una serratura inaspettatamente complessa. Il GM le dice che per riuscirci servono 5 Livelli di Successo su una serie di **Prove Impegnative (+0) di Scassinare** e che ha solo 3 Round prima dell'arrivo di una guardia.*
L'Abilità di Molli è 58, quindi ha buone possibilità nonostante il tempo tiranno. Purtroppo il primo tiro è 63: -1 LS che la costringe a ricominciare. Imprecando a bassa voce, mentre i passi si avvicinano, Molli ritenta e ottiene 11, +4 LS!
Sente che il perno sta per scattare, ma anche che la guardia è sempre più vicina.

Il GM le ricorda che la prossima prova è l'ultima chance. Deve decidere se abbandonare tutto per nascondersi o fare un ultimo,

disperato tentativo. Dovendo fuggire a ogni costo, decide di rischiare e ottiene… 42!
Cioè +1 LS, per un totale di 5: la serratura scatta e, trionfante, Molli scivola oltre la porta un istante prima che la guardia la veda.

OPZIONE: PROVE PROLUNGATE E 0 LS

Ottenere +0 o -0 LS in una Prova Prolungata non modifica il totale. Ciò può sembrare strano, un successo o fallimento dovrebbe avere degli effetti.

Se questo è un problema, applicare la seguente regola: durante una Prova Prolungata ogni successo aggiunge un minimo di +1 LS e un fallimento toglie un minimo di -1 LS.

Aiuto

In alcune situazioni, diversi Personaggi potrebbero collaborare tra loro, invece di affrontare una difficoltà da soli.
Con il permesso del GM, un Personaggio può aiutarne un altro che sta per effettuare una Prova. In questo caso chi ha la probabilità di successo migliore tira il dado.

Ogni aiuto fornisce un +10 alla Prova. A parte ciò, si seguono le regole normali.

Limiti dell'Aiuto

Di solito ci si può aiutare liberamente, ma ci sono alcuni limiti.

- Per aiutare è necessario avere almeno 1 Avanzamento nell'Abilità coinvolta.
- Chi aiuta deve essere adiacente a chi effettua la Prova.
- Non si può fornire aiuto sulle Prove per resistere a veleni, malattie, paura, pericoli o altre circostanze ritenute inappropriate dal GM.
- Si può ricevere aiuto solo da un numero di Personaggi pari al Bonus della Caratteristica coinvolta (vedere pag. 34).

Esempio: *Adhemar, Perdita e Valentyn stanno ispezionando in fretta una stanza, mentre il padrone di casa – un vecchio mercante – si è allontanato per recuperare un registro. Il GM dice che è una* ***Prova Difficile (-10) di Percepire****.*
Sia Perdita che Valentyn hanno Avanzamenti in Percepire e stanno aiutando Adhemar (che ha l'Abilità più alta con 59). Questi ottiene un bonus di +20, per un totale di 69 (59-10+20=69). Tuttavia ottiene un 74 e fallisce. Ciò significa che nessuno dei tre Personaggi è riuscito a localizzare nulla di utile prima del ritorno del mercante.

OPZIONE: COMBINARE ABILITÀ

A volte ci si può trovare in situazioni dove un Personaggio dovrebbe tirare su più Abilità per avere successo in una singola azione.
In tal caso, può essere giusto combinarle in una sola Prova, per due ragioni: 1) è più veloce e richiede meno tiri di dado; 2) dover superare due prove consecutive riduce di molto le possibilità di successo.

Il modo più semplice è effettuare un solo tiro e confrontarlo con entrambe le Abilità. Se il dado è pari o inferiore a tutte e due la Prova è superata appieno, mentre se lo è a una sola è un successo parziale. Ovviamente se entrambe falliscono è un fallimento..

Esempio: *dopo una serie di improbabili eventi, Salundra si trova sul palco del Teatro Vargr Breughel, in calzamaglia gialla e rossa, a cantare e danzare per la prima di 'Raccontami di un Festag'.*
Il GM richiede una Prova Combinata Impegnativa (+0) di Intrattenere (Canto) e Esibirsi (Danza), dato che eseguire le prove in sequenza abbasserebbe troppo le probabilità di successo. Salundra ha Esibirsi (Danza) 53, ma non ha Intrattenere (Canto), quindi deve usare solo la propria Socialità 43. Il dado è 46: è riuscita a ballare bene (+1 LS), ma è risultata un po' stonata (fallimento di -0 LS). Un'esibizione non perfetta, ma sufficiente per la folla, anche se Kym Neumann, il critico teatrale dell'Altdorf Spieler, potrebbe non scrivere una recensione troppo entusiasta...

COMBATTIMENTO

Prima o poi i Personaggi dovranno fermare qualcuno sulle loro tracce, o sarà quel qualcuno a fermare loro. In quei casi in cui la diplomazia fallisce, non viene compresa in qualità di concetto base o non viene neppure tentata, il Combattimento ha inizio!

Nel Combattimento diversi individui compiono in poco tempo numerose Azioni, spesso in diretto contrasto. Queste saranno risolte con normali Prove, ma diversi fattori, tra cui il tempo, divengono più importanti e richiedono qualche regola in più.

Tempo

In Combattimento la sequenza delle azioni è importante e va suddivisa secondo:

- **Round:** rappresenta un tempo sufficiente affinché tutti i Personaggi effettuino una Prova e si muovano. Di solito sono pochi secondi, ma è il GM a deciderne la durata effettiva in base alla necessità.
- **Turno:** durante un Round ogni combattente ha a disposizione un Turno per compiere un'Azione e una Manovra.
- **Ordine d'Iniziativa:** i Turni sono organizzati in base alla Caratteristica Iniziativa, dalla più alta alla più bassa.

Riassunto del Combattimento

Il Combattimento segue questi passi finché una delle due parti non fugge o è sconfitta:

1. **Sorpresa:** il GM determina se ci sono Personaggi Sorpresi. Di solito questo accade solo nel primo Round di ogni scontro. Vedere la sezione successiva.

2. **Inizio del Round:** se ci sono effetti che si attivano all'Inizio del Round questo è il momento.

3. **Turni:** ogni combattente esegue il proprio Turno in ordine di Iniziativa, a partire dalla più alta. Di solito ognuno può compiere un'Azione e una Manovra (vedere pag. 157).

4. **Fine del Round:** il Round termina quando tutti hanno svolto il proprio Turno. Se ci sono effetti che si attivano alla Fine del Round questo è il momento.

5. **Ripetere i Passi 2-5 se Necessario:** i Round continuano finché lo scontro non è concluso.

Ordine d'Iniziativa

Durante il Round, i combattenti agiscono in ordine d'Iniziativa, finché tutti non hanno compiuto un Turno. Un modo per velocizzare le cose è far sedere i Giocatori al tavolo in base alla loro Iniziativa. Se diversi combattenti hanno il medesimo valore agiscono secondo l'Agilità, sempre dalla più alta. Se anche in questo caso c'è un pareggio, allora tirano una **Prova Contrapposta di Agilità** e il vincitore decide l'ordine di azione. Alcuni Talenti modificano questo ordine (vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti**).

Esempio: *Tollich ha Iniziativa 38 e agisce sempre prima della sua compagna Perdita, che ha 33. Se stessero affrontando un gruppo di cultisti con Iniziativa 35 l'ordine sarebbe: Tollich (38), Cultisti (35), Perdita (33).*

TIRARE L'INIZIATIVA!

Alcuni gruppi preferiscono un'Iniziativa casuale. Ci sono diversi modi per stabilirla:

- Ogni Personaggio effettua una Prova d'Iniziativa e calcola il LS.
- Ogni Personaggio tira 1d10 e somma la propria Iniziativa.
- Ogni Personaggio tira 1d10 e somma i propri Bonus di Agilità e Iniziativa.

Il GM segnerà i risultati in ordine decrescente. L'ordine d'Iniziativa può restare sempre lo stesso (scelta più veloce) o essere tirato di nuovo a ogni Round (più vario; permette ai Personaggi lenti di non essere sempre ultimi).

ROUND FUORI DAL COMBATTIMENTO

Fuori dal Combattimento la sequenza esatta delle azioni è, di solito, più flessibile. A volte, però, l'uso dei Round è utile per mettere ordine in situazioni complesse, come durante le Prove Prolungate (vedere pag. 154).

Sorpresa

Prendere di sorpresa il nemico è un grosso vantaggio. Se un gruppo ha pianificato l'attacco può tentare di ottenere l'elemento sorpresa in diversi modi:

- **Nascondersi:** effettuare una Prova di Nascondersi, avendo una copertura adeguata. Se i Personaggi sono all'erta – o il GM è generoso – possono tentare una Prova di Percepire.

- **Tattiche Furtive:** attacchi portati alle spalle, nell'oscurità, nella nebbia fitta o dall'alto! In base alle circostanze, il GM può permettere una Prova di Percepire per individuare l'aggressore.
- **Diversivo:** esplosioni, folle scatenate o sermoni molti infervorati sono alcuni dei modi per coprire un attacco a sorpresa!
- **Difensori impreparati:** se un nemico è particolarmente distratto, è automaticamente *Sorpreso*.
- **Altro:** dei Giocatori astuti troveranno altri metodi per ottenere un vantaggio. Il GM ha sempre l'ultima parola sull'utilizzabilità.

TALENTI A SORPRESA!

Anche quando il GM decreta che non c'è alcun modo per individuare un'imboscata, alcuni Talenti permettono di evitare la Sorpresa. Vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti** per maggiori dettagli.

Esempio: *Tollich e Perdita cadono in un'imboscata organizzata dai Cultisti del Dio del Sangue coperti di interiora. Lo scontro comincia quando gli attaccanti balzano fuori dai loro nascondigli. Il GM decide che i due sono sorpresi, visto che erano immersi in un dibattito e nessuno era pronto. Tollich, però, ha il Talento Vigile, che gli permette di effettuare una Prova Impegnativa (+0) di Percepire per evitare la Sorpresa. Ha 42 nell'Abilità e ottiene 23 sul tiro. I suoi istinti ben affinati individuano il pericolo. Quindi, per il primo Round, solo Perdita soffre la Condizione Sorpresa, gli altri agiscono normalmente.*

Se esiste la possibilità che gli attaccanti vengano individuati, il GM richiederà una **Prova Contrapposta di Nascondersi/Percepire** (solitamente contro il valore di Nascondersi più basso tra i nemici). Se gli attaccanti vincono, tutti i Personaggi che hanno fallito subiscono la Condizione *Sorpreso* (vedere pag. 169).

Se nessuno è *Sorpreso* si procede con un normale Combattimento.

Chi viene *Sorpreso* può spendere un Punto Risolutezza per rimuovere la Condizione.

Turni

Il combattimento è un'esperienza dinamica e disorientante, dove amici e nemici si scagliano gli uni contro gli altri, mentre stoccate, parate e colpi di pistola si susseguono.

Il GM descrive la situazione – dove si trovano i Personaggi e cos'hanno intorno – e tutti possono chiedere maggiori dettagli per pianificare le proprie azioni. Per esempio: 'Quanto è spessa la corda del lampadario? Riuscirei a tagliarla con una freccia?'.

Al proprio Turno ognuno compie una Manovra e un'Azione nell'ordine che preferisce (si immagina che siano più o meno contemporanei e possano essere descritti come una singola mossa).
Si può decidere di ignorare l'uno o l'altra, ma così facendo non si avranno altre occasioni fino al Round successivo!

Una descrizione vivida aiuta a rendere emozionante lo scontro. Piuttosto che dichiarare 'attacco il Goblin' è più divertente dire 'Calcio la sedia che ho di fronte nella folla di Goblin e tiro una stoccata nella gola del più vicino'.
Non si sa mai quando il GM potrebbe ricompensare una buona idea con un bonus. Questo vale anche per la risoluzione dell'Azione: il GM descrive l'esito, ma si può sempre abbellirlo!

Manovra

Di solito la distanza esatta non è importante. La Caratteristica Movimento è semplicemente una linea guida sulla distanza che un Personaggio può percorrere, e il GM deve solo decidere se lo spostamento necessita di più turni.

Raggiungere luoghi poco accessibili, arrampicandosi o saltando, richiederà anche di impiegare l'Azione per conseguire una Prova di Abilità (di solito Arrampicarsi o Atletica).

Chi non è già impegnato in mischia può usare la Manovra per Caricare, ottenendo +1 Vantaggio. Per maggiori dettagli vedere Manovra a pag. 164.

Azione

L'Azione viene usata per colpire un Mutante con la spada, saltare di tetto in tetto, fermarsi per valutare le circostanze o altro.
Gli unici limiti sono l'immaginazione, quelli imposti dal luogo dello scontro e dalle capacità del Personaggio.

Una volta descritto cosa si vuole ottenere, il GM deciderà se è necessaria una Prova o no.
Il risultato, narrato da Giocatore e GM, conclude l'Azione.

Per maggiori dettagli su come usare un'Azione per attaccare vedere Attacco; per lanciare preghiere o magie vedere il **Capitolo 7: Religione e Fede** o il **Capitolo 8: Magia**. Anche il **Capitolo 4: Abilità e Talenti** include molti esempi su come usare le Abilità in Combattimento.

Esempio: *Molli si sporge nervosamente da dietro un barile, mentre Salundra è aggredita da tre ubriachi che intendono 'mettere al suo posto' la giovane.*

Al suo Turno, il Giocatore di Molli chiede se il locale ha un piano superiore. Il GM risponde affermativamente: c'è una balconata sopra la sala. Il Giocatore sorride e dichiara che Molli corre di sopra e butta un tavolo sui contendenti, usando Manovra e Azione. Visto che la scala è corta, il GM decide che Molli riesce a salire in un Turno, ma spingere il tavolo richiede un piccolo sforzo, una ***Prova Media (+20) di Atletica****.*

Molli ha Atletica 34, quindi dovrà ottenere 54 o meno. Tira 21 (+3 LS) e il tavolo cade, mentre lei urla: 'Fermi tutti!' Il GM decide che, per non essere colpiti, i contendenti devono superare una ***Prova Contrapposta di Schivare*** *contro il +3 LS. Purtroppo Salundra fallisce e si prende il tavolo in testa…*

Azioni Gratuite

Alcune cose – come urlare un avvertimento, sfoderare un'arma o bere una pozione – non contano come Azioni.

È il GM a decidere cosa richiede un'Azione e si può fare in un Round. In generale, se è necessaria una Prova è un'Azione, altrimenti è un'Azione Gratuita.

OPZIONE: SULLA DIFENSIVA

Cosa succede se un Personaggio vuole solo parare i colpi in arrivo, tenere la posizione su una porta o usare Linguaggio (Magico) per creare una serie di controincantesimi? Come Azione, potrà scegliere un'Abilità con cui proteggersi, ottenendo un +20 alle Prove difensive connesse fino all'inizio del suo Turno seguente.

Attaccare

Una delle Azioni più comuni è attaccare un nemico. Per usare un'arma a distanza è necessario che il bersaglio sia visibile ed entro la gittata (vedere il **Capitolo 11: Guida agli Acquisti**). Per gli attacchi in mischia bisogna essere adiacenti al bersaglio e con un'arma pronta (vedere **Ingaggiato**).

DIFFICOLTÀ IN COMBATTIMENTO

Durante un combattimento la Difficoltà standard è **Impegnativa (+0)**, se non viene indicato diversamente.

1: Tiro per Colpire

Mischia: per attaccare i Contendenti effettuano una Prova Contrapposta di Mischia (entrambi usano l'Abilità Mischia, vedere pag. 125).
Chi totalizza il LS più alto vince e ottiene +1 Vantaggio: se a vincere è l'attaccante, l'attacco andrà a segno, se è il difensore, l'Azione verrà interrotta.

Distanza: l'attaccante effettua una **Prova Drammatica di Mira** con l'arma prescelta.
Se ha successo il colpo va a segno e ottiene +1 Vantaggio, se fallisce l'Azione ha termine.
L'avversario non ottiene Vantaggio in caso di fallimento.

Sia in mischia che a distanza sono possibili risultati straordinari (detti Critici) o pessimi (detti Disastri). Vedere la sezione relativa.

Riepilogo: *tirare per colpire con la propria arma. In mischia è una Prova Contrapposta. Il vincitore ottiene +1 Vantaggio.*

2: Determinare la Locazione

Se l'attacco va a segno, per scoprire dove ha colpito invertire il risultato del dado e confrontarlo con la Tabella delle Locazioni. Per esempio, un 23 diventerà un 32, ossia un colpo al Braccio Destro.

Creature con anatomie diverse hanno Locazioni differenti. Vedere il **Capitolo 12: Bestiario** per maggiori informazioni.

LOCAZIONI

Tiro	Locazione
01–09	Testa
10–24	Braccio Secondario (di solito sinistro)
25–44	Braccio Primario (di solito destro)
45–79	Torso
80–89	Gamba Sinistra
90–00	Gamba Destra

Riepilogo: *invertire il 'Tiro per Colpire' per determinare la Locazione.*

3: Calcolare il Danno

Una volta determinata la Locazione, è tempo di calcolare il Danno inflitto. Ogni arma ha un proprio valore di Danno (vedere pag. 293); di solito questo è fisso per le armi a distanza e modificato dalla Forza per quelle da mischia. Il LS del tiro per colpire si somma a tale valore per ottenere il Danno finale.

Riepilogo: *Danno = Danno dell'Arma + LS*

4: Applicare il Danno

Il numero di Ferite inflitte si calcola sottraendo al Danno il Bonus Resistenza del bersaglio e i Punti Armatura della Locazione.

Se il risultato è 1 o meno, il bersaglio si è lasciato alle spalle il peggio dell'attacco e subisce solo 1 Ferita.

Se il colpo supera le Ferite rimanenti del Bersaglio, questi subirà una Ferita Critica (vedere pag. 172) e la Condizione *Prono* (vedere pag. 169).

Riepilogo: *Ferite Causate = Danno – (Bonus Resistenza + Punti Armatura) del Bersaglio.*

BLOCCARE UN ATTACCO IN MISCHIA

Per Contrastare un attacco in mischia si possono usare diverse abilità.
La scelta più ovvia, oltre Mischia, è evitarlo con Schivare, ma il **Capitolo 4: Abilità e Talenti** elenca diverse altre possibilità (comprese Intimidire, Affascinare e Comandare).
Se il GM è d'accordo e al giocatore non importa di non poter ottenere un Critico, è libero di sbizzarrirsi.

Ingaggiato

Quando si attacca o si viene attaccati in mischia, il Personaggio si considera Ingaggiato. Questo significa che sta affrontando un nemico e alcune regole speciali (dovute a Talenti, Incantesimi, ecc.) potrebbero attivarsi. Se due avversari non si attaccano per un Round intero non si considerano più Ingaggiati.

LIVELLI DI SUCCESSO IN COMBATTIMENTO

In combattimento, invece di usare la Tabella dei Risultati, il LS viene usato per calcolare il Danno. Per rendere le cose più eccitanti, anche le Prove normali effettuate in Combattimento sono soggette a Critici e Disastri.

Critici e Disastri

Durante la foga di uno scontro possono capitare incidenti e dimostrazioni di grande abilità in rapida sequenza. Per rappresentare l'imprevedibilità di uno scontro tra la vita e la morte, esistono i Colpi Critici (colpi eccezionali) e i Disastri (terribili errori).

Critici

Un successo in una Prova di Mischia o Mira che sia anche un doppio è un Critico. Questo significa che è stato inferto un colpo eccezionale e può anche avvenire quando si è il difensore in una Prova Contrapposta.

Quando accade, l'arma colpisce in pieno e l'avversario subisce immediatamente una Ferita Critica (vedere pag. 172).
Oltre a questo, si calcola normalmente il LS per determinare il vincitore.

OPZIONE: COLPO MORTALE

Ad alcuni giocatori piace un approccio eroico, dove i Personaggi falciano i nemici minori.

Se questo è il caso usare la seguente regola: chi uccide un avversario in mischia con un singolo colpo può spostarsi nello spazio occupato dalla vittima e attaccare un altro nemico entro portata. Questo può essere fatto un numero di volte pari al Bonus di Abilità di Combattimento; non si può attaccare lo stesso bersaglio più di una volta per Turno. Alcune creature sono talmente grandi da usare questa regola anche senza uccidere un avversario (vedere **Capitolo 12: Bestiario**).

PROVE CONTRAPPOSTE E DISASTRI

Durante una Prova Contrapposta, si può avere il LS più alto pur avendo ottenuto un Disastro.

Questo è normale, sebbene comico, e simula uno scontro in cui due avversari si dimenano inutilmente, rischiando di farsi male da soli.

Esempio: *Molli attacca con il suo coltello e tira un 66 (un Disastro con -3 LS), ma il suo avversario ottiene 92 (-5 LS). Molli vince di 2 LS e ottiene +1 Vantaggio, che potrebbe perdere molto presto a causa del tiro sulla* ***Tabella Ops!*** *per vedere che disgrazia le capita.*

Disastri

Un Disastro è una vera sfortuna, l'opposto di un Critico, e si verifica quando una Prova di combattimento fallisce con un doppio.
Per determinare cosa è accaduto tirare sulla **Tabella Ops!**

TABELLA OPS!

Tiro	Risultato
01–20	Il Personaggio si colpisce da solo (si raccomanda di farci su due risate) e subisce 1 Ferita ignorando il Bonus Resistenza e i Punti Armatura.
21–40	L'arma si incastra in malo modo o si inceppa: il suo Danno si riduce di 1. Al Round successivo il Personaggio agirà per ultimo a prescindere da Iniziativa, Talenti o altre regole, mentre cerca di recuperare (vedere pag. 156).
41–60	Il Personaggio sbaglia a valutare una manovra, restando scoperto o perdendo la presa sull'arma. Al Round successivo, subisce un -10 alla propria Azione.
61–70	Il Personaggio inciampa e ha difficoltà a restare in piedi. Perde la Manovra successiva.
71–80	Il Personaggio lascia cadere arma o munizioni. Perde l'Azione successiva.
81–90	Il Personaggio si allunga troppo o cade, storcendosi la caviglia. Subisce uno Strappo Muscolare (Minore) come indicato a pag. 179. Conta come una Ferita Critica.
91–00	Un macello: il Personaggio colpisce un alleato a caso, usando il dado delle unità come LS. Se non c'è nessuno a portata, si dà l'arma in faccia e subisce la Condizione *Stordito* (vedere pag. 169).

CILECCA!

Quando un Personaggio usa Armi da Fuoco, Sperimentali o Esplosive, e tira un Disastro che è anche pari (come 88 o 00), l'arma fa Cilecca e gli esplode in mano.
Il Personaggio subisce il Danno pieno al Braccio Primario usando il dado delle unità come LS. L'arma è ovviamente distrutta.

Scontri a Distanza

Ci sono alcune regole aggiuntive negli scontri a distanza:

- Un attacco a distanza non può essere Contrapposto con Mischia a meno di non avere uno scudo abbastanza grande (vedere pag. 298) o di essere a Bruciapelo (vedere pag. 297), dove è possibile Schivare.

- Non si possono effettuare attacchi a distanza mentre si è Ingaggiati, a meno che l'arma non abbia la Qualità Pistola (vedere **Capitolo 11: Guida agli Acquisti**).
- Attaccare con l'Abilità Mira mentre si è Ingaggiati permette all'avversario di Contrastare con Mischia.

Difficoltà in Combattimento

Le Prove di combattimento possono essere modificate come tutte le altre. Questi modificatori riflettono gli effetti di terreno, clima e altri fattori. La tabella sottostante elenca i casi più comuni e serve come linea guida. Il GM ha sempre l'ultima parola sulla Difficoltà di una Prova.

DIFFICOLTÀ IN COMBATTIMENTO

Difficoltà	Modificatore	Esempio
Molto Facile	+60	Sparare a un bersaglio Mostruoso (taglia Gigante).
		Sparare in una folla (13+ bersagli).
Facile	+40	Sparare a Bruciapelo (vedere pag. 297).
		Sparare a un bersaglio Enorme (taglia Grifone).
		Sparare contro un gruppo Grande (7-12 bersagli).
		Attaccare in superiorità numerica di 3 contro 1.
Media	+20	Sparare a un bersaglio Grande (taglia Ogre).
		Sparare a Gittata Corta (meno di metà della gittata base).
		Sparare a un gruppo Piccolo (3-6 bersagli).
		Sparare quando si è spesa la precedente azione mirando (nessuna Prova richiesta per mirare).
		Attaccare alle spalle o ai fianchi un nemico Ingaggiato.
		Attaccare in superiorità numerica di 2 contro 1.
		Attaccare un nemico *Prono* (vedere pag. 169).
Impegnativa	+0	Attacco normale.
		Sparare a un bersaglio Medio (taglia Umana).
Difficile	–10	Attaccare da *Prono* (vedere pag. 169) o da posizione sottostante il bersaglio.
		Attaccare nel fango, sotto una pioggia pesante o su terreno accidentato.
		Sparare a Gittata Lunga (fino al doppio della gittata base).
		Sparare in un Turno in cui si è eseguita una Manovra.
		Sparare a un bersaglio Piccolo (taglia Bambino).
		Bersaglio dietro una copertura leggera (come una siepe).
Ardua	–20	Mirare a una Locazione specifica del bersaglio. Se il colpo va a segno, viene colpita quella Locazione.
		Combattere in uno spazio chiuso con un'arma più grande di Media.
		Sparare a un bersaglio nascosto da nebbia od ombre.
		Attaccare in un clima estremo, come durante un monsone, un uragano o una tempesta di neve.
		Schivare mentre si è *Proni* o a cavallo (vedere pag. 163).
		Sparare a un bersaglio Minuto (taglia Gatto).
		Usare un'arma con la mano secondaria.
		Bersaglio dietro copertura media (come una palizzata).
Molto Ardua	–30	Attaccare o schivare nella neve fresca, nell'acqua o in altri terreni ardui.
		Sparare a un bersaglio Minuscolo (taglia Topo).
		Sparare a Gittata Estrema (fino a 3 volte la Gittata base).
		Sparare nell'oscurità.
		Bersaglio dietro una copertura pesante (come un muro di pietra).

COMBINARE DIFFICOLTÀ

Ci sono situazioni in cui diversi fattori possono complicare un'azione. Sparare contro un avversario lontano mentre ci si muove in una foresta tenebrosa è molto diverso dal farlo in campo aperto a mezzogiorno.

Quando si applicano diversi modificatori seguire queste linee guida:

- Se ci sono due o più penalità applicabili sommarle fino a un massimo di -30 (equivalente a **Molto Arduo**). Per esempio, nebbia e mirare a una Locazione specifica impongono entrambe un -20, ma quando le si combina la Prova sarà Molto Ardua (-30) e non -40. Allo stesso modo i modificatori positivi non possono superare Molto Facile (+60).

- Quando ci sono sia penalità che bonus, questi vengono tutti sommati per calcolare la difficoltà finale. Attaccare un avversario nella neve fresca è **Molto Arduo** (-30), ma se è ***Prono*** la Difficoltà è **Media** (+20). Se si applicano entrambi la Difficoltà finale è -10 (-30+20 = -10).

Casi Speciali

Bersaglio Inerme

Le Prove di Mischia contro bersagli addormentati, privi di sensi o inermi sono successi automatici. Vedere la Condizione *Privo di Sensi* per maggiori informazioni (pag. 169).

Sparare nel Mucchio

Le Prove di Mira per colpire un gruppo formato da 3-6 bersagli sono **Medie (+20)**, 7-12 sono **Facili (+40)**, 13 o più **Molto Facili (+60)**.
Ogni colpo a riuscito viene assegnato casualmente tra i bersagli a discrezione del GM. Se una Prova riesce solo grazie a questo modificatore avrà +0 LS.

Superiorità Numerica

Quando si è in superiorità numerica di 2 contro 1 si ottiene un +20 per colpire in mischia, se di 3 a 1 si ottiene invece un +40.

Inoltre, alla fine di ogni Round, chi è in inferiorità numerica perde 1 Vantaggio.
La superiorità viene calcolata in base a quanti avversari sono Ingaggiati. In caso di dubbi decide il GM.

OPZIONE: SPARARE IN UNA MISCHIA

Di solito, decidere un bersaglio e tirare per colpire è una complicazione sufficiente, ma alcuni preferiscono regole più precise per quando si attacca un avversario Ingaggiato.
Le Prove di Mira contro bersagli Ingaggiati si risolvono normalmente, ma hanno una penalità di -20 per cercare di colpire il bersaglio giusto. Se l'attacco manca solo a causa di questa penalità, si colpirà un bersaglio Ingaggiato con il bersaglio originale a caso, deciso dal GM.

Chi decide di ignorare questo rischio e colpire un bersaglio a caso, potrebbe addirittura ottenere un bonus da +20 a +60 (vedere **Sparare nel Mucchio**).

Taglia

La taglia è un fattore importante quando si spara: è molto più facile colpire un fienile che una mela.
Per maggiori informazioni vedere **Tratti** nel **Capitolo 12: Bestiario**. Se una Prova riesce solo grazie a questo modificatore avrà +0 LS.

TAGLIA

Taglia	Dimensioni	Esempi	Modif.
Minuscola	Meno di 30 cm	Farfalla, Topo, Piccione	–30
Minuta	Fino a 60 cm	Gatto, Falco, Neonato Umano	–20
Piccola	Fino a 1,2 m	Ratto Gigante, Halfling, Bambino Umano	–10
Media	Fino a 2,1 m	Elfo, Nano, Umano	0
Grande	Fino a 3,6 m	Cavallo, Ogre, Troll	+20
Enorme	Fino a 6 m	Grifone, Viverna, Manticora	+40
Mostruosa	Oltre 6 m	Drago, Gigante, Principe Demone	+60

Combattere con Due Armi

Alcuni guerrieri preferiscono battersi con un'arma per mano, per esempio spada e spezzalama, o spada e scudo.

In tal caso si applicano le seguenti regole:

- Si può usare qualsiasi arma da mischia a una mano o pistola quando si combatte con due armi.
- Si può attaccare con un'arma o con l'altra, ma gli attacchi con la mano secondaria subiscono un -20.
- Chi ha il Talento Stile a Due Armi può attaccare con entrambe. Vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti**.

Colpi Vaganti

Quando si fallisce una **Prova di Mira (Lancio)** tirare 1d10 e consultare la tabella seguente per vedere dove finisce l'arma. La 'B' indica il bersaglio originale.

1	2	3
4	**B**	5
6	7	8

Con un tiro di 1-8 l'arma vola nella direzione indicata per 2d10 m (fino a un massimo pari a metà della distanza tra attaccante e bersaglio). Un 9 indica che l'arma cade ai piedi dell'attaccante, un 10 che finisce ai piedi del bersaglio. I colpi vaganti possono essere usati ogni volta che occorre determinare una direzione casuale.

Mani Nude

Non tutti gli scontri in WFRP coinvolgono spade e pistole, molti sono delle risse vecchio stile.

Una **Prova di Mischia (Rissa)** si gestisce come ogni altro tiro per colpire, ma c'è un'altra opzione: ingaggiare una Lotta!

Lotta

Invece di causare danni, si può tentare un attacco a mani nude per entrare in Lotta e immobilizzare il proprio avversario. Bisogna dichiarare questa intenzione prima di tirare per colpire. Se l'attaccante vince la Prova Contrapposta sia lui che l'avversario entrano in Lotta e quest'ultimo subisce la Condizione *Afferrato*.

Chi inizia il proprio Turno in Lotta può liberarsi se ha più Vantaggio dell'avversario e non viene considerato Ingaggiato ai fini della Manovra; altrimenti deve effettuare una **Prova Contrapposta di Forza** come Azione. Se vince, può scegliere una delle seguenti opzioni:

- Infliggere BF+LS Danni, usando la Prova di Forza per determinare la Locazione colpita. I Punti Armatura vengono ignorati, dato che l'attacco è una chiave articolare.
- Imporre una Condizione *Afferrato* all'avversario o rimuoverla da se stesso, in più se ne può rimuovere un'altra per ogni LS di cui si è vinta la Prova.

Chi perde la Prova Contrapposta si dibatte senza risultati e conferisce +1 Vantaggio all'avversario.

I Personaggi non in Lotta hanno +20 per colpire il contendente con meno Vantaggio e +10 contro quello con maggior Vantaggio.

OPZIONE: ABILITÀ IN LOTTA

Quando si è in Lotta, a seconda della situazione, il GM potrebbe permettere di compiere Azioni diverse dalla **Prova Contrapposta di Forza**.

Per esempio: lanciare un incantesimo con Linguaggio (Magico), sedurre l'avversario con Affascinare o ordinargli di smettere con Comandare. Finché il GM è d'accordo si può tentare di tutto.

Tuttavia, siccome non ci si sta concentrando sulla Lotta, chi fallisce potrebbe subire una Condizione *Afferrato* aggiuntiva, che gli renderà la vita molto difficile!

Scontri in Sella

Un avversario in sella, che carica con spada e pistola in pugno, non è solo terrificante, ottiene anche dei bonus.

Chi Combatte in Sella segue le regole normali con alcune aggiunte:

- Ai fini della Manovra, il cavaliere usa l'Attributo Movimento della cavalcatura. Inoltre il cavaliere effettua Prove di Cavalcare per ogni test che comprenda correre, saltare e simili, utilizzando l'Attributo Movimento della cavalcatura.
- Ogni attacco contro bersagli più piccoli della cavalcatura ottiene un +20 per colpire.
- Chi attacca un bersaglio a cavallo può decidere se colpire cavaliere o cavalcatura. Se si decide di colpire il cavaliere, si subisce una penalità di -10 alle Prove di Mischia se si è più piccoli della Cavalcatura (vedere Taglia, pag. 162).
- Una cavalcatura priva del Tratto *Ombroso* (pag. 340) è, a tutti gli effetti, un combattente, che può usare la propria Azione contro avversari Ingaggiati.
- Durante una Carica il cavaliere può usare Forza e le regole della Taglia della cavalcatura per calcolare il Danno.
- Mentre è in sella, il cavaliere subisce un -20 a ogni uso dell'Abilità *Schivare*, a meno che possieda il Talento *Volteggio in Sella*.

Nota: molte cavalcature sono più grosse dei Personaggi e potrebbero provocare *Paura* o *Terrore*, oppure avere altri vantaggi, come spiegato a pag. 342.

Vantaggio

Il Vantaggio rappresenta l'impeto di un combattente e lo si ottiene sconfiggendo, ingannando e dominando gli avversari.
Se ne tiene traccia con segnalini (monete, carte, chip da poker, gettoni) o segnandolo su un pezzo di carta.

Opzione: Vantaggio Limitato

Alcuni GM potrebbero preferire un ambiente più controllato, non dominato dai dadi e dalla sorte.

Dato che il Vantaggio può cambiare radicalmente durante uno scontro e ha un impatto significativo, alcuni potrebbero voler applicare una delle seguenti regole:

- Ogni Personaggio ha un massimale di Vantaggio pari al proprio Bonus Iniziativa.
- Il massimale di Vantaggio è predefinito (per esempio, 2 o 4). 10 rende molto facile tenerne traccia usando 1d10.

Ottenere Vantaggio

Si guadagna Vantaggio ogni volta che in combattimento si vince una Prova Contrapposta, si valuta il campo di battaglia con le Abilità o quando lo spirito viene rinfrancato.
La lista seguente include alcuni esempi, ma non è un elenco esaustivo e il GM dovrebbe concedere Vantaggio in base alle circostanze.

- **Sorpresa:** attaccare un nemico *Sorpreso* fornisce +1 Vantaggio. Vedere pag. 169.
- **Carica:** caricare dritti nello scontro fornisce +1 Vantaggio. Vedere pag. 165.
- **Valutare:** usare un'Abilità per ottenere un vantaggio tattico fornisce +1 Vantaggio. Vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti**.
- **Vittoria:** sconfiggere un PNG importante fornisce +1 Vantaggio.
  Se era la nemesi del gruppo, +2 Vantaggi.
- **Successo:** avere successo in una Prova Contrapposta fornisce +1 Vantaggio.
- **Astuzia:** ferire un nemico senza una Prova Contrapposta fornisce +1 Vantaggio.

Ci sono anche numerosi Talenti che conferiscono Vantaggio. Vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti**.

Benefici del Vantaggio

Ogni Vantaggio fornisce +10 alle Prove di combattimento o Psicologia (vedere **Psicologia**, pag. 190). Di conseguenza, un Personaggio con 5 Vantaggi ottiene +50 a colpire, difendersi e resistere all'influenza altrui.

Perdere Vantaggio

Chi perde una Prova Contrapposta, subisce una Condizione (vedere pag. 167) o delle Ferite, perde automaticamente tutto il proprio Vantaggio. Questo accade anche alla fine dello scontro. Inoltre, se durante un Round non si accumulano ulteriori Vantaggi o lo si conclude in inferiorità numerica, si perde 1 Vantaggio. Si può spendere Vantaggio per Disimpegnarsi (vedere pag. 165) e ci sono diverse Abilità e Talenti che ne possano causare la perdita o permettere di trasferirlo ad altri. Per maggiori informazioni vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti**.

Manovra

I dettagli dello spostamento dipendono da come se ne tiene traccia. Molti preferiscono il 'teatro della mente', dove posizioni e distanze sono solo immaginate e il GM giudica se è possibile compiere le Azioni e le Manovre.
Anche durante i Round di un combattimento è, di solito, sufficiente narrare come il Personaggio si sposta durante la Manovra, saltando barili, buttandosi dietro una copertura o danzando attorno agli avversari.

Altri gruppi usano griglie, segnalini e miniature per rappresentare le posizioni dei contendenti. Questo metodo richiede alcuni dettagli in più. Si raccomanda una griglia con quadretti da 2,5 cm, che rappresentano 2 m nel mondo reale.
Quindi, chi ha Movimento 4 si sposta di 4 quadretti. Umani, Mutanti e altri esseri di dimensioni analoghe occupano un quadretto, mentre creature più grandi ne richiedono 2, 4 o più in base alla Taglia (vedere pag. 342). Chi preferisce non usare la griglia può mantenere la scala 1 Movimento = 2 metri.

Manovre in uno Scontro

La Tabella del Movimento indica quanti metri si possono percorrere in un Turno Camminando o Correndo, senza bisogno di Prove di Atletica per uno scatto. Questo richiede l'uso della proprio Manovra per il Turno.

TABELLA DEL MOVIMENTO

Movimento	Camminare (metri)	Correre (metri)
0	0	0
1	2	4
2	4	8
3	6	12
4	8	16
5	10	20
6	12	24
7	14	28
8	16	32
9	18	36
10	20	40

Carica

Chi non è Ingaggiato in combattimento può usare la propria Manovra per Caricare.
Se lo fa, la sua Azione deve essere una Prova di Mischia contro un avversario. Se il bersaglio si trova a una distanza superiore della Caratteristica Movimento, ma entro la distanza di Corsa (vedere Tabella), il Personaggio ottiene anche +1 Vantaggio, mentre si lancia nella mischia.

Disimpegnarsi

Chi è Ingaggiato in combattimento (vedere pag. 159) e vuole allontanarsi ha due opzioni per farlo in modo sicuro.

Usare Vantaggio: se il Personaggio ha più Vantaggio dei propri avversari può facilmente manovrare fuori dalla loro portata.
Riducendo a 0 il proprio Vantaggio, può allontanarsi senza penalità, eventualmente Caricando un altro avversario, fuggendo o facendo un passo indietro per scaricare una pistolettata.

Usare Schivare: se il Personaggio ha Vantaggio pari o inferiore agli avversari, o non vuole spenderlo, può tentare di fuggire usando la propria Azione per fare una **Prova Contrapposta di Schivare contro Mischia**. Se vince ottiene +1 Vantaggio e può usare la propria Manovra per muoversi dove desidera secondo le normali regole. Se fallisce, ogni avversario che lo batte ottiene +1 Vantaggio, rendendo impossibile la fuga senza subire un colpo alla schiena.

Fuga

Quando non ci sono altre opzioni, è possibile voltarsi e scappare. Spesso la Fuga è una scelta obbligata a causa del *Terrore* (vedere pag. 190) o della magia.

Tutti gli avversari di chi Fugge ottengono 1 Vantaggio e possono effettuare un attacco gratuito, cioè una **Prova di Mischia** non contrapposta con l'arma in pugno, calcolando il Danno come di norma.

Dato che chi Fugge getta al vento la prudenza, gli avversari hanno +20 per colpirlo. Se va a segno, l'attaccante ottiene +1 Vantaggio e il Personaggio deve superare una Prova Impegnativa (+0) di Freddezza o subire la Condizione *Atterrito* (più 1 *Atterrito* per LS inferiore a 0).
Una volta concluso questo attacco si potrà continuare ad allontanarsi fino alla propria distanza di Corsa (se si è ancora in piedi).

Corsa

Nel proprio Turno si può usare l'Azione per scattare.
Questo richiede una **Prova Media (+20) di Atletica** e la distanza coperta sarà in aggiunta a quella della propria Manovra. Lo scatto è pari alla distanza di Corsa + LS in metri (vedere Tabella del Movimento). Quindi, un Personaggio con Movimento 4 che ottenga LS -2 coprirà 14 metri aggiuntivi (16-2=14).

Arrampicarsi

Di solito non servono Prove per arrampicarsi, a meno che la superficie non sia molto difficile o il tempo impiegato rilevante.

Salire una scala o altre superfici facili non richiede Prove, ma dimezza il Movimento del Personaggio. Quindi sono necessari 4 metri di Movimento per arrampicarsi di 2. Chi ha fretta può usare la propria Azione per effettuare una **Prova Media (+20) di Arrampicarsi**, che permette di spostarsi di Movimento + LS metri in più. Quindi un Personaggio con Movimento 4 che ottenga +2 LS coprirà 6 metri aggiuntivi (4+2=6).

Chi ha entrambe le mani libere può usare la propria Azione per fare una Prova e scalare una superficie con appigli sufficienti, salendo o scendendo di metà del Movimento + LS in metri. La difficoltà è decisa dal GM in base alla natura della parete. Alcune superfici sono impossibili per tutti i Personaggi senza il Talento *Scalatore* (vedere pag. 143).

Salti e Cadute

Saltare verso un davanzale, balzare di tetto in tetto e precipitare verso la morte sono tutte parti essenziali di **WFRP**. In molti casi è sufficiente una Prova Semplice di Atletica o Intrattenere (Acrobazia), ma può essere necessario sapere quanto in alto o in lungo si è saltato, oppure cosa succede quando si cade.

Saltare

Si può saltare fino a 30 cm per punto di Movimento senza alcuna Prova.

Chi vuole andare oltre può effettuare una **Prova Media (+20) di Atletica**, se ha una distanza di rincorsa pari almeno al proprio Movimento in metri; altrimenti la prova è **Impegnativa (+0)**. In caso di successo si aggiungono 30 cm per LS. Un +0 LS aggiunge appena 15 cm.

Cadere

Chi cade subisce 1d10 Danni, più 3 per ogni metro, ridotti dal Bonus Resistenza ma non dai Punti Armatura.

Se si sta cadendo di proposito, o diciamo saltando verso il basso, si può tentare una **Prova Media (+20) di Atletica** per contenere i Danni. In caso di successo si riduce la distanza di 1 metro, più 1 metro per LS.

Se il risultato finale è 0 metri o meno non si subiscono Danni.

Se il Danno è superiore al Bonus Resistenza del Personaggio questi subisce la Condizione *Prono*.

Inseguimenti

Inseguimenti disperati nel mezzo del mercato o appesi a una carrozza sono il punto forte di molte avventure. Ecco come gestirli:

1. Determinare la Distanza: il GM decide quanto separa inseguitore e inseguito e assegna un valore detto Distanza.
Di solito è compreso tra 1 (a portata di mano) e 4 (buon vantaggio), fino a 8 (quasi irraggiungibile).

2. Prova: tutti i partecipanti effettuano una Prova (di solito Condurre Carri, Cavalcare o Atletica).

3. Aggiornare la Distanza: si confronta il LS più basso tra gli inseguiti con il più alto tra gli inseguitori. Se vincono i primi, la differenza viene sommata alla Distanza, altrimenti viene sottratta.

4. Determinare l'Esito: se la Distanza è ridotta a 0 o meno gli inseguitori acciuffano la preda! Chi fugge può sacrificare il più lento per rallentare gli avversari per quel Round. In tal caso, gli inseguitori possono decidere se qualcuno si ferma ad affrontare lo sfortunato. Se questi non è un bersaglio prioritario è probabile che venga ignorato. Se la Distanza raggiunge 10 o più, gli inseguitori perdono la preda… per ora! Con Distanza 1-9 si torna al passo 2.

È importante descrivere cosa accade in modo emozionante.
Chi ottiene un LS molto alto potrebbe spiegare come la gente si fa da parte e permette di guadagnare terreno.
Un LS negativo implica inciampare su casse, farsi largo a gomitate o sbattere contro un muro mentre si guida una carrozza.

Esempio: *Eichengard e Sigrid stanno inseguendo tre cultisti per le strade di Altdorf. Il GM decide che la Distanza è 2.*
Tutti effettuano una Prova di Atletica. Sigrid ottiene +3 LS, i cultisti +0, +2 e +2, mentre Eichengard +2.

In questo primo Round la differenza tra il cultista più lento (+0) e l'inseguitore più veloce (Sigrid, +3) è 3, per cui i Personaggi raggiungono la preda. I codardi abbandonano il compagno sperando di salvarsi e Sigrid si ferma per affrontare il maledetto abominio.

Al Round successivo la Distanza sarà 1 (la differenza tra Sigrid e il secondo più lento), quindi Eichengard deve ottenere appena +1 LS per acchiapparli.

Modificatori di Movimento

Se alcuni Personaggi in un Inseguimento sono più veloci ottengono un bonus al LS pari alla differenza tra il loro Movimento e quello dell'avversario.
Un Movimento 5 che insegue un Movimento 4 ottiene +1 LS.

Esempio: *Perdita sta spronando il proprio cavallo per raggiungere due banditi. Il suo cavallo ha Movimento 8, mentre quelli dei banditi 7 e 9. Quindi il primo bandito non ha modificatori alla Prova di Cavalcare, Perdita ha +1 LS e il secondo bandito +2 LS.*

OPZIONE: INSEGUIMENTI E COMPLICAZIONI

Le regole dell'Inseguimento sono più che sufficienti a simulare una rapida corsa. Per chi volesse aggiungere maggiori dettagli si possono usare le seguenti opzioni, abbellendole a piacere.

Schiva questo!: ogni Round, il Personaggio che ottiene il LS più alto può creare un Ostacolo, come gettare barili davanti all'inseguitore o chiedere aiuto per fermare l'inseguito.

Il vincitore sceglie un Personaggio che subirà una penalità di -1 LS al Round successivo a causa dell'Ostacolo. Bisogna descrivere cosa accade per mantenere il ritmo della scena.

Considerare l'Ambiente: c'è un ponte lungo la strada? Una buca? Una staccionata? Le porte della città? Il GM può introdurre diverse Prove con il passare dei Round.

Per esempio, nel primo tutti corrono e fanno Prove d'Atletica, nel secondo prove di Intimidire o Comandare per superare le guardie alle porte, al terzo di nuovo Atletica per saltare un ruscello e nel quarto si riprende a correre in campo aperto (Atletica modificata dal Movimento).

CONDIZIONI

Durante un'avventura, un Personaggio può subire effetti negativi detti Condizioni. Possono venire appuntate su un pezzo di carta o rappresentate con gettoni e segnalini. Le descrizioni includono la durata, ma è possibile che ciò che ha causato l'effetto (come un Incantesimo o un Ferita Critica) specifichi un valore diverso.

Nota: Quando si subisce una Condizione si perde tutto il Vantaggio accumulato (vedere pag. 164).

Condizioni Multiple

Si può essere vittime della stessa Condizione più volte; può anche capitare che si subiscano da una singola fonte.

In tal caso le penalità sono cumulative.

Per esempio, se si hanno 3 Condizioni *Sanguinante*, si continua a perdere un allarmante 3 Ferite per Round; o se si hanno 3 Condizioni *Affaticato*, si subisce un –30 a tutte le Prove.

È anche possibile subire diverse Condizioni contemporaneamente. In tal caso gli effetti non sono cumulativi, si applicano solo le penalità più alte. Per esempio, un Personaggio *Stanco* e *Prono* subisce -20 alle Prove e non -30.

ELENCO DELLE CONDIZIONI

Accecato, Affaticato, Afferrato, Assordato, Atterrito, Avvelenato, In Fiamme, Privo di Sensi, Prono, Sanguinante, Sorpreso, Stordito.

CONDIZIONI E RISOLUTEZZA

Si può rimuovere una Condizione spendendo un Punto Risolutezza. Quindi, nonostante siano debilitanti, possono essere gestite con un po' di attenzione (vedere pag. 171).

Lista Generale delle Condizioni

Ecco le Condizioni usate in **WFRP**.

Accecato

Il Personaggio non riesce a vedere, forse a causa di un lampo di luce o di un liquido spruzzato sul viso. Subisce -10 in tutte le Prove che coinvolgono la vista e tutti gli avversari in mischia hanno +10 per colpirlo.
Alla fine di ogni Round viene rimosso un *Accecato*.

OPZIONE: STANCARSI...

I GM che desiderano che i Personaggi si stanchino a causa di attività faticose possono usare questa regola: dopo un numero di Round di attività faticosa pari al proprio Bonus Resistenza, un Personaggio deve superare una **Prova di Tempra** o subire una Condizione *Affaticato*. Ogni LS aumenta il numero di Round prima della Prova successiva.

Affaticato

Il Personaggio è esausto, stressato e bisognoso di riposo.
Subisce -10 in tutte le Prove. Di solito, rimuovere *Affaticato* richiede riposo, una magia o un effetto divino.

La Condizione può essere semplicemente frutto del trasportare troppe cose (vedere **Ingombro**, pag. 293), per cui è sufficiente abbandonarne alcune per recuperare.

QUANTO RIPOSO?

Quanto riposo serve a togliere un *Affaticato* dipende dal GM e dallo stile della partita.

Alcuni gruppi preferiscono un minimo di realismo e lo rimuovono dopo una sosta prolungata. Altri vogliono continuare con l'avventura e scelgono 1 ora.
C'è persino chi permette di rimuovere un *Affaticato* per Round di riposo. La scelta dipende solo dal tipo di gruppo.

Afferrato
Il Personaggio è bloccato da qualcosa che limita i movimenti (come corde, ragnatele o un nemico muscoloso).
Perde la Manovra nel suo turno e ha una penalità di -10 in tutte le azioni che richiedono movimento (compresa la Lotta; pag. 163).
Come Azione può tentare una **Prova di Forza Contrapposta** per rimuovere un *Afferrato*, più un altro per ogni LS.

Assordato
Che sia a causa di un rumore forte o di un colpo alla testa, il Personaggio non riesce a sentire bene. Subisce un -10 in tutte le Prove che coinvolgono l'udito e gli avversari hanno +10 se lo attaccano in mischia sui fianchi o alle spalle (questo bonus non è cumulativo in caso di Condizioni multiple).
Alla fine di ogni Round viene rimosso un *Assordato*, spesso sostituito da un fischio all'orecchio.

Atterrito
Il Personaggio è spaventato, in preda al panico o convinto di stare per morire.
Nel proprio Turno deve usare Manovra e Azione per scappare il più velocemente possibile finché non trova un rifugio sicuro lontano dalla vista dei nemici; quindi dovrà usare Azione e Abilità per nascondersi al meglio. Inoltre subisce una penalità di -10 in tutte le Prove eccetto correre e nascondersi.
Alla fine di ogni Round, il Personaggio può tentare una **Prova di Freddezza** per rimuovere un *Atterrito*, più un altro per ogni LS, a meno che non sia Ingaggiato (vedere pag. 159).

La Difficoltà dipende dalle circostanze: è più facile riprendersi mentre si è nascosti in un vicolo (Media +20), che a tre passi da un Demone urlante (Molto Ardua -30).
Passare un intero Round nascosto e non in vista del nemico rimuove un *Atterrito*.
Una volta che tutti gli *Atterrito* sono rimossi, il Personaggio subisce una Condizione *Affaticato*.

Avvelenato
Il Personaggio è vittima di un veleno o tossina.
La Difficoltà delle Prove per sanarlo dipende dalla sostanza. Alla fine di ogni Round la vittima subisce 1 Ferita ignorando tutti i modificatori; inoltre ha -10 in tutte le Prove.

Se arriva a 0 Ferite mentre è *Avvelenato*, il Personaggio non potrà guarire finché tutte queste Condizioni non saranno rimosse. Se cade *Privo di Sensi* mentre è *Avvelenato* dovrà superare una **Prova di Tempra** dopo un numero di Round pari al suo Bonus Resistenza o morire orribilmente.
Per maggiori informazioni vedere **Ferit**e a pag. 172.

Alla fine di ogni Round può tentare una **Prova di Tempra** per rimuovere un *Avvelenato*, più un altro per ogni LS.
Una **Prova di Guarire** può avere lo stesso effetto.
Una volta che tutti gli *Avvelenato* sono rimossi, il Personaggio subisce una Condizione *Affaticato*.

In Fiamme
Il Personaggio ha preso fuoco! Di solito ciò accade solo se si indossano abiti infiammabili, ma alcuni effetti magici o divini possono incendiare anche sostanze non combustibili.
Alla fine di ogni Round, il Personaggio subisce 1d10 Ferite, ridotte dal Bonus Resistenza e dai Punti Armatura della Locazione meno protetta (minimo 1).

Ogni Condizione *In Fiamme* aggiuntiva aumenta il Danno di +1 (3 *In Fiamme* causano 1d10+2).
Superando una Prova di Atletica si rimuove un *In Fiamme*, più un altro per ogni LS. La Difficoltà è in base alle circostanze: è più semplice soffocare il fuoco rotolandosi nella sabbia che in una cucina piena di olio.

Privo di Sensi

Il Personaggio è svenuto, addormentato o comunque inerme. Non può fare nulla nel proprio Turno ed è ignaro di cosa gli accade intorno.
Chi lo attacca ottiene i benefici di **Non Fallirò!** (pag. 171) senza spendere Punti Resilienza. In alternativa, se il GM preferisce, l'attacco lo uccide sul colpo. Gli attacchi a distanza a Bruciapelo hanno lo stesso effetto.

La Condizione *Privo di Sensi* non è cumulativa, anche se viene subita più volte in un Round.
Come riprendere i sensi dipende dalle circostanze. Per maggiori informazioni vedere **Ferite** a pag. 172. Chi spende un Punto Risolutezza per recuperare ma è ancora vittima dell'effetto originale subirà un altro *Privo di Sensi* alla fine del Round.

Una volta ripreso, il Personaggio subisce le Condizioni *Prono* e *Affaticato*.

Prono

Il Personaggio è caduto a terra, forse perché non ha più Ferite, è inciampato o è stato colpito da qualcosa di piuttosto grande.

Nel suo Turno può usare la Manovra solo per rialzarsi o strisciare di metà del suo Movimento in metri (**Nota:** chi ha 0 Ferite può solo strisciare). Subisce una penalità di -20 in tutte le Prove che richiedono di muoversi e gli avversari in mischia hanno +20 per colpirlo.
A differenza di altre Condizioni, *Prono* non è cumulativo e viene recuperato rialzandosi.

Sanguinante

Il Personaggio sanguina copiosamente.
Alla fine di ogni Round perde 1 Ferita ignorando ogni modificatore. Inoltre subisce -10 alle Prove per resistere a Ferite Infette, Infezioni Minori o Sangue Marcio (vedere pag. 186). Chi arriva a 0 Ferite non ne subisce altre, ma sviene (diventando *Privo di Sensi*). Alla fine di ogni Round avrà una probabilità di morire del 10% per *Sanguinante*.
Per esempio, 3 *Sanguinante* vuol dire che morirà con un tiro di 0-30. Se si ottiene un doppio la ferita si richiude un po', cancellando un *Sanguinante*. Non si può riprendere conoscenza prima di avere rimosso tutti i *Sanguinante* (vedere **Ferite** a pag. 172).

Superando una **Prova di Guarire** si rimuove un *Sanguinante*, più un altro per ogni LS.
In alternativa, incantesimi o preghiere di guarigione rimuovono un *Sanguinante* per Ferita risanata.
Una volta che tutti i *Sanguinante* sono rimossi, il Personaggio subisce una Condizione *Affaticato*.

Sorpreso

Il Personaggio è stato colto di sorpresa.

Non può compiere né Azione né Manovra nel proprio Turno, né difendersi nelle Prove Contrapposte. Gli avversari che lo attaccano in mischia hanno +20 per colpirlo.
Sorpreso non è cumulativo, anche contro più avversari in un Round.
Alla fine del Round, o dopo il primo attacco subito, non è più *Sorpreso*.

Stordito

Il Personaggio è stato colpito in testa o è confuso, probabilmente gli fischiano le orecchie ed è disorientato.

Non può compiere Azioni, ma può Manovrare di metà del suo normale Movimento. Può difendersi nelle Prove Contrapposte, eccetto quelle di Linguaggio (Magico). Subisce -10 in tutte le Prove e chi lo attacca in mischia ottiene +1 Vantaggio prima di tirare per colpire.

Alla fine di ogni Round può tentare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per rimuovere uno *Stordito*, più un altro per ogni LS.

Una volta che tutti gli *Stordito* sono rimossi, il Personaggio subisce una Condizione *Affaticato*.

FATO & RESILIENZA

Che si tratti di coraggio, fortuna o del favore degli dèi, c'è qualcosa di speciale nei Personaggi. Fato e Resilienza rappresentano ciò che li separa dalla massa.

Questi valori vengono calcolati durante la Creazione del Personaggio (vedere pag. 34) ed entrambi hanno una riserva di punti – rispettivamente Fortuna e Risolutezza – che può essere spesa per ottenere piccoli benefici e che si ricarica durante la partita.

Fato e Resilienza, invece, possono essere spesi per ottenere benefici enormi, ma riducendo in modo permanente anche la riserva associata. È possibile recuperare Fato e Resilienza solo raramente.

Queste capacità sono, di solito, riservate ai PG, ma il GM può applicarle ai PNG chiave o ricorrenti, come un Necromante nemesi del gruppo, un celebre luminare o il capo di un culto.

Fato e Fortuna

I Personaggi sono destinati alla grandezza. La loro sorte può essere misteriosa e non c'è alcuna garanzia che sarà gloriosa, eroica o piacevole, ma sicuramente sempre importante.

Per rappresentare questo fatto, i Personaggi iniziano il gioco con un certo numero di Punti Fato – al contrario dei comuni abitanti del Vecchio Mondo – che possono spendere per sopravvivere a situazioni disperate o prevalere dove altri falliscono.

Il Fato è legato ai Punti Fortuna, che vengono usati per bonus minori, tra cui tirare di nuovo una Prova fallita.

Il loro numero, determinato dal Fato, cambierà molto durante il gioco. Il Fato definisce il valore massimo dei Punti Fortuna e può essere speso per sfuggire alla morte.

Spendere Fortuna

La Fortuna viene spesa per volgere la sorte a proprio vantaggio, per mandare a segno un dardo mal indirizzato o fare in modo che un avversario scivoli mentre sta attaccando.

Ci sono tre possibili effetti:

- Tirare di nuovo una Prova fallita.
- Aggiungere +1 LS a una Prova dopo aver tirato.
- All'inizio di un Round decidere quando agire a prescindere dall'Ordine d'Iniziativa per quel Round.

Spendere Fato

I Punti Fato vengono spesi in modo permanente per evitare la morte e sopravvivere in circostanze assurde.

Questo comporta due opzioni:

- **La Morte Può Attendere:** invece di morire il Personaggio viene messo fuori combattimento, ignorato, trascinato via da un fiume o portato lontano dall'azione; sopravvivrà – a prescindere dalle circostanze – ma non prenderà più parte all'incontro in corso.

- **Come Mi Ha Mancato?:** grazie a circostanze eccezionali, il Personaggio evita del tutto un pericolo. Per esempio, scivola un attimo prima che un colpo vada a segno, un'arma si inceppa misteriosamente, una luce acceca l'avversario. Potrà continuare ad agire senza problemi, ma non è detto che sopravviva ai prossimi Round.

La prima opzione mette fuori gioco il Personaggio, ma gli consente di sopravvivere, anche se rischia di essere malridotto o catturato!

Con la seconda può battersi accanto ai propri compagni, ma lo lascia esposti a gravi rischi, che potrebbero richiedere la spesa di ulteriori Punti Fato.

Hanno entrambe vantaggi e svantaggi, a seconda del contesto, e la scelta dipende solo dal Giocatore.

È il GM a descrivere gli effetti della spesa di un Punto Fato.

Recuperare Fato e Fortuna

All'inizio di ogni sessione si recuperano tutti i Punti Fortuna fino al massimale del proprio Fato. Inoltre alcuni incontri possono fornire (o togliere!) altri Punti Fortuna.

Il GM può ricompensare con un Punto Fato atti di estremo eroismo, coraggio o importanza. Di solito ciò avviene solo al termine di una grande avventura, quindi bisogna spenderli con giudizio.

SESSIONI LUNGHE

Alcuni giocatori preferiscono sessioni brevi, da poche ore, altri maratone di un'intera giornata. Nel secondo caso è meglio ricaricare i Punti Fortuna durante la narrazione, grosso modo una volta ogni quattro ore.

Resilienza e Risolutezza

Il Fato rappresenta il destino del Personaggio, forse deciso da un dio lontano e incurante, mentre la Resilienza è la spinta e la determinazione personale a sopravvivere e superare ogni ostacolo gli si pari davanti.

Come il Fato, la Resilienza è legata a una riserva di punti, detta Risolutezza.
Questi vengono spesi per superare ostacoli minori, come ignorare gli effetti di Ferite Critiche per un Round o rimuovere una Condizione.

La Resilienza definisce il valore massimo della Risolutezza e può essere spesa per superare situazioni impossibili.

Spendere Risolutezza

Si può spendere Risolutezza per sfruttare le proprie risorse interiori, forse per affrontare un terribile Ogre senza paura o per ignorare un colpo micidiale.
Le opzioni sono:

- Diventare immune alla Psicologia fino alla fine del Round seguente (vedere **Psicologia**, pag. 190).
- Ignorare tutti i modificatori dovuti alle Ferite Critiche fino all'inizio del Round seguente.
- Rimuovere una Condizione; se si tratta di *Prono* il Personaggio recupera 1 Ferita mentre si rimette in piedi.

Spendere Resilienza

Si può decidere di spendere un Punto Resilienza per affrontare la corruzione dell'anima o avere successo di fronte a un fallimento che sembra ineluttabile.
Ecco le due opzioni:

- **Ti Rinnego!** Il Personaggio può decidere di non sviluppare una mutazione ma, di conseguenza, non perde Punti Corruzione (vedere **Corruzione**, pag. 182).

- **Non Fallirò!** Il Personaggio sceglie il risultato di una Prova, cosa che gli permette di avere successo anche nelle peggiori circostanze; se causa un Critico potrà scegliere la Locazione ignorando i dadi. In caso di Prove Contrapposte, vince sempre con minimo +1 LS. Questo può essere fatto anche in caso di Prove già tentate e fallite.

Esempio: *un capobanda è ormai inarrestabile, avendo accumulato 10 Vantaggi evitando i colpi del gruppo.*
Le cose si stanno mettendo male! Salundra prova ad attaccarlo, ma fallisce di 7 LS.
Decide di usare 1 Punto Resilienza per invocare 'Non Fallirò!'. Così facendo vince automaticamente di +1 LS e decide che il risultato è un 11, un Critico.
Il capobanda subisce Ferite, una Ferita Critica e, soprattutto, la sua furia viene fermata e perde tutti i suoi 10 Vantaggi.
Lo scontro volge a favore degli eroi.

Risparmiare la Resilienza per fermare l'influsso del Caos è saggio, ma non rimuove Punti Corruzione, perciò la mutazione rimane pericolosamente vicina.
La Resilienza permette anche di colpire bersagli impossibili, creare artefatti stupefacenti con l'Abilità Mestiere o lanciare incantesimi perfetti.

Quando si spende Resilienza bisogna prendersi del tempo per descrivere l'enorme azione eroica che il vostro Personaggio ha intrapreso e come essa si manifesta nel gioco.

Recuperare Resilienza e Risolutezza

La Risolutezza viene recuperata agendo in accordo con la propria Motivazione (vedere pag. 34).
Ogni volta che si pensa di averlo fatto si può chiedere al GM di riguadagnare 1 o più Punti Risolutezza.

Esempio: *Griselda è una monaca con la Motivazione 'Sigmar'. Mentre i suoi alleati sono in taverna a cercare indizi, decide di visitare il tempio locale per offrire doni e preghiere.*
Questo è in linea con la sua Motivazione e il GM decide di farle recuperare 1 Punto Risolutezza. Dopo di che, dice al giocatore che potrà ottenerne un altro pregando in un tempio diverso l'ottimana successiva.

Il GM può concedere Punti Resilienza per rari atti di grande importanza legati alla Motivazione, che rafforzano l'animo del Personaggio.

Esempio: *Dopo molte avventure, Griselda ha finalmente i soldi per costruire un nuovo tempio di Sigmar a Velten, il suo villaggio vicino a Nuln. Il GM riconosce che si tratta di un evento importante per la sua fede e le conferisce un Punto Resilienza.*

FERITE

Quasi tutti i Personaggi subiranno ferite nel corso della partita. Queste regole spiegano come funzionano e come curarle, se possibile.

Ferite, Ferite Critiche e Morte

Le Ferite subite rappresentano piccoli tagli, abrasioni, lividi o la perdita di energia mentale e spirituale.
Le Ferite Critiche sono molto più gravi: ossa rotte, strappi muscolari e lacerazioni; accumulandone troppe si rischia di morire.

Ferite

Le Ferite vengono perse subendo Danni, in rapporto di 1 a 1 (8 Danni = 8 Ferite). Spesso, specie in combattimento, questo viene ridotto dal Bonus Resistenza e dai Punti Armatura.

Quindi, se un PG con Bonus Resistenza 3 e un'armatura di cuoio da 1 PA subisce 10 Danni a un braccio, perderà 6 Ferite (10-3-1=6). Le regole indicano quando queste riduzioni sono applicabili.

Se si perdono tutte le Ferite si subisce la Condizione *Prono*, che non può essere rimossa finché non si recupera almeno 1 Ferita.

Peggio ancora, se non si viene guariti entro un numero di Round pari al proprio Bonus Resistenza, si cade *Privi di Sensi*. Non si può riprendere conoscenza fino al recupero di almeno 1 Ferita (vedere Guarigione, pag. 181).

Se i Danni superano le Ferite residue – per esempio 5 Danni con solo 2 Ferite rimaste – si subisce una Ferita Critica.
Se il valore negativo è inferiore al Bonus Resistenza si sottrae -20 dal risultato sulle Tabelle dei Critici, con un minimo di 01 (vedere pag. 174). Non è però possibile scendere sotto le 0 Ferite.

Ferite Critiche

Di solito le Ferite Critiche sono subite in combattimento, quando qualcuno vuole fare veramente male. Le Ferite Critiche si ottengono in due modi: tramite un Colpo Critico o perdendo più Ferite di quante sono rimaste (per informazioni sui Colpi Critici vedere **Combattimento**, pag. 159).

Ogni Ferita Critica ricevuta ostacola il Personaggio. Per determinare come, consultare le Tabelle dei Critici (pag. 174).

ANDARCI PIANO

Le regole si basano sull'ipotesi che si cerchi sempre di infliggere Ferite Critiche.
È possibile, però, che si intenda solo mettere un avversario fuori gioco, oppure ci si stia allenando.
In questi casi si può dichiarare di 'andarci piano' ***prima di tirare*** per colpire e quindi ignorare eventuali Ferite Critiche causate. Assicurarsi di descrivere la situazione in modo appropriato, spiegando che si colpisce con il piatto della lama o ci si trattiene dal far male sul serio agli avversari.

Morte

Quando un Personaggio è *Privo di Sensi* e con 0 Ferite deve controllare quante Ferite Critiche ha subito.

Se superano il suo Bonus Resistenza, morirà orribilmente alla fine del Round, a meno che, per miracolo, qualcuno non lo guarisca da una delle sue Ferite Critiche.

Quando si è *Privi di Sensi* un avversario che attacca con un'arma adatta può infliggere il colpo di grazia, se lo desidera.

Di solito, però, chi giace sul pavimento viene di solito ignorato a favore di chi è ancora in piedi.

Infine, alcuni risultati sulle Tabelle dei Critici sono fatali. In questi casi è il momento di spendere 1 Punto Fato, se possibile (vedere pag. 170).

OPZIONE: MORTE ISTANTANEA

Invece di preoccuparsi di Ferite Critiche o dell'essere moribondi, alcuni preferiscono sapere subito se qualcuno muore o meno.

Per questo esiste la regola Morte Istantanea, che accelera molto il gioco. Quando un bersaglio subisce Danni superiori alle Ferite rimaste muore all'istante senza cadere ***Privo di Sensi***.

Questa regola è molto utile nel caso di nemici minori, come briganti, cultisti e animali selvatici, ma non dovrebbe essere usata per PG e PNG importanti.

TABELLE DEI CRITICI

Quando un Personaggio riceve una Ferita Critica perdendo più Ferite di quelle rimaste, tirare 1d100 sulla Tabella del Critico appropriata. Quando invece riceve un Colpo Critico (pag. 159), la Locazione non si determina invertendo il dado, come di norma, ma tirando 1d100 sulla Tabella delle Locazioni (pag. 159) e poi un altro sulla Tabella del Critico appropriata.

La vittima subisce le Ferite indicate, non ridotte dal Bonus Resistenza o dai Punti Armatura, ma queste non provocano mai un'ulteriore Ferita Critica. Inoltre, si applicano tutti gli Effetti Aggiuntivi indicati. A meno che non sia specificato diversamente, un Personaggio che cade ***Privo di Sensi***, non riprenderà conoscenza fino alla fine dell'incontro o finché non riceve Cure Mediche (vedere pag. 181). Fare riferimento a Ossa Rotte (pag. 179), Strappi Muscolari (pag. 179) e Amputazioni (pag. 180) quando indicato. Ulteriori Danni non provocati dai Critici, compresi quelli normali, saranno inflitti alla Locazione determinata dalla Ferita Critica.

FERITE CRITICHE ALLA TESTA

Tiro	Descrizione	Ferite	Effetti Aggiuntivi
01-10	*Ferita Drammatica*	1	Un taglio su fronte o guancia. Causa 1 *Sanguinante*. Una volta guarito lascerà una grossa cicatrice, che fornisce +1 LS alle Prove sociali appropriate. Questo bonus può essere ottenuto solo una volta.
11-20	*Taglio Minore*	1	Un taglio sulla guancia. Causa 1 *Sanguinante*.
21-25	*Dito nell'Occhio*	1	Un colpo vicino all'orbita oculare. Causa 1 *Accecato*.
26-30	*Colpo all'Orecchio*	1	Provoca un fischio nell'orecchio. Causa 1 *Assordato*.
31-35	*Commozione*	2	Il sangue sale agli occhi, facendo vedere lampi e macchie. Causa 1 *Stordito*.
36-40	*Occhio Nero*	2	Un colpo molto doloroso all'occhio. Causa 2 *Accecato*.
41-45	*Taglio all'Orecchio*	2	Un brutto colpo al lato della testa, che affetta l'orecchio. Causa 2 *Assordato* e 1 *Sanguinante*.
46-50	*Colpo alla Fronte*	2	Un colpo in mezzo alla fronte. Causa 2 *Sanguinante* e 1 *Accecato*. Quest'ultimo non può essere rimosso finché rimane *Sanguinante*.
51–55	*Mascella Fratturata*	3	Con un terribile scricchiolio, la mascella si frattura. Causa 2 *Stordito* e **Osso Rotto (Minore)**.
56–60	*Ferita Grave all'Occhio*	3	L'orbita oculare si frantuma. Causa 1 *Sanguinante* e 1 *Accecato*. Quest'ultimo non può essere rimosso senza Cure Mediche.
61–65	*Ferita Grave all'Orecchio*	3	Il colpo centra l'orecchio provocando una perdita permanente di udito. Il Personaggio subisce un -20 permanente in tutte le Prove di udito. Subire questo risultato una seconda volta rende sordi. Solo la magia può intervenire.
66–70	*Naso Rotto*	3	Un colpo in mezzo al viso causa un'emoraggia. Causa 2 *Sanguinante* e richiede una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per non subire anche 1 *Stordito*. Una volta guarita, la ferita provoca +1/-1 LS nelle Prove sociali a meno di non riallineare il naso con la **Chirurgia**.
71–75	*Mascella Rotta*	4	La mascella si rompe con uno schiocco tremendo. Causa 3 *Stordito* e richiede una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per non subire anche *Privo di Sensi*. Provoca **Osso Rotto (Maggiore)**.
76–80	*Concussione*	4	Il cervello rimbalza dentro la scatola cranica. Causa 1 *Assordato*, 2 *Sanguinante* e 1d10 *Stordito*, più un *Affaticato* che dura 1d10 giorni. Se si subisce un'altra ferita alla testa che provoca *Affaticato*, effettuare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non cadere *Privo di Sensi*.

81–85	*Bocca Distrutta*	4	Con un orribile suono, la bocca si riempie di frammenti di denti e di sangue. Causa 2 *Sanguinante* e la perdita di 1d10 denti, **Amputazione (Facile)**.
86–90	*Orecchio Spappolato*	4	Rimane ben poco dell'orecchio. Causa 3 *Assordato* e 2 *Sanguinante*. L'orecchio è perso, **Amputazione (Media)**.
91–93	*Occhio Devastato*	5	Il colpo cava un occhio con enorme dolore. Causa 3 *Accecato*, 2 *Sanguinante* e 1 *Stordito*. L'occhio è perso, **Amputazione (Difficile)**.
94–96	*Sfigurato*	5	Il colpo distrugge l'intero volto, compresi un occhio e il naso. Causa 3 *Accecato*, 3 *Sanguinante* e 2 *Stordito*. Occhio e Naso sono persi, **Amputazione (Ardua)**.
97–99	*Mascella Distrutta*	5	Il colpo quasi stacca la mascella, distrugge la lingua e i denti in una pioggia di sangue. Causa 4 *Sanguinante*, 3 *Stordito* e richiede una **Prova Molto Ardua (-30) di Tempra** per non cadere *Privo di Sensi*. Provoca **Osso Rotto (Maggiore)** e la perdita della lingua e 1d10 denti, **Amputazione (Ardua)**.
00	*Decapitazione*	Morte	La testa è recisa e vola nell'aria per 1d10×30cm in direzione casuale (vedere **Colpi Vaganti**). Il corpo collassa privo di vita.

FERITE CRITICHE AL BRACCIO

Tiro	Descrizione	Ferite	Effetti Aggiuntivi
01–10	*Tremore*	1	Si perde quello che si stringeva in mano.
11–20	*Taglio Minore*	1	Un brutto taglio al bicipite. Causa 1 *Sanguinante*.
21–25	*Slogatura*	1	Slogatura al braccio. Causa **Strappo Muscolare (Minore)**.
26–30	*Tremore Grave*	2	Il braccio trema per il colpo e la mano lascia cadere quello che stringeva, diventando inutilizzabile per 1d10-Bonus Resistenza Round (minimo 1). In questo periodo è considerata persa (vedere **Amputazioni**).
31–35	*Muscoli Strappati*	2	Il colpo centra l'avambraccio. Causa 1 *Sanguinante* e **Strappo Muscolare (Minore)**.
36–40	*Mano Sanguinante*	2	Un brutto taglio alla mano rende la presa incerta. Causa 1 *Sanguinante* e finché non viene rimosso bisogna fare una **Prova Media (+20) di Destrezza** prima di ogni Azione che coinvolge stringere un oggetto in mano. In caso di fallimento lo strumento cade.
41–45	*Braccio Lussato*	2	Il braccio viene quasi rimosso dalla sua sede. Si perde quello che si stringeva in mano e l'arto è inutilizzabile per 1d10 Round (vedere **Amputazioni**).
46–50	*Ferita Aperta*	3	Il colpo lascia una grossa ferita aperta. Causa 2 *Sanguinante*. Senza una **Chirurgia** ogni ulteriore colpo al braccio la riaprirà causando 1 *Sanguinante*.
51–55	*Frattura Netta*	3	Il colpo causa uno schiocco ben udibile. Si perde quello che si stringeva in mano e si subisce un **Osso Rotto (Minore)**. Superare una **Prova Difficile (-10) di Tempra** per non subire 1 *Stordito*.
56–60	*Legamento Rotto*	3	Si perde quello che si stringeva in mano e si subisce **Strappo Muscolare (Maggiore)**.

61–65	*Taglio Profondo*	3	Causa 2 *Sanguinante*, 1 *Stordito* e **Strappo Muscolare (Minore)**. Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non subire 1 *Stordito*.
66–70	*Arteria Danneggiata*	4	Causa 4 *Sanguinante*. Senza una **Chirurgia** ogni ulteriore colpo al braccio causerà 2 *Sanguinante*.
71–75	*Gomito Distrutto*	4	Il colpo distrugge ossa e cartilagini del gomito. Si perde quello che si stringeva in mano e si subisce **Osso Rotto (Maggiore)**.
76–80	*Spalla Slogata*	4	Il braccio esce dalla sua sede. Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non subire 1 *Stordito* e *Prono*. Si perde quello che si stringeva in mano e l'arto è considerato perso finché non viene rimesso in sede (vedere **Amputazioni**). Causa un ulteriore *Stordito* che può essere rimosso solo con Cure Mediche, dopo di che occorrono +6 LS in una **Prova Prolungata Media (+20) di Guarire** per rimettere a posto il braccio. Dopo di che tutte le Prove che lo coinvolgono subiscono -10 per 1d10 giorni.
81–85	*Dito Tagliato*	4	Con orrore un dito vola via. Causa 1 *Sanguinante* e **Amputazione (Media)**.
86–90	*Mano Affettata*	5	La mano viene aperta in due. Causa 2 *Sanguinante*, 1 *Stordito* e la perdita di un dito, **Amputazione (Difficile)**. Finché non si ricevono Cure Mediche, si perde un altro dito per Round, quando finiscono si perde la mano, **Amputazione (Difficile)**.
91–93	*Bicipite spappolato*	5	Il colpo quasi strappa i muscoli dalle ossa e lascia una orribile ferita che spruzza sangue sui presenti. Si perde quello che si stringeva in mano e si subisce uno **Strappo Muscolare (Maggiore)**, 2 *Sanguinante* e 1 *Stordito*.
94–96	*Mano Maciullata*	5	La mano è ridotta a una polpetta sanguinolenta. Causa 2 *Sanguinante* e la perdita della mano, **Amputazione (Ardua)**. Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non subire *Stordito* e *Prono*.
97–99	*Tendini Recisi*	5	I tendini vengono recisi, rendendo il braccio inutilizzabile. Causa **Amputazione (Molto Ardua)**, 3 *Sanguinante*, *Prono*, e 1 *Stordito*. Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non cadere *Privo di Sensi*.
00	*Smembramento*	Morte	Il braccio viene smembrato e spruzza sangue per 1d10×30cm in direzione casuale, prima che il colpo affondi nel torace.

FERITE CRITICHE AL TORSO

Tiro	Descrizione	Ferite	Effetti Aggiuntivi
01–10	*'Un Graffietto!'*	1	Causa 1 *Sanguinante*.
11–20	*Colpo al Ventre*	1	Causa 1 *Stordito*. Superare una **Prova Facile (+40) di Tempra** per non vomitare e finire *Prono*.
21–25	*Colpo Basso!*	1	Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non subire 3 *Stordito*.
26–30	*Torsione della Schiena*	1	Causa uno **Strappo Muscolare (Minore)**.
31–35	*Fiato Mozzo*	2	Causa 1 *Stordito*. Superare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non cadere *Prono*. Movimento dimezzato per 1d10 Round, mentre si riprende fiato.
36–40	*Livido alle Costole*	2	Penalità di -10 in tutte le Prove basate su Agilità per 1d10 giorni.

41–45	*Clavicola Lussata*	2	Un braccio scelto a caso lascia cadere ciò che si impugna ed è inutilizzabile per 1d10 Round (vedere **Amputazioni**).
46–50	*Lacerazione*	2	Causa 2 *Sanguinante*.
51–55	*Costole Incrinate*	3	Il colpo incrina una o più costole. Causa 1 *Stordito* e **Osso Rotto (Minore)**.
56–60	*Ferita Aperta*	3	Causa 3 *Sanguinante*. Senza una **Chirurgia** ogni ulteriore colpo al torso la riaprirà causando 1 *Sanguinante*.
61–65	*Taglio Doloroso*	3	Causa 2 *Sanguinante* e 1 *Stordito*. Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non cadere *Privo di Sensi* a causa del dolore. Con meno di +4 LS si urlerà per la sofferenza.
66–70	*Arteria Danneggiata*	3	Causa 4 *Sanguinante*. Senza una **Chirurgia** ogni ulteriore colpo al torso causerà 2 *Sanguinante*.
71–75	*Strappo alla Schiena*	4	Il dolore alla schiena è accecante. Causa uno **Strappo Muscolare (Maggiore)**.
76–80	*Anca Fratturata*	4	Causa 1 *Stordito* e **Osso Rotto (Minore)**. Superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per non cadere *Prono*.
81–85	*Ferita Grave al Petto*	4	Un colpo grave al petto stacca pelle e carne dalle ossa. Causa 4 *Sanguinante*. Senza una **Chirurgia** ogni ulteriore colpo al torso causerà 2 *Sanguinante*.
86–90	*Ferita all'Addome*	4	Causa un Ferita Infetta (vedere **Malattie e Infezioni**) e 2 *Sanguinante*.
91–93	*Cassa Toracica Frantumata*	5	Causa 1 *Stordito*, che può essere rimosso solo con cure mediche, e un **Osso Rotto (Maggiore)**.
94–96	*Clavicola Spezzata*	5	Causa *Privo di Sensi*, che può essere rimosso solo con Cure Mediche, e un **Osso Rotto (Maggiore)**.
97–99	*Ferita Interna*	5	Causa 1 *Sanguinante*, che può essere rimosso solo con Cure Mediche, e Sangue Marcio (vedere **Malattie e Infezioni**).
00	*Smembrato*	Morte	Il Personaggio viene tagliato in due. La metà superiore vola in una direzione casuale e tutti coloro che si trovano entro 2m vengono ricoperti di sangue.

FERITE CRITICHE ALLA GAMBA

Tiro	Descrizione	Ferite	Effetti Aggiuntivi
01–10	*Dito Schiacciato*	1	Nello scontro un dito viene schiacciato. Superare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non subire -10 alle Prove di agilità fino alla fine del Turno seguente.
11–20	*Storta alla Caviglia*	1	La caviglia si storce per il carico. Penalità di -10 alle Prove di Agilità per 1d10 Round.
21–25	*Taglio Minore*	1	Causa 1 *Sanguinante*.
26–30	*Perdita d'Equilibrio*	1	Nella foga si perde l'equilibrio. Superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per non cadere *Prono*.
31–35	*Colpo alla Coscia*	2	Un colpo molto doloroso alla coscia causa 1 *Sanguinante*. Superare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non cadere *Prono*.

36–40	*Caviglia Slogata*	2	Causa **Strappo Muscolare (Minore)**.
41–45	*Storta al Ginocchio*	2	Il ginocchio viene ruotato troppo. Penalità di -20 alle Prove di Agilità per 1d10 Round.
46–50	*Brutto Taglio al Dito*	2	Causa 1 *Sanguinante*. Dopo l'incontro, superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per non perdere il dito, **Amputazione (Media)**.
51–55	*Brutto Taglio*	3	Causa 2 *Sanguinante*. Superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per non cadere *Prono*.
56–60	*Brutta Storta al Ginocchio*	3	Il ginocchio viene ruotato malamente, nel tentativo di schivare l'avversario. Causa uno **Strappo Muscolare (Maggiore)**.
61–65	*Gamba Affettata*	3	Un profondo taglio attraversa l'anca. Causa *Prono*, 2 *Sanguinante* e un **Osso Rotto (Minore)**. Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non cadere *Privo di Sensi* per il dolore.
66–70	*Coscia Lacerata*	3	L'arma squarcia la coscia. Causa 3 *Sanguinante*. Superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per non cadere *Prono*. Senza una **Chirurgia** ogni ulteriore colpo alla gamba causerà 1 *Sanguinante*.
71–75	*Tendine Lesionato*	4	Un tendine è gravemente danneggiato. Causa *Prono*, 1 *Stordito* e **Strappo Muscolare (Maggiore)**. Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non cadere *Privo di Sensi*. La gamba è inutilizzabile (vedere **Amputazioni**).
76–80	*Tibia Intaccata*	4	L'arma trapassa la gamba intaccando ossa e tendini. Causa 1 *Stordito*, *Prono*, **Strappo Muscolare (Maggiore)** e **Osso Rotto (Minore)**.
81–85	*Ginocchio Rotto*	4	Il colpo fa a pezzi la rotula. Causa 1 *Sanguinante*, *Prono*, 1 *Stordito* e **Osso Rotto (Maggiore)**.
86–90	*Ginocchio Slogato*	4	Il ginocchio esce violentemente di sede. Causa *Prono*. Superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non subire 1 *Stordito*, che può essere rimosso solo con Cure Mediche. Occorrono +6 LS in una **Prova Prolungata Media (+20) di Guarire** per rimettere a posto la gamba. Dopo di che si subirà Movimento dimezzato e -10 alle Prove basate sulla gamba per 1d10 giorni.
91–93	*Piede Schiacciato*	5	Il piede viene spappolato. Causa 2 *Sanguinante*. Superare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non cadere *Prono* e perdere un dito (più uno per LS sotto 0), **Amputazione (Media)**. Senza una **Chirurgia** entro 1d10 giorni si perde il piede.
94–96	*Piede Amputato*	5	Il piede viene mozzato e cade a 1d10×30cm in una direzione casuale, **Amputazione (Ardua)**. Causa 3 *Sanguinante*, 2 *Stordito* e *Prono*.
97–99	*Tendini Recisi*	5	Uno dei tendini principali viene reciso e la gamba collassa mentre il Personaggio urla di dolore. Causa 2 *Sanguinante*, 2 *Stordito* e *Prono*. La gamba non funzionerà mai più, **Amputazione (Molto Ardua)**.
00	*Bacino Distrutto*	Morte	Il colpo frantuma il bacino mutilando entrambe le gambe. Il Personaggio muore per il trauma.

MANI GUARITRICI

Le Ferite Critiche sono piuttosto spiacevoli. Per sopravvivere alle perigliose avventure nel Vecchio Mondo si raccomanda di indossare un'armatura e avere almeno un compagno abile nelle arti o negli incantesimi di guarigione, magari un chirurgo. In caso contrario si rischia di restare vittime di ferite e infezioni prima di raggiungere l'insediamento più vicino.

Ossa Rotte

Le piccole fratture possono guarire da sole, ma quelle più gravi, con le ossa che spuntano dalla carne in angoli sbagliati, sono ben diverse. Un Osso Rotto può essere classificato come minore o maggiore.

Minore

L'osso è rotto, ma ancora allineato e può guarire da solo senza cure. La Locazione sarà inutilizzabile finché non si sarà rinsaldata.

In caso di un Braccio o una Gamba, l'arto farà troppo male per essere usato e potrebbe richiedere una stecca. Usare le regole per Braccia o Gambe Amputate (vedere **Amputazioni**).

Nel caso della Testa bisognerà ridursi a seguire una dieta liquida e si subirà una penalità di -30 in tutte le Prove di Linguaggio.

Il Torso limita molto forza e mobilità: Forza e Agilità subiscono un -30 e il Movimento è dimezzato.

Guarigione: Per guarire una frattura richiede 30+1d10 giorni, al termine dei quali bisogna effettuare una **Prova Media (+20) di Tempra**.
Un successo indica che l'osso si è rinsaldato bene e non ci sono conseguenze a lungo termine. In caso di fallimento si subisce una penalità permanente di -5 alle Prove di Agilità legate al Braccio, all'Agilità base nel caso di Torso o Gamba o alle Prove di Linguaggio parlato nel caso della Testa.

Una **Prova Media (+20) di Guarigione** entro un'ottimana dalla frattura annulla il bisogno della Prova di Tempra, ma la parte dovrà rimanere steccata e immobile fino al recupero completo.
Se la medicazione viene rimossa bisognerà effettuare un'altra **Prova Media (+20) di Guarigione** per evitare quella di Tempra.

Maggiore

L'osso si frattura in modo scomposto o è ridotto in schegge. Difficilmente guarirà senza cure mediche.
La Locazione è inutilizzabile fino alla guarigione.
Usare le regole per le Ossa Rotte (Minori) eccetto quanto segue.

Guarigione: Ci vogliono 10 giorni in più per recuperare; tutte le prove associate sono **Impegnative (+0)** e le penalità per un fallimento aumentano a -10.

Strappi Muscolari

Stiramenti e strappi a muscoli e legamenti causano molto dolore e, forse, danni permanenti a seconda della gravità: minore o maggiore.

Minore

Un muscolo viene stirato o strappato, causando dolore e -10 in tutte le Prove che coinvolgono la Locazione. Se è una Gamba il Movimento viene dimezzato.

Guarigione: il muscolo guarirà in 30-Bonus Resistenza giorni. Una **Prova di Guarire** riduce questo tempo di un giorno, più un giorno per LS (si può ottenere questo bonus solo una volta).

Maggiore
Un muscolo o tendine importante è stato danneggiato gravemente, causando molto dolore e una grave perdita di funzionalità della parte coinvolta.

Segue le stesse regole dello Strappo Muscolare (Minore), ma le penalità aumentano a -20.

Guarigione: il muscolo guarirà parzialmente in 30-Bonus Resistenza giorni, dopo di che le penalità saranno ridotte a -10. Per una guarigione completa ci vorranno altri 30-Bonus Resistenza giorni. L'Abilità Guarire non servirà a molto, solo a capire che non bisogna sollecitare la Locazione.

Amputazioni
Molte Ferite Critiche causano la perdita di parti del corpo, come dita, mani, piedi o interi arti!

In questi casi è meglio cominciare a cercare una protesi per ridurre le penalità (vedere **Capitolo 11: Guida agli Acquisti**).

Quando si subisce una Ferita Critica che include **Amputazione (Difficoltà)** bisogna superare una **Prova di Tempra** alla Difficoltà indicata per non cadere *Prono*.

Un Fallimento (-2) causa anche 1 *Stordito* e un Fallimento Impressionante (-4) fa cadere *Privi di Sensi*.

Tutte le amputazioni richiedono Chirurgia per guarire correttamente, quindi 1 Ferita non può essere recuperata senza l'aiuto di un chirurgo. Vedere Chirurgia, pag. 181.

Braccio
Usare le regole per la mano amputata; ovviamente non si può legare uno scudo al braccio mancante.

Denti
La perdita dei denti è brutta a vedersi e rende difficile mangiare. Per ogni 2 denti mancanti si perde 1 punto di Socialità.

Inoltre, dopo aver perso metà dei propri denti (16 per gli Umani, 18 per gli Elfi, 20 per Nani e Halfling) diventerà difficile consumare cibo solido, raddoppiando il tempo necessario per mangiare e rendendo impossibile consumare alcuni piatti. Questo è soprattutto un dettaglio narrativo e ruolistico.

Dita della Mano
Perdere un dito causa una presa più debole e una maggior probabilità di Disastro con quella mano.

Quando si perde il primo dito di una mano, una Prova fallita con un 1 sul dado delle unità diventa un Disastro. Con il secondo dito è un 1 o 2, e così via.

Inoltre, ogni dito mancante causa una penalità di -5 in tutte le Prove che coinvolgono quella mano. Se si perdono 4 dita si seguono le regole per la mano amputata.

Dita del Piede
Perdere le dita del piede compromette l'equilibrio. Per ogni dito mancante si subisce -1 ad Agilità e Abilità di Combattimento.

Gamba
Usare le regole per il piede amputato; non si può più Schivare.

Lingua
Perdere la lingua costringe a grugnire e a comunicare a gesti. Tutte le Prove di Linguaggio falliscono automaticamente.

Orecchio
Perdere un orecchio è doloroso, ma si impara a farne a meno. Chi li perde entrambi subisce una penalità permanente di -20 in tutte le Prove basate sull'udito.

Inoltre, ogni orecchio mancante infligge una penalità di -5 in tutte le Prove di Socialità a causa del disgusto.

Occhio
Perdere un occhio è tremendo, ma si impara a compensare. Chi li perde entrambi subisce una penalità di -30 in tutte le Prove che coinvolgono la vista, come Schivare, Cavalcare o combattere.

Inoltre, ogni occhio mancante infligge una penalità di -5 in tutte le Prove di Socialità a causa dell'orbita vuota.

Mano
Tutte le Prove che richiedono entrambe le mani subiscono un -20. Non si possono usare armi a due mani, anche se è possibile legare uno scudo al moncherino.

Se la mano persa era quella primaria, le Prove di Mischia con la secondaria subiscono il normale -20. Si può imparare a compensare: ogni 100 PE spesi riducono questa penalità di 5. Chi perde entrambe le mani dovrà imparare a lottare con gli uncini.

Naso
La perdita del naso è davvero orripilante. Tutte le Prove di Socialità subiscono un -20 e quelle basate sull'olfatto un -30.

Piede
Il Movimento viene dimezzato per sempre e si subisce una penalità di -20 in tutte le Prove che richiedono mobilità, come Schivare. Perdere entrambi i piedi rende impossibile camminare. Forse è ora di assoldare un portantino.

Guarigione

Con il tempo le ferite guariscono, ma alcune ne impiegano più di altre. Queste regole spiegano come recuperare Ferite e Ferite Critiche.

Guarire Ferite

Un Personaggio è considerato Ferito se gli manca almeno 1 Ferita. Anche senza Cure Mediche, una volta al giorno dopo un lungo riposo, si può tentare una **Prova Media (+20) di Tempra** per recuperare un numero di Ferite pari a LS+Bonus Resistenza. Se la giornata è stata di riposo completo si recuperano ulteriori Ferite pari al Bonus Resistenza.

Chi volesse riprendersi più in fretta avrà bisogno dell'aiuto di qualcuno con l'Abilità Guarire (vedere **Capitolo 4: Abilità e Talenti**) o di applicare bende e unguenti (vedere **Capitolo 11: Guida agli Acquisti**).

Non ci sono penalità per avere subito Ferite, si considerino come piccoli tagli, lividi e altri danni facili da ignorare.

Guarire Ferite Critiche

Chi subisce almeno una Ferita Critica è considerato Ferito Grave. Le Tabelle dei Critici spiegano gli effetti di ciascuna.

Una Ferita Critica non guarisce finché tutte le Condizioni associate non vengono rimosse e i modificatori temporanei eliminati. Un Ferito Grave può recuperare le Ferite normali come descritto sopra.

Cure Mediche

Diverse Ferite Critiche non possono essere recuperate senza Cure Mediche, tra cui:

- Usare con successo l'Abilità Guarire.
- Applicare bende, unguenti o altri medicamenti.
- Lanciare un Incantesimo o Preghiera che guarisca Ferite.

Chirurgia

Per alcune ferite non bastano punti o unguenti puzzolenti.
Le penalità delle Ferite Critiche che richiedono Chirurgia (come indicato nella Tabella) non possono venire rimosse senza l'opera di un dottore o cerusico addestrato, oppure un equivalente intervento magico o divino.

Inoltre, chi ha subito un'amputazione non potrà recuperare 1 delle Ferite senza una Prova di Guarire da parte di un chirurgo. Per maggiori informazioni vedere il Talento *Chirurgia*.

Altri Danni

Il Vecchio Mondo nasconde infiniti pericoli mortali. La lista seguente include alcuni dei più comuni.

Annegare e Soffocare

Chi è preparato può trattenere il fiato per Bonus Resistenza×10 secondi senza bisogno di Prove, dopo di che inizierà a soffocare. Chi è impreparato inizia a soffocare da subito.

Per ogni Round di soffocamento si perde 1 Ferita. Chi arriva a 0 cade *Privo di Sensi* e morirà entro Bonus Resistenza Round.

Clima

Ogni 4 ore trascorse in un ambiente ostile (temperature sottozero, un deserto arido, una tempesta) bisogna effettuare una Prova di Tempra; in ambienti estremi ogni 2 ore.

Freddo: la prima Prova fallita causa -10 ad Abilità Balistica, Agilità e Destrezza; la seconda riduce di -10 anche le altre Caratteristiche. Dal terzo fallimento in avanti si subiscono 1d10 Ferite non modificate dai Punti Armatura (minimo 1).
Chi arriva a 0 cade *Privo di Sensi*. Alcuni Averi forniscono bonus a queste Prove (vedere pag. 302 e 309).

Caldo: il primo fallimento causa -10 a Intelligenza e Volontà e 1 *Affaticato*; il secondo riduce di -10 anche le altre Caratteristiche e aggiunge 1 *Affaticato*. Dal terzo fallimento in avanti si subiscono 1d10 Ferite non modificate dai Punti Armatura (minimo 1).
Abbandonare Averi pesanti fa recuperare un fallimento.

Fame e Sete

Restare senza provviste è male, restare senza acqua è peggio.
Le Prove di Tempra per resistere a fame e sete hanno un -10 cumulativo.

Chi non ha cibo e acqua non può recuperare naturalmente le Ferite o la Condizione *Affaticato*.

Acqua: ogni giorno trascorso senza bere richiede una **Prova di Tempra**: il primo fallimento riduce di -10 Intelligenza, Volontà e Socialità. Dal secondo tutte le Caratteristiche vengono ridotte di -10 e si subiscono 1d10 Ferite non modificate dai Punti Armatura (minimo 1).

Cibo: ogni 2 giorni trascorsi senza mangiare richiedono una Prova di Tempra. Il primo fallimento riduce di -10 Forza e Resistenza. Dal secondo tutte le Caratteristiche vengono ridotte di -10 e si subiscono 1d10 Ferite non modificate dai Punti Armatura (minimo 1).

CORRUZIONE

Ogni Festag, i preti Sigmariti predicano dall'alto dei pulpiti sui pericoli dei Poteri Perniciosi e di come la brava gente debba evitare le tentazioni dei demoni nascosti tra le ombre. Sostengono che le anime sono in costante pericolo, ad appena un passo da corruzione e mutazione… e potrebbe essere vero.

I Punti Corruzione vengono usati per mostrare la lenta e inevitabile caduta verso gli Dei Oscuri del Caos. Ogni volta che si viene esposti a una fonte di corruzione si rischia di accumularne. Più se ne hanno, più si è prossimi al Caos, e più l'anima diventa oscura e più si finisce per mutare…

Accumulare Punti Corruzione

Durante il gioco ci sono due fonti principali di corruzione: i *Patti Oscuri* e le *Influenze Corruttrici*.

Patti Oscuri

A volte bisogna vincere, superare una Prova importante. In caso di fallimento si può usare un Punto Fortuna per ritentare… ma se si fallisce di nuovo? O se non si hanno Punti Fortuna?

È il momento di un Patto Oscuro.

Si può guadagnare volontariamente 1 Punto Corruzione per tirare di nuovo una Prova, anche se è già stata ritentata.

Questa è sempre una scelta del Giocatore, anche se il GM può gentilmente ricordaglielo. Dopo tutto, cosa può accadere di male?

OPZIONE: OSCURITÀ INVASIVA

Alcuni Giocatori amano abbellire i patti oscuri con dettagli inquietanti.
Se l'idea piace, si possono descrivere questi eventi liberamente, ma sempre nel contesto della storia del Personaggio e del luogo. Forse un influsso subdolo fa in modo che gli animali fuggano o le piante appassiscano.

Si può tirare sulla Tabella dei Disastri Magici nel **Capitolo 8: Magia** per creare un evento casuale (molto adatto a maghi e streghe). Anche la Prova che ha dato origine al patto oscuro può essere una fonte d'ispirazione.

Influenze Corruttrici

L'essere esposti a luoghi, persone o oggetti toccati dal Caos, oppure a situazioni care agli Dei Oscuri può far accumulare Punti Corruzione.

Quando si incontra un'influenza corruttrice bisogna effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** o **Freddezza** a scelta del GM, di solito Tempra per corruzione fisica, Freddezza per quella spirituale.

Più forte è l'influenza, più LS serviranno per resisterle.

Ecco alcuni esempi con il numero di LS necessari a evitare tutti i Punti Corruzione.

Esposizione Minore

Queste influenze sono insignificanti, ma comunque pericolose per le anime deboli.
Una Prova fallita causa 1 Punto Corruzione.

- Vedere un Demone Minore.
- Toccare un Mutante, Warpietra raffinata o un artefatto corrotto dal Caos.
- Cedere a disperazione, rabbia, eccessi o al bisogno di cambiare il proprio destino.
- Stare vicini alla Warpietra.
- Contatti prolungati con adoratori del Caos, visite a Templi dei Culti del Caos, Tane di Skaven, Mutanti e simili.

Esposizione Moderata

Le influenze moderate sono pericolose per tutti e vanno evitate a ogni costo.

Una Prova fallita causa 2 Punti Corruzione, 1 in caso di Successo Marginale (0-1). Con un Successo (2+) si evita il pericolo.

- Vedere diversi Demoni contemporaneamente.
- Entrare in contatto con Demoni, Warpietra o artefatti profani.
- Abbracciare disperazione, rabbia, eccessi o il desiderio di divenire qualcun altro.
- Esposizione prolungata alla Warpietra raffinata.
- Un breve contatto con un ambiente ricco di *Dhar*, la magia oscura di Necromanti e Stregoni del Caos.

Esposizione Maggiore
Quando ci si trova di fronte a un'influenza corruttrice maggiore è meglio scappare.
Chi rimane troppo a lungo non sarà mai più lo stesso.

Una Prova fallita causa 3 Punti Corruzione, 2 in caso di Successo Marginale (0-1), 1 con un Successo (2-3). Solo un Successo Impressionante (4+) permette di evitarla in toto.

- Vedere un Demone Maggiore.
- Contatto prolungato con Demoni, Warpietra o artefatti profani.
- Fare un patto con un Demone.
- Consumare Warpietra raffinata.
- Esposizione prolungata a un ambiente ricco di *Dhar* (vedere **Magia**).

Corrompersi

Nessuno rimane lo stesso dopo un incontro con i Poteri Perniciosi. Alla fine, anche i più forti cadono, con menti e corpi deformati fino a diventare irriconoscibili.

Chi accumula più Punti Corruzione della somma dei propri Bonus Volontà e Resistenza deve effettuare subito una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra**.
Se ha successo riesce a resistere, per il momento, ma dovrà ripetere il tiro appena otterrà altri Punti Corruzione. In caso di fallimento mente o corpo iniziano a mutare.

Dissoluzione di Mente e Corpo

Mentre la corruzione devasta l'anima, i sussurri del Caos fanno sbocciare la carne in nuove forme o frantumano la psiche con conoscenze ineffabili che non possono essere dimenticate.

Quando si muta, per prima cosa si perdono un numero di Punti Corruzione pari al proprio Bonus Volontà. Dopo di che si tira sulla tabella seguente per determinare se viene toccata la mente o il corpo.

	Elfo	Halfling	Umano	Nano
Corpo	–	01–10	01–50	01–05
Mente	01–100	11–100	51–100	06–100

Quindi si tira sulla **Tabella della Corruzione Fisica** (pag. 184) o sulla **Tabella della Corruzione Mentale** (pag. 185), come appropriato.

Limiti della Corruzione

Un'anima può sopportare solo una certa quantità di corruzione prima di collassare, lasciando solo un rottame mutato e balbettante. Chi dovesse sopravvivere tanto da accumulare più mutazioni del proprio Bonus Resistenza o più corruzioni mentali del proprio Bonus Volontà diventerà una pedina del Caos, la sua anima proprietà degli Dei Oscuri. È il momento di creare un nuovo Personaggio, perché quello attuale è ormai un PNG sotto il controllo del GM. Meglio non rivedere più questa misera creatura…

Perdere Punti Corruzione

Una volta che gli Dei Oscuri hanno affondato gli artigli in un'anima è difficile, ma non impossibile, rimuovere questa macchia. Oltre alla possibilità poco desiderabile di perdere Punti Corruzione sviluppando mutazioni, esistono altri due metodi: i *sussurri oscuri* e l'*assoluzione*.

Sussurri Oscuri

Il solo immaginare i piani degli Dei Oscuri è sufficiente a distruggere la mente di un uomo pio. Tentare di comprenderne le ragioni – perché tocchino un mortale invece di un altro – non è solo folle, ma molto pericoloso. Eppure accade.

Il GM può proporre a un Giocatore di rimuovere 1 Punto Corruzione per fare sì che l'oscurità alteri le sue azioni. Si può *sempre* dire di no, ma chi accetta cancella il punto.

Ecco alcuni esempi di cosa potrebbe essere costretto a fare:

- Lasciar fuggire un nemico.
- Colpire un alleato 'accidentalmente'.
- Addormentarsi mentre è di guardia.

Chi rifiuta, ovviamente, conserverà il Punto Corruzione e gli Dei Oscuri avranno ancora un pezzo della sua anima.

FATE MOLTA ATTENZIONE!

Se usati occasionalmente, i Punti Corruzione sono molto divertenti, permettendo di fare patti Faustiani per tirare di nuovo un dado in cambio di una memorabile scena di tradimento. Tuttavia, un gruppo che non conosce bene il Vecchio Mondo potrebbe accumularli molto in fretta e cadere in una spirale di mutazioni e follia. Probabilmente è meglio evitare. Le mutazioni sono, a tutti gli effetti, una condanna a morte e per questo i nuovi giocatori devono essere avvertiti quando un'azione può portare alla corruzione.

Come tutti i bambini dell'Impero vengono messi in guardia dai pericoli dei Poteri Perniciosi, i Giocatori dovrebbero essere allertati contro Warpietra, artefatti corrotti e Cultisti del Caos. Ovviamente, le circostanze potrebbero costringere il gruppo in situazioni orrende dove la corruzione domina, ma questo è **WFRP**.

TABELLA DELLA CORRUZIONE FISICA

Usare le descrizioni per aiutarsi a creare una mutazione unica, con tutti i dettagli orrendi che si riescono a immaginare.

Se la mutazione è palese, non soltanto le Prove di Socialità ne risentiranno pesantemente, ma le persone fuggiranno dal Personaggio, chiameranno la Milizia e i Cacciatori di Streghe gli piomberanno addosso, rendendogli la vita molto difficile!

Tiro	Descrizione	Effetti
01–05	Gambe Animalesche	+1 Movimento
06–10	Corpulento	-1 Movimento, +5 Forza, +5 Resistenza
11–15	Falangi Allungate	+10 Destrezza
16–20	Emaciato	-10 Forza, +5 Agilità
21–25	Occhio Enorme	+10 alle Prove di Percepire basate sulla vista
26–30	Articolazione Aggiuntiva alle Gambe	+5 Agilità
31–35	Bocca Aggiuntiva	Tirare per determinarne la Locazione
36–40	Tentacoli Carnosi	Si ottiene il Tratto Tentacoli (vedere pag. 343)
41–45	Pelle Luminosa	Luce pari a una candela
46–50	Bellezza Inumana	+10 Socialità; nessuna cicatrice
51–55	Volto Rovesciato	-20 in tutte le Prove di Socialità
56–60	Pelle di Ferro	+2 Punti Armatura a tutte le Locazioni, -10 Agilità
61–65	Lingua Pigra	-10 in tutte le Prove di Linguaggio parlato
66–70	Chiazze di Piume	Tirare per determinarne la Locazione
71–75	Gambe Corte	-1 Movimento
76–80	Scaglie Cornee	+1 Punto Armatura a tutte le Locazioni
81–85	Corna Irregolari	+1 Punto Armatura alla Testa; conta come un'Arma Naturale con Danno pari al BF (vedere pag. 338).
86–90	Pustola Suppurante	Tirare per determinarne la Locazione.
91–95	Naso Peloso	+10 Seguire Tracce
96–00	A Scelta del GM	Il GM assegna una Mutazione o Tratto delle Creature (vedere pag. 338)

TABELLA DELLA CORRUZIONE MENTALE

Una mente corrotta può non essere visibile quanto un tentacolo, ma altrettanto devastante per la propria esistenza. Usare le descrizioni per creare alterazioni uniche adatte al Personaggio. È bene prendersi il giusto tempo per trovare una logica mentale credibile.
Qui si aprono nuove, potenzialmente orrende, opportunità di interpretazione. Si può perciò cogliere l'occasione di una mutazione della mente per cambiare la propria Motivazione.

Tiro	Descrizione	Effetti
01–05	Orride Voglie	-5 Socialità, -5 Volontà
06–10	Bestia Interiore	+10 Volontà, -5 Socialità, -5 Intelligenza
11–15	Sogni Caotici	Ogni giorno, per le prime 2 ore dopo il risveglio, si subisce 1 *Affaticato*
16–20	Pelle d'Oca	-5 Iniziativa, -5 Destrezza
21–25	Fantasie Errabonde	-5 Iniziativa, -5 Volontà
26–30	Terribili Timori	-10 Volontà
31–35	Impulsi d'Odio	*Animosità* (vedere **Psicologia**) verso ogni altra specie.
36–40	Cuore Gelido	+10 Volontà, -10 Socialità
41–45	Gelosia	-10 Socialità
46–50	Spirito Melanconico	-10 in tutte le Prove se lasciato solo
51–55	Blocco Mentale	-10 Intelligenza
56–60	Bisogno Profano	-10 Volontà, +10 Agilità
61–65	Spirito Debole	Se fallisce una Prova basata su Volontà subisce 1 *Atterrito*
66–70	Sospettoso	-5 Iniziativa, -5 Intelligenza
71–75	Ricerca del Brivido	+10 Volontà, -10 Iniziativa
76–80	Visioni Terribili	-10 Iniziativa
81–85	Follia Totale	-20 Socialità, +10 Volontà
86–90	Malizia Infinita	-10 alle Prove che non danneggiano il prossimo, +10 a quelle che causano danno
91–95	Rabbia Sacrilega	*Furia* (vedere **Psicologia**), +10 Abilità di Combattimento
96–00	Tremiti Nervosi	+5 Agilità, -5 Socialità

Assoluzione

Man mano che si accumulano Punti Corruzione, si può sentire la stretta degli Dei Oscuri sulla propria anima; l'orrore potrebbe spingere a cercare l'assoluzione.

Per rimuovere tali macchie dall'anima non basta confessarsi al prete locale. Ciò che occorre esattamente dipende dal GM, ma di rado è qualcosa di semplice.

Alcune avventure ufficiali includono situazioni dove la Corruzione può essere rimossa, ma per chi volesse creare le proprie ecco alcuni suggerimenti:

- Purificare un tempio degli Dei Oscuri, anche se questo può esporre ad altra corruzione…
- Completare un pellegrinaggio e ricevere la benedizione di un alto sacerdote, al termine di un viaggio lungo e periglioso.
- Distruggere o rendere sicuro un artefatto sacrilego, rovinando i piani degli Dei Oscuri.
- Unirsi a un ordine sacro e dedicare la propria vita a un Dio opposto al Caos.

OPZIONE: MANIFESTAZIONI LENTE

A volte le mutazioni del corpo e della mente si manifestano in fretta. Di solito, però, è un processo lento, che comincia con un prurito, una macchia sulla pelle o un tic nervoso e solo in seguito si trasforma in un occhio extra, piume o una nuova mentalità. Chi volesse allungare il processo, giocando sull'inevitabilità della trasformazione è incoraggiato a farlo. Tutto questo è lasciato nella mani del GM, quindi i dettagli vanno discussi con lui.

MALATTIE E INFEZIONI

Piaghe e pestilenze – dominio di Nurgle, il Dio del Caos di Malattie e Disperazione – sono una realtà quotidiana nel Vecchio Mondo.

Le epidemie annuali toccano tutti i ceti, anche se i plebei ne subiscono il peggio.
Per difendersi da tali flagelli, molti si rivolgono alla nemica giurata di Nurgle, Shallya – Dea della Pietà e della Guarigione – ma gli infetti tentano ogni possibile cura. Vecchie sagge, erboristi e dottori non sono mai a corto di clienti, anche quando spacciano mere ciarlatanerie per rimedi efficaci.

FORMATO DELLE MALATTIE

- Nome della malattia.
- Breve descrizione.
- **Contagio:** come viene contratta.
- **Incubazione:** tempo prima che si manifestino i sintomi.
- **Durata:** quanto durano i sintomi senza cure. Al termine della durata la malattia finisce.
- **Sintomi:** effetti sulla vittima (vedere pag. 188 per la lista completa).
- **Effetti Permanenti:** alcune malattie sono tanto terribili da avere effetti permanenti. Non tutte includono questa sezione.

Litania della Pestilenza

Gli effetti seguenti sono un piccolo esempio delle infezioni, malattie e piaghe che infestano gli angoli oscuri del Vecchio Mondo. Possono essere usate come ispirazione per crearne di nuove.

Diarrea Rossa

La Diarrea Rossa è un problema persistente nell'Impero e considerato da molti la punizione divina per gli empi. Il paziente è costretto a evacuare in modo incontinente. Il male è endemico negli Eserciti Provinciali, dove pare faccia più vittime del nemico. Le cure più comuni includono mangiare del sanguinaccio per reintegrare gli umori persi, applicare dei 'tappi' o spalmare del grasso sulle parti interessate per ridurre il fastidio.

Contagio: fallire una **Prova Facile (+40) di Tempra** dopo aver ingoiato alimenti o liquidi infetti.
Incubazione: 2d10 giorni
Durata: 1d10 giorni
Sintomi: Diarrea (Severa), Febbre, Malessere, Nausea, Persistenza (Impegnativa)

Dissenteria Fulminante

Si dice che solo la cucina Halfling non provochi la Dissenteria, un male molto comune nell'Impero data la scarsa cura nella preparazione del cibo. Chi ha sofferto della 'Vendetta di Rumster' a causa delle torte a poco prezzo in vendita ad Altdorf avrebbe da ridire… se riuscisse a lasciare la latrina per più di un minuto.

Contagio: fallire una **Prova Facile (+40) di Tempra** dopo aver mangiato alimenti infetti.
Incubazione: 1d10 ore
Durata: 1d10 giorni
Sintomi: Diarrea (Moderata), Malessere, Nausea

Febbre dei Ratti

Causata da roditori infetti, la temuta Febbre dei Ratti causa infiammazioni e ulcere, poi febbre e spasmi. È raramente fatale, ma assai debilitante e ci vuole molto tempo a guarire, per cui le vittime sono pronte a tutto per alleviarne i sintomi. I rimedi variano dalle flagellazioni ad Altdorf – che pare diano effettivo sollievo dalle ulcere – allo spalmarsi di formaggio di capra mescolato a peperoni del ghiaccio kisleviti a Talabheim. Nelle città più grandi viene detta Febbre da Ripieno, a testimonianza di quanti usino ratti nel ripieno al posto di carni più costose.

Contagio: fallire una **Prova Media (+20) di Tempra** dopo essere stato ferito da un roditore (compresi gli Skaven) con il Tratto Infettivo, oppure una **Prova Facile (+40) di Tempra** dopo aver ingerito cibo infetto.
Incubazione: 3d10+5 giorni
Durata: 3d10+10 giorni
Sintomi: Convulsioni, Febbre, Lesioni, Malessere, Persistenza (Media), Vescicole

USARE LE MALATTIE

Alcuni gruppi amano le malattie perché intensificano l'atmosfera cupa di **WFRP** e rendono più utili le carriere mediche come Apotecari, Streghe della Soglia, Erboristi e Dottori, per non parlare di Preti e Maghi.

Altri le considerano interessanti in determinate circostanze, per dare maggior pathos a storie incentrate sugli Skaven e i Culti di Nurgle. Infine c'è chi le considera solo un fastidio.

Come includerle in gioco dipende dal GM, ma bisogna stare attenti perché sono micidiali e non è divertente avere un Personaggio allettato mentre il resto del gruppo va all'avventura.

Ferite Purulente

Tagli e ferite infette sono comuni, quindi vengono tramandati numerosi rimedi popolari: unguenti prodotti da foglie e letame, pelli di rospo e piume di colomba, oppure strofinarle con terra benedetta da Sigmar. Molti medici ridono di tali idee e preferiscono cure più scientifiche, come mescolare la bile di un bue nero con tre cucchiai di urina del paziente e mezzo di sale marino. Il composto viene poi strofinato nella ferita purulenta. Le urla del paziente non sono che la prova della sua efficacia.

Contagio: fallire una **Prova Facile (+40) di Tempra** dopo aver combattuto con una creatura con il Tratto *Infettiva*. Può anche essere causato da una *Infezione Minore*.
Incubazione: 1d10 giorni o istantanea se legata ad altri sintomi.
Durata: 1d10 giorni
Sintomi: Febbre, Lesioni, Malessere, Persistenza (Impegnativa)

Infezione Minore

Le infezioni minori – di solito ferite che non guariscono accompagnate da leggera febbre e rigonfiamenti– sono molto comuni. Molte si risolvono da sole, per cui pochi se ne preoccupano, finché non è troppo tardi e il Portale di Morr si apre.

Contagio: fallire una **Prova Molto Facile (+60) di Tempra** alla fine di un combattimento dove si è subita una Ferita Critica.
Incubazione: 1d10 giorni
Durata: 1d10 giorni
Sintomi: Lesioni, Malessere, Persistenza (Facile)

Peste Nera

Gli storici sostengono che secoli fa i ratti sciamarono per l'Impero e la Peste Nera li seguì, uccidendo nove persone ogni dieci. Ancora oggi ci sono focolai inspiegabili di questo orrendo male. Le monache bianche del Culto di Shallya hanno giurato di fare tutto il possibile per sradicare questo male e, grazie ad antiche leggi, creano cordoni sanitari – marcati con corda bianca – per assicurarsi che nessuno possa andare o venire dalle zone di quarantena finché il focolaio non è contenuto e i cadaveri correttamente smaltiti.

Contagio: effettuare (e fallire) una **Prova Media (+20) di Tempra** per ogni ora trascorsa in un'area dove sono presenti pulci infette o in caso di contatto con liquidi infetti.
Incubazione: 1d10 minuti
Durata: 3d10 giorni
Sintomi: Bubboni, Cancrena, Consunzione (Moderata), Febbre, Malessere.

Sangue Marcio

Il sangue del Personaggio è infetto e il suo cuore invia il male in ogni angolo del corpo. La cura comune sono le sanguisughe, ma alcuni dottori preferiscono incisioni vicino al collo per far spurgare il sangue contaminato, mentre ne fanno bere grandi quantità per compensare. Che piaccia o no, senza una trattamento il Sangue Marcio è fatale e porta a una visita alla Gilda degli Afflitti e al Culto di Morr.

Contagio: conseguenza di altre malattie o di Ferite Critiche
Incubazione: Istantanea
Durata: 1d10 giorni
Sintomi: Consunzione, Febbre (Severa), Malessere

Vaiolo del Conciatore

Questa infezione – comune tra cacciatori, conciatori e mercanti – è diffusa dal bestiame infetto, comprese le loro pelli o lana, e dai cadaveri della vittime. Si presenta come una brutta eruzione cutanea, che si trasforma in bolle rosa su tutto il corpo, specie sul torace e sulle braccia. Non è la peggior malattia dell'Impero, ma dura a lungo e, a volte, può risultare fatale.

Contagio: fallire una **Prova Facile (+40) di Tempra** dopo un contatto con animali, pelli o cadaveri infetti.
Incubazione: 1d10 giorni
Durata: 5d10 giorni
Sintomi: Persistenza (Impegnativa), Vescicole

Vaiolo Pruriginoso

In molte città e villaggi, ogni anno appaiono focolai di questo male. La malattia provoca bolle pruriginose su tutto il corpo, ma è relativamente leggera e non ha gravi complicazioni, quindi se ne preoccupano solo genitori e nobili vanitosi. È talmente comune che molti templi di Shallya hanno a disposizione scorte di pomata bianca per ridurre il prurito.

Contagio: fallire una **Prova Media (+20) di Tempra** dopo essere entrati in contatto con un individuo infetto, o dopo che questi ha tossito o starnutito nelle vicinanze (massimo una Prova per ora).
Incubazione: 1d10 giorni
Durata: 1d10+7 giorni
Sintomi: Vescicole, Tosse e Starnuti
Effetti Permanenti: una volta contratta la malattia si diventa immuni.

Sintomi

Questa sezione descrive i sintomi delle diverse patologie, che possono essere usati per creare nuove, disgustose malattie.

Il Calderone di Nurgle

Nurgle, Dio del Caos di Pestilenza e Decadimento, ha un calderone nell'angolo più lercio del suo giardino marcescente, dove ribollono tutte le malattie passate e future.
Non c'è motivo per il GM di non fare lo stesso!

I dodici Sintomi descritti sono un ottimo punto di partenza per creare le proprie malattie. Tutto ciò che occorre è immaginare una brutta infezione, come si contrae, quanto dura e aggiungere qualche sintomo.
Per esempio, per creare la Tosse dello Scarafaggio si comincia decidendo il Contagio (fallire una **Prova Media (+20) di Tempra** dopo un contatto con un infetto oppure con acari nascosti in avena, fieno o farina), quindi Incubazione e Durata (1d10 ciascuno) e alcuni sintomi (Malessere, Tosse e Starnuti). Ecco fatto!

Bubboni

Il Personaggio presenta rigonfiamenti dei linfonodi, di solito a inguine, ascelle o collo. Sono molto dolorosi, puzzolenti, disgustosi e possono secernere sangue o pus. Alcuni li considerano segni del favore del Signore della Pestilenza e credono che nascondano futuri piccoli Demoni. È pratica comune inciderli per svuotarli, spesso causando *Ferite Purulente* nel processo.

Il Personaggio subisce una penalità di -10 in tutte le Prove fisiche e, se il bubbone è visibile o maleodorante, anche a quelle di Socialità.

Cura: una Prova di Guarire con Chirurgia permette di incidere un bubbone e togliere la penalità. In caso di fallimento si subisce una *Ferita Purulenta*. Una volta fatto, bisogna superare una **Prova Difficile (-10) di Tempra** ogni giorno o altri bubboni si formeranno al posto del primo.

Cancrena

La carne del Personaggio diventa nera, terribilmente infetta e non ha intenzione di migliorare.
Tirare un 1d100 per determinare la Locazione (vedere **Combattimento**). Se il risultato è Torso, fortunatamente, la Cancrena non si è radicata; la Testa indica che ha colpito il naso; il Braccio le dita; la Gamba i piedi.

Ogni giorno bisogna effettuare una **Prova Media (+20) di Tempra**. Un successo la tiene a bada, un fallimento la fa peggiorare. Chi accumula più fallimenti del proprio Bonus Resistenza perde l'uso della zona colpita, come se fosse Amputata (vedere **Ferite Critiche**).

Mentre si è affetti dalla Cancrena si subisce un -10 in tutte le Prove di Socialità e gli effetti del Sintomo *Lesioni*. Inoltre, finché il tessuto necrotizzato non viene rimosso, si subisce il Sintomo *Consunzione* anche se l'infezione originale è stata debellata.

Cura: l'unica alternativa efficace è l'amputazione.

Consunzione

Tossine mortali invadono il sangue del Personaggio, che è pericolosamente vicino al Portale di Morr.
Ogni giorno deve superare una **Prova Molto Facile (+60) di Tempra** per non spirare (di solito nel sonno, durante un eccesso di febbre o in agonia). Se il sintomo è indicato come (Moderato) la **Prova è Facile (+40)**, se è (Severo) sarà **Media (+20)**.

Cura: nessuna efficace.

Convulsioni

L'infezione causa spasmi o tremiti periodici, come se il corpo fosse una marionetta.
Il Personaggio subisce una penalità di -10 in tutte le Prove fisiche, mentre il corpo si muove senza controllo. Se le Convulsioni sono indicate come (Moderate) la penalità diventa -20; se sono (Severe) è necessario legare il paziente, rendendolo inerme, per evitare che si ferisca da solo.

Cura: alcune erbe rare e preparati alchemici possono attenuare questo sintomo per un giorno, abbassandolo da (Severo) a (Moderato), oppure da (Moderato) a normale. Chi ha l'Abilità Mestiere (Apotecario) e gli ingredienti giusti (che costano fino a 10 scellini a dose) può realizzare questi composti. La medicina già pronta è Rara, di solito genuina (80%) e costa 1 corona per dose, cosa che la pone fuori dalla portata della maggior parte dei cittadini imperiali.

Diarrea

Dopo una serie di borbottii, il Personaggio, pallido e stanco, deve correre di nuovo alla latrina.
Ha certamente avuto giorni migliori. Questa situazione si può verificare in qualsiasi momento e ci si aspetta che il Giocatore inserisca queste fermate essenziali nella storia. Inoltre, il GM può imporre la necessità di evacuare una volta per sessione.
Il Personaggio ha un numero di Round pari al proprio Bonus Resistenza per trovare un luogo adatto; che lo raggiunga o meno finirà per svuotarsi in modo spettacolare. Se la Diarrea è (Moderata) il GM può imporre il bisogno 2 volte a sessione; se è (Grave) 3 volte e il Personaggio subisce una Ferita ogni volta, mentre espelle sangue e resta disidratato.

Cura: le cure autentiche sono rare (10% di quelle in commercio), ma molti apotecari ed erboristi giurano che le loro sono infallibili. I prezzi variano, in base alla località, da pochi penny a una borsa d'argento. Una cura efficace permette di trattenersi per un numero di ore pari al proprio Bonus Resistenza.

Febbre

Il Personaggio suda, ha la temperatura alta e una brutta cera.
Subisce una penalità di -10 in tutte le Prove fisiche e di Socialità. Se la Febbre è (Severa) sarà completamente inerme, subendo la Condizione *Privo di Sensi*, anche se la spesa di 1 Punto Risolutezza può renderlo cosciente per pochi minuti.

Cura: ci sono molti rimedi in commercio, spesso disgustosi, che raramente funzionano (solo il 10% è genuino) e costano da pochi penny a diversi scellini. Superare una Prova di Guarire serve a poco, giusto a capire quanto durerà la febbre. Le cure genuine rimuovono la Febbre (non quella Severa) se il paziente supera una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra**.

Lesioni

Il Personaggio ha una ferita aperta che non guarisce a causa di un'infezione.
Ogni Lesione accumulata rende impossibile guarire 1 delle proprie Ferite, che rimane aperta e dolente, mentre secerne pus. Ogni giorno bisogna superare una **Prova Facile (+20) di Tempra** per non sviluppare una *Ferita Purulenta* (se non se ne ha già una).

Cura: superare una Prova di Guarire quotidiana assicura che la *Lesione* rimanga pulita e permette di evitare la Prova di Tempra.

Malessere

Il Personaggio non si sente affatto bene, è stanco e ha difficoltà a concentrarsi. Subisce 1 *Affaticato* che può essere rimosso solo guarendo dalla malattia.

Cura: le medicine per il Malessere costano da qualche penny a pochi scellini. Se sono genuine (75%) permettono di effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per ignorare i sintomi per 1 giorno.

Nausea

Il Personaggio si sente male e potrebbe vomitare se fa movimenti bruschi. Ogni volta che fallisce una Prova che richiede movimento, finisce per vomitare. Mentre rigetta o ha i conati subisce 1 *Stordito*.

Cura: i rimedi per la Nausea sono Comuni, di solito genuini (60%) e costano una trentina di penny. Se sono autentici, superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** permette di ignorare la *Nausea* per un numero di ore pari al proprio Bonus Resistenza.

Persistenza

Alcune infezioni si rifiutano di sparire e possono peggiorare facilmente.
Quando la malattia ha termine, il Personaggio deve superare una **Prova di Tempra** con la Difficoltà indicata (per esempio, Media o Facile). Se ottiene un Fallimento Marginale, il male perdura per altri 1d10 giorni, un Fallimento (-2) gli causa una *Ferita Purulenta*; un Fallimento Incredibile (-6) il *Sangue Marcio*.

Cura: ci sono molte cure per le infezioni persistenti, anche piuttosto economiche, appena uno scellino. Purtroppo, sono quasi tutte fasulle o basate su idee sbagliate. Solo il 10% delle cure acquistate sono efficaci e permettono di evitare la Prova di Tempra, se somministrate il giorno corretto determinato da una Prova di Guarire.

Tosse e Starnuti

Il Personaggio tossisce e starnutisce, spandendo bacilli e infettando con la propria malattia coloro che si trovano intorno a lui. Tutti coloro che si trovano nello stesso ambiente sono esposti al contagio e devono effettuare una Prova una volta per ora, o per frazione di ora, per non contrarre la malattia di cui il Personaggio è portatore.

Cura: nessuna efficace.

Vescicole

Il Personaggio è coperto di pustole, infiammazioni e orrende eruzioni cutanee che non lo rendono certo più attraente.
La Vescicole sono prima di tutto un problema estetico, che penalizza di -10 le Prove di Socialità. Inoltre, bisogna ricordarsi di interpretare il continuo grattarsi; chi si vuole trattenere deve superare una **Prova Media (+20) di Freddezza**.
Quando il sintomo termina effettuare una **Prova Media (+20) di Freddezza**, in caso di fallimento invertire il risultato e la Locazione (vedere **Combattimento**) indicata avrà una cicatrice permanente, perché il troppo grattarsi l'ha fatta guarire male. Se si tratta della testa, si perde 1 punto di Socialità.

Cura: le Vescicole sono molto comuni e così sono i rimedi, di solito creme e oli. I templi maggiori di Shallya hanno spesso una scorta di crema gratuita (anche se ci aspettano degli oboli), apotecari ed erboristi vendono rimedi a poco prezzo (6-7 penny per ottimana di trattamento e efficaci al 90%). Sgradevole a vedersi, una crema applicata sulla parte interessata porta la Difficoltà delle Prove per non grattarsi a Molto Facile (+60).

PSICOLOGIA

Come si reagisce alle circostanze è strettamente legato a istinti ed emozioni.
Queste regole servono ad aggiungere drammaticità al gioco e carattere agli abitanti del Vecchio Mondo.

Prove di Psicologia

Chi è soggetto a uno dei Tratti Psicologici può tentare di resistergli con una Prova di Freddezza all'inizio del Round, con Difficoltà scelta dal GM. In caso di successo si resiste fino al termine dell'incontro, anche se un cambio di circostanze può costringere a ripetere il tiro.

Esempio: *Brokk il nano ha* Animosità (Elfi)*. Quando incontra in taverna un gruppo di Elfi altezzosi che ridono e bevono vino deve tirare Freddezza per controllarsi; ha successo e può ignorare l'*Animosità *anche se decide di sputare per terra mentre passa. Più tardi, un elfo gli tira una gomitata facendogli cadere la birra. Il GM chiede a Brokk di tirare di nuovo e stavolta fallisce. Appoggia il boccale e si volta per 'dire due paroline' all'Elfo. Non riesce proprio a trattenersi dall'iniziare una tirata sulla loro cosiddetta 'agilità'!*

Tratti Psicologici

Ecco i Tratti Psicologici più comuni in **WFRP**.

Animosità (Bersaglio)

Il Personaggio nutre ostilità verso il Bersaglio, di solito un gruppo, come 'Nordlander', 'Uominibestia' o 'Nobili'.
Quando lo incontra deve effettuare una Prova di Psicologia. Se ha successo riesce a controllarsi e subisce solo -20 alle Prove di Socialità rispetto al gruppo. In caso di fallimento è vittima dell'*Animosità*.

Alla fine di ogni Round successivo potrà tentare un'ulteriore Prova per controllarsi. Anche se non riesce gli effetti svaniscono naturalmente appena tutti i Bersagli visibili sono pacificati o se ne vanno, oppure se il Personaggio diviene *Stordito*, *Privo di Sensi* o soggetto a un altro Tratto Psicologico.

Mentre è vittima di *Animosità*, il Personaggio deve attaccare il *Bersaglio* verbalmente (insulti e freddure) o fisicamente (di solito a pugni), come appropriato. Inoltre, ottiene +1 LS a queste aggressioni. *Paura* e *Terrore* prevalgono su *Animosità*.

Furia

Superando una Prova di Volontà, il Personaggio può caricarsi di rabbia, ululando, mordendo lo scudo o in altri modi. Se ha successo diviene soggetto a *Furia*.

Mentre è in *Furia* il Personaggio diventa immune a tutti gli altri Tratti Psicologici e non fuggirà né si ritirerà per alcun motivo, anzi dovrà sempre muoversi alla massima velocità per attaccare l'avversario più vicino. In genere, le uniche Azioni che può compiere sono Prove di Abilità di Combattimento o Atletica, per raggiungerlo più in fretta.

Nel corso di ogni Round potrà compiere una Prova di Mischia gratuita, dato che sta attaccando senza risparmiarsi. Infine, ottiene +1 BF grazie a tanta ferocia. Rimane in *Furia* finché tutti i nemici visibili non sono resi innocui o finché non subisce la Condizione *Stordito* o *Privo di Sensi*. Al termine della Furia subisce 1 *Affaticato*.

Odio (Bersaglio)

Il Personaggio è consumato dall'*Odio* verso il *Bersaglio*, di solito un gruppo, come 'Hochlander', 'Piovre di Palude' o 'Schiavisti', al punto che non potrà mai interagirvi in modo pacifico. Quando lo incontra deve superare una Prova di Psicologia per trattenersi. Se fallisce sarà soggetto all'*Odio*, e alla fine di ogni Round seguente può ritentare la Prova per porvi un freno. Gli effetti hanno termine appena tutti i *Bersagli* visibili sono morti o fuggiti, oppure se cade *Privo di Sensi*. Mentre è vittima dell'*Odio*, il Personaggio è costretto ad aggredire il *Bersaglio* senza risparmiarsi. Ottiene +1 LS in tutte le Prove di combattimento contro di esso ed è immune a *Paura* o Intimidire provocati da questi nemici, ma non al *Terrore*.

Paura (Grado)

Paura rappresenta un'estrema avversione per qualcosa. Il Grado di *Paura* rappresenta il LS necessario per superarla. Per farlo si effettua una **Prova Prolungata di Freddezza**, tirando alla fine di ogni Round. Fintanto che non viene superata con successo, si è soggetti a *Paura*.

Chi è vittima di *Paura* subisce -1 LS in tutte le Prove legate alla fonte. Non ci si può avvicinare ad essa senza superare una **Prova Impegnativa (+0) di Freddezza**. Se, invece, è la fonte ad avvicinarsi, è necessario superare una **Prova Impegnativa (+0) di Freddezza** per non subire 1 *Atterrito*.

Pregiudizio (Bersaglio)

Il Personaggio detesta il *Bersaglio*, di solito un gruppo, come 'Ostlander', 'Elfi' o 'Maghi'. Quando lo incontra deve effettuare una Prova di Psicologia. Se la supera potrebbe accigliarsi, ma agirà in modo normale, subendo solo -10 alle Prove di Socialità relative. Se fallisce cede ai propri *Pregiudizi*. Alla fine di ogni Round seguente potrà tentare una prova per controllarsi. Se non lo fa, gli effetti hanno termine appena tutti i *Bersagli* visibili se ne sono andati, oppure se il Personaggio è *Stordito*, *Privo di Sensi* o soggetto a un altro Tratto Psicologico.

Chi è vittima di *Pregiudizio* deve insultare il *Bersaglio*. Subito. Ad alta voce.

Terrore (Grado)

Alcune creature sono talmente spaventose da provocare un profondo *Terrore* nei nemici. Chi ne incontra una deve effettuare una Prova di Freddezza.

Se la supera non ci sarà alcun effetto, se fallisce subisce un numero di *Atterrito* pari al Grado di *Terrore* più il numero di LS sotto 0.

Dopo aver risolto questa Prova di Psicologia, la creatura causerà *Paura* con Grado pari a quello di *Terrore.*

Psicologia Su Misura

È possibile creare Tratti Psicologici per riflettere gli eventi della partita. Questo, ovviamente, dipende dal gruppo e dallo stile della vicenda. Si tratta di un'area da gestire con delicatezza per evitare di turbare i Giocatori.

Oltre agli effetti meccanici, questi elementi sono ottimi per interpretare e permettono di allenare le proprie abilità di attore… e di guadagnare qualche PE bonus. Per maggiori informazioni vedere Avanzamenti nel **Capitolo 2: Personaggi**.

Quando si crea un nuovo Tratto Psicologico bisogna pensare tanto a cosa lo innesca quanto all'effetto. Può rendere immuni ad alcuni, o tutti, gli altri Tratti? Offre bonus o penalità in alcune circostanze? Come sempre, il GM ha l'ultima parola. Alcuni esempi di bonus o penalità sono:

- +1/-1 LS a Prove specifiche.
- Immunità a certi Tratti Psicologici.
- Azioni o Manovre obbligatorie, o proibite.
- Subire Condizioni.

Ecco alcuni esempi da cui trarre ispirazione.

Esempio: Cameratismo

Cameratismo riflette sentimenti positivi verso un gruppo. Quando questo viene minacciato, fisicamente o socialmente, il Personaggio dovrà correre in soccorso e otterrà +1 LS alle Prove aiutare o supportare il gruppo.

Esempio: *Amhold ha avuto un'infanzia difficile, un bambino di strada senza una famiglia. Nonostante il carattere ombroso, ha* Cameratismo (Orfani).

Esempio: Amore

I poeti scrivono dell'amore e ogni menestrello del Reikland conosce dozzine di canzoni sulla sua potenza. Il Tratto *Amore* verso una o più persone riflette un profondo legame. Questo può essere il sentimento romantico verso il proprio compagno o amante, quello familiare verso genitori e figli, oppure una grande amicizia.

Se il *Bersaglio* è minacciato fisicamente o socialmente, il Personaggio dovrà correre in suo aiuto. Mentre lo difende sarà immune alla *Paura* e otterrà +1 LS in tutte le Prove relative.

Esempio: *Rilla è una barcaiola che viaggia per il Reik con la sua famiglia. Ha* Amore (Figlio), Amore (Fratello) *e* Amore (Genitori). *Chi tocca la sua famiglia se la dovrà vedere con lei!*

Esempio: Fobia

La Fobia riflette una paura specifica, come quella nei confronti di una particolare creatura, oggetto o circostanza, come *Fobia (Insetti)*, *Fobia (Libri)* o *Fobia (Spazi Chiusi)*. L'oggetto della Fobia causa *Paura* 1 nel Personaggio e, nel caso di sindromi molto radicate, questo valore può aumentare.

Esempio: *il Dottor Johannsen è un celebre antiquario. Nonostante le sue molte avventure soffre di* Fobia (Serpenti) *e nonostante ciò sembra incontrarli con tremenda regolarità.*

Esempio: Trauma

La vita di molti Reiklander è breve e brutale, ancor di più per gli avventurieri, che spesso subiscono dei *Traumi*. Ognuno, in base al proprio carattere, reagisce a un *Trauma* in modo diverso: incubi, abuso di sostanze, flashback, *Animosità* o *Odio* verso certi gruppi, oppure una *Fobia*. Si possono anche sviluppare effetti diversi nel corso del tempo.

Esempio: *il villaggio dove viveva Horst fu distrutto da un terribile incendio e nei suoi sogni sente ancora le urla. Quando vede un altro Personaggio* In Fiamme *deve superare una* ***Prova Impegnativa (+0) di Freddezza****. Se fallisce subisce 1* Stordito*, più uno* Stordito *per LS sotto 0. Inoltre, ogni notte deve superare una* ***Prova Facile (+40) di Freddezza*** *per non avere incubi e subire 1* Affaticato.

• TRA LE AVVENTURE •

'Ovvio che c'è qualcosa di sbagliato in noi. Ci sono già abbastanza dolore e sofferenza al mondo. E che facciamo? Affrontiamo ciò che persino i coraggiosi temono, e lo facciamo nell'oscurità. Siamo davvero le pedine preferite degli dèi. Quindi: come passo il tempo quando non sono impegnata in una missione da folli? Bevo.'

– Lieselotte Aderhold, Avventuriera

A volte ci vogliono molte sessioni, ma tutte le avventure giungono a una conclusione. Prima della successiva, un Personaggio potrebbe avere intere ottimane di pausa.

Questo capitolo fornisce gli strumenti per narrare tali periodi.

Prima di tutto bisogna tirare per un Evento.
Quindi, il Giocatore potrà spendere i suoi risparmi in numerose Attività, che vanno dalle più comuni, come esercitare un mestiere o gestire i propri affari, fino a quelle più particolari, come consultare un saggio o apprendere una nuova Abilità.

Una volta concluso, sarà necessario occuparsi delle conseguenze delle proprie scelte, prima di essere pronti a partire con una nuova avventura.

OPZIONI: TUTTO È OPZIONALE

Tutte le regole di questo capitolo sono facoltative. Alcuni Giocatori amano gestire in fretta gli eventi tra le avventure, altri preferiscono interpretarli e li considerano un'occasione per aggiungere carattere ai propri Personaggi o portare avanti delle idee che potrebbero, in futuro, trasformarsi in eventuali avventure. Non c'è una formula giusta o una sbagliata.
Questo capitolo è una fonte d'ispirazione!

EVENTI

Prima di passare alle Attività, tirare 1d100 sulla Tabella degli Eventi. Alcuni risultati toccheranno solo il Personaggio, altri l'intero gruppo.

Tabella degli Eventi

01–03: Alleato Accusato
Un alleato del gruppo (scelto dal GM) è stato implicato in un terribile crimine.
Un Personaggio con la Licenza della Gilda degli Avvocati può usare una delle proprie Attività per farlo rilasciare superando una **Prova Media (+20) di Conoscenza (Legge)**. In alternativa, sono necessarie 3 Attività da parte del gruppo per scagionarlo (o fabbricare un alibi se è colpevole). Liberare l'alleato permette di guadagnare un *Favore Maggiore* (vedere pag. 198). Se non viene salvato sarà impiccato!

04–06: Asta Arcana
Gli averi di un vicino, morto di recente, vengono messi all'asta e tra questi c'è un vecchio tomo polveroso di origine ignota. Il Personaggio può permettersi di acquistarlo per 10 corone, sarà suo! Oltre ad eventuali benefici speciali decisi dal GM, un Accademico che scelga l'Attività *Ricercare Sapere otterrà* +20 alla Prova.

07–10: Tradimento!
Un amico, un alleato o un parente tradisce il Personaggio e ciò avrà ramificazioni nell'avventura successiva. Se non ha neppure un amico al mondo questo periodo sarà tranquillo, ma noioso.

11–14: Fulmine a Ciel Sereno
Un garzone pigro non ha chiuso la porta della stalla e la cavalcatura del Personaggio è fuggita! Se supera una **Prova Media (+20) di Addestrare (Cavallo)**, l'animale tornerà. In caso di fallimento è probabile che non lo riveda mai più. Chi non ha un cavallo si ritrova con una vescica dolorante al piede.

15–18: Ehi! La mia pinta!
Un semplice litigio si trasforma in una autentica faida: il GM deciderà chi è stato offeso e come. L'avversario cercherà in ogni modo di vendicarsi, probabilmente nel corso dell'avventura successiva…

19–21: Retata
La Milizia ha colpito duramente la criminalità. I Furfanti non possono intraprendere l'Attività *Profitto* e, se scelgono *Banca*, possono compiere solo investimenti ad *Alto Rischio*, perché i banchieri non accettano denaro sporco.

22–25: Arriva l'Esattore
L'insediamento riceve una visita inattesa di un esattore (seguito da parecchi soldati). Tutti i Personaggi perdono il 30% dei propri risparmi prima di spenderli nelle Attività.

26–29: Argento Falso
Con grande rabbia dei mercanti, un quinto di tutte le monete in circolazione nella zona si rivela falsa. Chi sceglie l'Attività *Banca* perde il 20% di quanto ha investito e l'Attività *Profitto* rende il 20% in meno.

30–33: Fiume di Soldi
I profitti del commercio fluviale sono molto alti.
Tutta la Gente del Fiume ottiene il 50% in più dalle Attività *Profitto.*

34–36: Preveggenza e Prevenzione
Il Personaggio riceve un criptico presagio da un sogno, da una Mistica Strigana o da un Magister Celestiale incontrato per strada. Nel corso dell'avventura successiva i suoi Punti Fortuna aumentano di 1.

37–40: Festività
È tempo di festeggiare! Giocatore e GM decidono di che evento si tratta (un matrimonio, la festa del raccolto, un'esecuzione, ecc.). Il Personaggio è tanto distratto da perdere un'Attività.

41–44: Clima Infame
Il clima volge al peggio. Nel corso dell'avventura seguente tutte le Prove sociali subiscono un -10 (tutti sono di cattivo umore) e il cibo costa il 20% in più a causa delle conserve guastate.

45–48: Clima Magnifico
Il bel tempo ispira e rallegra il Personaggio che può aggiungere una nuova Ambizione a Breve Termine. Quando la risolve non la rimpiazza con un'altra.

49–52: Carestia Locale
Il cibo scarseggia e molti ne soffrono.
La Gente di Campagna non può intraprendere l'Attività *Profitto* e il costo del cibo nella zona raddoppia per la durata dell'avventura seguente.

53–56: Malattia
Il paese viene colpito dalla Diarrea Rossa.
Il Personaggio effettua una **Prova Facile (+40) di Tempra**. Se ha successo non gli accade nulla. In caso di fallimento contrae la malattia (vedere pag. 186) e diventa, piuttosto presto, un fedele cliente della Gilda delle Lavandaie.

57–60: Mostruosa Complicazione
Un mostro (scelto dal GM tra quelli del **Capitolo 12: Bestiario**) sta seminando il panico. L'Attività *Profitto* non

fornirà alcun guadagno finché la bestia resta nella zona. I Personaggi possono sacrificare un'Attività per occuparsi della minaccia (l'incontro deve essere giocato). In caso di successo ottengono un'Attività *Profitto* gratuita che rappresenta la loro ricompensa, e si terrà un banchetto in onore degli eroi. Se il gruppo fallisce o ignora la minaccia, se ne andrà o se ne occuperanno alcuni loro rivali della zona.

61–63: L'Abbraccio di Morr
Un parente, un amico o un alleato muore per un incidente o per cause naturali… o forse è l'inizio di qualcosa di più sinistro?

64–65: Luna Nuova
Le notti sono molto buie. Tutti i Furfanti ottengono il 20% in più dall'Attività *Profitto*.

66–67: Vecchi Debiti
Il Personaggio deve rendere un *Favore Maggiore* o *Significativo*. Sarà parte dell'avventura seguente e i preparativi gli faranno perdere un'Attività.

68–69: Occasione Irripetibile
Un gruppo di soldati, mercanti o un nobile in vacanza passano nella zona creando nuove opportunità. La Gente di Città e di Campagna ottiene il 50% in più dall'Attività *Profitto*.

70–71: Pace e Tranquillità
È in momenti come questi che il Personaggio apprezza cose come buon riposo e buon cibo. Inizia l'avventura seguente satollo e soddisfatto.

72–73: Venditore Ambulante
Arriva un vecchio venditore ambulante, che ama spettegolare.
In cambio di un boccale di birra (3 penny), il Personaggio ottiene +10 all'Attività *Ultime Notizie*.

74–76: Animale Appestato
Uno degli animali del Personaggio si ammala. Superando una **Prova Impegnativa (+0) di Allevare** lo salva. Se il Personaggio non ha animali sarà perseguitato da terribili presagi definiti dal GM.

77–79: Saccheggio
Prima che possa compiere l'Attività *Banca*, i risparmi del Personaggio vengono rubati.
Se ammontavano a meno di 1 corona, i ladri gli rubano anche il suo Avere più prezioso.

80–82: Rivolte
La popolazione è furiosa! I Cortigiani non possono intraprendere l'Attività *Profitto*; non importa quante guardie assoldino, la zona per loro non è sicura. Inoltre, chi ha soldi in banca deve verificare se la rivolta ha spinto l'istituto a chiudere i battenti. Tuttavia, i Personaggi ottengono +10 alle Prove legate all'Attività *Fomentare Dissenso*.

83–85: Dita Lunghe
Il Personaggio è stato borseggiato! Perde metà del denaro che aveva alla fine dell'ultima avventura.

86–88: Sospetto di Eresia
Un cacciatore di streghe sospetta che il Personaggio si sia associato a Mutanti, Cultisti o molto peggio durante le sue cosiddette 'avventure'. Convincerlo della propria innocenza richiede una **Prova Molto Ardua (-30) di Affascinare**. In caso di fallimento, il cacciatore diventerà una nemesi implacabile che di certo in futuro creerà problemi…

89–91: Insoliti Sospetti
I viaggi irregolari e l'improvvisa ricchezza del gruppo hanno attirato dei sospetti. Tutti i Personaggi devono rinunciare a un'Attività, tenendo un profilo basso o dimostrando la propria innocenza. I Furfanti non possono intraprendere l'Attività *Profitto* fino alla fine dell'avventura seguente.

92–94: Calma Piatta
Non accade nulla di interessante. Forse il Personaggio sarà annoiato e desideroso d'azione!

95–97: Riconoscimento Inatteso
Una persona aiutata in passato, in gioco o nel background, ha l'occasione di ripagare il Personaggio. La natura di questa ricompensa dev'essere consona alle gesta e proporzionale al debito del PNG (per esempio, un oggetto di alta qualità o una borsa d'argento, disponibile dall'inizio dell'avventura seguente). Ovviamente, non è tutto oro quel che luccica, né tutti i doni sono ciò che appaiono…

98–00: Strani Mercenari
Nel villaggio accanto sono apparsi uno o più insoliti mercenari in cerca di lavoro: un famoso Duellante Tileano, i cosiddetti Sparvieri di Catrazza, un gruppo di Ogri al comando di un Halfling o altri personaggi improbabili.
Sono disposti ad addestrare qualsiasi Personaggio in Abilità o Talenti marziali, riducendo del 20% il costo dell'Attività *Allenamento* o *Insegnamento Inusuale*. Inoltre, chi intraprende l'Attività *Addestramento Marziale* ottiene +20 alle Prove relative.

ATTIVITÀ

Esistono diverse Attività che si possono intraprendere tra un'avventura e l'altra. Un Personaggio ne può scegliere una per ottimana di pausa fino a *un massimo di tre Attività*, non importa quanto sia lunga l'interruzione.
Nel resto del tempo – che siano ottimane, mesi o anni – vivrà la propria vita in relativa tranquillità.

Molte Attività possono essere scelte da chiunque, ma alcune sono più adatte a certe Classi o Carriere.

ANNO SABBATICO

Se il periodo di tempo tra le avventure è particolarmente lungo, si può discutere con il GM su come potenziare il valore narrativo delle Attività.
Per esempio, se un Personaggio volesse farsi realizzare una nuova spada con l'Attività *Commissione*, potrebbe dover cercare un artigiano, poi il materiale, poi attendere il proprio turno e, forse... la sua arma potrebbe essere rubata.

Sperperare Denaro

Dopo aver tirato sulla Tabella degli Eventi, il Giocatore può spendere secondo le normali regole. Una volta completate le Attività, il denaro rimanente viene considerato speso. Tutto quanto. La borsa scippata a un borghese? Andata. Il bottino dei pirati? Andato pure quello. Il tesoro razziato dai Troll? Finito.

Cos'è successo? L'idea è che il denaro sia stato speso, rubato, scialacquato in alcol e giochi d'azzardo, usato per pagare riparazioni, debiti o tasse, donato a chiese o istituti di carità, usato per corrompere o qualsiasi altra cosa possa venire in mente.
Il suo impiego la dice lunga sul Personaggio.

Chi volesse mettere da parte dei risparmi, può scegliere l'Attività *Banca* (pag. 197), mentre per iniziare l'avventura seguente con del denaro si usa l'Attività *Profitto* (pag. 199).

Doveri & Responsabilità

È possibile che una o più Attività siano obbligate a causa di Specie o Carriera.

Da Grandi Poteri…

'I plebei non comprenderanno mai il mio fardello, il peso dei miei doveri. I colpevoli non si condanneranno da soli e vi sono così tanti villaggi da purificare, poiché i nostri nemici sono legione.'

– Lothar Metzger, Cacciatore di Streghe

Man mano che si sale di livello nella propria Carriera, inevitabilmente si accumulano responsabilità e aspettative.

Un Lord deve supervisionare le sue proprietà, i Maestri delle Gilde l'operato delle corporazioni e i Capitani della Milizia i propri uomini. Trascurarle significa perdere Status agli occhi dei propri pari.

Chi ha raggiunto gli ultimi due livelli della propria Carriera e non sceglie l'Attività *Profitto* – che rappresenta queste responsabilità – scenderà di un livello, passando dal 4° al 3° o dal 3° al 2°. Questo Cambio di Carriera è gratuito, ma solo verso il basso.

Lo Status calerà di conseguenza e il Personaggio guadagnerà meno denaro da future Attività *Profitto*. Vedere il **Capitolo 3: Classi e Carriere** per maggiori informazioni sullo Status. Questa perdita non modifica gli Avanzamenti acquisiti.

Chi volesse riacquistare il livello di Carriera perduto dovrà pagare nuovamente i PE necessari per rientrare nel proprio 'legittimo' posto nella società.

Miglioramenti per gli Elfi

'Ci sono giorni in cui non sopporto Altdorf. Non è l'odore – comunque abominevole – né il rumore. È che voi siete così orrendi alla vista. Sento di dover osservare qualcosa di bello per non mettermi a urlare. E non smettere più.'

– Irlianmaris Ellarel, Delegato Asur

Gli Elfi non si considerano cittadini dell'Impero, anche quando vi abitano stabilmente.

Vi sono diplomatici Alti Elfi alla corte di Karl Franz I, commercianti e principi mercanti in molte grandi città, ma la maggior parte degli Asur evita di fare affari con gli Umani (per non parlare dei Nani) e pochi chiamano 'amici' i Reiklander.

Gli Elfi Silvani sono ancora più isolati, quasi mitologici. Quando si fanno vedere hanno sempre problemi personali che raramente condividono.

DIGNITÀ ELFICA

Si noterà che gli Elfi di alto livello che intendono mantenere il proprio Status possono selezionare una sola Attività 'libera'.

Tutto ciò è intenzionale, stabilito per bilanciare alcuni dei loro vantaggi innati, oltre a riflettere i lunghi tempi richiesti agli Elfi per adattarsi. Ovviamente, se ciò sembra ingiusto, o rende il gioco meno divertente, è possibile ignorare queste restrizioni.

Se la pausa tra le avventure è di almeno tre ottimane, e fornisce di conseguenza tre Attività, i Personaggi Elfi devono sprecarne una per mantenere i contatti con i propri simili e ottemperare alle responsabilità nei loro confronti.

Di solito, gli Alti Elfi consegnano rapporti sulle proprie vicende ad agenti dell'Ulthuan ad Altdorf o Marienburg. I Silvani fanno lo stesso con le spie delle foreste.
Questa Attività non fornisce alcun vantaggio oltre a quelli innati alla Specie.

Attività Generali

Ecco i dettagli sulle Attività che possono essere scelte da tutti i Personaggi.

SOLITARI

Le Attività sono pensate per essere intraprese da singoli Personaggi. Se ci sono motivi per coinvolgere altri membri del gruppo, queste scene vanno giocate. Allo stesso modo, alcune Attività sono perfetti punti di partenza per nuove avventure. Per esempio, se un Personaggio dovesse perdere tutti i propri risparmi dall'Attività ***Banca***, dov'è che è finito il denaro? I ladri hanno lasciato indizi...?

Addestrare Animali

Il Personaggio passa il tempo addestrando un animale. Se supera una **Prova Media (+20) di Addestrare**, questo ottiene una delle capacità del Tratto *Addestrato* (vedere pag. 338).

Allenamento

Allenamento permette di migliorare un'Abilità o Caratteristica al di fuori della propria Carriera. Oltre al normale costo in PE, sarà necessario pagare un istruttore. Un Avanzamento in un'Abilità Base o Caratteristica costa il valore in PE+1d10 penny; costano il doppio per le Abilità Avanzate. Per maggiori informazioni vedere pag. 43.

Di solito è possibile trovare istruttori di ogni genere, specie in città grandi come Altdorf, ma per capacità insolite può essere necessario contattarne uno particolare (usare l'Attività *Consultare un Esperto*). Un 'professionista' dello scasso non si fa certo pubblicità. Alcune Abilità, in particolare quelle di Conoscenza, richiedono istituti pubblici o sono illegali nell'Impero.

Trovare un insegnante capace e disponibile può essere molto pericoloso (specie per questioni legate ai Poteri Perniciosi o alla Necromanzia) e, forse, può richiedere un'avventura.

Individui del genere tendono a domandare Favori Significativi, piuttosto che farsi pagare (vedere *Fare un Favore!*).

Artigianato

Invece di cercare per negozi o commissionare un oggetto è possibile costruirlo da soli. Avendo la giusta Abilità di Mestiere, questa Attività permette di costruire qualsiasi oggetto incluso nel **Capitolo 11: Guida agli Acquisti** (o altro se il GM lo permette).

Sono necessari gli Arnesi adatti, materiali grezzi e un laboratorio. In generale, il materiale costerà un quarto del prezzo indicato e dovrà essere acquistato in anticipo (Disponibilità a discrezione del GM). Alcuni materiali specifici possono essere più o meno costosi.

Realizzare un oggetto è una **Prova Prolungata di Mestiere** con Difficoltà decisa dal GM (di solito in base alla Disponibilità).

Disponibilità	Difficoltà
Comune	Media (+20)
Scarso	Impegnativa (+0)
Raro	Difficile (-10)
Esotico	Molto Ardua (-30)

Anche il LS è deciso dal GM, usando come linea guida i prezzi del **Capitolo 11: Guida agli Acquisti**.

Il LS è modificato da Qualità e Difetti dell'oggetto. Ogni Difetto lo dimezza, ogni Qualità aggiunge +5 (da sommare dopo aver incluso i Difetti).

Ogni Attività *Artigianato* permette di effettuare un singolo tiro per la Prova Prolungata. È meglio conservare i pezzi non finiti nel proprio alloggio o, se possibile, portarli con sé.

Prezzo in	LS
Bronzo	5
Argento	10
Oro	15+

Banca

Questa Attività permette di mettere da parte risparmi per il futuro. Come indicato nella sezione Sperperare, alla fine di un periodo 'Tra le Avventure' tutto il denaro residuo è perso, a meno che non venga messo da parte con questa Attività. Se si ha molto denaro, una visita in banca può essere utile. Chi sceglie questa Attività deve decidere se investire in un istituto affidabile o nascondere i risparmi presso luoghi meno sicuri.

Investire: Un Personaggio deve avere Status Oro o Argento per essere accettato da una banca. Il suo denaro sarà relativamente al sicuro e potrebbe fruttare un interesse. Quando si sceglie questa impresa bisogna decidere un tasso d'interesse tra 1 e 10 (o tirando 1d10), che rappresenta anche il rischio dell'investimento. Ritirare denaro richiede un'altra Attività *Banca*, che può essere intrapresa immediatamente o dopo alcune avventure. Se, tirando 1d100, il risultato è inferiore al tasso d'interesse, l'istituto è andato in bancarotta e il denaro è perso; se è superiore, il Personaggio riceve la somma iniziale più l'interesse.

Nascondere: Tutti i Personaggi possono nascondere il proprio bottino – una decisione rischiosa – nei propri abiti, nel materasso o sottoterra. Ovviamente, questo denaro non frutta interessi. È possibile recuperarlo all'inizio di un'avventura senza alcun costo. Se, tirando 1d100, il risultato è 10 o meno, il bottino è perso; altrimenti si recupera l'intera somma.

Un bottino recuperato sarà disponibile all'inizio dell'avventura successiva insieme al denaro ottenuto dall'Attività *Profitto*.

Esempio: *Gerhard e Ulli hanno affrontato coraggiosamente un'orda di Pelleverde, ottenendo un bottino di 10 Corone a testa. Gerhard, più prudente, investe il proprio denaro dalla stimata banca* Bent, Crooke & Scarper. *Il GM ottiene 6 su 1d10, per un tasso d'interesse del 6% (pari a 12 scellini, vedere pag. 288) e la banca fallirà con 6 o meno su 1d100 se dovesse mai prelevare. Ulli, giocatore d'azzardo fino al midollo, seppellisce il denaro vicino a una pietra miliare lungo la via per Ubersreik. Non ha bisogno di usare un'Attività per recuperare il bottino, ma quando lo fa ottiene 07 e non trova nulla se non la terra smossa, un baule vuoto e un brutto rimpianto.*

Cambiare Carriera

In una società rigidamente gerarchica come l'Impero, cambiare Carriera può richiedere molta perseveranza. Serve tempo per trovare i giusti contatti e capire che cosa si aspetta la gente.
Se il GM è d'accordo e il Personaggio ha completato la sua Carriera attuale, ci si può spostare gratuitamente in un altro Livello di Carriera adatto alla vicenda. Se, invece, l'attuale Carriera è incompleta il passaggio costa 100 PE. Questa Attività rappresenta il tempo necessario a trovare gli agganci giusti, corrompere persone, ottenere permessi, farsi promozione…

Commissione

Il Personaggio vuole una delle famose pistole a ripetizione di Von Meinkopt? Un elmo personalizzato che rappresenti le sue vittorie? L'Attività *Commissione* permette di ottenere oggetti insoliti o altamente specializzati che nessuno nell'Impero tiene 'a magazzino', oppure farli realizzare. Tuttavia, ci vuole tempo…

Chi è alla ricerca di un oggetto di livello Esotico e ha un contatto in grado di procurarglielo o crearlo, può scegliere questa Attività, pagare il prezzo e commissionarlo. L'oggetto sarà disponibile al termine dell'avventura seguente. È possibile ordinare un solo oggetto per *Commissione*, ma si può scegliere questa Attività più volte. Se non si ha un contatto adatto, bisognerà prima trovarlo con l'Attività *Consultare un Esperto*.

EQUIPAGGIAMENTO SU MISURA

Con il permesso del GM, un Personaggio può eseguire due Attività *Commissione* consecutive per ottenere oggetti davvero insoliti: pezzi su misura della Gilda degli Ingegneri, veleni rari e virulenti, oppure oggetti incantati. Il prezzo di simili rarità va da 'molto alto' a 'esorbitante' e può includere un paio di Favori (vedere *Fare un Favore!*) o un'intera avventura per procurarsi i materiali necessari.

Consultare un Esperto

Il Vecchio Mondo è ricco di sapere antico e arcano, ma non esistono scatole magiche tascabili che possano darvi accesso. Chi è in cerca di oscure conoscenze arcane deve rivolgersi a un esperto. Questa Attività può essere usata per facilitarne altre – come *Commissione*, *Addestramento* o *Insegnamento Inusuale* – oppure per ottenere informazioni specifiche.

Il processo ha due fasi: prima trovare l'esperto, e poi consultarlo.

Innanzitutto bisogna trovare la persona giusta (questo passo può essere saltato con il permesso del GM se la si è incontrata durante un'avventura). Per farlo occorre superare una **Prova Impegnativa (+0) di Pettegolezzi** (la Difficoltà varia in base alle dimensioni dell'insediamento dove ci si trova). In caso di fallimento si incontrerà un auto-proclamato 'specialista' e il GM avrà assoluta libertà nel fornire informazioni di ogni genere.

FAMMI UN FAVORE!

Un Favore è un impegno atto a ripagare un aiuto immediato. Nel Vecchio Mondo venire meno alla propria parola è cattiva educazione e ha gravi conseguenze sociali. Nessuno si fida di uno spergiuro, per cui lo Status viene ridotto di 1 (vedere pag. 49).

Individui potenti e pericolosi la prendono molto, ***molto*** male quando qualcuno si rifiuta di restituire loro un Favore.

Questi personaggi trovano più utile chiedere Favori, invece che denaro, in cambio del loro aiuto. Questo può essere un investimento per il futuro: l'aiuto dato a uno Studente oggi può essere un Favore da chiedere a un Avvocato di successo anni dopo. Alcune persone parlano di servigi o cortesie, ma in fondo il concetto è lo stesso.

I Favori hanno tre livelli: Minori, Maggiori e Significativi. Nella maggior parte dei casi, quando il creditore verrà a riscuotere, terrà conto delle capacità e delle problematiche della controparte. È poco utile chiedere a una Sacerdotessa di Shallya di assassinare un mercante, anche se deve un Favore Significativo. Tuttavia, può capitare che i PNG usino i Favori per spingere al limite la moralità dei Personaggi.

- Un **Favore Minore** rappresenta un compito semplice, risolvibile in poche ore, per esempio fare volontariato presso una casa di pietà di Shallya o mettere una buona parola per qualcuno. Con il permesso del GM può essere risolto spendendo un'Attività.
- Un **Favore Maggiore** è più impegnativo, pericoloso e può richiedere diverse ottimane e magari dei viaggi, per esempio fare da sorvegliante contro una serie di rapine, impedire una guerra tra le Gilde degli Scaricatori e dei Carrettieri, oppure trasportare un pacco in un'altra città. Con il permesso del GM può essere risolto spendendo due Attività consecutive.
- Un **Favore Significativo** è piuttosto raro, sicuramente pericoloso – forse fatale – e può richiedere mesi di viaggio e scontri importanti, per esempio eliminare il capo di una banda rivale, spazzare via un accampamento di Goblin o istigare una rivolta. Non è possibile ripagarlo con delle Attività, va giocato sempre come un'avventura vera e propria.

Ovviamente ci si può rifiutare di avere a che fare con individui sospetti, ma non è detto che non si trovi un diamante nel letame. Spesso i GM si divertono così.

Una volta trovato l'esperto bisogna ottenere un incontro. A seconda di cosa si vuole sapere questo può richiedere una Prova Semplice di Affascinare o una piccola donazione al Tempio di Verena. In casi estremi può essere necessario fare uno o più Favori (vedere *Fare un Favore!*) che possono essere parte della prossima avventura o 'compensati' con altre Attività presenti o future. Il livello del Favore è deciso dal GM in base alla complessità e pericolosità delle informazioni.

L'esatta natura delle informazioni ottenute dipende dall'esperto. Un Accademico conoscerà l'origine e l'intera storia degli argomenti in cui è specializzato; un Magistro dei Collegi sarà erudito nella storia della magia e su diversi artefatti, in particolare relativi al suo ordine; un Apotecario-Generale potrà identificare veleni rari; uno studioso Vereniano conoscerà numerosi eventi storici. In breve, il background dell'esperto influenza il modo in cui la conoscenza sarà presentata ed eventuali pregiudizi.

Usare questa Attività per ottenere informazioni specialistiche (non per aiutarne un'altra) fornisce anche un Tiro dell'Esperto (segnarlo nella sezione Note della Scheda), che permette di tirare di nuovo una Prova legata al sapere ottenuto entro la fine dell'avventura seguente.

Insegnamento Inusuale

Apprendere un'Abilità facile da praticare è una cosa, imparare a fare ciò per cui non si ha alcuna preparazione è molto diverso.

Questa Attività permette di acquisire Talenti fuori dalla propria Carriera. Non c'è alcuna garanzia di successo e in caso di fallimento si perderanno PE e denaro.

È possibile apprendere un Talento solo con l'aiuto di un istruttore. In molte grandi città non è un problema, ma nei villaggi, o in caso di capacità particolarmente oscure, può essere necessario *Consultare un Esperto*.

Una volta trovato l'insegnante, il costo dell'addestramento è 2d10 scellini per ogni 100 PE di valore del Talento.

Dopo aver pagato, si può effettuare una **Prova Ardua (-20)** usando la Caratteristica o Abilità più rilevante (a parere del GM). In caso di successo si apprende il Talento. Ogni fallimento fornisce +10 a ulteriori futuri tentativi.

Inventare!

Inventare permette di creare nuovi Averi ed è un processo in due fasi: Progetto e Costruzione. Nella fase di Progetto occorre decidere quali oggetti si vogliono combinare tra loro. Per esempio da diverse Pistole è stata ottenuta la Pistola a Ripetizione, da un Piccione e una Bomba è derivata la Bomba Piccione.
L'immaginazione è l'unico limite. Una volta ideato il progetto è tempo di metterlo su carta e ciò richiede 1 Attività e una **Prova di Mestiere (Ingegnere)**, con la Difficoltà basata su quanto l'idea è folle secondo il GM. Un successo permette di passare alla Costruzione e il LS ottenuto viene aggiunto al tentativo di realizzare il prototipo, poiché il progetto risulterà chiaro e semplice.

Per Costruire è necessario scegliere l'Attività *Artigianato* o *Commissione*. Fare da soli richiede di avere le Abilità adatte ai diversi componenti (per esempio: per una Bomba Piccione occorre Mestiere (Esplosivi) e Addestrare). La Difficoltà è sempre Molto Ardua (-30), con il normale LS.
I materiali grezzi costano il doppio del totale dei componenti e hanno Disponibilità pari all'elemento più raro. Chi sceglie *Commissione* dovrà, probabilmente, usare *Consultare un Esperto* per trovare un artigiano capace.

Il costo della *Commissione* è pari a 6 volte la somma di tutti i componenti. Le regole speciali dell'invenzione vanno concordate con il GM.

Profitto

Questa Attività rappresenta diversi modi per ottenere denaro tra un'avventura e l'altra. Molti si dedicheranno a una professione riconosciuta: i Cacciatori di Taglie cacciano taglie, i Guardafiume guardano i fiumi, gli Sventratroll sventrano i troll, mentre altri potrebbero optare per lavori più lucrativi.

Nobili e mercanti possono reclamare le rendite concedendo (brevi) visite alle proprie famiglie o riscuotendo gli interessi delle loro imprese d'affari. Meglio non chiedere dove certi furfanti ottengono il proprio denaro!

Il Giocatore dovrebbe narrare in breve come il Personaggio guadagna. Questo non solo dà colore alla vicenda, ma potrebbe fornire al GM alcune idee utili o sinistre. Il denaro ottenuto è pari al Guadagno standard del proprio Status (vedere pag. 51), ma alcuni risultati della Tabella degli Eventi possono modificare direttamente tale valore. Il denaro viene intascato dopo aver svuotato la propria borsa di quello residuo (vedere *Sperperare Denaro*).

Inoltre, un Personaggio al 3° o 4° livello della propria Carriera che sceglie questa Attività mantiene la sua posizione automaticamente (vedere *Da Grandi Poteri…* pag. 195).

Attività di Classe

Di solito le Attività di Classe sono più semplici di quelle Generali e forniscono benefici in linea con una Classe specifica.

Chiunque le può intraprendere, ma se il Personaggio non appartiene alle Classi indicate nella descrizione la Difficoltà di tutte le Prove aumenterà di un grado: per esempio, da Difficile (-10) ad Ardua (-20).

Addestramento Marziale

Guerrieri, Viandanti

Un combattente che resta troppo a lungo lontano dai campi di battaglia tende ad arrugginirsi.

Un addestramento impegnativo e regolare non solo mitiga questo fatto, ma può fornire un vantaggio al momento della verità. Chi sceglie questa Attività passa il proprio tempo ad allenarsi nell'uso delle armi, affinando le sue capacità.

Al termine, effettua una **Prova Impegnativa (+0) di Mischia o Mira**. Un successo gli permetterà di invertire una Prova dell'Abilità scelta durante l'avventura successiva (annotarlo sulla Scheda).
Questa Attività può essere scelta più volte se lo si desidera.

Fomentare Dissenso

Gente di Campagna, Gente di Città

Chi vuole fomentare disordini può scegliere questa Attività.

Parlando con gli abitanti, organizzando incontri e facendosi alfiere di una causa, è possibile dirigere le conversazioni, alimentare la rabbia e il risentimento nei confronti di un individuo, gruppo o istituzione. Tuttavia ci vuole tempo: per questo *Fomentare Dissenso* richiede 2 Attività (e conta come un *Profitto* per gli Agitatori).

Per cominciare è necessaria una **Prova Media (+20) di Pettegolezzi** per individuare i personaggi chiave della zona. Un successo permette di effettuare una **Prova di Affascinare** con Difficoltà basata sull'impopolarità del bersaglio. Fomentare la folla contro un nobile tirannico sarà **Facile (+40**), mentre contro l'ospedale Shallyano sarà **Arduo (-20)**. Fallire una di queste due Prove significa fallire l'intera Attività.

In caso di successo, diventerà facile scatenare le ire della popolazione contro il bersaglio. Durante l'avventura successiva, il Personaggio potrà tentare una **Prova di Affascinare** per scagliargli contro una folla inferocita. La Difficoltà dipende da quanto è ben organizzato il tutto secondo il GM.
Un successo permetterà di riunire contro il bersaglio gli abitanti inferociti, che urleranno insulti, chiederanno giustizia, lanceranno frutta marcia e altre simili manifestazioni. Un Successo Impressionante o Incredibile potrebbe portare a un linciaggio o a tentativi di incendio fuori dal controllo dell'istigatore!

Un fallimento indica che la popolazione non ha il coraggio di esporsi; con diversi LS di fallimento il bersaglio o i suoi simpatizzanti verranno a sapere delle azioni del Personaggio…

Nel corso dell'avventura, una volta che si ha il polso della folla (cioè un successo in questa Attività), è possibile dirigerla contro un bersaglio differente, ma questo aumenta la Difficoltà della **Prova di Affascinare** di 2 gradi.

Reputazione

Accademici, Cortigiani, Gente di Città

Dicono che avere denaro ha un peso, e chi vuole espandere la propria influenza o salire di Status deve essere pronto a spenderlo.

Questo potenziamento dura solo finché i soldi continuano a fluire, quindi meglio sfruttarlo il più possibile.

Un Personaggio può pagare per incrementare la propria Levatura per la durata dell'avventura successiva.
Il costo è pari al proprio Guadagno massimo (per esempio: 4d10 penny = 40 penny; vedere pag. 51-52) e richiede una **Prova Impegnativa (+0) dell'Abilità di Carriera**.
Con un successo la Levatura aumenta di +1, mentre un Successo Incredibile la incrementa di +2. In caso di fallimento il denaro è sprecato, ma un Fallimento Incredibile indica che il tentativo ha fatto adirare qualcuno e la Levatura viene ridotta di -1 (minimo 0) per tutta l'avventura a seguire.

Ricercare Sapere

Accademici

Questa Attività permette di ricercare conoscenze su un argomento specifico (per esempio, il luogo di una battaglia, un evento storico o un individuo famoso). Il Personaggio deve avere accesso a una documentazione adeguata, come una biblioteca, gli annali di una Fortezza Nanica, i registri di una Gilda o un Tempio di Verena.

Occorre effettuare una **Prova Media (+20) di Conoscenza** usando una Specializzazione appropriata. Chi non la possiede ma è letterato, può tentare con una **Prova Difficile (-10) d'Intelligenza**.
Un successo fornisce un'informazione interessante, utile o segreta, più un'altra per LS. Un fallimento grave (Impressionante o Incredibile) indica che si è ottenuta un'informazione falsa. Per questo il GM potrebbe voler tirare in segreto al posto del giocatore.

Studiare la Preda

Furfanti

Questa Attività permette di osservare un potenziale bersaglio per ottenere dei vantaggi in future imprese criminali.
Un Ciarlatano potrebbe tenere d'occhio un mercante per impersonarlo durante una truffa o un Tombarolo ispezionare il tempio di Morr per memorizzare gli orari dei preti e la pianta del cimitero.

Occorre effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Percepire** (la Difficoltà può essere alterata in base al bersaglio). Un successo permetterà di invertire una Prova legata al bersaglio durante l'avventura successiva (annotarlo sulla Scheda).

Questa Attività può essere scelta più volte. Inoltre, il GM fornirà informazioni (vere o false) sul bersaglio in base al LS.

Ultime Notizie

Gente di Fiume, Viandanti

Questa Attività permette di ricevere le ultime notizie da luoghi lontani. Superando una **Prova Impegnativa (+0) di Pettegolezzi** si viene a conoscenza di una fatto interessante, più un altro per LS. Questi possono essere collegati all'avventura successiva.

Un fallimento grave (specie uno Incredibile) indica che si riceve una notizia falsa, ma la si considera vera. Per questo il GM potrebbe voler tirare in segreto al posto del giocatore.

• RELIGIONE E FEDE •

I segni della religione sono ovunque nel Vecchio Mondo, dai magnifici templi delle grandi città agli umili santuari lungo le strade di provincia, fino agli altari privati. Tutti fanno del proprio meglio per non offendere gli dèi.

I sacerdoti di alto rango sono ricchi e potenti quanto la crema dell'aristocrazia. All'estremo opposto, i preti dei villaggi badano alle necessità spirituali delle loro comunità, predicando il credo e intercedendo presso il proprio patrono.

Molti culti finanziano ordini templari, eserciti privati di preti-guerrieri che rispondono alla gerarchia invece che a nobili e Conti Elettori. Questo genera gravi attriti politici.

GLI DEI

Le genti del Vecchio Mondo riconoscono numerosi dèi.

Alcuni sono venerati ovunque, altri solo in una nazione o regione, altri ancora sono patroni di una specifica città o professione.

Divinità dell'Impero

Il pantheon dell'Impero è diviso in tre grandi categorie: i Vecchi Dei, gli Dei Classici e gli Dei Provinciali. Sigmar, primo Imperatore e patrono dell'Impero, non appartiene a nessuno di essi.

Vecchi Dei

Con 'Vecchi Dei' si indicano quelle divinità venerate quando l'Impero era solo una landa ricoperta di foreste divisa tra tribù di barbari. Molti erano patroni di una di queste tribù e sono ancora associati ai territori di quelle antiche popolazioni.

Pochi lo ammettono, ma numerosi cittadini dell'Impero considerano i Vecchi Dei come i loro veri protettori e gli Dei Classici come dei parvenu.

Con il passare del tempo, cinque divinità sono divenute prevalenti in questo gruppo e i loro culti si sono diffusi in lungo e in largo: Ulric, Taal, Rhya, Manaan e Morr, che rappresentano le sfere primordiali di guerra, natura, fertilità, mare e morte.

Dei Classici

Gli Dei Classici si sono diffusi dalle terre meridionali della Tilea, Estalia e dei Principati di Confine seguendo le rotte mercantili.

Oggi sono venerati soprattutto nelle città più cosmopolite e molti nobili e borghesi li considerano più sofisticati dei Vecchi Dei… anche se non lo direbbero mai ad alta voce!

Gli Dei Classici più diffusi nell'Impero sono Verena, Myrmidia, Shallya e Ranald, patroni di saggezza, strategia, pietà e inganno. Nascosto in mezzo a loro c'è anche Khaine, Dio dell'Omicidio, il cui culto è proibito in molti luoghi.

Dei Provinciali

Nell'Impero si venerano numerose divinità patrone di province, città, foreste, laghi, fiumi, mestieri e molto altro, che vengono riuniti in complicati pantheon secondo le leggende locali.

Questi Dei Provinciali hanno spesso piccoli culti e scarsa influenza. Ci sono delle eccezioni: per esempio, il culto di Handrich, Dio del Commercio, si è diffuso molto e ha una presenza significativa tra l'emergente classe dei mercanti.

Sigmar

Sigmar fondò l'Impero oltre 2.500 anni fa e la sua leggenda narra di come abbia sconfitto avversari incredibili e superato difficoltà inimmaginabili. Regnò per cinquant'anni prima di abdicare e partire verso Est per restituire il suo martello da guerra magico, Ghal-Maraz, ai Nani, che lo avevano forgiato.

Non fu visto mai più. Non molto tempo dopo, oracoli e profeti proclamarono la sua ascesa a divinità, investito da Ulric di fronte agli dei vecchi e nuovi.

Oggi, molti secoli dopo, il culto di Sigmar, patrono dell'Impero, si è diffuso a tal punto che il suo patriarca, il Gran Teogono, è forse più potente dell'Imperatore stesso.

Altri Pantheon

Ogni Specie e nazione del Vecchio Mondo ha i propri dèi ma, secondo i teologi, alcuni sono solo aspetti diversi del medesimo essere.

DIVINITÀ DEL REIKLAND

Come ogni altra grande provincia, il Reikland ha numerosi Dei Provinciali, a volte con culti molto elaborati. Eccone alcuni:

Divinità	Sfere	Fedeli	Offerte	Note
Bögenauer	Fiume Bögen	Barcaioli, Mercanti e Bögenhafeniani	Monete, fasci di giunchi, pietre rotonde	Un solo tempio a Bögenhafen, ma nessun prete a tempo pieno; molti santuari lungo gli argini.
Borchbach	Retorica	Agitatori, avvocati, politici	Discorsi scritti, ghiande, penne	Molti santuari e due templi ad Altdorf.
Clio	Storia	Studiosi	Antichi artefatti, pesci, incisioni	Un grande tempio dedicato a questo Dio Classico vicino all'Università di Altdorf.
Dyrath	Donne	Donne	Frutta, miele, mestruo	Non ha alcun tempio. Il culto è diffuso clandestinamente nei villaggi degli Hägercryb.
Katya	Bellezza disarmante	Ruffiani, amanti, solitari	Monete, gioielli, abiti	I Templi di Katya sono anche bordelli nelle città del Vorbergland.
Nonno Reik	Fiume Reik	Barcaioli, mercanti, pescatori	Birra, anguille, argento	Moltissimi santuari lungo il Reik, ma nessun culto formale.

Alcune Specie venerano una divinità particolare sopra ogni altra (per esempio: Grugni, Dio Nanico dei Minatori e dell'Orgoglio; Isha, Dea di Natura e Fertilità, considerata madre degli Elfi; Esmerelda, Dea Halfling di Focolare, Casa e Famiglia).

Dei del Caos

Per il Vecchio Mondo, la più grande minaccia è costituita dai demoniaci signori del Reame del Caos, tutti decisi a portare la rovina sui regni dei mortali.

La loro venerazione – da parte di anime perdute e dannate – è segreta, ma diffusa in tutti i livelli della società. Khorne, Nurgle, Tzeentch e Slaanesh incarnano Furia, Disperazione, Ambizione ed Eccesso. Pochi osano proferire i loro tortuosi nomi diabolici, poiché evocano un potere malevolo che causa mutazione e orrore.

CULTI

Nel Vecchio Mondo, esistono molti culti dediti a diffondere gli ideali di un certo dio, placarlo o invocarlo.

I capi di questi gruppi sono spesso molto influenti nella politica locale, perché rappresentano gli dèi e, spesso, hanno ai propri ordini centinaia o migliaia di sacerdoti e templari. Un potere temporale difficile da ignorare.

Per gestire così tanti membri, i culti maggiori sono suddivisi in ordini, di solito legati a templi o luoghi sacri di grande importanza.

Ordini

All'interno di un culto, ogni ordine è dedito a uno specifico aspetto della divinità patrona.
Queste fazioni possono avere molte forme: comunità monastiche, cavalieri templari, sacerdoti legati ai bisogni delle comunità e frati mendicanti che viaggiano per il Vecchio Mondo vivendo di elemosina.
Ognuno di questi ordini è organizzato in modo diverso, secondo le tradizioni del culto, ma sono tutti leali alla gerarchia ecclesiastica e non alla nobiltà.

Luoghi Sacri

Nel Vecchio Mondo, ogni culto ha numerosi luoghi, spesso associati alle leggendarie imprese del proprio dio in tempi mitologici. Molti sono difesi da templi, abbazie, case capitolari o monasteri, anche se i siti più antichi e misconosciuti potrebbero essere segnalati solo da un altare in disuso.

Di solito, gli edifici religiosi sono magnificamente decorati con scene tratte dalle leggende e variano in stile e pianta a seconda delle regioni. Alcuni sono estremamente ricchi, specialmente nelle città dove si raccolgono più decime. I templi maggiori danno lavoro a dozzine di persone, compresi molti servitori, guardie e artigiani laici. Gli edifici più piccoli sono spesso gestiti da un organico ridotto con l'aiuto di volontari; nei villaggi è normale che vi sia un solo prete.

Cappelle e santuari sono decisamente più modesti, delle dimensioni di una stanza al massimo. Di solito non hanno un prete a tempo pieno, ma sono sotto la responsabilità del tempio

più vicino o – specie nelle campagne – di sacerdoti erranti che si spostano da un villaggio all'altro. In mancanza di un prete o di una guida, la popolazione vi si reca a pregare, lasciare offerte o mantenerli in buone condizioni.

OPZIONE: PICCOLE PREGHIERE

È raro che gli dèi rispondano alle preghiere di chi non è Benedetto (vedere pag. 132), ma a volte accade. Pregare in un luogo sacro potrebbe attirare l'attenzione della divinità. Se l'offerta, le circostanze e la motivazione sono appropriate, il GM tirerà in segreto 1d100 e, con un risultato di 01, la preghiera sarà ascoltata.

Se il Personaggio ha l'Abilità Pregare la probabilità potrebbe essere migliore. I risultati, però, non saranno sempre quelli attesi – gli dèi non esaudiscono i desideri – ma quasi sempre utili per portare a termine una missione importante per la divinità. L'effetto può essere un bonus a un tiro di dado, un singolo uso di un'Abilità o Preghiera normalmente inutilizzabile oppure un altro vantaggio.

Culti Principali dell'Impero

Sebbene nell'Impero ci siano centinaia di dèi, solo dieci culti sono diffusi in tutte le grandi province e hanno ottenuto una posizione speciale da Magnus il Pio oltre due secoli fa.

Il Gran Conclave

Quando l'Imperatore Magnus il Pio ricostruì l'Impero dopo la Grande Guerra Contro il Caos si rese conto che gli scismi e i conflitti tra le fedi erano alla radice di molte rivolte nel regno.

Per mettere un freno a questo stato di cose fondò il Gran Conclave, un incontro quinquennale tra i rappresentanti delle principali fedi dell'Impero, con lo scopo di dirimere lagnanze e riparare di fronte all'Imperatore stesso.

Nonostante all'epoca sia stata una decisione molto controversa, il Gran Conclave è ormai una realtà consolidata e accompagnata da grandi celebrazioni. Vi partecipano i rappresentanti di Manaan, Morr, Myrmidia, Ranald, Rhya, Shallya, Sigmar, Taal, Ulric e Verena. Pur esistendo altri culti importanti – come quello di Handrich che sta cercando di ottenere un seggio al Conclave – questi dieci sono considerati i più importanti dell'Impero.

DIVINITÀ PRINCIPALI DELL'IMPERO

Divinità	Sfere	Fedeli	Offerte
Manann	Mari, oceani, La Desolazione	Marinai, pescatori, mercanti	Pesci, gemme, oro
Morr	Morte, sogni, Ostermark	Becchini, persone in lutto, cacciatori di Nonmorti, mistici	Monete d'argento, incenso, candele
Myrmidia	Strategia, Tilea, Estalia	Strateghi, Estaliani, Tileani	Lance, scudi, giuramenti, trofei
Ranald	Inganno, ladri, fortuna, poveri	Furfanti, giocatori d'azzardo, poveri	Carte, dadi, monete, cibo
Rhya	Fertilità, vita, estate	Contadini, erboristi, levatrici	Primi raccolti, grano, frutta
Shallya	Pietà e guarigione	Poveri, medici, malati, donne maltrattate	Cibo, medicine, monete
Sigmar	Impero, Reikland	Genti dell'Impero	Martelli, monete, cibo
Taal	Selve, primavera, Talabecland	Pastori, boscaioli e altri abitanti delle campagne	Terre selvagge, prima preda di una caccia, animali
Ulric	Guerra, inverno, lupi, Middenland	Guerrieri, Middenlander	Armi, trofei, birra, pelli di lupo
Verena	Apprendimento, giustizia, saggezza	Scribi, avvocati, studiosi	Libri, conoscenze, atti di giustizia

CULTO DI MANANN, DIO DEL MARE

Centro di Potere: Marienburg, La Desolazione
Capo del Culto: Matriarca del Mare
Ordini Principali: Ordine dell'Albatro, Ordine del Marinaio
Festività Principali: Equinozio di primavera, equinozio d'autunno
Testi Sacri Popolari: *Le 1000 Canzoni Marinaresche, Racconti dell'Albatro, Liber Manann*
Simboli Sacri Comuni: Corona a 5 punte, Onde, Ancore

Il volubile Manann, figlio di Taal e Rhya, è il capriccioso Re del Mare, Signore dei Maelstrom ed Evocatore delle Tempeste. È noto per il temperamento erratico e molti proclamano che nessun dio deve essere placato più di Manann: se c'è un culto necessario, è il suo.
Viene dipinto come un colossale uomo con la barba nera, alghe nei capelli e una corona di ferro a cinque punte sulla fronte aggrottata. Secondo la leggenda, vive sul fondale oceanico, ed è il sollevarsi del suo immane petto a provocare onde e maree, mentre i mostri degli abissi si riuniscono alla sua corte.

Fedeli

Manann è venerato lungo le coste del Vecchio Mondo, dove la gente vive dei suoi doni, oppure nei luoghi vittime di tempeste e inondazioni. Anche chi lo conosce poco getta una moneta o un prezioso prima di un viaggio in mare, per propiziarsi una navigazione tranquilla.

Il culto ha numerosi ordini, soprattutto monastici, che sorvegliano isole sacre.
L'Ordine dell'Albatro è il più grande ed è formato dai preti che si occupano dei templi e, con la loro presenza, proteggono le navi mercantili e militari.
Spesso sono accompagnati da membri dell'Ordine del Marinaio, il braccio militare del culto. Questi templari-fanti di marina sono strenui difensori di Marienburg.

Di solito, i sacerdoti indossano vesti verde-blu scuro o blu-grigio, orlate con un ricamo di onde bianche.

Luoghi Sacri

I templi di Manann si trovano in tutti gli insediamenti costieri e in molti porti fluviali raggiungibili in nave.
Il grande tempio, nel colossale porto di Marienburg, è un enorme complesso aperto alle onde e magnificamente decorato. È anche la residenza della Matriarca del Mare – capo dell'Ordine dell'Albatro – che, in pratica, governa l'intero culto, anche se i sacerdoti di Manann sono volubili come il loro dio e tanto testardi quanto ubbidienti. Il culto include numerosi monasteri su isole lontane, di solito dedicati a uno dei suoi molti santi.

Penitenze

Spesso, le penitenze di Manann includono pericolosi viaggi in mare, prove di abilità marinaresche o spedizioni contro i nemici del dio, in particolare gli eretici seguaci di Stromfels, protettore di Pirati, Naufragatori e Squali.

PRECETTI

- Non fischiettare o bestemmiare in mare o su un suolo sacro.
- Mai recare danno a un albatro.
- Il primo pescato è di Manann.
- Il dono di una moneta d'argento e un pesce a ogni tempio e altare Manannita sul cammino.
- Sradicare i servi di Stromfels ovunque si nascondano.

CULTO DI MORR, DIO DELLA MORTE

Centro di Potere: Luccini, Tilea
Capo del Culto: Custode del Portale
Ordini Principali: Ordine del Sudario, Ordine della Guardia Nera, Ordine degli Auguri
Festività Principali: Hexennacht, Geheimisnacht
Testi Sacri Popolari: *Il Libro delle Porte, Il Libro dei Morti, Trenodie del Corvo*
Simboli Sacri Comuni: Portali, Corvi, Rose Nere

Il cortese Morr, Dio dei Morti e Re dell'Aldilà, è marito di Verena, fratello dell'omicida Khaine e padre di Myrmidia e Shallya. Invia i suoi corvi per guidare le anime defunte al Portale – il passaggio ornato di colonne tra il regno mortale e quelli divini – dopo di che le conduce al luogo del loro ultimo riposo, il suo Aldilà o quello di un altro dio.
Viene rappresentato come un uomo alto, con capelli scuri, portamento aristocratico e l'espressione austera.

Fedeli

Fuori dall'Ostermark, dove ha una grande importanza, pochi desiderano le attenzioni del Dio della Morte, per cui solo gli sfortunati lo pregano.
Tuttavia, chi è abbastanza coraggioso o pazzo, può implorarlo di inviargli un sogno rivelatore, anche se spesso vedrà solo la propria fine.

L'Ordine del Sudario domina il culto, controllando gli ordini minori e la Gilda delle Prefiche, responsabile di funerali e cimiteri. Viene appoggiato dall'Ordine della Guardia Nera, il più grande gruppo di templari del culto, che dà la caccia ai Nonmorti.
L'Ordine degli Auguri è piccolo, ma influenza i capi con le sue predizioni e controlla quello dei Profeti, sacerdoti erranti che predicono il fato di ogni bambino umano al compimento dei dieci anni. Una volta ogni decennio, si tiene una grande convocazione del clero di Morr a Luccini, in Tilea, per discutere il futuro del culto durante grandi festività.

Tutti i sacerdoti di Morr indossano vesti nere e disadorne con il cappuccio.

Luoghi Sacri

I templi si trovano all'interno dei Giardini di Morr – grandi cimiteri circondati da rose nere che fioriscono tutto l'anno – e sono usati quasi esclusivamente per i servizi funebri. Di solito sono strutture semplici di pietra nera, con grandi ingressi dalle pesanti architravi, che rappresentano il Portale di Morr. Le porte sono sempre aperte, come quelle del Regno dei Morti. All'interno sono molto spogli, perché mobili e strumenti vengono tenuti nel magazzino in attesa di funerali. Anche i santuari sono costruiti a forma di portale, di solito un architrave sostenuto da due semplici colonne. In alcuni casi uno è di marmo bianco e l'altro di basalto nero.

Penitenze

Le tipiche penitenze di Morr includono dare la caccia a Necromanti e Nonmorti, ritrovare e risistemare un luogo di sepoltura in disuso, oppure impedire ai seguaci di Khaine di compiere la propria opera sinistra.

PRECETTI

- Rispettare e proteggere i defunti.
- Dare la caccia a Necromanti e Nonmorti ovunque appaiano.
- Ascoltare i sogni.
- Non rifiutare mai di officiare un funerale.
- Non collaborare mai nel riportare in vita i morti, a meno che Morr non lo consenta.

CULTO DI MYRMIDIA, DEA DELLA STRATEGIA

Centro di Potere: Magritta, Estalia
Capo del Culto: L'Aquila Ultima
Ordini Principali: Ordine dell'Aquila, Ordine della Lancia Virtuosa, Ordine del Sole Splendente
Festività Principali: Nessuna nell'Impero
Testi Sacri Popolari: *Bellona Myrmidia, Bellum Strategia, Il Libro della Guerra*
Simboli Sacri Comuni: Lancia incrociata con uno scudo, Aquile, Sole

Nell'Impero la bronzea Myrmidia – figlia di Verena e Morr, sorella di Shallya – è la Dea della Strategia e della Scienza Bellica, ma nelle assolate terre meridionali ha un ruolo molto più importante: è patrona dei Regni Estaliani e delle Città-Stato Tileane, che le sono fanaticamente devoti.
Per questo, il suo culto è il più grande del Vecchio Mondo, nonostante sia poco presente nell'Impero. Viene rappresentata come una giovane alta e muscolosa, con armi e armatura nell'antico stile del Sud. È nota per l'approccio sempre calmo e onorevole, che i suoi sacerdoti cercano di imitare.

Fedeli

Myrmidia concede ai generali la saggezza per vincere con perdite minime e ai soldati l'abilità per sconfiggere in fretta i nemici.
Per questi motivi, il suo culto sta crescendo sempre più negli eserciti e piazzeforti imperiali, specie in Reikland, Averland e Wissenland.

Nell'Impero ci sono tre ordini principali.
L'Ordine dell'Aquila, che si occupa dei templi e delle comunità circostanti, è guidato dalla 'Aquila del Nord' di Nuln, il più importante sacerdote a settentrione delle Volte.
I templari della Lancia Virtuosa hanno capitoli presso ogni tempio, agli ordini dell'alto sacerdote locale.
Un secondo ordine templare, il Sole Splendente, è il più antico gruppo Myrmidiano dell'Impero e opera in modo indipendente.

Nell'Impero, i sacerdoti di Myrmidia indossano cappucci blu sopra vesti bianche orlate di rosso. Il simbolo è ricamato sopra il cuore o indossato come fermaglio del mantello.

Luoghi Sacri

La maggior parte dei luoghi sacri a Myrmidia si trova in Estalia e Tilea ed è legato alla campagna militare condotta dalla dea quando si incarnò oltre 2.000 anni fa.
Nell'Impero la sua presenza è più limitata, ci sono templi solo nelle città principali e l'unico ordine monastico vive nel Monastero della Damigella Nera nel Wissenland. I templi tendono a seguire lo stile architettonico di Estalia e Tilea, con navate rettangolari o quadrate sormontate da cupole.

L'esterno è spesso decorato con bassorilievi che raffigurano battaglie o tableau di armi e scudi. I santuari somigliano a templi in miniatura e ospitano statue della dea o panoplie di armi, scudi e armature.

Tutti questi luoghi sono anche noti per le rappresentazioni della dea e dei suoi santi, che spesso indossano solo una fascia in vita, un fatto scandaloso per i Sigmariti.

Penitenze

Le penitenze di Myrmidia sono, di solito, di natura militare.
A un fedele può venir ordinato di sconfiggere un campione in singolar tenzone, addestrare un gruppo di villici a difendere il proprio villaggio o proteggere le vie di pellegrinaggio verso i luoghi sacri.

PRECETTI

- Agire sempre con onore e dignità.
- Rispettare i prigionieri di guerra e non uccidere chi si arrende.
- Non mostrare pietà verso gli irriducibili nemici dell'Umanità.
- Ubbidire agli ordini onorevoli.
- Proteggere i deboli dagli orrori della guerra.

CULTO DI RANALD, DIO DELL'INGANNO

Centro di Potere: Ufficialmente nessuno
Capo del Culto: Ufficialmente nessuno, ma ci sono voci persistenti di un capo del culto segnato con dieci croci
Ordini Principali: Le Croci, La Fratellanza, Le Dita Adunche
Festività Principali: Il Giorno dei Folli
Testi Sacri Popolari: *I Dieci Indovinelli, Mezzanotte e il Gatto Nero, Il Grande Scherzo*
Simboli Sacri Comuni: Dita incrociate, Gatti, Gazze

Secondo la leggenda, Ranald fu un tempo mortale, un bandito generoso che rubava ai ricchi per dare ai poveri. La dea Shallya ne fu tanto affascinata da innamorarsene. Un giorno, scoprì che Ranald stava morendo, colpito dai mali del Signore delle Mosche e, disperata, gli permise di bere dal suo divino calice, dando al furfante la vita eterna. In realtà, Ranald aveva finto e, sogghignando, il nuovo dio danzò fino ai cieli.

Di solito è rappresentato come un Umano elegante con un eterno sorriso, ma ogni altro elemento – altezza, peso, colore della pelle o sesso – cambia di volta in volta, anche se nell'Impero è solitamente considerato un maschio.

Ranald è più un allegro imbroglione che un criminale e ama usare trucchi e inganni per far calare le arie al prossimo.

Fedeli

Ranald è comunemente considerato il patrono di ladri e furfanti, ma il suo culto attira anche giocatori d'azzardo, imbroglioni e mercanti, oltre ai poveri e ai disperati.

L'opinione generale è che il culto sia una torma disorganizzata di ladri, ciarlatani e buoni a nulla ma, in realtà, è molto più organizzato di quanto sembri e si divide in tre ordini principali. Le Croci, il più aperto, è formato dai preti che supervisionano le bische del culto e ne dividono i proventi tra i poveri.
La Fratellanza è meno aperta e somiglia a una società segreta di mercanti, che sfruttano il commercio per mettere in ginocchio gli arroganti e gli avidi.
Infine, il gruppo più numeroso e pubblicamente rinnegato, le Dita Adunche, è formato da ladri, furfanti e mentitori.

I fedeli di Ranald non indossano un abito talare, ma inseriscono sempre delle croci nei propri vestiti, spesso formando dei motivi ripetuti.

Luoghi Sacri

Ranald non ha templi ufficiali, ma il culto gestisce bische, apparentemente slegate tra loro, in molte città. Altari e cappelle si trovano nelle basi di molte bande criminali e agli angoli delle strade dei quartieri poveri.

Queste ultime sono spesso gestite da 'club', che sono tanto gruppi sociali quanto religiosi, spesso guidati da un Dito Adunco.
Non si tratta quasi mai di santuari elaborati, ma solo di rozze statue di un uomo con le dita incrociate dietro la schiena oppure un gatto o una gazza, spesso raffigurati sorridenti.

Penitenze

Le comuni penitenze di Ranald richiedono di rubare qualcosa da un luogo sorvegliato o lasciarvi un segno del proprio passaggio. Anche umiliare chi opprime i poveri è comune, per esempio: incastrare un brutale capitano della milizia o farlo rinchiudere nelle sue stesse celle. Chi ottiene grande favore o sfavore presso il dio viene spesso inviato nel 'Pellegrinaggio delle Dita', una serie di prove per dimostrare abilità e lealtà.

PRECETTI

- Ogni decima moneta appartiene a Ranald.
- Non vendere mai qualcuno alle autorità; non c'è peggior peccatore di un informatore.
- La violenza è proibita, se non per difesa personale.
- Meglio morire liberi che vivere da oppressi.
- Non c'è onore tra i ladri, ma c'è tra i Ranaldiani.

CULTO DI RHYA, DEA DELLA FERTILITÀ

Centro di Potere: Ufficialmente nessuno
Capo del Culto: Nessuno
Ordini Principali: Nessuno
Festività Principali: Solstizio d'estate; anche gli equinozi vengono celebrati
Testi Sacri Popolari: Nessuno, ma ci sono numerose tradizioni orali
Simboli Sacri Comuni: Fastello di grano, Frutta, Spirali

La generosa Rhya, Dea della Fertilità e dell'Estate, è comunemente nota come Madre Terra o Colei Che Nutre la Vita. Sebbene considerata sposa di Taal, i miti la vogliono amante di numerosi dèi, da cui ha avuto molti figli.

Di solito viene dipinta come una donna alta e bella, incoronata con foglie e adorna di frutti. Le statue la rappresentano sempre nuda, incinta e circondata dai figli.

Molti teologi la collegano alla Vecchia Fede, un culto preistorico di contadini e cacciatori, precedenti all'Impero, che ancora si incontra nelle comunità più isolate.

Fedeli

Gli abitanti delle campagne del Vecchio Mondo, soprattutto le donne, venerano Rhya, perché la loro esistenza dipende dalla fertilità dei campi.
In particolare, le levatrici sono seguaci della Saggezza di Rhya, una serie di tradizioni orali legate alla nascita.
Pur non essendo venerata apertamente nelle città (dove gli abitanti si rivolgono a Shallya), Rhya è comunque ben nota per il suo legame con Taal.

Poiché il culto non ha grandi templi né libri sacri o reliquie, alcuni studiosi lo considerano in via di estinzione o già defunto. E i fedeli non fanno nulla per contraddirli.

I sacerdoti Rhya non indossano paramenti ufficiali, anche se è comune il colore verde e l'uso di piante, fiori o erbe come ornamenti.
Spesso si vestono in modi considerati troppo spudorati dai Sigmariti e questo ha creato degli attriti, perché i Rhyani credono che essere tanto puritani provochi desideri insoddisfatti e spalanchi le porte al Principe dell'Eccesso. Ovviamente, i Sigmariti non concordano, convinti che l'astinenza dalla tentazione sia medicina migliore dell'indulgenza.

Luoghi Sacri

Non esistono grandi templi dedicati a Rhya, ma molti siti di pietre ogham (dette anche menhir) sono centri del suo culto e a ogni equinozio risuonano delle grida folli dei celebranti.

I santuari sono semplici statue della dea, spesso circondate da offerte di cibo e bevande. Le più antiche sono semplici menhir incisi con simboli a spirale ormai erosi.

Penitenze

Le penitenze di Rhya includono: piantumare territori devastati, aiutare famiglie distrutte e mantenere i boschi sacri.
Non è insolito che i Rhyani aiutino famiglie inermi e questo li pone spesso in conflitto con balivi e autorità locali.

PRECETTI

- Difendere famiglie, bambini e campi da tutti i pericoli.
- Non vergognarsi del corpo che Rhya ha dato in dono.
- La vita è sacra: non fare del male a meno che un'altra vita sia in pericolo.
- Non giudicare il prossimo per chi ama.
- Ostacolare l'opera del Principe dell'Eccesso ovunque appaia.

CULTO DI SHALLYA, DEA DELLA PIETÀ

Centro di Potere: Couronne, Bretonnia
Capo del Culto: Grande Matriarca
Ordini Principali: Ordine del Cuore Sanguinante, Ordine del Calice
Festività Principali: Nessuna
Testi Sacri Popolari: *Il Libro della Sofferenza, Livre des Larmes, Il Testamento di Pergunda*
Simboli Sacri Comuni: Colombe bianche, Chiavi, Cuore con una goccia di sangue

Shallya è la Dea della Guarigione, della Pietà e della Compassione, figlia di Verena e Morr, sorella di Myrmidia. È dipinta come una bella giovane con gli occhi sempre velati di lacrime, mentre piange per le sofferenze del mondo.

Si narra che la sua compassione sia infinita e in molti racconti – come quello in cui Ranald l'inganna o quello in cui Manann la intrappola in fondo al mare – sembra fidarsi ciecamente del prossimo, fino alla stupidità.

Tuttavia, i suoi fedeli sostengono che la sua pietà è rivolta a tutti e la vera stupidità sia giudicare chi è degno della sua grazia e chi no.

Fedeli

Molti nel Vecchio Mondo pensano che il culto di Shallya sia formato solo da medici e guaritori, ma i fedeli includono anche chi allevia altre sofferenze: anime caritatevoli che aiutano i poveri; il personale di orfanotrofi, ospedali e rifugi; e persino i coraggiosi che vanno a cercare i dispersi per conto delle famiglie.
Il culto è controllato dall'Ordine del Cuore Sanguinante, che gestisce templi, case di pietà e altri luoghi sacri. Il più piccolo Ordine del Calice invia i sacerdoti mendicanti a contrastare il Signore delle Mosche, fermando le peggiori pestilenze.

I fedeli di Shallya indossano vesti bianche, spesso con cappuccio, con un cuore sanguinante sulla sinistra del petto.

Luoghi Sacri

Il grande tempio del culto si trova a Couronne, nella Bretonnia, ed è costruito sopra una celebre fonte guaritrice. Gli abitanti sostengono che queste acque magiche furono versate dalla stessa coppa che Shallya usò per donare a Ranald l'immortalità e che altro non è se non il Graal della Dama, Dea patrona della Bretonnia. Qualunque sia la verità, Couronne è la meta di molti pellegrini, che spesso sperano di guarire da mali incurabili.
Ogni città grande o piccola ha un tempio di Shallya e anche i villaggi più sperduti ospitano almeno un santuario. Di solito i templi sono formati da un cortile con l'altare da una parte e un'infermeria dall'altra, il tutto realizzato nello stile del Sud.

I complessi più grandi includono altari secondari, spesso dedicati a famiglie locali, e sono collegati a ospedali. I santuari sono semplici, con una colomba o un cuore inciso nella pietra, oppure una semplice fontana scolpita in modo che sembri una donna piangente.

Penitenze

Le penitenze richieste da Shallya hanno sempre a che fare con l'aiuto a malati, poveri e bisognosi (per esempio, essere inviati in un villaggio colpito da una pestilenza per curare i malati). Spesso Shallya ordina ai suoi fedeli di aiutare i feriti di guerra o pattugliare le vie di pellegrinaggio per soccorrere chi non riesce a proseguire a causa di una salute compromessa.

PRECETTI

- Portare sempre aiuto, senza pregiudizi, in base alle necessità delle persone.
- Non uccidere mai, eccetto per autodifesa o quando si affronta il Signore delle Mosche.
- Dare la caccia ai servi del Signore delle Mosche ovunque appaiano.
- L'opera di Shallya non ha mai fine, non si cada nell'autoindulgenza.
- Non portare mai armi; bastone e coraggio sono sufficienti.

CULTO DI SIGMAR, DIO DELL'IMPERO

Centro di Potere: Altdorf, Reikland
Capo del Culto: Gran Teogono
Ordini Principali: Ordine dell'Incudine, Ordine della Fiamma Purificatrice, Ordine del Martello d'Argento, Ordine della Torcia
Festività Principali: Giorno di Sigmar (28 di Sigmarzeit)
Testi Sacri Popolari: *Il Libro di Sigmar, Deus Sigmar, Geistbuch*
Simboli Sacri Comuni: Ghal-Maraz (il martello da guerra di Sigmar), Cometa a due code, Grifone

Sigmar è il patrono dell'Impero. Essendo stato il primo Imperatore, il suo culto domina tutto il reame ed è legato inestricabilmente alla politica: infatti i tre sacerdoti più importanti sono coinvolti nell'elezione di ogni Imperatore.
Secondo la leggenda, oltre 2.500 anni fa la nascita di Sigmar, primogenito del capo degli Uberogeni, fu annunciata da una cometa a due code.
Da adulto, ricevette in dono Ghal-Maraz ('Spaccateste') da Kurgan Barbadiferro, re dei Nani, per averlo salvato dai Pelleverde. In seguito, Sigmar forgiò un'alleanza con i Nani e i due eserciti uniti sconfissero i Pelleverde. Le Tribù Umane che aveva riunito lo proclamarono Imperatore. Dopo cinquant'anni di regno scomparve misteriosamente e, in seguito, ascese a divinità, incoronato da Ulric, suo patrono in vita.

Fedeli

La maggioranza degli Imperiali onora, almeno a parole, il proprio patrono.
Nelle province più devote, come il Reikland, la venerazione di Sigmar è parte della vita quotidiana. Molti vanno una volta a ottimana al tempio per la 'folla' in cui vengono predicate le lezioni di Sigmar, oppure per addestrarsi con la milizia, confessarsi e purificarsi o ricevere consiglio.
Il culto comprende innumerevoli ordini.
Il più vasto è l'Ordine della Torcia, formato dai sacerdoti delle comunità; vi sono poi l'Ordine della Fiamma Purificatrice (inquisitori e cacciatori di streghe), l'Ordine del Martello d'Argento (preti-guerrieri e altri cacciatori di streghe), e l'Ordine dell'Incudine (monaci che preservano gli editti e le leggi del primo imperatore).
Il culto include numerosi gruppi di templari, tra cui i più noti sono gli orgogliosi Cavalieri del Sangue di Sigmar, i fanatici Cavalieri del Cuore Ardente e i militaristi Cavalieri del Grifone. Date le dimensioni del culto, esistono molte vesti e uniformi diverse, con colori, tagli e accessori legati alla tradizione locale e alla necessità.

Luoghi Sacri

Ogni città e villaggio dell'Impero ha almeno un santuario Sigmarita. La Grande Cattedrale di Altdorf è gestita da centinaia di preti e laici e sorvegliata da almeno due ordini templari. All'estremo opposto ci sono le cappelle dei villaggi, visitate appena una volta a ottimana da sacerdoti erranti, che si occupano di diversi insediamenti. Si trovano santuari in molte case e lungo le strade principali, spesso segnalati da martelli o comete.

Penitenze

Un fedele Sigmarita potrebbe essere inviato a distruggere una cella di cultisti del Caos, svelare che un funzionario è devoto ai Poteri Perniciosi o a un paese straniero, oppure ad assistere o ricostruire una comunità per rafforzare l'unità dell'Impero.

PRECETTI

- Ubbidire agli ordini.
- Aiutare i Nani e non recar loro danno.
- Promuovere l'unità dell'Impero.
- Essere fedele al trono imperiale.
- Sradicare Pelleverde, seguaci del Caos e streghe malvagie ovunque li si incontri.

CULTO DI TAAL, DIO DELLE SELVE

Centro di Potere: Talabheim, Talabecland
Capo del Culto: Gerarca
Ordini Principali: Ordine del Corno, I Gambelunghe
Festività Principali: Equinozio di primavera, equinozio d'autunno
Testi Sacri Popolari: *Il Libro del Verde, Riti dell'Antica Radura, Tomo del Sentiero d'Estate*
Simboli Sacri Comuni: Corna di cervo, Querce, Asce di pietra

Taal, Dio delle Selve e degli Animali e Re della Natura, è marito di Rhya e padre di Manann.
I Taaliti lo considerano re degli Dei, ma gli altri culti non concordano. Tutto il mondo naturale è suo dominio, dai fiumi serpeggianti ai monti più alti, dal più piccolo insetto alla belva più enorme. Di solito è rappresentato come un uomo forte e virile, con capelli scompigliati e enormi corna di cervo. È celebre per l'umore instabile e il desiderio di cacciare.

Fedeli

Taal è venerato in tutte le campagne del Vecchio Mondo e chiunque si guadagni da vivere nelle selve sta attento a non farlo adirare.
È anche il patrono del Talabecland, dove il culto ha grande influenza a tutti i livelli della società.

La chiesa di Taal ha numerosi ordini che controllano vari luoghi sacri, specie boschi, in tutto il Vecchio Mondo, ma due svettano sugli altri.
L'Ordine del Corno è formato dai sacerdoti, che hanno l'incarico di insegnare le vie di Taal e proteggere i luoghi selvaggi dagli intrusi. Sono molto numerosi nel Talabecland e i loro templi boschivi sono i centri delle comunità.

I Gambelunghe sono un misto di templari e preti-guerrieri. Di solito operano da soli, purificando le selve dalla corruzione e assicurandosi che i villaggi non facciano adirare Padre Taal.

Luoghi Sacri

Normalmente, i templi di Taal sono semplici edifici rurali, di legno e pietra grezza, rimasti immutati nei secoli.
Spesso si trovano vicini a meraviglie naturali – come cascate, mulinelli e montagne – e includono rifugi di caccia.
Il grande tempio di Talabheim è un'eccezione: somiglia più a un giardino ben curato che a un tempio e le funzioni ottimanali sono tenute sotto le fronde dei sorbi.
Ufficialmente, il Gerarca è la guida del culto, ma trascorre gran parte del proprio tempo nelle profondità della vicina Foresta Taalgrunhaar. I santuari sono a malapena delle strutture: si va da antichi alberi sacri, dove lasciare offerte, a caverne e radure, che spesso solo i veri devoti sanno come trovare.

Penitenze

Di solito, le penitenze di Taal consistono nell'eliminare dalle selve mostri mutati o malati, piantumare alberi sacri e ripulire le radure importanti per il culto. Un fedele potrebbe anche dover scalare una montagna per lasciare una pietra presso un tumulo sulla cima o rimuovere un'ostruzione da una cascata. Qualunque sia il compito, metterà sempre alla prova la propria capacità di sopravvivenza.

PRECETTI

- Offrire una preghiera per ogni animale che si uccide.
- Ogni anno trascorrere almeno un'ottimana in comunione con la natura.
- Sdegnare le armature di metallo; vestire solo le pelli di Taal.
- Affidarsi alle proprie abilità, non alla polvere da sparo o alla fredda tecnologia.
- Non recare danno agli animali, eccetto che per difendersi, nutrirsi o compiere sacrifici.

CULTO DI ULRIC, DIO DELLA GUERRA

Centro di Potere: Middenheim, Middenland
Capo del Culto: Ar-Ulric
Ordini Principali: Ordine del Lupo Ululante, Ordine dei Cavalieri del Lupo Bianco
Festività Principali: Inizio delle Campagne, Hochwinter, Fine delle Campagne
Testi Sacri Popolari: *Liber Lupus, Teutognengeschichte, Il Credo di Ulric*
Simboli Sacri Comuni: Lupi bianchi, 'U' stilizzate, Artigli

Ulric è il feroce Dio della Guerra, dei Lupi e dell'Inverno, fratello di Taal e, secondo gli Ulricani, re degli Dei, anche se gli altri culti dissentono. Viene dipinto come un colossale barbaro dalla lunga barba, che porta un mantello di pelliccia di lupo bianco e un'ascia poderosa, detta Blitzbeil. È un dio distante, feroce e spietato e si aspetta che ogni suo fedele sopravviva grazie alla propria forza. Detesta debolezza, codardia e inganno, preferendo l'approccio diretto in ogni situazione.

Fedeli

Il culto di Ulric è diffuso soprattutto nel nord dell'Impero. Il suo cuore è il colossale tempio nella città di Middenheim, di cui è ritenuto patrono. Altrove è venerato soprattutto da guerrieri e soldati.
I devoti Ulricani sono riconoscibili da capelli e barbe lunghe, che non si tagliano mai a imitazione del loro dio selvaggio. Il culto è diviso in due ordini: i sacerdoti dei Lupi Ululanti e i templari dei Lupi Bianchi. I primi non sono molto apprezzati fuori dal Middenland e dal Nordland e vengono considerati troppo rozzi per quest'epoca illuminata. I templari, invece, sono molto popolari e, probabilmente, sono il più grande ordine cavalleresco dell'Impero e il più antico del Vecchio Mondo.
I preti di Ulric indossano vesti nere con il simbolo del lupo ululante sul petto. Spesso portano mantelli di pelli di lupo o vesti orlate di pelliccia.

Luoghi Sacri

Il grande tempio si trova a Middenheim e ospita l'Ar-Ulric (letteralmente, Figlio di Ulric), che ha un enorme potere temporale e spirituale.
Nel retro del tempio si trova la Fiamma di Ulric, un eterno fuoco argenteo, donato dal dio dell'inverno per guidare il suo popolo. Questo miracolo è meta di molti pellegrini e tutti gli Ulricani del Middenland devono osservarne il freddo splendore almeno una volta nella vita. Templi minori si trovano in ogni città, ma sono più imponenti al Nord che al Sud. Cappelle e santuari sono presenti in tutte le caserme del Vecchio Mondo.

I templi somigliano a fortezze squadrate, con la sala principale illuminata da piccole finestre oblunghe e un focolare rotondo centrale, continuamente alimentato dai preti. Superato il fuoco, vicino al muro posteriore, c'è sempre una statua di Ulric, spesso fiancheggiata da due enormi lupi. I santuari sono simili, ma più piccoli, con una lampada al posto del focolare e statue alte appena 30-60cm.

Penitenze

Le penitenze di Ulric sono quasi sempre prove di forza, coraggio e abilità marziale: uccidere un potente mostro, oppure ripulire un covo di Uominibestia o banditi.

PRECETTI

- Ubbidire ai propri superiori.
- Difendere sempre il proprio onore e non rifiutare mai una sfida.
- Essere onesto e sincero; eccetto le imboscate ogni inganno è proibito.
- Indossare solo pelli di lupi uccisi con le armi fabbricate da sé.
- Polvere da sparo, elmi, balestre e tecnologia non sono la via di Ulric.

CULTO DI VERENA, DEA DELLA SAGGEZZA

Centro di Potere: Nessuno
Capo del Culto: Nessuno
Ordini Principali: Ordine della Bilancia, Ordine dei Custodi del Sapere, Ordine dei Misteri, Ordine della Luce Imperitura
Festività Principali: Benedizione Annuale
Testi Sacri Popolari: *Canticum Verena, Eulogium Verena, Il Libro delle Spade*
Simboli Sacri Comuni: Bilancia della giustizia, Gufi, Spade rivolte verso il basso

La saggia Verena, Dea dell'Apprendimento e della Giustizia, è moglie dell'oscuro Morr e madre di Myrmidia e Shallya.
Di solito è rappresentata come una donna dalla bellezza classica, che porta una bilancia e una spada.
In quanto patrona della giustizia è suo interesse la correttezza, non la lettera della legge, e si oppone tanto ai tiranni quanto ai criminali.

Fedeli

Verena è adorata in tutto il Vecchio Mondo – soprattutto nel Sud – da studiosi, avvocati, magistrati e alcuni Magister dei Collegi di Magia, in particolare dell'Ordine Grigio e di quello della Luce.

Il culto non ha una gerarchia rigida, perché si ritiene che Verena non abbia bisogno di un intercessore mortale, poiché la verità è, per sua natura, evidente e non soggetta a interpretazioni.

I preti dell'Ordine dei Custodi del Sapere hanno il compito di preservare la conoscenza e trasmetterla alle comunità. Si tengono in contatto con voluminose lettere.
I membri dell'altrettanto influente Ordine della Bilancia sono celebri per la loro imparzialità e conoscenza della legge, per cui sono molto ricercati come giudici e mediatori.
L'Ordine dei Misteri, più piccolo e meno noto, è formato da preti-guerrieri che ricercano sapere perduto in tutto il mondo.
L'ultimo degli ordini principali è quello dei Cavalieri della Luce Imperitura, famosi per l'abilità con la spada, il senso di giustizia e la sfortuna nera.
Di solito, i devoti di Verena indossano semplici vesti bianche, simbolo di verità e imparzialità.

Luoghi Sacri

I templi di Verena si trovano in quasi tutte le città e i grandi villaggi, di solito vicini al quartiere amministrativo o universitario.
In molte biblioteche e tribunali si trova un piccolo santuario, così come nelle abitazioni di studiosi e avvocati.
Di solito, i templi hanno un frontone sorretto da colonne, con bassorilievi dei simboli della dea e rappresentazioni allegoriche dell'apprendimento. All'interno si trova una statua di Verena, di solito seduta con una bilancia nella mano sinistra e la destra poggiata sull'elsa di una spada. Ai lati si trovano ambienti secondari, come la biblioteca e le stanze dei preti.
Ogni tempio include almeno una sala riservata per ospitare incontri e negoziati sotto gli occhi della dea.

Penitenze

Di norma, le penitenze di Verena includono il recupero o la difesa della conoscenza, il correggere un torto o la risoluzione di una disputa. Un fedele potrebbe essere inviato a recuperare un tomo dimenticato o a mediare un conflitto (da un litigio tra due contadini sui confini ai complessi intrighi politici di due regni sull'orlo della guerra).

PRECETTI

- Non rifiutare mai di mediare una disputa se viene richiesto.
- Dire sempre la verità, senza timore o favoritismi.
- Proteggere la conoscenza a ogni costo.
- Battersi è l'ultima risorsa, quando ogni altro tentativo è fallito.
- Non divenire mai strumento di ingiustizia o eresia.

DIVINITÀ ANCESTRALI DEI NANI

I Nani venerano i propri avi ponendo la tradizione sopra ogni altra cosa.
Sebbene l'Epoca degli Dei Ancestrali risalga a millenni fa, le Fortezze più antiche ne conservano le cronache.
Sono molti i nomi di quell'epoca che formano un pantheon vasto e interconnesso, ma tre di essi sono di particolare importanza: Grugni, Grimnir e Valaya, progenitori della specie. Oltre a queste antiche figure, i Nani riveriscono i fondatori dei clan come numi protettori.

Preti Nani

Coloro che dedicano le proprie vite al culto degli Dei Ancestrali, non appartengono alle Carriere Prete, Monaca o Prete-Guerriero, perché i Nani hanno un rapporto diverso con gli dèi: cercano di emularli, non di venerarli.

Chi gioca un Nano particolarmente devoto a un Dio Ancestrale, sceglierà la Carriera che meglio lo rappresenta. Per esempio, chi volesse emulare Grimnir, divenendone in pratica sacerdote, sceglierà Soldato o si unirà al Culto degli Sventratori.

DIVINITÀ ELFICHE

Gli Elfi veneravano i loro dèi prima che gli Umani e altre specie assumessero le forme odierne.
Hanno un vasto pantheon, con diversi gruppi venerati dagli Alti Elfi e dai Silvani.

La divisione principale è tra le corti dei Cadai e dei Cytharai. I Cadai governano i cieli e hanno un forte legame con i propri fedeli, che aiutano direttamente quando possibile. Gli egoisti Cytharai, invece, dominano il sottosuolo e hanno poco interesse per gli Elfi. Esistono anche dèi non allineati, non legati a nessuna delle due corti: la più importante è Morai-Heg la Strega, Dea del Fato e della Morte.

Gli Alti Elfi venerano soprattutto i Cadai e hanno sacerdoti molto colti che ne diffondono gli insegnamenti.
Quando necessario placano i Cytharai, ma il loro culto è illegale, eccetto quello di Mathlann che protegge i marinai. Secondo la leggenda, Asuryan, Dio della Creazione, è re degli Dei e ha il potere di giudicarli.

I Silvani hanno un approccio più equanime e innalzano santuari a tutti gli Dei che toccano le loro vite, che siano Cadai o Cytharai. A causa dello stretto legame con le foreste venerano, sopra tutti gli altri, Isha la Madre e Kurnous il Cacciatore; secondo alcune voci, questi due Dei sono coinvolti direttamente negli affari degli Elfi Silvani.
Per alcuni teologi – soprattutto elfici – questi sono i veri Dei, mentre quelli delle altre Specie ne sono soltanto il riflesso.

Preti Elfi

Entrambe le Specie Elfiche hanno sacerdoti, che però non possono compiere benedizioni o miracoli. Gli Elfi non credono che gli dèi si manifestino in tal modo e considerano, invece, la magia come il loro dono. Chi volesse giocare un sacerdote Elfo deve scegliere la Carriera Mago, con il Sapere più adatto a simulare il dono del proprio dio. Per esempio, un 'prete' di Kurnous userà il Sapere delle Bestie, uno di Isha quello della Vita, e uno di Asuryan Fuoco o Luce.

DIVINITÀ HALFLING

Alcuni sostengono che gli Halfling siano più superstiziosi che religiosi e il loro pantheon ne supporta l'idea. La maggioranza delle divinità Halfling è legata a casa, focolare, cucina, conoscenza delle erbe e altre questioni molto terrene e quotidiane. Sono Dei molto pratici e poco filosofici perché, come dice il proverbio: 'Pensare molto non fa crescere la pastinaca'.
Gli Halfling rispettano alcuni delle Divinità Umane – in particolare Sigmar, Taal e Rhya – ma più per evitare conflitti che per sincera devozione.

Preti Halfling

Gli Halfling non hanno veri preti e non costruiscono templi (anche se gli Umani, specie i Sigmariti, sono felici di farlo per loro), perché ci sono cose più importanti nella vita che cantare della gloria altrui.
Ovviamente, rispettano gli Dei e hanno piccoli santuari in caso di bisogno, ma nessuno si guadagna da vivere parlando solo con un dio… perché essere tanto esclusivi? Se un dio deve essere placato, la questione è lasciata all'anziano della comunità, che se ne occupa per tutti quanti, spesso dopo lunghi consulti con esperti e con i suoi pari.

DIVINITÀ PRINCIPALI DEI NANI

Divinità	Sfere	Fedeli	Offerte	Note
Grimnir	Guerrieri, coraggio	Soldati, sventratori	Asce, gioielli d'oro, rancori risolti	Grande tempio a Karaz-a-Karak; tempio centrale degli Sventratori a Karak Kadrin. Marito di Valaya, fratello di Grugni.
Grugni	Miniere, lavorazione di metallo e pietra	Artigiani, minatori	Raffinate opere di pietra o metallo, armature di maglia	Grande tempio a Karak Azul. Marito di Valaya, fratello di Grimnir.
Valaya	Distillazione, focolare, guarigione	Artigiani, medici, studiosi	Birra, scudi, cibo	Grande tempio a Karaz-a-Karak. Moglie di Grimnir e Grugni.

DIVINITÀ PRINCIPALI DEGLI ELFI

Divinità	Sfere	Fedeli	Offerte	Note
Cadai				
Asuryan	Tutto il creato, i cieli, le fenici	Sovrani, giudici, avvocati	Piume bianche, maschere, cristalli bianchi	Creatore e re degli dei. Ha creato e poi diviso il reame mortale e quello divino.
Isha	Fertilità, vita	Gente delle campagne	Cibo, lacrime, cristalli verdi	La Madre. Moglie di Kurnous, creatrice degli Elfi.
Kurnous	Animali, selve, caccia	Cacciatori, boscaioli e chi lavora con gli animali	Animali, sangue dei nemici, cristalli color ambra.	Re della caccia Selvaggia, Signore delle Bestie, marito di Isha. Ha creato tutti gli animali.
Hoeth	Saggezza, conoscenza, insegnamento	Studiosi, maghi, perfezionisti	Tomi, spade, cristalli gialli	Signore della Saggezza. Ha reso senzienti gli Elfi.
Cytharai				
Atharti	Piacere, seduzione, serpenti, mente	Edonisti, ruffiani e chi si perde nelle proprie emozioni	Serpenti, gemme, cristalli rosa pallido	Signora del Desiderio. Ha liberato le emozioni degli Elfi dopo la loro creazione. Tra gli Alti Elfi il suo culto è proibito.
Khaine	Guerra, massacro, violenza	Guerrieri, soldati	Sangue, armi, cristalli rossi	La Mano Insanguinata.
Mathlann	Oceani	Gente del mare	Oro, pesce, cristalli color turchese	Signore degli Abissi. Nutre poco amore per le creature della terra, compresi gli Elfi.
Non Allineate				
Morai-Heg	Morte, fato, corvi	Chi è in lutto	Ossa, piume nere, cristalli neri	La Strega. Il suo culto è solitamente evitato, perché è poco saggio attirare la sua attenzione.

DIVINITÀ PRINCIPALI DEGLI HALFLING

Divinità	Sfere	Fedeli	Offerte	Note
Esmerelda	Focolare, casa, ospitalità	Tutti gli Halfling cercano di emularla	Cibo, fuoco, comfort	La Molte-Volte-Nonna.
Hyacinth	Nascita, fertilità, sesso	Levatrici, donne incinte, beoni	Acqua bollita, erbe palliative	Ama molto gemelli o trigemini.
Josias	Agricoltura, animali domestici	Contadini, pastori, giardinieri	Campi, cibo, zuppe molto dense	Il Fedele. È noto per lavorare duro e risposare molto.
Quinsberry	Conoscenza, genealogia, tradizione	Studiosi	Libri, arazzi, oro	Ha una biblioteca dove sono registrate la storia e la genealogia di ogni Halfling.

DEI DEL CAOS

I Poteri Perniciosi del Caos sono la più grande minaccia all'esistenza del Vecchio Mondo, ma rimangono misteriosi. Cercare informazioni al riguardo senza l'autorizzazione del Culto di Sigmar è punito con la morte. Persino chiedere tale permesso, concesso di rado, darà il via a pesanti indagini.

La gente comune considera i Poteri Perniciosi come la manifestazione del peccato e il motivo per cui è necessario attenersi alle norme sociali e religiose.
Indulgere in violenza, lussuria, accidia o malsana curiosità ha ripercussioni dirette tanto per l'individuo (che diverrà corrotto e farà una brutta fine), quanto per la comunità, perché tali comportamenti devianti attireranno l'attenzione delle forze maligne.

Le più potenti tra queste sono conosciute con epiteti enfatici come il Dio Sanguinario, il Signore delle Pestilenze, il Signore della Mutazione e il Principe del Dolore. Persino gli studiosi più colti possono solo immaginare le mire di questi esseri osceni, se davvero hanno uno scopo oltre a soddisfare i loro impulsi blasfemi.

Sembra esistano fazioni che venerano i diversi aspetti della rovina, nemiche tra loro quanto lo sono del Vecchio Mondo.
Nei rari momenti in cui hanno collaborato, come durante la Grande Guerra Contro il Caos oltre 200 anni fa, il mondo ha tremato.

Alcuni di questi culti si sono infiltrati nell'Impero, anche se molti abitanti non lo credono possibile poiché nessun individuo sano di mente venererebbe mai i Poteri Perniciosi.

PREGHIERE

Alcuni fedeli svettano sopra i propri pari perché sembrano capaci di ottenere l'intervento diretto delle divinità sotto forma di miracoli.
Sono conosciuti con molti nomi nel Vecchio Mondo – inclusi Santi Viventi, Servi degli Dei, Santificati, Volere Divino e Unti – ma nell'Impero sono detti 'Benedetti', termine che spesso viene usato come titolo.
Per esempio, Sorella Anna, che è stata Benedetta da Sigmar, e le cui preghiere vengono ascoltate sarà la 'Benedetta Anna' o, più esattamente, 'Benedetta Anna, Sorella di Sigmar'.

I Benedetti

Esistono due Talenti che identificano un Benedetto: *Benedizione* e *Invocazione*.
Chi possiede il primo può concedere Benedizioni, manifestazioni minori del potere divino, mentre il secondo concede i ben più potenti Miracoli. Per maggiori informazioni vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti**.

Benedizioni e Miracoli

Benedizioni e Miracoli sono preghiere pronunziate da un Benedetto e rese manifeste dal suo dio. Per attivarne uno è necessaria una **Prova Impegnativa (+0) di Pregare**.
Con un Successo, l'effetto si manifesta secondo le regole e il LS può fornire effetti bonus.
In caso di Fallimento la divinità non presterà attenzione.
Un Disastro indica che il Personaggio ha offeso il dio e dovrà tirare sulla Tabella dell'Ira degli Dei.

Limitazioni

Per utilizzare una Benedizione o un Miracolo è necessario un rito o intonare una preghiera o un inno.

Inoltre, è necessario attendere che l'effetto di una preghiera finisca prima di poterlo invocare di nuovo.

Invocazioni multiple da parte di diversi individui non sono cumulative. Due Benedetti che intonino contemporaneamente la *Benedizione della Delicatezza* fornirebbero solo +10 Destrezza.

Punti Peccato

Gli dèi sorvegliano da vicino i Benedetti, che rischiano di attirarne le ire se agiscono in modo contrario al volere divino. Questo è rappresentato dai Punti Peccato.

Chi viola i Precetti del proprio culto, indicati nella sezione precedente, riceverà dal GM uno o più Punti Peccato.

Sono cumulativi e non c'è un valore massimo: più punti si hanno, più è probabile far adirare il proprio dio quando lo si invoca..

È PECCATO!

Ci sono molti modi in cui un Benedetto può violare le scritture. Il GM dovrebbe considerare l'entità dell'infrazione e dare Punti Peccato in proporzione, di solito da 1 a 3. Per esempio, uno dei precetti di Myrmidia è 'rispettare i prigionieri di guerra': se un prete Myrmidiano nega un sorso d'acqua a un prigioniero assetato riceverà 1 punto; se lo picchia – una grave infrazione – ne riceverà 2; se lo tortura o uccide – cosa assolutamente inaccettabile – 3.

I GM più generosi potrebbero avvisare i Giocatori, specie quelli nuovi a WFRP, di quando stanno per commettere un peccato.

Peccato e Ira

È pericoloso appellarsi al proprio dio quando si è agito contro i suoi precetti.

Se durante la Prova di Pregare il dado delle unità è pari o inferiore al totale di Punti Peccato del Benedetto, questi subirà l'Ira degli Dei, anche se ha ottenuto un successo.

OPZIONE: PREGA, SORELLA!

Ogni dio ha uno stile differente di preghiera, dalle grida di guerra di Ulric ai canti marinareschi di Manann, fino alle trenodie di Morr, ma le parole devono essere pronunciate (o cantate) con voce ferma e convinta.

Per questo, il GM potrebbe imporre una Difficoltà maggiore alle Prove di Pregare per chi tiene la voce bassa o intona senza convinzione.

Ira degli Dei

La Tabella dell'Ira degli Dei entra in gioco quando, durante una Prova di Pregare, si ottiene un Disastro, oppure il dado delle unità è pari o inferiore ai Punti Peccato del Benedetto. Inoltre, il GM può usarla come ispirazione, per punire chi insulta gli dèi.

Ogni Punto Peccato aggiunge +10 al tiro sulla Tabella e, una volta che l'effetto è stato risolto, il totale di Punti Peccato viene ridotto di 1 (fino a un minimo di 0).

DOVETE PREGARE!

Se un Personaggio si comporta in modo molto pio, completando un difficile pellegrinaggio o facendo grandi donazioni al proprio culto, il GM potrebbe permettergli di chiedere l'assoluzione e rimuovere Punti Peccato superando una Prova di Pregare.

Così facendo, ovviamente, c'è il rischio di incorrere nell'Ira degli Dei, che è l'unico altro modo per rimuoverli.

TABELLA DELL'IRA DEGLI DEI

Tiro	Risultato
01-05	**Visioni Mistiche:** il Personaggio è colpito da visioni del proprio dio. Effettuare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non subire 1 *Stordito*. Il GM definisce la natura delle visioni.
06-10	**Pensa ai Tuoi Atti:** per l'ottimana seguente, nessuna Prova di Preghiera del Personaggio può superare +0 LS.
11-15	**Ascolta il Mio Insegnamento:** il Personaggio subisce -10 a Preghiera per 1d10+Punti Peccato Round.
16-20	**Prova la Tua Devozione:** il Personaggio cade *Prono*. Questa Condizione permane finché non supera una **Prova Media (+20) di Pregare**.
21-25	**Metti alla Prova la Mia Pazienza:** il Personaggio non può effettuare Prove di Preghiera per 1d10 Round.
26-30	**Non Comprendi il Mio Intento:** il Personaggio subisce -10 a tutte le Abilità legate al suo dio (decise dal GM) per 1d10+Punti Peccato ore.
31-35	**Trovo Insopportabile la Tua Mancanza di Fede:** il Personaggio non può effettuare Prove di Preghiera per 1d10+Punti Peccato Round.
36-40	**Condividi il Mio Dolore:** il Personaggio subisce 1+Punti Peccato Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura. Inoltre deve superare una **Prova Media (+20) di Tempra** o subire 1 *Stordito*.
41-45	**La Tua Causa è Indegna:** i bersagli dell'effetto cadono *Proni* e ogni Benedizione o Miracolo della divinità lanciato su di loro fallirà automaticamente per 1d10+Punti Peccato giorni.
46-50	**Smetti di Blaterare:** il Personaggio non può effettuare Prove di Preghiera per 2d10+Punti Peccato Round.
51-55	**Prova la Mia Furia:** il Personaggio subisce 1d10+Punti Peccato Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura. Inoltre deve superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** o subire 1 *Stordito*.

56-60	**Non Ti aiuterò:** il Personaggio subisce -10 a tutte le Abilità legate al suo dio (decise dal GM) per 1d10+Punti Peccato giorni.
61-65	**Stigmate:** il Personaggio subisce 1+Punti Peccato *Sanguinante*.
66-70	**Cecità:** il Personaggio cade *Prono* e subisce 1+Punti Peccato *Accecato*, che possono essere rimossi solo con **Prove Impegnative (+0) di Pregare**, al ritmo di 1+LS per successo.
71-75	**Cosa Sei Pronto a Sacrificare?:** il Personaggio subisce 1d10+Punti Peccato Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura. Inoltre deve superare una **Prova Difficile (-10) di Tempra** o subire 1 *Stordito*.
76-80	**Hai Peccato Contro di Me:** il dio è molto irritato e costringe il Personaggio a eseguire Prove di Pregare per 1d10+Punti Peccato Round come penitenza.
81-87	**Purifica la Carne:** il Personaggio subisce 2d10+Punti Peccato Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura. Inoltre deve superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** o subire 1 *Stordito*. Se fallisce di -4 LS o peggio cadrà *Privo di Sensi* per almeno 1d10 Round.
88	**Interferenza Demoniaca:** uno degli Dei Oscuri risponde alla preghiera. 1d10 Demoni Minori appaiono entro 2d10 m dal Personaggio e attaccano il bersaglio più vicino.
89-95	**Temi la Mia Ira:** il Personaggio subisce 1+Punti Peccato *Atterrito*.
96-100	**Penitenza:** il Personaggio deve eseguire una Penitenza.
101-105	**Castigo:** il Personaggio viene portato a 0 Ferite e cade *Privo di Sensi*. La Condizione non potrà essere rimossa finché non recupera almeno 1 Ferita.
106-110	**Non Pronunciare il Mio Nome Invano:** il Personaggio perde i Talenti *Benedizione* e *Invocazione* per 1d10+Punti Peccato giorni.
111-115	**Non Affidarti agli Idoli:** tutti gli Averi del Personaggio svaniscono, lasciandolo nudo. Per ogni Penitenza che completa recupererà un Oggetto Magico sottratto, se ne aveva.
116-120	**Abusi della Mia Pazienza:** il Personaggio perde i Talenti *Benedizione* e *Invocazione* per 2d10+Punti Peccato giorni.
121-125	**Osserva la Tua Malvagità:** il Personaggio ha terribili visioni dei propri fallimenti, che sembrano durare un'eternità, ma sono solo un istante. Giocatore e GM possono ideare un Tratto Psicologico (pag. 190) su misura per riflettere come il trauma cambia il Personaggio.
126-130	**Tuoni e Fulmini:** il dio folgora il Personaggio, che va a 0 Ferite e subisce 1 *In Fiamme*.
131-135	**Soffri come Io Ho Sofferto:** ogni mattina, finché non completa una Penitenza, il Personaggio subisce 1+Punti Peccato *Sanguinante*.
136-140	**Scomunica:** il Personaggio perde i Talenti *Benedizione* e *Invocazione* finché non completa 2 Penitenze. La prima gli restituisce *Benedizione*, la seconda *Invocazione*. Tutti i fedeli del suo dio saranno automaticamente consapevoli dell'accaduto e le Prove sociali nei loro confronti **Molto Ardue (-30)** senza possibili modificatori positivi.
141-145	**Dimostra il Tuo Valore:** un Emissario Divino appare entro 1d100 m dal Personaggio e lo attacca, insulta o interviene a seconda della natura del dio e dell'offesa.
146-150	**Bandito:** il dio abbandona il Personaggio, che perde per sempre i Talenti *Benedizione* e *Invocazione*. Tutti i fedeli saranno automaticamente consapevoli dell'accaduto e le Prove sociali nei loro confronti **Molto Ardue (-30)** senza possibili modificatori positivi.
151+	**Rendere Conto:** il Personaggio è convocato di fronte al proprio dio per essere giudicato. Non farà ritorno a meno di spendere un Punto Fato. Se lo fa tornerà in un luogo a scelta del GM e subirà gli effetti di **Bandito**.

EMISSARI DIVINI

Gli Emissari Divini sono servitori sovrannaturali degli dèi nel reame mortale, la controparte dei Demoni per gli Dei Oscuri. Di solito assumono la forma dell'animale favorito del dio (come il lupo bianco di Ulric o l'aquila d'oro di Myrmidia) o di un fedele defunto (spesso preti leggendari o templari).
Per creare un Emissario Divino si possono usare le regole del **Capitolo 12: Bestiario**, modificando un animale, Umano o Demone.

Penitenza

Alcuni effetti dell'Ira degli Dei richiedono Penitenza.

Il GM può stabilirne una appropriata, ma alcuni Giocatori preferiscono idearla da soli, con il rischio di subirne ulteriori, se fosse troppo leggera. Le descrizioni dei culti includono le Penitenze più comuni. Di solito, la natura della punizione viene rivelata da una visione, un momento d'ispirazione o, raramente, in modo diretto. Chi non è degno di tale onore, dovrà affidarsi ai propri confratelli.

È anche possibile che un Emissario Divino si manifesti per impartire gli ordini. Il GM dovrà considerare la natura del peccato e la possibile reazione del dio.

BENEDIZIONI

Le Benedizioni sono manifestazioni minori del volere divino. Chi possiede il Talento *Benedizione* ottiene le sei associate al proprio culto, come indicato nella tabella.

FORMATO DI BENEDIZIONI E MIRACOLI

- Nome della Benedizione o Miracolo.
- **Gittata**: la gittata in metri; 'tocco' indica la necessità di toccare il bersaglio.
- **Bersagli**: il numero di bersagli colpiti (può anche essere solo se stessi).
- **Durata**: la durata dell'effetto, di solito 'Istantanea' o un certo numero di Round.
- Descrizione dell'effetto.

OPZIONE: FACCENDE DA POCO

Gli dèi si irritano quando un Benedetto abusa dei loro doni. Se il GM lo desidera, utilizzare più volte Benedizioni o Miracoli durante una scena, su uno stesso bersaglio, su una singola ferita o altre situazioni simili può generare Punti Peccato, di solito da 1 a 3.

Livelli di Successo

Per ogni +2 LS ottenuti nella Prova di Pregare per lanciare una Benedizione è possibile applicare uno dei seguenti effetti:

- **Gittata:** +6 metri
- **Bersagli:** +1
- **Durata:** +6 Round

Un effetto con Durata 'Istantanea' non può essere prolungato.

È possibile scegliere lo stesso bonus più volte (per esempio: ottenendo +4 LS su Benedizione della Guarigione si possono guarire tre bersagli a contatto, due a 6m di distanza o uno a 12m).

BENEDIZIONI DEI CULTI

Manann	Battaglia	Coraggio	Ferocia	Resistenza	Respiro	Tenacia
Morr	Coraggio	Fortuna	Respiro	Rettitudine	Saggezza	Tenacia
Myrmidia	Battaglia	Coraggio	Coscienza	Fortuna	Protezione	Rettitudine
Ranald	Astuzia	Carisma	Coscienza	Delicatezza	Fortuna	Protezione
Rhya	Coscienza	Grazia	Guarigione	Protezione	Recupero	Respiro
Shallya	Coscienza	Guarigione	Protezione	Recupero	Respiro	Tenacia
Sigmar	Battaglia	Coraggio	Forza	Protezione	Resistenza	Rettitudine
Taal	Battaglia	Caccia	Coscienza	Ferocia	Resistenza	Respiro
Ulric	Battaglia	Coraggio	Ferocia	Forza	Resistenza	Tenacia
Verena	Astuzia	Coraggio	Coscienza	Fortuna	Rettitudine	Saggezza

MANIFESTAZIONI DIVINE

Le Benedizioni sono completamente impercettibili a chi non ha il Talento ***Visioni Mistiche***, i loro effetti appaiono come semplici colpi di fortuna. Per questo motivo anche i sacerdoti privi del Talento ***Benedizione*** possono sembrare efficaci quanto chi lo possiede.

D'altro canto, i Miracoli sono assolutamente palesi e spesso accompagnati da segni e prodigi, che riflettono il dio coinvolto.
Per esempio, un Miracolo Ulricano potrebbe essere accompagnato da venti gelidi e ululati spettrali di lupi, mentre chi viene toccato da Manann potrebbe trovarsi inzuppato di acqua salmastra.

Benedizione dell'Astuzia
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Iniziativa.

Benedizione della Battaglia
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 AC.

Benedizione della Caccia
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Abilità Balistica.

Benedizione del Carisma
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Socialità.

Benedizione del Coraggio
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Volontà.

Benedizione della Coscienza
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio deve superare una **Prova Media (+20) di Volontà** per infrangere i precetti del dio. In caso di fallimento sarà sopraffatto dalla vergogna e non tenterà l'azione.

Benedizione della Delicatezza
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Destrezza.

Benedizione della Ferocia
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
La prossima volta che il bersaglio causerà una Ferita Critica tirerà due volte sulla tabella scegliendo il risultato migliore.

Benedizione della Fortuna
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio può tirare di nuovo la prossima Prova fallita. Deve usare il nuovo risultato.

Benedizione della Forza
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Forza.

Benedizione della Grazia
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Agilità.

Benedizione della Guarigione
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il bersaglio guarisce 1 Ferita.

Benedizione della Protezione
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
I nemici provano senso di vergogna all'idea di attaccare il bersaglio e devono superare una **Prova Media (+20) di Volontà** per riuscirci. In caso di fallimento potranno cambiare avversario o Azione.

Benedizione del Recupero
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il bersaglio riduce di 1 giorno la durata di una malattia di cui soffre.
Questo effetto può essere usato solo una volta per persona, per malattia.

Benedizione del Respiro
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio non ha bisogno di respirare e ignora le regole del soffocamento.

Benedizione della Resistenza
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Resistenza.

Benedizione della Rettitudine
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
L'arma del bersaglio conta come Magica.

Benedizione della Saggezza
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: 6 Round
Il bersaglio ottiene +10 Intelligenza.

Benedizione della Tenacia
Gittata: 6m
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il bersaglio può rimuovere una Condizione.

NOMI

Ogni culto utilizza nomi diversi per Benedizioni e Miracoli, a volta anche più d'uno.
Per esempio, il Culto di Sigmar potrebbe indicare la Benedizione della Battaglia come 'Litania dell'Ira di Sigmar', mentre per gli Ulricani è 'Il Doloroso Morso dell'Inverno'.
A prescindere dal nome, l'effetto è identico.

MIRACOLI

I Miracoli sono manifestazioni maggiori del volere divino, eventi palesi che causano timore reverenziale. Un Personaggio con il Talento *Invocazione* può usare un Miracolo del proprio culto, scelto dalle liste seguenti.

Livelli di Successo

Quando si lancia un Miracolo, per ogni +2 LS ottenuti nella Prova di Pregare è possibile aumentare gittata, durata o bersagli di un valore pari a quello iniziale. Per esempio, un Miracolo con gittata 50m ne potrà sommare altri 50 ogni +2 LS.

Miracoli con gittata e bersaglio 'Sé Stessi' hanno effetto esclusivamente sul Benedetto e tali parametri non possono essere modificati. Allo stesso modo, se un Miracolo non ha una durata numerica, non vi è alcun beneficio nell'estenderne la durata.

Alcuni Miracoli possono ottenere bonus aggiuntivi opzionali come indicato nella descrizione.

Miracoli di Manann

Bonaccia

Gittata: Bonus Iniziativa × 1,5km
Bersagli: 1 nave in linea di vista
Durata: 1 ora
Il Benedetto ruba il vento dalle vele di una nave o barca lasciandola in balia della bonaccia.
Persino durante una tempesta le acque saranno calme, mentre attorno si scatenano onde e pioggia.
L'area di calma si estende per un numero di metri pari all'Iniziativa attorno al vascello e si sposta con esso, in caso venga spinto con altri mezzi, come i remi.

Camminare sulle Acque

Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità minuti
Il Benedetto invoca Manann affinché gli permetta di attraversare le acque come se fossero un terreno solido.
Questo funziona solo se lo specchio d'acqua è largo almeno 3m. Quelli più piccoli sono troppo lontani dal dominio di Manann per essere notati.

Dono di Manann

Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Benedetto implora Manann di sfamarlo. Affondando la mano in uno specchio d'acqua potrà afferrare pesci sufficienti a nutrire una persona, se è nel mare per due persone. Per ogni +2 LS è possibile nutrire una persona in più.

Gambe da Marinaio

Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Il bersaglio viene inzuppato di acqua salmastra, si muove come se fosse sul ponte di una nave in tempesta, i suoi capelli sono scompigliati da venti spettrali e la pelle sferzata da onde. Subisce le seguenti Condizioni: 1 *Accecato*, 1 *Assordato* e 1 *Affaticato*. Inoltre deve superare una **Prova Media (+20) di Agilità** per Manovrare e, se fallisce, cade *Prono*.

Venti Favorevoli
Gittata: Bonus Iniziativa × 1,5km
Bersagli: 1 nave in linea di vista
Durata: 1 ora
Le vele del vascello si gonfiano con un vento favorevole che lo spinge verso la sua destinazione. Mentre questo Miracolo è attivo, la nave viaggia a velocità massima, ignorando altri venti, correnti e maree. Tutte le Prove per governarla hanno un bonus di +10.

Volto dell'Annegato
Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto implora Manann di affogare un nemico, i cui polmoni continueranno a riempirsi d'acqua salmastra mentre il miracolo è attivo, come se avesse la testa sott'acqua.
Il bersaglio subisce 1 *Affaticato* ed è soggetto ad *Annegare e Soffocare* (pag. 181) mentre l'effetto è attivo. Al termine del miracolo dovrà superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** o cadere *Prono*.

Miracoli di Morr

Distruggere Nonmorti
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Istantanea
Il Benedetto invoca Morr per colpire i Nonmorti.
Fiamme nere fuoriescono dal suo corpo in un cerchio perfetto con raggio di un numero di metri pari al Bonus Socialità. Tutte le creature nell'area con il Tratto *Nonmorto* subiscono 1d10 Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura.
Chi viene distrutto da questo Miracolo non potrà mai più essere riportato in vita usando la Necromanzia, in condizioni normali. Per ogni +2 LS si può incrementare il raggio dell'effetto di un numero di metri pari al Bonus Socialità.

Estrema Unzione
Gittata: 1m
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Benedetto intona un requiem solenne per un defunto, assicurando così che l'anima superi il Portale di Morr e il cadavere non possa essere vittima di Necromanzia.
Usare questo Miracolo contro un nemico con i Tratti *Nonmorto* e *Costrutto* lo distrugge all'istante.

Fermare la Mano di Morr
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità ore (speciale)
Il Benedetto sfiora gli occhi di un moribondo, chiedendo a Morr di guidarlo, ma di non portarlo via. Il bersaglio deve avere 0 Ferite ed essere consenziente.
Per la durata del Miracolo, il bersaglio sarà *Privo di Sensi*, ma la sua condizione non potrà peggiorare, ignorerà malattie, veleni, ferite critiche e altri effetti. Il Miracolo avrà termine non appena saranno somministrate cure adeguate o l'estrema unzione.
In quest'ultimo caso, che richiede circa 1 minuto, l'anima passerà per il Portale e il cadavere non potrà più essere usato per la Necromanzia.

Maschera Mortuaria
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Tramite il suo fedele, Morr oltrepassa il Portale e rende nota la propria presenza. Il volto del Benedetto assume un aspetto cadaverico, che conferisce *Paura* 1.

Predestinazione
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Mentre intona una trenodia di Morr, il Benedetto fissa negli occhi il bersaglio, mostrandogli una visione del proprio destino, quasi sempre legata alla sua morte.
Questo Miracolo può essere usato solo una volta su ogni persona, la quale potrà acquistare il Talento *Predestinato* pagandolo in PE se fosse parte della sua Carriera.

Soglia del Portale
Gittata: Tocco
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Speciale
Il Benedetto traccia per terra una linea lunga fino a 8m, mentre intona un canto funebre. Quando il miracolo si attiva appare la sagoma indistinta di un portale e si ode un gracchiare di corvi. Le creature con il Tratto *Nonmorto* devono superare una **Prova Impegnativa (+0) di Volontà** per varcare la linea, se sono anche *Costrutti* non possono farlo. L'effetto continua fino all'alba successiva.

Miracoli di Myrmidia

Chiamata della Furia
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Bonus Intelligenza alleati
Durata: Bonus Socialità Round
Le appassionate preghiere del Benedetto riempiono gli alleati di terribile odio verso i propri nemici. Tutti i bersagli ricevono il Tratto Psicologico *Odio* nei confronti di chi stanno affrontando in combattimento.

Ispirare
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Bonus Intelligenza alleati
Durata: Bonus Socialità Round
Questa trionfale preghiera ispira disciplina e coordinazione tra i ranghi. I bersagli ottengono +1 al Talento *Veterano*.

Lancia di Myrmidia
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Se il Benedetto impugna una lancia, questa ottiene la Qualità *Impatto* ed è considerata Magica.

Occhio dell'Aquila
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto implora Myrmidia di inviare un Emissario, che gli permetta di conoscere i propri nemici. Nel cielo appare un'aquila spettrale, che ha le stesse caratteristiche di una comune, ma non può essere danneggiata in alcun modo o influenzata dal mondo fisico. Per la durata dell'effetto, il Benedetto può vedere tramite gli occhi dell'aquila e controllarne il volo. Pur beneficiando di una vista acuta da rapace, il Benedetto non può usare i propri Talenti legati alla vista (come *Vista Notturna*), né vedere tramite i propri occhi, restando potenzialmente vulnerabile.

Scudo di Myrmidia
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Bonus Intelligenza alleati
Durata: Bonus Socialità Round
Questa decisa preghiera spinge Myrmidia a proteggere gli alleati del Benedetto con scie di luce che deviano i colpi nemici.
I bersagli ottengono +1 Punto Armatura in tutte le Locazioni.

Sole Splendente
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Istantanea
Il Benedetto invoca Myrmidia affinché spazzi via dal campo di battaglia i nemici disonorevoli. Questo causa un lampo accecante di luce dorata, che acceca tutti i non-Myrmidiani che lo vedono, causando 1 *Accecato*. Per ogni +2 LS subiscono 1 *Accecato* in più.

Miracoli di Ranald

Buona Sorte
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Speciale
Incrociando le dita, il Benedetto pone a Ranald una domanda: cos'è davvero la fortuna? Così facendo ottiene +1 Punto Fortuna, e un altro per ogni +2 LS, anche oltre il normale massimale. Questo Miracolo non può essere invocato di nuovo finché non si arriva a Fortuna 0.

Grazia di Ranald
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Agilità Round
Il Benedetto invoca Ranald per svelare l'enigma della realtà.
Per la durata dell'effetto, il bersaglio ottiene +10 Agilità, +10 Nascondersi e +1 al Talento *Cadere in Piedi*.

Non Mi Hai Visto, Giusto?
Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto crea un complesso enigma sulla reale esistenza di ciò che non è percepibile. Il bersaglio può passare inosservato finché non fa qualcosa per attrarre l'attenzione (come chiamare, lanciare un incantesimo o fare troppo rumore). Questo miracolo può essere invocato solo se nessuno sta guardando direttamente il Benedetto.

Occhi di Gatto
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Esiste davvero ciò che non può essere visto? In risposta a questo enigma Ranald invia un Emissario sotto forma di gatto. Il gatto ha l'aspetto e le capacità di uno comune, ma non può essere danneggiato. Per la durata dell'effetto, il Benedetto percepisce tramite tutti i sensi del gatto e ne controlla i movimenti. Pur beneficiando dei sensi del gatto, il Benedetto non può usare i propri Talenti legati alla percezione (come *Vista Notturna*), né i propri sensi, restando potenzialmente vulnerabile.

Ricco, Povero, Mendicante, Ladro
Gittata: 1m
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità minuti
Il Benedetto sorride, mentre chiede a Ranald cosa sia davvero la ricchezza. Per ogni bersaglio scegliere una delle seguenti opzioni:

- La borsa del bersaglio appare vuota.
- La borsa del bersaglio appare piena.
- Gli abiti del bersaglio sembrano anonimi e di scarsa qualità.
- Gli abiti del bersaglio sembrano di grande qualità e valore.
- Un singolo oggetto di valore diventa impossibile da percepire.

Per ogni +2 LS si può scegliere un effetto aggiuntivo per un bersaglio.

Un Invito
Gittata: 1m
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Benedetto narra uno degli indovinelli di Ranald, chiedendosi se i portali esistano anche da chiusi.
Una delle chiusure di una porta, finestra o botola si apre (una serratura scatta, un paletto scivola, una fune di slega). Per ogni +2 LS un'altra chiusura si apre.

Miracoli di Rhya

Figli di Rhya
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Bonus Socialità Round
Poggiando le mani al suolo, il Benedetto intona un canto, implorando Rhya di aiutarlo a comprendere il suo Reame.
Questo Miracolo può essere usato solo all'aperto e fuori da un insediamento. Il Benedetto percepisce tutte le creature senzienti in un raggio per un numero di metri pari alla Socialità. Ogni +2 LS incrementa il raggio per un numero di metri pari alla Socialità.

Raccolto di Rhya
Gittata: Tocco
Bersagli: Sé Stessi
Durata: 1 Round
Il Benedetto invoca Rhya, facendo sbocciare la vita. Ovunque tocchi spuntano frutta, verdura e funghi mangerecci.
Per ogni Round in cui l'effetto è attivo può creare cibo sufficiente per una persona. Il tipo dipende dal terreno: in una caverna si avranno solo funghi, mentre all'aperto si possono far spuntare diversi tipi di vegetali.

Rifugio di Rhya
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Speciale
Il Benedetto canta un inno che parla di riparo e protezione e, così facendo trova un perfetto rifugio naturale (per esempio, una combinazione di alberi e terreno adatta ad accamparsi). Questo Miracolo può essere usato solo all'aperto e fuori da un insediamento. Il rifugio è protetto da vento e pioggia naturali, dura finché il Benedetto vi rimane e può ospitare una persona. Ogni +2 LS permette di aggiungere un'altra persona. Una volta smontato il campo il rifugio non potrà più essere ritrovato, come se fosse esistito solo per volere divino.

Soccorso di Rhya
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Bonus Socialità alleati
Durata: Istantanea
Il Benedetto intona il canto rivitalizzante di Rhya. Tutti i bersagli rimuovono una Condizione; se così facendo non ne hanno più nessuna sono rinfrancati come se si fossero appena svegliati da una notte di sonno e ottengono un bonus di +10 a qualsiasi Prova tentino nel Turno seguente.

Tocco di Rhya
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Speciale
Imponendo le mani su un individuo ferito o malato, il Benedetto prega per ottenere uno dei seguenti effetti:

- Guarire un numero di Ferite pari al proprio Bonus Socialità.
- Curare una malattia naturale.

Per ogni +2 LS può scegliere un ulteriore effetto (o anche lo stesso più volte). Questo miracolo è lento e occorrono almeno 10 minuti perché si manifesti.
Se viene interrotto bisognerà ricominciare da capo.

Unione di Rhya
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Socialità ore
Il Benedetto consacra l'unione tra due anime. Finché dura l'effetto, se biologicamente possibile, la coppia concepirà sicuramente un figlio.

Miracoli di Shallya

Amara Catarsi
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
In risposta alle accorate suppliche, Shallya rimuove un veleno o malattia dal bersaglio, trasferendolo nel Benedetto. Per ogni +2 LS è possibile trasferire un ulteriore veleno o malattia. Per ogni effetto così guarito, il Benedetto subisce 1d10-Bonus Socialità Ferite, non modificate dal Bonus Resistenza o dall'Armatura.

Balsamo per la Mente Ferita
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto invoca Shallya per calmare le menti in subbuglio. Per la durata dell'effetto, il bersaglio perde tutti i Tratti Psicologici, dopo di che cade in un sonno profondo e ristoratore fino all'alba successiva, se non viene disturbato. Un bersaglio non consenziente può effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Freddezza** per non addormentarsi.

Innocenza Senza Macchia
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Imponendo le mani su un afflitto, il Benedetto implora Shallya di purificarlo dalla corruzione. Il bersaglio cancella 1 Punto Corruzione, più un altro per +2 LS. Tuttavia, gli Dei del Caos non gradiscono un'opposizione tanto diretta. Se questo Miracolo è un Disastro, Benedetto e bersaglio accumulano 1d10 Punti Corruzione in aggiunta a ogni altro effetto. Questo Miracolo deve essere invocato entro un'ora dopo aver acquisito un Punto Corruzione.

Lacrime di Shallya
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Speciale
Il Benedetto, con le lacrime che gli solcano le guance, si appella a Shallya, affinché protegga le povere anime ferite. Il Personaggio prega per 10-Bonus Socialità Round, al termine dei quali può guarire una Ferita Critica, più un'altra per ogni +2 LS. Se viene interrotto non si ottiene alcun beneficio. Questo Miracolo non può far ricrescere le parti amputate.

Martire
Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto intona una preghiera su come Shallya si faccia carico del dolore del mondo.
Tutto il Danno subito dal bersaglio viene ridiretto al Benedetto, che raddoppia il proprio Bonus Resistenza per calcolare le Ferite subite da questo effetto.

Resistenza dell'Anacoreta
Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Le oneste preghiere del Benedetto conferiscono la forza per resistere. Il bersaglio non prova alcun dolore e non subisce penalità dalle Condizioni.

Miracoli di Sigmar

Ardente Martello di Sigmar
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto intona la benedizione della forza di Sigmar.
Se impugna un martello da guerra questo conta come Magico, causa Danni aggiuntivi pari al proprio Bonus Socialità e chi viene colpito subisce 1 *In Fiamme* e cade *Prono*.

Cometa a Due Code
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Istantanea
Il Benedetto intona le litanie di Sigmar per colpire i propri nemici. Una cometa a due code cade dal cielo, lasciando una scia di fuoco, e colpisce un punto visibile entro la gittata.
Tutto ciò che si trova entro un numero di metri pari al Bonus Socialità del punto d'impatto subisce 1d10+LS Danni – ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura – e 1 *In Fiamme*.
Il punto d'impatto deve essere all'aperto.
Questo Miracolo può essere usato solo contro coloro che Sigmar considera nemici.

Faro di Giusta Virtù
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Urlando una preghiera in nome di Sigmar, il Benedetto viene infuso dal sacro fuoco della giustizia. Tutti gli alleati in linea di vista rimuovono immediatamente ogni Condizione *Atterrito* e ottengono il Talento *Temerario* finché il Miracolo è attivo e riescono a vedere il Benedetto. Tutti i Pelleverde in linea di vista subiscono *Paura* 1.

Fuoco dell'Anima
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Istantanea
Il Benedetto richiama il potere di Sigmar per distruggere i nemici dell'Impero. Un fuoco sacro esplode dal suo corpo per un raggio di metri pari al Bonus Socialità. Tutti i bersagli nell'area subiscono 1d10 Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura. Chi ha il Tratto *Demone* o *Nonmorto* subisce anche 1 *In Fiamme*. Per ogni +2 LS si può estendere il raggio per un numero di metri pari al Bonus Socialità o causare +2 Danni a Pelleverde, Nonmorti o servi dei Poteri Perniciosi.

Non Ascoltare la Strega
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto invoca Sigmar per proteggere chi gli è vicino dalla maligna influenza del Caos. Ogni incantesimo diretto contro bersagli entro un raggio di metri pari al Bonus Socialità dal Personaggio subisce una penalità di -20 alla Prova di Linguaggio (Magico). Per ogni +2 LS si può aumentare il raggio di metri pari al Bonus Socialità.

Sgominare l'Ingiusto
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Bonus Socialità alleati
Durata: Bonus Socialità Round
Le preghiere del Benedetto instillano nei suoi alleati un odio furioso per i nemici di Sigmar. I bersagli ottengono il Tratto Psicologico *Odio* verso Pelleverde, Nonmorti e tutto ciò che è associato al Caos.

Miracoli di Taal

Avviluppare
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Istantanea
Il Benedetto si appella a Taal per proteggere le selve e, così facendo, radici, viticci e rovi avvolgono i suoi nemici.
Tutti i bersagli in un raggio di un numero in metri pari al Bonus Socialità dal punto scelto subiscono 1 *Afferrato*. Per ogni +2 LS si può aumentare il raggio di un numero in metri pari al Bonus Socialità o causare un ulteriore *Afferrato*. Questo effetto ha Forza pari alla Volontà del Benedetto per trattenere i bersagli.

Balzo del Cervo
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto prega Padre Taal di concedergli il suo favore, donandogli forza e agilità. Ottiene +1 Movimento e +1 al Talento *Gambe Forti*. Inoltre supererà automaticamente, con un minimo di +0 LS, tutte la **Prove di Atletica** per saltare.

Istinti Animali
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità ore
Il Benedetto intona un canto che esalta i sensi sopraffini di Taal e lo chiama in suo aiuto.
Il bersaglio ottiene +1 al Talento *Senso Acuto* (a sua scelta) e mentre riposa si sveglierà automaticamente se una minaccia si avvicina in un raggio pari alla sua Iniziativa in metri.

Re delle Selve
Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto mormora una preghiera e Taal risponde inviando un animale selvatico, adatto alla regione, che eseguirà i suoi ordini per la durata del Miracolo.
Vedere **Animali del Reikland** a pag. 314 per alcuni esempi.

Signore della Caccia
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità ore
Il Benedetto si appella a Taal, affinché lo guidi verso la preda. Questa deve essere un animale che è stato visto o un individuo conosciuto (a giudizio del GM). Per la durata dell'effetto, il Personaggio non può perdere le tracce eccetto che per interventi sovrannaturali o se la preda entra in un insediamento. Inoltre, ottiene +10 in tutte le Prove relative alla preda.

Zanne e Artigli
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto chiede che Taal gli conceda la terribile forza del suo regno. Ottiene i Tratti *Morso* (Bonus Forza+3) e *Arma* (Bonus Forza+4). Questi attacchi sono considerati Magici.

Miracoli di Ulric

Brina Gelida
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Area d'Effetto
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto urla una preghiera rabbiosa e il gelo di Ulric gli risponde. Gli occhi del Personaggio diventano blu acciaio e l'aria attorno a lui innaturalmente fredda. Il Benedetto causa *Paura* 1 (vedere pag. 190) e tutti i nemici nel raggio di un numero in metri pari al Bonus Socialità sono gelati fino al midollo: perdono -1 Vantaggio all'inizio di ogni Round.

Furia di Ulric
Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Con un canto furioso, il Benedetto diffonde la ferocia di Ulric. Il bersaglio ottiene il Tratto Psicologico *Furia*.

Pelle del Lupo Invernale
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità ore
Urlando questa preghiera, il Benedetto aiuta i suoi alleati a sopravvivere alla morsa del gelo. Il bersaglio sente ancora il dolore e il fastidio causato dal clima freddo, ma non subisce penalità.

Giudizio del Re delle Nevi
Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Benedetto implora Ulric di mostrare il suo disdegno per deboli, codardi e ingannatori. Il bersaglio subisce 1d10 Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura. Se il GM è convinto che il bersaglio non sia debole, vile o ingannatore, sarà il Benedetto a venire ferito.

Morso dell'Inverno
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto ruggisce una preghiera che parla di Blitzbeil, l'assetata ascia di Ulric. Se impugna un'ascia questa conterà come Magica e causerà +LS Danni. Ogni creatura vivente colpita, dovrà superare

una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** o subire 1 *Stordito*. Inoltre, perderà tutti le Condizioni *Sanguinante*, mentre il suo sangue gela nelle vene. I colpi di quest'ascia non possono mai causare *Sanguinante*.

Ululato del Lupo
Gittata: Socialità metri
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto ulula e Ulric invia un Emissario Divino nella forma di un Lupo Bianco. Per la durata dell'effetto, il lupo affronterà i nemici del Personaggio, prima di tornare ai Territori di Caccia di Ulric con un ululato spettrale. L'Emissario ha le stesse caratteristiche di un comune lupo (pag. 315) con i Tratti *Furia, Magico* e *Taglia (Grande)*.

Miracoli di Verena

Catene della Verità
Gittata: Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto si appella a Verena, chiedendo che giudichi un sospetto criminale. Se il bersaglio ha commesso un crimine, ma si proclama innocente, subirà 1 *Afferrato* per la durata del Miracolo. Muovere una falsa accusa irriterà la dea: il Benedetto accumulerà +1 Punto Peccato e dovrà tirare immediatamente sulla Tabella dell'Ira degli Dei.

Giustizia Cieca
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto articola una preghiera sull'acume di Verena, capace di trovare la verità in tutte le cose.
Potrà effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Percepire** per vedere oltre Incantesimi e Miracoli di illusione o inganno. Inoltre potrà effettuare una **Prova Media (+20) di Intuire** per capire se un altro gli sta mentendo. **Nota:** questo indica solo se chi parla è sincero, non se si sbaglia.

La Verità Sarà Rivelata
Gittata: Bonus Socialità metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Benedetto intona una preghiera che parla dell'abilità di Verena di rivelare la verità. Potrà porre una domanda al bersaglio, che dovrà rispondere subito in modo completo e veritiero. Chi vuole resistere deve superare una **Prova Media (+20) di Freddezza**: Con +2 LS potrà omettere informazioni minori, con +4 LS informazioni maggiori, con +6 LS potrà mentire. Il Benedetto sarà consapevole di questa testarda resistenza, ma non dei dettagli specifici, né potrà provare tale disonestà.

Saggezza del Gufo
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto implora Verena di infondergli la sua saggezza e conoscenza, ottenendo +20 a tutte le Prove d'Intelligenza.
Inoltre, le sue pupille si dilatano, dandogli uno sguardo acuto e spaventoso: ottiene +1 ai Talenti *Minaccioso* e *Senso Acuto (Vista)*.

Spada della Giustizia
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Il Benedetto implora Verena affinché guidi la sua lama contro gli ingiusti. Se impugna una spada questa ignorerà tutti i Punti Armatura e conterà come Magica. Inoltre, se il bersaglio è un criminale (a giudizio del GM), dovrà superare una **Prova Media (+20) di Tempra** o cadere *Privo di Sensi* per almeno un numero di Round pari al Bonus Socialità del Benedetto. Per ogni crimine che verrà perpetrato sull'avversario svenuto, il Benedetto accumulerà +1 Punto Peccato.

Verena Mi Sia Testimone
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Socialità Round
Invocando Verena come testimone, la veridicità delle parole del Benedetto diviene palese. Per la durata dell'effetto, finché il Personaggio dice la verità, tutti gli ascoltatori saranno certi della sua sincerità, ma ciò non significa che concorderanno con le sue conclusioni.

• MAGIA •

'Tieniti i tuoi cannoni, idiota di Nuln! Non ci servono.'

– Thyrus Gorman, Patriarca dell'Ordine Splendente

Le abilità magiche sono oggetto di sgomento e reverenza in tutto l'Impero. Prima della fondazione dei Collegi di Magia ad Altdorf, gli incantatori erano temuti fuorilegge. Oggi, essere una strega non è illegale… se si ha una licenza. Nell'Impero, gli incantatori devono studiare presso un Collegio, evitare di usare i propri poteri o sperare di non essere scoperti. Persino i Magister ufficiali sono temuti ed evitati, perché la posizione legale non ha nulla a che fare con la superstizione popolare.

La magia è considerata innaturale e i suoi elementi più oscuri sono famigerati: le terribili fatture delle streghe, il far risorgere i morti e l'evocazione dei demoni. Persino i Collegi ne riconoscono i pericoli insiti, poiché la fonte stessa della magia è instabile e anche i più esperti possono perdere la concentrazione causando gravi incidenti ed effetti secondari imprevedibili.

L'AETHYR

Gli studiosi di magia si basano sulla tradizione degli Elfi, che individuarono la fonte di tale potere nell'Aethyr, una dimensione infinita, oltre il mondo materiale, ritenuta il luogo d'origine di spiriti e demoni. Secondo gli Elfi, molto a nord dell'Impero si trova un'enorme lacerazione tra il tessuto della realtà e l'Aethyr, da cui fuoriesce la magia.

Questa energia ribollente – nota come Venti della Magia – soffia attraverso il mondo, fluendo e defluendo in grandi spirali, prima di ricadere come pioggia permeando la terra e le creature viventi. Questi Venti sono ciò che alimenta gli Incantesimi di maghi e streghe.

Venti della Magia

Quando il potere magico entra nel reame mortale e cala verso sud, si divide come la luce che attraversa un prisma. Secondo i Collegi, questo crea otto Venti separati, ciascuno contraddistinto da un colore e dotato di peculiarità uniche. Gli Elfi concordano con tale teoria e insegnano ai propri apprendisti a manipolare i singoli Venti prima di passare a magie ben più potenti.

Solo una piccola minoranza di Umani può percepire i Venti, e ancor meno sono in grado di piegarli secondo la loro volontà.
La maggior parte degli Elfi, invece, è sensibile a essi e molti possiedono la facoltà di vederli – detta Seconda Vista o semplicemente 'La Vista' – e di manipolarli.
I Nani diffidano della magia, forse perché ne sono parzialmente immuni, e non si conoscono Nani maghi.
Gli Halfling restano indifferenti, eccetto quando la magia viene usata per creare incredibili spettacoli d'intrattenimento.

Gli Elfi imposero (come condizione per i loro insegnamenti) che i maghi Umani si limitassero a manipolare un singolo Vento, sostenendo che, anche se era possibile usare più Venti insieme, tale sforzo fosse rischioso per le deboli e corruttibili menti Umane.

COS'È L'AETHYR?

Tra gli 'esperti' c'è un acceso dibattito sulla natura della magia, e nelle aule dei più prestigiosi istituti imperiali si incontrano spesso studiosi che espongono le loro teorie più recenti. Alcuni la paragonano a un teatro, una serie di meccanismi nascosti e oggetti di scena responsabili del dramma visto dal pubblico; altri usano complesse metafore matematiche, accompagnate da incomprensibili diagrammi esoterici. Queste presentazioni possono sembrare l'ultima parola sull'argomento, ma vengono accolte da mani alzate, colpi di tosse imbarazzati e una litania di obiezioni ed eccezioni.

I Collegi hanno fatto propria tale idea e ciascuno è specializzato in un determinato colore.

Alcune streghe, esterne ai Collegi, considerano tali limitazioni ridicole o un tentativo degli Elfi di non condividere le magie più potenti.
Usare diversi Venti insieme è una via rapida per il potere, ma anche per la dannazione. Molti maghi senza licenza hanno ceduto a questa tentazione – una pratica comunemente detta Magia Oscura – e, pertanto, sono stati eliminati dai Cacciatori di Streghe.

Altri credono che non sia così facile categorizzare l'energia magica.
Esistono molti tipi di 'maghi' e 'streghe' nel Vecchio Mondo: alcuni praticano forme di magia che sembrano estranee allo spettro dei colori, come le gelide Streghe del Ghiaccio del Kislev o gli sciamani dei Pelleverde e di altre specie che assediano l'Impero.

Linguaggio Magico

I Venti della Magia spazzano incessantemente il mondo, ma sono relativamente innocui finché non vengono imbrigliati dal Linguaggio Magico. Per motivi ancora in parte ignoti, i Venti rispondono ad alcune parole pronunziate da chi è in sintonia con la magia.
I Collegi insegnano un complesso idioma, originariamente appreso dagli Elfi, detto Lingua Praestantia che è alla base delle formule magiche. Pur essendo straordinariamente difficile da compitare, è solo una versione semplificata dell'Anoqeyân, l'idioma usato dagli Elfi per i loro Incantesimi più potenti.

Magister ed Elfi non sono gli unici a conoscere il Linguaggio Magico; molti esseri sovrannaturali lo parlano, compresi Spiriti e Demoni. Numerose streghe sembrano averne una comprensione istintiva, come se il linguaggio fosse scivolato nella loro mente, implorandole di usarlo.

Gli Otto Aspetti del Sapere Magico

Ognuno degli otto Venti della Magia è associato a un Sapere, o Sfera, una serie di Incantesimi e conoscenze note ai suoi adepti.

Ogni Collegio ne studia una e ha una sede costruita in modo da concentrare il Vento collegato, facilitando le esercitazioni.

Sapere della Luce

Il Sapere della Luce è legato a *Hysh*, il Vento Bianco, considerato il più difficile da percepire e manipolare, perché appare rarefatto anche a chi è abile nella Vista.
Ciò lo rende complicato, ma meno imprevedibile degli altri. *Hysh* è legato a pazienza, intelligenza e purezza. Gli Ierofanti dell'Ordine della Luce sono celebri per la propria disciplina, sapienza e assoluta opposizione al Caos.

Gli Incantesimi della Luce sono tra i più potenti, da raggi di luce accecante all'abilità di bandire Demoni e Nonmorti dal reame mortale.
Vi sono anche applicazioni più gentili, atte a guarire o chiarificare il pensiero.

Sapere del Metallo

Il Sapere del Metallo è legato a *Chamon*, il Vento d'Oro, che appare spesso e pesante alla Vista, mentre sprofonda nella terra e nei metalli più densi, come oro e piombo.
Gli Alchimisti dell'Ordine d'Oro hanno fama di essere prosaici, per essere dei maghi, e molti si interessano a fisica e chimica quanto alla magia.

Gli Incantesimi di questa Sfera sono spesso legati alla trasmutazione o alterazione del metallo. Sul campo di battaglia permettono di corrodere e fondere l'acciaio, appesantire i nemici aumentando la densità delle armature e incantare le armi con grandi poteri.

Sapere della Vita

Il Sapere della Vita deriva da *Ghyran*, il Vento di Giada, che soffia libero ed è associato a crescita, fertilità e nutrimento. Appare, a chi possiede la Vista, come una pioggia leggera che si riunisce in piccoli mulinelli e viene assorbita dal suolo, fluendo nelle radici delle piante per nutrire tutti gli esseri viventi. I Druidi dell'Ordine di Giada preferiscono la vita lontano dalle città, seguendo il corso delle stagioni.

Gli Incantesimi della Vita sono spesso legati a guarigione e rinnovamento, dal curare ferite al rendere fertili campi sterili. Hanno anche applicazioni offensive: i nemici di un Druido si ritroveranno presto legati da roveti dalle spine molto acuminate.

Sapere dell'Empireo

Il Sapere dell'Empireo nasce da *Azyr*, il Vento Blu che attraversa il cielo del Vecchio Mondo, crepitando come una nube carica di pioggia.
Gli Astromanti dell'Ordine Celeste, famosi per i modi calmi e contemplativi, lo usano per osservare il futuro, perché *Azyr* influenza ciò che è scritto nelle stelle.

Gli Incantesimi Celesti manipolano il fato, creano barriere protettive e gettano maledizioni di grande sfortuna.

Sul campo, gli Astromanti controllano gli elementi, colpendo i nemici con fulmini o persino richiamando stelle cadenti dai cieli.

Sapere delle Ombre

Il Sapere delle Ombre è legato a *Ulgu*, il Vento Grigio. Alla Vista appare come una densa nebbia, che si concentra ovunque vi siano intrighi e menzogne.
I Magister dell'Ordine Grigio, detti Guardiani Grigi, hanno modi misteriosi e fedeltà incerte. Tuttavia, sono celebri per la saggezza e l'abilità nei negoziati e vengono spesso inviati in missioni diplomatiche.

Gli Incantesimi di questa Sfera permettono di nascondere e offuscare, confondere e disorientare.
In battaglia, i tentacoli indistinti di *Ulgu* possono colpire i nemici dritti al cuore, sventrando le truppe senza intaccarne le armature.

Sapere della Morte

Il Sapere delle Morte è legato a *Shyish*, il Vento Purpureo, che si riunisce nei luoghi di morte, come campi di battaglia, Giardini di Morr e patiboli. Pare che questo Vento soffi più forte nei momenti di passaggio e, di conseguenza, i maghi dell'Ordine d'Ametista compiono i riti più importanti alla luce incerta di alba o tramonto. *Shyish* è legato al tempo e alla mortalità, ma è ben diverso dalla Necromanzia – la pratica illegale di riportare in vita e vincolare i morti – che usa l'oscuro potere del *Dhar*. In effetti, l'Ordine d'Ametista – come il Culto di Morr – lavora senza sosta per combattere la minaccia dei Necromanti.

Tuttavia, è vero che gli Incantesimi della Morte somigliano alla Necromanzia: possono risucchiare la forza vitale dai nemici, diffondere la paura e contattare gli spiriti dei morti.

Sapere del Fuoco

Il Sapere del Fuoco deriva da *Aqshy*, il vento rosso. È caldo, bruciante ed è legato ad arroganza, coraggio e zelo. I Piromanti dell'Ordine Splendente sono impetuose teste calde e incredibili Maghi da Battaglia.

Molti Incantesimi del Sapere del Fuoco sono di natura offensiva, dall'evocare grandi sfere fiammeggianti al far avvampare le lame degli alleati. Persino gli effetti non offensivi, come alcune rozze magie di guarigione, hanno un elemento distruttivo.

I Maghi Splendenti sono anche abili nell'ispirare gli alleati, infondendo coraggio e lealtà nelle truppe con cui combattono.

Sapere delle Bestie

Il Sapere delle Bestie nasce da *Ghur*, il Vento d'Ambra, una forza fredda e primordiale legata ai luoghi selvaggi e ai loro abitanti. Per chi possiede la Vista, *Ghur* soffia debolmente nei luoghi 'contaminati' dagli insediamenti. Forse è per questo che gli Sciamani dell'Ordine d'Ambra conducono spesso esistenze da eremita ed evitano i propri simili.

Gli Incantesimi delle Bestie permettono di comunicare con gli animali, chiedere il loro aiuto ed evocarli in battaglia. Inoltre gli Sciamani possono mutare forma e divenire animali a propria volta.

Magia Elfica

Gli Elfi sono creature molto longeve le cui menti sono più in sintonia con la magia di quelle Umane.
Di solito, i maghi Alti Elfi studiano durante il proprio apprendistato molteplici Venti della Magia, a volte tutti, e solo ai più promettenti è permesso studiare l'Alta Magia, o *Qhaysh*, l'arte di combinare diversi Venti in un'energia sfolgorante. Si tratta di pratiche complesse e incredibili che, secondo gli Elfi, sono oltre le possibilità Umane.

Anche gli Elfi Silvani sfruttano tutti gli otto Venti, ma i loro Cantamagie prediligono quelli di Giada e Ambra.
I più potenti studiano l'Alta Magia, come i loro cugini, o la temuta Magia Oscura, un osceno miscuglio dai terribili effetti distruttivi.

Magia Oscura

La difficoltà nel padroneggiare il *Qhaysh* nasce dal manipolare i Venti in modo sicuro, mentre il *Dhar*, o Magia Oscura, è un modo più pericoloso per ottenere risultati simili.

Di solito viene praticato da Stregoni malvagi, Necromanti e potenti Streghe, che lo considerano una grande fonte di potere, nonostante i terribili effetti collaterali.
Pochi possono incanalare il *Dhar* a lungo senza soccombere al suo influsso corruttore, che muta corpo e mente in maniera innaturale.

Alla Vista il *Dhar* somiglia a una palude stagnante, che si addensa nei luoghi ricchi di male e corruzione (per esempio: le pietre del branco degli Uominibestia, gli idoli dei culti del Caos e dove sono stati lanciati grandi Incantesimi).
Il *Dhar* è così denso e potente che è in grado di cristallizzarsi spontaneamente nella temuta Warpietra.

Warpietra

La Warpietra (conosciuta anche come Mutapietra) è pura magia solidificata. La sua origine innaturale è palese: fissarla causa dolore e muta tutto ciò che vi resta in contatto troppo a lungo. La si trova in diverse forme, la più comune è sfaccettata come una selce ed emette una nauseabonda luminescenza verde.

Un esame ravvicinato non va mai intrapreso a cuor leggero. La Warpietra è Caos materializzato ed è un catalizzatore di corruzione.
Chi vi entra in contatto diretto rischia malattie, follia e mutazioni; ingerirne anche solo una briciola condanna ad alterazioni catastrofiche del corpo e della mente.
Purtroppo, il mondo è pieno di folli ambiziosi, consapevoli che questa sostanza volatile sia un'incredibile fonte di energia per Incantesimi e rituali.

I seguaci del Caos e gli Skaven non esitano a usarla. Per loro è un autentico dono degli dei, più prezioso di oro e gioielli, da usare contro i nemici.

Altri Aspetti del Sapere Magico

Nei villaggi più remoti del Vecchi Mondo, lontano dall'influenza dei Collegi, vengono ancora praticate antiche forme di magia, oggi illegali e punibili con la morte.

Ne esistono molte varietà, ma le più comuni tra gli umani sono i Saperi della Soglia e della Stregoneria.

Sapere della Soglia

Di solito i praticanti del Sapere della Soglia vivono vite tranquille ai margini di piccoli insediamenti, servendo le comunità locali. Proprio come le loro vite si svolgono sulla 'soglia' tra civiltà e selve, la loro magia opera nello spazio liminale tra mondo materiale e spirituale.
Tendono a concentrarsi sul folklore, gli spiriti e il mondo naturale, oltre ad aiutare le comunità che li ospitano.
Un tempo erano molto diffusi nell'Impero, ma oltre due secoli di persecuzioni causate dalla fondazione dei Collegi li hanno quasi spazzati via.

Sapere della Stregoneria

La Stregoneria non è sistematicamente malvagia o legata agli dei del Caos ma, a ragion veduta, è considerata spiacevole.
I praticanti sono spesso autodidatti, che usano diversi Venti della Magia e, privi della disciplina dei Magister dei Collegi, sono spesso a rischio di corruzione.

La combinazione degli effetti corrosivi del *Dhar* e dell'essere emarginati dalle genti dell'Impero rende molte Streghe amareggiate e rancorose, con cuori di pietra e sguardi maligni.

Regole della Magia

Seconda Vista

Il Talento *Seconda Vista* (pag. 143) permette di percepire i Venti della Magia e come questi influenzano il mondo.
Questo effetto coinvolge tutti i sensi e si manifesta in modo diverso per ciascuno: un Piromante potrebbe percepire *Aqshy* come un profumo caldo di zenzero, mentre per qualcun altro potrebbe essere un prurito all'orecchio.

Chi possiede la Seconda Vista può applicare i propri sensi Aethyrici a tutte le Abilità appropriate (di solito, Intuizione, Percepire e Seguire Tracce). Per esempio, un Magister potrebbe seguire la scia di *Dhar* di una strega in fuga, invece delle comuni impronte; oppure una strega potrebbe usare Percepire per capire quali Venti si sono condensati nell'area.
Come i sensi comuni, la Seconda Vista non può essere spenta a comando e ciò è fonte di grandi sofferenze per chi preferirebbe non aver nulla a che fare con i Venti della Magia, ma non può controllare ciò che sente. Ciò implica che il GM potrebbe richiedere, o eseguire in segreto, Prove per verificare se un Personaggio nota subdoli dettagli magici nell'ambiente, anche quando non li sta cercando.

Incantesimi

Esistono quattro tipi di Incantesimi: Minori, Arcani, di Sapere e del Caos.

I Minori sono trucchetti che usano minuscole quantità di magia. Gli Arcani sono Incantesimi generici disponibili a tutti coloro che studiano un Sapere o la Magia del Caos. Gli Incantesimi dei Saperi sono disponibili solo a chi apprende il Sapere relativo. Infine, la Magia del Caos è praticata da chi ha concesso la propria anima agli Dei Oscuri.

Memorizzare Incantesimi

Ricordare le complesse strutture linguistiche del Linguaggio (Magico) è una sfida e copiare un Incantesimo nel proprio grimorio non è sufficiente per apprenderlo.

Per memorizzare un Incantesimo ed essere in grado di lanciarlo senza consultare il grimorio è necessario spendere i PE indicati nel Talento relativo (vedere il **Capitolo 4: Abilità e Talenti**).

Una volta memorizzato sarà sempre possibile ricordarlo, eccetto in casi eccezionali.

Prove di Lancio

Per lanciare un Incantesimo si effettua una **Prova di Linguaggio (Magico)**. In caso di successo, se il LS è pari o superiore al Valore di Lancio (VL) indicato nella descrizione, l'Incantesimo opera correttamente come indicato. Altrimenti non funziona senza ulteriori conseguenze.

Lancio Critico

Se il tiro di lancio è un Critico (vedere pag. 159), i Venti della Magia hanno soffiato tanto forte da fornire ulteriore potenza, ma ciò ha un prezzo. A meno di non avere il Talento *Dizione Istintiva*, si dovrà tirare sulla Tabella degli Incidenti Magici Minori, ma si potrà anche scegliere uno dei seguenti effetti:

- **Critico.** Se l'Incantesimo causa Danno, infliggerà anche una Ferita Critica (vedere pag. 172).
- **Potere Totale.** L'Incantesimo viene lanciato a prescindere dal VL, ma può essere Disperso.
- **Forza Inarrestabile.** Se il LS è sufficiente a lanciare l'Incantesimo, esso non potrà essere Disperso.

Incidenti Magici Minori

01-05	**Segno della Strega:** la prima creatura entro 1,5 km viene mutata.
06-10	**Latte Inacidito:** tutto il latte entro 1d100 m diventa acido all'istante.
11-15	**Carestia:** le piante in un numero di campi pari al Bonus Volontà del Mago ed entro Bonus Volontà×1,5 km marciscono durante la notte.
16-20	**Cerume:** le orecchie del Mago si otturano di cerume. Subisce 1 *Assordato*, che non può essere rimosso finché qualcuno non le ripulisce con una Prova di Guarire.
21-25	**Luce Stregata:** il Mago emette una luce inquietante, del colore del proprio Vento, pari a quella di un grosso falò per 1d10 Round.
26-30	**Sussurri Maligni:** il Mago deve superare una **Prova Media (+20) di Volontà** o subire 1 Punto Corruzione.
31-35	**Sanguinamento:** il Mago perde sangue da naso e orecchie, subisce 1d10 ***Sanguinante***.
36-40	**Tremito nell'Anima:** il Mago cade ***Prono***.
41-45	**Slacciare:** ogni fibbia e laccio addosso al Mago si aprono, facendo cadere cinture, borse e armature.
46-50	**Abiti in Fuga:** gli abiti del Mago si animano di vita propria, causandogli 1 ***Afferrato*** con Forza pari a 1d10×5.
51-55	**Maledizione della Temperanza:** tutto l'alcol entro 1d100 metri acetifica e diventa imbevibile.
56-60	**Anima Prosciugata:** il Mago subisce 1 ***Affaticato*** che dura 1d10 ore.
61-65	**Distrazione:** se il Mago è in combattimento diventa ***Sorpreso***; altrimenti è incapace di concentrarsi per alcuni secondi, mentre il cuore gli batte a mille.
66-70	**Visioni Sacrileghe**: il Mago è colpito da visioni di atti profani. Subisce 1 ***Accecato*** e deve superare una **Prova Impegnativa (+0) di Freddezza** per non subirne un secondo.
71-75	**Lingua Allappata:** tutte le Prove di Linguaggio parlato (comprese le Prove di Lancio) subiscono -10 per 1d10 Round.
76-80	**L'Orrore!:** il Mago deve superare una **Prova Ardua (-20) di Freddezza** o subire 1 ***Atterrito***.
81-85	**Corruzione:** il Mago ottiene 1 Punto Corruzione.
86-90	**Il Doppio dei Guai:** gli effetti dell'Incantesimo si manifestano anche a 1d10×1,5 km di distanza. Questo potrebbe avere delle conseguenze a discrezione del GM.
91-95	**Moltiplicarsi della Sfortuna:** tirare 2 volte su questa tabella, ritirando ogni risultato di 91-00.
96-00	**Effetto a Cascata:** tirare di nuovo sulla **Tabella degli Incidenti Magici Maggiori**.

Incidenti Magici Maggiori

01-05	**Voci spettrali:** tutti entro un numero di metri pari al Bonus Volontà sentono sussurri oscuri e seducenti dal Reame del Caos. Ogni creatura senziente deve superare una **Prova Media (+20) di Freddezza** od ottenere 1 Punto Corruzione.
06-10	**Occhi Stregati:** gli occhi del Mago assumono un colore innaturale legato al suo Vento per 1d10 ore. In questo periodo subisce 1 ***Accecato*** che non può essere rimosso in alcun modo.
11-15	**Shock Aethyrico:** il Mago subisce 1d10 Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura, e deve superare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non subire anche 1 *Stordito*.
16-20	**Camminata di Morte:** la morte segue i passi del Mago. Per 1d10 ore, ovunque poggi il piede la vegetazione appassisce e muore.
21-25	**Ribellione Intestinale:** le viscere del Mago si contraggono senza controllo e se la fa addosso. Subisce 1 ***Affaticato*** che non può essere rimosso finché non si sarà lavato e cambiato.
26-30	**Fuoco dell'Anima:** il Mago arde di fuoco innaturale del colore del proprio Vento, subendo 1 ***In Fiamme***.
31-35	**Babele:** il Mago biascica in modo inintelligibile per 1d10 Round, durante i quali non può parlare né lanciare Incantesimi.
36-40	**Sciame:** il Mago viene assalito da un'orda Aethyrica di Ratti Giganti, Ragni Giganti, Serpenti o altre creature a scelta del GM. Usare il normale profilo della creatura con l'aggiunta del Tratto ***Sciame***. Le creature si ritirano dopo 1d10 Round.
41-45	**Pupazzo:** il Mago viene scagliato in aria per 1d10 metri in direzione casuale. Quando atterra subisce 1d10 Ferite, ignorando i Punti Armatura, ed è ***Prono***.
46-50	**Arto Congelato:** un arto scelto a caso del Mago resta paralizzato per 1d10 ore. È inservibile, come se fosse stato amputato (pag. 180).
51-55	**Vista Crepuscolare:** per 1d10 ore, il Mago perde i benefici di ***Seconda Vista*** e subisce -20 alle Prove d'Incanalare.
56-60	**Preveggenza Caotica:** il Mago ottiene 1d10 Punti Fortuna (che possono superare il normale massimale), ma ogni volta che ne spende uno accumula 1 Punto Corruzione. A fine sessione perderà quelli rimanenti.
61-65	**Levitazione:** il Mago viene sollevato dai Venti della Magia a 1d10 metri da terra per 1d10 minuti. Può spostarsi usando magie, ali o venire mosso da altri ma, se lasciato a se stesso, tornerà al punto d'origine. Al termine dell'effetto subirà Danni da Caduta (pag. 166).
66-70	**Rigurgito:** il Mago rigetta in maniera incontrollata più vomito puzzolente di quanto il suo corpo potrebbe contenere. Subisce 1 ***Stordito*** per 1d10 Round.
71-75	**Sisma del Caos:** ogni creatura entro 1d100 metri deve superare una **Prova Media (+20) di Atletica** o cadere ***Prona***.
76-80	**Cuore di Traditore:** gli Dei Oscuri spingono il Mago a commettere una terribile perfidia. Se deciderà di attaccare o tradire con tutte le proprie capacità un alleato, riguadagnerà tutti i propri Punti Fortuna. Se questi perde 1 Punto Fato in tal modo, il Mago ne guadagna uno.
81-85	**Orrido Indebolimento:** il Mago subisce 1 Punto Corruzione e le Condizioni ***Prono*** e 1 ***Affaticato***.
86-90	**Tanfo Infernale:** il Mago puzza terribilmente! Ottiene il Tratto ***Distraente*** (pag. 235) per 1d10 ore e, probabilmente, l'antipatia di chiunque abbia un naso.
91-95	**Perdita d'Energia:** il Mago non può usare il Talento con cui lancia gli Incantesimi (di solito *Magia Arcana* o *Magia del Caos*) per 1d10 minuti.
96-00	**Ritorsione Aethyrica:** tutti coloro che si trovano entro un numero di metri pari al Bonus Volontà dal Mago subiscono 1d10 Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura, e cadono ***Proni***. Se non ci sono creature entro il raggio dell'effetto, la magia non può sfogarsi e fa esplodere la testa del Mago, uccidendolo sul colpo.

Incidenti Magici

Se il Mago perde il controllo dell'energia che sta incanalando, le cose andranno sicuramente male. Un Disastro sulla Prova di Lancio richiede un tiro sulla Tabella degli Incidenti Magici Minori.

INFLUENZE MALIGNE

Usare magie nei pressi di una fonte di corruzione rende difficile controllare i Venti della Magia.
Quando si effettua una Prova di Linguaggio (Magico) o Incanalare vicino a un'Influenza Corruttrice (pag. 182), un risultato di 8 – che rappresenta la runa del Caos – sul dado delle unità causa sempre un Incidente Magico Minore. Se il Mago ne stava già subendo uno, i due si combinano in un Incidente Magico Maggiore.

Durata

Un Incantesimo lanciato con successo continua per la Durata indicata a meno che non sia Disperso. Non è possibile decidere di farlo terminare, si può solo Disperderlo.

Grimori

Alcuni incantatori possiedono un libro di magie, o grimorio, dove trascrivono i propri Incantesimi.
Gli apprendisti vi copiano quelli dei propri mentori, mentre i Magister cercano spesso di ottenere quelli dei colleghi, di solito in cambio di favori.
È possibile lanciare un Incantesimo del proprio Sapere leggendolo direttamente da un grimorio, senza averlo memorizzato, ma questo raddoppia il Valore di Lancio.

Proiettili Magici

Alcuni Incantesimi che provocano danni sono indicati come *proiettili magici* e seguono tutti determinate regole.
Quando vengono lanciati con successo la Locazione colpita viene stabilita invertendo i dadi tirati per la Prova di Linguaggio (Magico) e consultando la Tabella delle Locazioni (pag. 159).
Il LS della Prova viene sommato al Danno e al Bonus Volontà del Mago per calcolare i Danni finali, che vengono ridotti dal Bonus Resistenza e dai Punti Armatura del bersaglio.

Incantesimi a Tocco in Combattimento

Alcuni Incantesimi richiedono di toccare il bersaglio.
Se questi non è consenziente o se si trova in uno scontro, bisogna effettuare una **Prova Contrapposta di Mischia (Rissa)** dopo la Prova di Lancio. Se si tratta di un *Proiettile Magico* si usa questo risultato per determinare la locazione colpita.

Ingredienti

È possibile incanalare la magia attraverso ingredienti appropriati, prima di lanciare un Incantesimo. Il materiale fornisce protezione, assorbendo i peggiori Incidenti Magici.

Quando si usa un ingrediente, un Incidente Magico Maggiore diventa Minore e uno Minore non ha effetto.
Il processo consuma l'ingrediente anche se non c'è stato alcun Incidente.

L'ingrediente per un Incantesimo Arcano o di Sapere costa un numero di scellini pari al suo VL.
Ogni acquisto va annotato sulla Scheda, insieme con l'Incantesimo collegato, perché non funzionerà per nessun altro.
Le liste degli Incantesimi includono alcuni esempi dei più comuni.

Limitazioni

Tutti gli Incantesimi richiedono di poter parlare chiaramente (non bisogna essere imbavagliati, strangolati o sott'acqua).
Se la voce del Mago viene inibita, la Difficoltà della Prova di Linguaggio (Magico) verrà incrementata a discrezione del GM.
Inoltre, poiché è necessario parlare (o cantare, nel caso del Sapere della Luce) ad alta voce, la magia è tutto meno che discreta. In generale, più è alto il VL, più il tono dovrà essere elevato.

Non è possibile mantenere molteplici istanze dello stesso Incantesimo; è necessario attendere che finisca o Disperderlo, prima di poterlo usare di nuovo.

Inoltre, bonus o penalità derivati dagli Incantesimi non sono cumulativi, si utilizza solo il valore più alto (o più basso per le penalità). Quindi se due effetti forniscono +20 e +10 alla Volontà, si applicherà solo il +20.

Infine, è sempre necessario avere la linea di vista sul bersaglio, a meno che non venga specificato diversamente.

VANTAGGIO E MAGIA

Il Vantaggio si applica alle Prove di Lancio in combattimento, ma non a quelle di Incanalare. Tuttavia, è possibile ottenere Vantaggio quando si lancia una magia nel seguente modo: se il bersaglio è già stato soggetto a un Incantesimo del medesimo Sapere nel Round attuale, il Mago ottiene +1 Vantaggio, perché il rafforzarsi dei Venti lo aiuta. Vedere pag. 164 per le regole sul Vantaggio.

Prove d'Incanalare

Alcuni Incantesimi richiedono molto più potere di quello che normalmente fluisce nel mondo. Per alimentare questi effetti è necessario concentrare i Venti della Magia con l'Abilità *Incanalare*.

È un atto pericoloso, ma anche l'unico modo per alimentare simili Incantesimi. Per farlo si effettua una **Prova Prolungata d'Incanalare**.

Quando il LS raggiunge il VL dell'Incantesimo, il Mago ha accumulato magia sufficiente e, nel Round successivo, potrà lanciarlo come se avesse VL 0. Se la Prova di Lancio fallisce, tutta la magia accumulata sarà persa e si subirà un Incidente Magico Minore.

Incanalare Critico

Se si ottiene un Critico sulla Prova d'Incanalare, si è convogliato un potente flusso di energia che permette di lanciare l'Incantesimo nel Round seguente a prescindere dal LS accumulato.

Tuttavia, concentrare tanta magia è pericoloso: chi non ha il Talento *Sintonia Aethyrica* (pag. 144) subirà un Incidente Magico Minore.

Disastri

Incanalare un potente flusso dei Venti della Magia è rischioso: ogni tiro di dado doppio o che termina con uno 0 (come 88, 90, 00 e via dicendo) e che risulti in un fallimento è un Disastro, che provoca un tiro sulla Tabella degli Incidenti Magici Maggiori.

Interruzioni

La concentrazione è vitale quando si incanalano i Venti.
Chi viene distratto – da rumori forti, danni, luci accecanti o altro – deve superare una **Prova Ardua (-20) di Freddezza** per non subire un Incidente Magico Minore e perdere tutto il LS accumulato.

Respingere i Venti

Indossare colori legati al proprio Vento di Magia aiuta ad attirarne il potere, ed è per questo che molti Magister adottano l'abito tradizionale del proprio Collegio.

Chi è vestito in modo inappropriato al proprio Vento (a discrezione del GM) subisce -1 LS alle Prove di Lancio e Incanalare.

Le armature di metallo e cuoio sono particolarmente problematiche, perché il metallo è legato al Vento d'Oro, *Chamon*, mentre il cuoio conserva tracce del Vento Ambra, *Ghur*.

Di conseguenza, un incantatore subisce -1 LS nelle Prove di Lancio e Incanalare per Punto Armatura della propria Locazione più corazzata. Il Talento *Magia Arcana (Metallo)* permette di indossare armature metalliche senza penalità e lo stesso fa *Magia Arcana (Bestie)* con quelle di cuoio.

Disperdere

Se un Mago si trova entro un numero di metri pari alla Volontà dal bersaglio di un Incantesimo (o ne è lui stesso vittima), potrà lanciare un controincantesimo effettuando una **Prova Contrapposta di Linguaggio (Magico)**.
Se la supera, l'Incantesimo sarà disperso; se perde, l'effetto userà il LS della Prova Contrapposta per determinare il successo. È possibile eseguire un solo controincantesimo per Round.

Disperdere Effetti Persistenti

Se un Incantesimo ha un effetto persistente, è possibile disperderlo con la propria Azione. Il Mago effettua una **Prova Prolungata di Linguaggio (Magico)**. Appena il LS raggiunge il VL dell'effetto, questo ha termine.

Diversi incantatori possono collaborare alla dispersione di un singolo Incantesimo, tirando separatamente. Se usano lo stesso Sapere possono effettuare una Prova assistita (vedere pag. 155).

Usare la Warpietra

'Ufficialmente, l'uso della Warpietra è vietato dal potere costituito. Ufficiosamente, posso affermare che – ufficialmente – non è mai stata usata in questo Collegio. Ufficialmente, non posso dire quali siano i suoi effetti ufficiosi, ma – ufficiosamente – ne ha certamente alcuni. Ovviamente è tutto ufficialmente ufficioso.'

–Wilhelm Holswig-Schliestein, Guardiano Grigio,
Cantastorie e Bugiardo

La Warpietra è una fonte di energia tanto potente da poter alimentare qualsiasi Incantesimo in un attimo.

Tuttavia, usarla a questo scopo, o anche solo portarla con sé, non è sempre saggio.

Un Mago che usi la Warpietra durante una Prova di Lancio o Incanalare raddoppia il proprio LS, ma subisce un'Influenza Corruttrice (vedere pag. 182 per la Corruzione e pag. 236 per lanciare magie vicino a influenze maligne).

SAPERI MULTIPLI

Un Elfo può apprendere un numero di Saperi Arcani pari al proprio Bonus Volontà (per esempio, 6 con Volontà 65), ma ciò richiede tempo e fatica.
Non è possibile scegliere una nuova Magia Arcana finché non si padroneggia la precedente, ossia si sono acquisiti almeno 8 Incantesimi della lista e 20 Avanzamenti nella Abilità Incanalare relativa. In alternativa, qualsiasi Mago può apprendere un Sapere Oscuro oltre al proprio, purché sia abbastanza pazzo da trovare un mentore o studiare da un grimorio proibito.

OPZIONE: VENTI MUTEVOLI

I Venti della Magia soffiano in modi incomprensibili e imprevedibili. Prima di ogni scena – o Round in aree molto turbolente – il GM può tirare per definire la forza di ogni Vento rilevante. Il modificatore viene applicato a tutte le Prove di Lancio e Incanalare di un Mago che manipoli tale Vento.

Il GM può decidere di usare questa regola solo dove la magia è molto instabile, come il luogo di un grande incantesimo, una zona magica, vicino a un portale Caotico o quando Morrslieb è piena. Chi possiede il Talento *Seconda Vista* può notare tali disturbi con una **Prova Facile (+40) di Percepire**.

1d10	Modificatore
1	–30
2-3	–10
4-7	–
8-9	+10
10	+30

LISTE DEGLI INCANTESIMI

Per primi sono inclusi gli Incantesimi Minori, poi quelli Arcani, seguiti dagli otto Aspetti Elementali del Sapere (Colori della Magia), i due delle Streghe, i due Oscuri e, infine, un singolo Incantesimo delle tre Magie del Caos. Le Sfere Oscure e del Caos sono più brevi, proprio perché pensate per i PNG. Ogni lista include all'inizio le sue regole speciali.

Incantesimi Minori ..... pag. 240
Incantesimi Arcani ..... pag. 242
Sapere delle Bestie ..... pag. 245
Sapere dell'Empireo ..... pag. 246
Sapere del Fuoco ..... pag. 247
Sapere della Luce ..... pag. 248
Sapere del Metallo ..... pag. 249
Sapere della Morte ..... pag. 251
Sapere delle Ombre ..... pag. 252
Sapere della Vita ..... pag. 253
Sapere della Soglia ..... pag. 254
Sapere della Stregoneria ..... pag. 255
Sapere della Demonologia ..... pag. 256
Sapere della Necromanzia ..... pag. 256
Magia del Caos ..... pag. 257

SOVRACCARICO MAGICO

Per ogni +2 LS ottenuti durante la Prova di Lancio è possibile aumentare Gittata, Area d'Effetto, Durata o Bersagli di un Incantesimo di un valore pari a quello indicato nella descrizione. Effetti con Gittata e Bersaglio 'Sé stessi' possono colpire solo il Mago e, allo stesso modo, Gittata 'Tocco' e Durata 'Istantanea' non possono essere modificate.

È possibile scegliere la stessa opzione più volte.
Per esempio, con +4 LS sopra al valore di lancio, un Incantesimo con Bersagli pari a 1 può colpire tre persone.
Alcuni Incantesimi includono benefici opzionali nella propria descrizione.

GRIMORI

Un Mago inizia la partita con un Grimorio, ma è il GM a decidere quanti Incantesimi il suo mentore vi abbia inserito.

Alcuni sono più generosi di altri, ma la maggior parte riporta da 4 a 8 formule da studiare. Solo gli Incantesimi Memorizzati possono essere lanciati senza Grimorio.

Usare il tomo occupa entrambe la mani dell'incantatore, raddoppia il VL e lo espone a possibili danni.

FORMATO DEGLI INCANTESIMI

- **VL:** il Valore di Lancio dell'Incantesimo.
- **Gittata:** la portata dell'Incantesimo, di solito indicata in metri. Un effetto con Gittata 'Sé Stessi' può essere lanciato solo sul Mago, quelli con 'Tocco' richiedono di toccare il bersaglio.
- **Bersagli:** questo valore indica quanti bersagli è possibile colpire, spesso 1 o più individui. Gli Incantesimi con la dicitura Area d'Effetto (AdE) colpiscono tutti gli individui all'interno del diametro indicato. La dicitura 'Speciale' viene spiegata nella descrizione e non può essere usato il LS per aumentare il numero di bersagli.
- **Durata:** quanto dura l'effetto. 'Istantaneo' indica che la magia si attiva immediatamente. Una Durata indicata come Bonus Caratteristica Round/minuti/ore significa che l'effetto è calcolato in base alla Caratteristica del Mago.
- **Descrizione:** l'effetto dell'incantesimo è descritto nei dettagli.

COLLEGI DI MAGIA E GLI INCANTESIMI MINORI

Gli Incantesimi minori, o trucchetti come vengono chiamati nei Collegi, utilizzano minuscole quantità di qualsiasi Vento sia disponibile e sono spesso appresi istintivamente da un incantatore quando si manifesta il suo talento. Di conseguenza, è raro che un Magister ne apprenda di nuovi dopo aver iniziato il proprio addestramento. Tecnicamente sono considerati stregoneria e illegali nell'Impero.

I Collegi ne ignorano l'uso, perché sono effetti assolutamente trascurabili, ma i Cacciatori di Streghe non sono altrettanto indulgenti.

Incantesimi Minori

Di solito, i rari Umani benedetti – o maledetti, a seconda del punto di vista – manifestano la scintilla della magia durante la pubertà e sempre entro la loro 25esima primavera.
I primi segnali sono spesso piccoli trucchi o giochetti, i quali evidenziano che, per la sicurezza di tutti, il Mago-in-fieri dovrebbe essere addestrato.

Per gli Elfi, tutto questo è una normale parte della crescita e chi ha un interesse nella magia viene istruito al riguardo.
Per un Umano, sempre che non venga linciato, si prospettano anni di apprendistato presso un Magister di uno degli otto Collegi di Magia, al termine dei quali non dovrebbe mai più usare i trucchetti di gioventù… ma molti continuano a farlo.

Gli Incantesimi Minori non sono mai stati codificati e hanno molti nomi.
I Giocatori dovrebbero inventarne di propri, così che riflettano il carattere dei Personaggi.

Abbagliare

VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Il bersaglio subisce 1 *Accecato* più un altro all'inizio di ogni Round per la durata dell'effetto.

Amico Animale

VL: 0
Gittata: 1m
Bersagli: 1
Durata: 1 ora
Il Mago diventa amico di una creatura più piccola di lui con il Tratto *Bestiale*. L'animale si fiderà completamente e lo considererà un vero amico.

Aprire Serrature

VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago apre una serratura non magica con un tocco.

Avvertimento

VL: 0
Gittata: 1m
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago incanala potere in un oggetto, scoprendo subito se è avvelenato o nasconde una trappola.

Bussola

VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Istantanea
Il Mago percepisce la fonte di tutti i Venti della Magia e sa in questo modo in che direzione sia il nord.

Conserva

VL: 0
Gittata: 1m
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà giorni
Il Mago preserva fino all'equivalente di un giorno di razioni. Per la durata dell'effetto, il cibo non marcisce, né sviluppa muffe o diventa stantio, ma può essere alterato da fattori esterni (inumidito, bruciato o avvelenato).

Creare Piccoli Animali

VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Infilando una mano in una borsa, tasca o cappello, oppure sotto una roccia, cespuglio o tana, il Mago ne estrae un piccolo animale, di un tipo comune nella zona, come un topo, un coniglio o una colomba.
Se non ci sono animali adatti, l'Incantesimo non ha effetto.
Non esistono garanzie sul temperamento della creaturina.

Dardo
VL: 0
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Mago scaglia un piccolo dardo di energia magica dalle dita. È un *proiettile magico* con Danno +0.

Fiamma Magica
VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago fa scaturire una fiammella dal palmo della propria mano. Questa non lo ustiona, ma emette calore e incendia gli oggetti come un fuoco naturale.

Folata
VL: 0
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago crea un breve folata di vento sufficiente a estinguere una candela, far sbattere una porta o gettare alcuni fogli sul pavimento.

Fuochi Fatui
VL: 0
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Volontà minuti
Il Mago crea una serie di luminescenze fluttuanti, pari al suo Bonus Intelligenza, che somigliano a torce o lanterne cieche. Finché restano in linea di vista, può usare la sua Azione per dirigerle in qualsiasi direzione, superando una **Prova Media (+20) d'Incanalare**.
Lasciate a sé stesse, le luci si spostano in linea retta a velocità di camminata, passando attraverso cose e persone.

Luce
VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Volontà minuti
Il Mago crea una piccola luce, all'incirca potente quanto una torcia, nella mano, sul proprio bastone o da un'altra parte della sua persona. Per la durata, può effettuare una **Prova Media (+20) d'Incanalare** per aumentarne la luminosità a quella di una lanterna o ridurla a quella di una candela.

Mano Lesta
VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago teletrasporta un piccolo oggetto, non più grande del suo pugno, dalla sua persona alla propria mano.

Marcescenza
VL: 0
Gittata: 1m
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago fa marcire un volume di materiale organico pari al suo pugno: il cibo va a male, gli abiti si riducono in stracci, il cuoio si secca (eliminando 1 PA da una Locazione). Sono possibili altri effetti a discrezione del GM.

Origliare
VL: 0
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Iniziativa minuti
Il Mago può udire ciò che il bersaglio dice come se gli fosse accanto.

Passo Cauto
VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà minuti
La magia fluisce attorno ai piedi del Mago, facendo sì che non danneggi i materiali organici che calpesta: i rametti non si spezzano, l'erba ritorna nella posizione originaria e persino i fiori più delicati restano intatti. Chi tenta di seguirlo in un ambiente rurale subisce -30 alla Prova di Seguire Tracce.

Protezione dalla Pioggia
VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Resistenza ore
Il Mago può restare asciutto a prescindere dal clima. È protetto da pioggia, grandine, neve, nevischio e altre precipitazioni, ma non dall'acqua già al suolo.

Purificare Acqua
VL: 0
Gittata: 1m
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago purifica tutta l'acqua all'interno di un contenitore (otre, brocca o giara). Tutte le impurità non-magiche, compresi i veleni, vengono rimosse, rendendo l'acqua fresca e potabile. Se il contenuto è un liquido composto in prevalenza d'acqua (come birra o vino) sarà purificato e trasformato in semplice, pura, deliziosa, non-alcolica acqua.

Risucchio
VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il tocco del Mago risucchia la vita del bersaglio. È un *proiettile magico* con Danno +0 che ignora i Punti Armatura. Se colpisce, il Mago recupera 1 Ferita.

Scossone
VL: 0
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago fa spostare leggermente un piccolo oggetto (per esempio, fa cadere qualcosa da uno scaffale o chiudere un libro).
Se l'oggetto è in mano a qualcuno, questi dovrà superare una **Prova Media (+20) di Destrezza** per non lasciarlo cadere.

Shock
VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il bersaglio subisce 1 *Stordito*.

Sonno
VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago tocca un avversario facendolo addormentare.
Se il bersaglio era già *Prono*, cadrà *Privo di Sensi* per la durata dell'effetto. Rumori forti, essere scosso o spostato lo faranno svegliare all'istante. Se, invece, il bersaglio era in piedi o seduto, si sveglierà e cadrà *Prono*, ma resterà cosciente.

Un bersaglio consenziente e già stanco si addormenterà profondamente alla fine dell'effetto.

Sorgente
VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Volontà Round
Il tocco del Mago fa sgorgare acqua dal terreno al ritmo di mezzo litro per Round, fino a un totale di metà del suo Bonus Iniziativa in litri.

Suoni
VL: 0
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago crea dei suoni leggeri e indistinti da un punto nelle vicinanze a prescindere dalla linea di vista. Questi possono ricordare un rumore specifico – come passi, sussurri o l'ululato di un animale – ma nulla di tanto distinto da trasmettere un messaggio.

Mentre l'effetto è attivo, il Mago può controllare i suoni superando una **Prova Media (+20) di Incanalare**, che permette di spostare la fonte, alzare o abbassare il volume.

Sussurro
VL: 0
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago può proiettare la propria voce in un punto entro un numero di metri pari alla Volontà, a prescindere dalla linea di vista. Tutti coloro che si trovano a portata di udito lo sentiranno come se fosse lì.

Incantesimi Arcani
Gli Incantesimi Arcani rappresentano formule comuni nella *Lingua Praestantia*. Le loro manifestazioni dipendono dal Talento *Magia Arcana* dell'incantatore. Per esempio, *Gettare* usato da un Piromante potrebbe rendere l'oggetto incandescente, mentre quello di un Guardiano Grigio lo renderà parzialmente immateriale, facendolo scivolare tra le dita del possessore.
Gli Incantesimi Arcani sono opzioni aggiuntive per *tutti* i Saperi di Magia, comprese quelle delle Streghe, Oscure e del Caos. Sono considerati Incantesimi del Sapere e ne condividono i benefici. Tuttavia, possono essere insegnati e appresi solo da Maghi che hanno il medesimo Talento *Magia Arcana*.
Nota: tutti gli Incantesimi con un segno '+' alla Durata applicano la seguente regola aggiuntiva: "Al termine della Durata è possibile effettuare una Prova di Volontà per estenderla di +1 Round".

Aggrovigliare
VL: 3
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Speciale
Il Mago intrappola il bersaglio in una sostanza appropriata al proprio Sapere: viticci, ombre, i suoi stessi abiti, ecc. Il bersaglio subisce 1 *Afferrato* con Forza pari all'Intelligenza del Mago. Per ogni +2 LS si può applicare un ulteriore *Afferrato*. L'effetto dura finché le Condizioni non vengono rimosse.

Arma Aethyrica
VL: 2
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round+
Il Mago crea un'arma da mischia con Danno pari al proprio Bonus Volontà. L'Arma può avere qualsiasi forma, viene brandita con l'Abilità Mischia appropriata e conta come Magica.

Armatura Aethyrica
VL: 2
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round+
Il Mago si ammanta di magia protettiva e ottiene +1 Punto Armatura in tutte le Locazioni.

Attacco Concatenato
VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago incanala un germoglio di magia – un *proiettile magico* con Danno +4 – verso il bersaglio.
Se questo Incantesimo riduce il bersaglio a 0 Ferite, balzerà verso un altro che si trovi nel raggio di un numero di metri pari al Bonus Volontà ed entro la Gittata iniziale, causando lo stesso Danno. L'effetto può rimbalzare un numero di volte pari al Bonus Volontà del Mago. Per ogni +2 LS può essere aggiunto un ulteriore rimbalzo.

Aura Mondana
VL: 4
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Volontà minuti
Il Mago rimuove tutti i Venti della Magia da sé e dai proprio oggetti, cancellandone l'aura magica.
Per la durata dell'effetto la sua natura sovrannaturale sarà impercettibile al Talento *Senso Magico* e altri effetti simili. Tuttavia, sarà anche privato dei propri poteri e non potrà usare Incantesimi. Questo effetto ha termine se il Mago compie una Prova d'Incanalare.

Cupola
VL: 7
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago crea una cupola di energia magica che blocca gli attacchi in arrivo. Chiunque si trovi sotto di essa ottiene il Tratto *Protezione (6+)* (pag. 340) contro gli attacchi magici o a distanza in arrivo dall'esterno. Gli attacchi dall'interno funzionano normalmente e la cupola non impedisce il movimento.

Distrazione
VL: 4
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago si ricopre di magia, che vortica distraendo i nemici. Ottiene il Tratto *Distraente* (pag. 339).

Gettare
VL: 1
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Mago incanala la magia in un oggetto impugnato da un altro (come un'arma, una fune o la stessa mano altrui). A meno che il bersaglio non superi una **Prova Impegnativa (+0) di Destrezza** lascerà la presa.
Per ogni +2 LS si può imporre una penalità di -10 alla Prova di Destrezza.

Muovere Oggetto
VL: 4
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: 1 Round
Il Mago sposta un oggetto non senziente – non più grande di sé – usando solo la propria mente (che ha Forza pari alla Volontà). È possibile muoverlo di un numero di metri pari al Bonus Volontà e chiunque tenti di ostacolarlo dovrà superare una **Prova Contrapposta Volontà/Forza**.
Per ogni +2 LS è possibile incrementare la distanza di movimento di un numero di metri pari al Bonus Volontà.

Ponte
VL: 4
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (vedere descrizione)
Durata: Bonus Volontà Round+
Il Mago crea un ponte di energia magica, con lunghezza e larghezza massime pari al suo Bonus Volontà in metri. Per ogni +2 LS può incrementare una delle due dimensioni di un valore in metri pari al Bonus Volontà.

Protezione
VL: 5
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago si avvolge in un Incantesimo difensivo. Ottiene il Tratto *Protezione (9+)* (pag. 340).

Riparo dalle Frecce
VL: 3
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round+
Ogni proiettile contenente materiale organico (come le aste in legno delle frecce), quando attraversa l'area d'effetto, viene automaticamente distrutto e non causa alcun danno.
Proiettili di materiale inorganico (come coltelli da lancio o pallottole) non vengono influenzati.

Sangue Corrosivo
VL: 4
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago infonde magia in se stesso, dando temibili proprietà al proprio sangue. Ottiene il Tratto *Sangue Corrosivo* (pag. 341).

Scoppio
VL: 4
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Istantanea
Il Mago incanala la magia in un'esplosione. È un *proiettile magico* con Danno +3 che colpisce tutto nella propria Area d'Effetto.

Scudo Magico
VL: 4
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago si protegge con bande d'energia. Per la durata dell'effetto, somma il proprio Bonus Volontà al LS di ogni tentativo di Dispersione che compie.

Soffio
VL: 6
Gittata: 1m
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago effettua un attacco a Soffio, come se avesse speso 2 Vantaggi per attivare il Tratto *Soffio* (pag. 341).
È un *proiettile magico* con Danno pari al suo Bonus Resistenza. Il GM decide che tipo di soffio sia più adatto in base al Talento *Magia Arcana* dell'incantatore.

Spinta
VL: 6
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Istantanea
Tutte le creature viventi in un raggio pari al Bonus Volontà in metri dal Mago vengono respinte di Bonus Volontà metri e cadono *Prone*. Se sbattono contro ostacoli grandi, come un muro, subiscono Danni pari alla distanza percorsa in metri.
Ogni +2 LS è possibile respingere le creature di ulteriori Bonus Volontà metri.

Strale
VL: 4
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Mago concentra la magia in un dardo fatato. È un proiettile magico con Danno +4.

Teletrasporto
VL: 5
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Istantanea
Grazie alla magia, il Mago si teletrasporta fino a ad un numero di metri pari al suo Bonus Volontà, superando fosse, ostacoli e altri pericoli. Per ogni +2 LS è possibile aumentare la distanza di un numero di metri pari al suo Bonus Volontà.

Temibile
VL: 3
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Ammantandosi di magia, il Mago diviene temibile. Ottiene il Tratto *Spaventoso (1)*. Per ogni +3 LS è possibile aumentare questo valore di 1.

Terrificante
VL: 7
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago ottiene il Tratto *Terrificante (1)* (pag. 190).

Vista Oscura
VL: 1
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago potenzia la propria Seconda Vista per aiutare i normali sensi. Ottiene il Tratto *Vista Oscura* (pag. 343).

Volo
VL: 8
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round+
Che si faccia spuntare delle ali o sollevare da una colonna di luce, il Mago può volare. Ottiene il Tratto *Volante (Agilità)* (pag. 343).

COLORI DELLA MAGIA

Ognuna delle otto liste seguenti (una per colore della magia) include otto Incantesimi.

Sapere delle Bestie

Il Vento d'Ambra, *Ghur*, trasporta la fredda ferocia primordiale, che causa timore nelle persone e negli animali.

Ogni volta che un Mago lancia con successo un Incantesimo del Sapere delle Bestie ottiene anche il Tratto *Spaventoso (1)* (pag. 341) per 1d10 Round.

Ingredienti: Gli Sciamani usano pelli, ossa e pellicce di animali, legate con tendini e marcate con rune di sangue per incanalare il Vento d'Ambra. Altri ingredienti comuni includono artigli intarsiati, organi essiccati e penne intinte in rari umori. Non è insolito che vengano impiegati anche urina, escrementi e altre deiezioni.

Artigli d'Ambra

VL: 6
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round

Le unghie del Mago divengono affilati artigli di ambra cristallina. I suoi attacchi a mani nude, effettuati con Mischia (Rissa), sono considerati Magici, causano Danni pari al Bonus Volontà e, se feriscono, 1 *Sanguinante*.

Forma della Bestia

VL: 5
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Volontà minuti

Il Mago infonde la propria carne e le proprie ossa di *Ghur*, trasformandosi in un'altra creatura. Quando lancia l'Incantesimo sceglie una nuova forma dalla sezione Animali del Bestiario (vedere pag. 314). Ottiene i Tratti standard della creatura, eccetto *Bestiale*, e ne utilizza i valori di **F**, **R**, **Agi** e **Des** (poi ricalcola le proprie Ferite). Per ogni +2 LS potrà acquisire uno dei Tratti Opzionali della creatura. Mentre è in Forma della Bestia, il Mago sembra un comune esemplare della specie, con manto ambra e marrone, e non potrà parlare, cosa che gli impedirà di Lanciare o Disperdere Incantesimi.

Forma Selvaggia di Wyssan

VL: 8
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round

Il Mago invoca dentro di sé la potenza di *Ghur*, abbandonandosi ai piaceri più selvaggi. Ottiene i seguenti Tratti: *Arboreo*, *Arma* (Bonus Forza+2), *Bellicoso*, *Corazzato (2)*, *Furia*, *Grande*, *Magico*, *Morso* (Bonus Forza+1), *Spaventoso (1)*. Per la durata dell'effetto non potrà usare le Abilità di Conoscenza o Linguaggio.

Lancia d'Ambra

VL: 8
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea

Il Mago scaglia un'enorme lancia di puro *Ghur*. È un *proiettile magico* con Danno +12 che ignora le Armature di cuoio o pelliccia. Se infligge Ferite a una creatura lungo la traiettoria le provoca 1 *Sanguinante* e continua il proprio volo colpendo la successiva con -1 Danno.

Se la lancia fallisce nel causare Ferite l'effetto ha termine. Il primo bersaglio subisce sempre almeno 1 Ferita.

Parlata delle Bestie

VL: 3
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Volontà minuti

Il Mago può comunicare con le creature con il Tratto *Bestiale*. *Ghur* gli riempie la gola, tramutando le sue parole in ringhi, sibili o ruggiti come più appropriato all'animale. Questi non sarà obbligato a rispondere, o eseguire gli ordini ricevuti, ma potrebbe essere tanto incuriosito da ascoltare.

Il Mago ottiene +20 a tutte le Prove di Addestrare e Domare Animali. Mentre quest'Incantesimo è attivo, il Mago può parlare soltanto con gli animali e non può esprimersi in nessuna lingua civile, comunicando con il Gruppo solo a gesti o tramite Linguaggio (Militare). Inoltre non si possono lanciare o Disperdere Incantesimi fintanto che Parlata delle Bestie è attivo.

Pelle del Cacciatore

VL: 6
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round

Il Mago si ricopre di uno scintillante manto di *Ghur*, che gli conferisce +20 Resistenza, i Tratti *Spaventoso (1)* e *Visione Oscura* e il Talento *Senso Acuto (Olfatto)*.

Signore delle Bestie
VL: 10
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà giorni
Il Mago viene infuso di *Ghur*, che gli fa uscire vapore dal naso e scintillare gli occhi come ambra. Con lo sguardo e le parole può convincere una creatura con il Tratto *Bestiale* di essere il suo capobranco. Mentre è sotto questo effetto, l'animale combatterà fino alla morte per proteggere il Mago, eseguendone gli ordini (comprenderà istintivamente quelli semplici).
Se l'Incantesimo ha termine o viene Disperso, l'animale avrà ancora timore e rispetto del Mago e non lo attaccherà, a meno di non esservi costretto. Altri Personaggi non saranno altrettanto fortunati.

Stormo del Fato
VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago richiama corvi, o altri uccelli simili, contro i propri nemici. Lo stormo attacca con ferocia chiunque si trovi nell'Area d'Effetto e sia privo del Talento *Magia Arcana (Bestie)*, causando +7 Danni alla fine del Round.
Lo stormo resta in gioco per la Durata e il Mago può effettuare una **Prova Media (+20) di Domare Animali** per spostarlo verso un altro bersaglio entro gittata. Chiunque si trovi nell'Area d'Effetto subisce 1 *Accecato*.

Sapere dell'Empireo
Le magie della Sfera dell'Empireo sono accompagnate dal crepitio di fulmini e dall'odore di ozono. Gli Incantesimi che causano Danni ignorano le armature metalliche e si scaricano contro tutti i bersagli entro 2m, eccetto chi possiede il Talento *Magia Arcana (Cieli)*, causando Danni pari al Bonus Volontà, come un *proiettile magico*.

Ingredienti: la Magia Celeste è dominata da strumenti, mappe, lenti e simboli da astronomo, oltre che da tutti quegli elementi associati alla divinazione, come interiora di animali, specchi, sfere di cristallo e lingue d'uccello. Alcuni incantesimi basati sul vento impiegano ali e piume, mentre quelli di tipo elettrico includono frammenti di metallo inciso.

VEGGENTI
La carriera Veggente permette di scegliere il Talento ***Magia Arcana (Cieli)***, limitato però ai seguenti Incantesimi (non si possono neppure scegliere Incantesimi Arcani): ***Dita Capricciose del Fato***, ***Sventura***, ***Il Primo Portento di Amul***, ***Il Secondo Portento di Amul*** e ***Il Terzo Portento di Amul***.
Per ottenere gli altri Incantesimi è necessario intraprendere la carriera Mago.

Arco di T'Essla
VL: 7
Gittata: Volontà Metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Mago lancia un fulmine crepitante dalle dita. È un *proiettile magico* con Danno +10 che causa 1 *Accecato*.

Cometa di Cassandora
VL: 10
Gittata: Iniziativa metri
Bersagli: AdE (Bonus Iniziativa metri)
Durata: Speciale
Il Mago riunisce tutto l'*Azyr* disponibile e richiama una cometa dai cieli per distruggere i propri nemici. Deve scegliere un punto entro la gittata e, alla fine del Round successivo, effettuare una **Prova Media (+20) di Percepire**. Ogni LS positivo permette al Mago di spostare l'impatto di un numero di metri pari al suo Bonus Iniziativa, mentre ogni LS negativo permette al GM di spostarlo di un numero di metri pari al suo Bonus Iniziativa in una direzione casuale. Dopo di che la cometa cade come un *proiettile magico* con Danno +12, colpendo tutti i bersagli nell'Area d'Effetto, che subiscono anche 1 *In Fiamme* e cadono *Proni*.

Dita Capricciose del Fato
VL: 6
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: AdE (Bonus Iniziativa metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Tutti gli alleati nell'Area d'effetto, eccetto chi possiede il Talento *Magia Arcana (Cieli)*, sommano i propri Punti Fortuna in un'unica riserva da cui possono attingere.
Chi primo arriva meglio alloggia. Al termine dell'effetto i punti rimanenti sono divisi il più equamente possibile.

Il Primo Portento di Amul
VL: 3
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Iniziativa Round
Il Mago ottiene +1 Punto Fortuna, più un altro per ogni +2 LS.
I punti non utilizzati entro la Durata sono persi.

Il Secondo Portento di Amul
VL: 6
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Iniziativa Round
Il Mago ottiene LS Punti Fortuna, più 1 ogni +2 LS. I punti non usati entro la Durata sono persi.

Il Terzo Portento di Amul
VL: 12
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Iniziativa Round
Il Mago ottiene +1 Punto Fato. Se non viene utilizzato entro la Durata è perso.

Scudo Ceruleo
VL: 7
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago si rinchiude in una gabbia protettiva di *Azyr* e fulmini crepitanti.
Ottiene Punti Armatura pari al LS a tutte le Locazioni contro gli attacchi in mischia. Se l'avversario usa un'arma metallica – come pugnali, spade e lance con la punta di ferro – subirà Danni pari al Bonus Volontà.

Sventura
VL: 7
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Iniziativa Round
Mentre l'Incantesimo è attivo, il Mago può spendere Punti Fortuna per costringere un avversario a tirare di nuovo le sue Prove.

Sapere del Fuoco
Il Sapere del Fuoco e il Vento Splendente, *Aqshy*, sono tutto meno che furtivi. Questi Incantesimi ardono di passione e si manifestano con fiammate spettacolari e calore micidiale. Il Mago può causare, a piacere, 1 *In Fiamme* a tutti i bersagli, a meno che non possiedano a propria volta il Talento *Magia Arcana (Fuoco)*. Inoltre, ogni condizione *In Fiamme* entro un numero di metri pari al suo Bonus Volontà dal Mago gli conferisce +10 alle Prove di Lancio o Incanalare legate ad *Aqshy*.

Ingredienti: I Piromanti usano una vasta selezione di sostanze infiammabili, di solito incendiate durante l'Incantesimo, inclusi carbone, olio, grasso o legna secca. Sono diffusi anche alcuni oggetti a prova di fuoco, come chiavi di ferro, sezioni intarsiate di griglie da camino o piccole pietre ollari.

Cauterizzare
VL: 4
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Mago incanala *Aqshy* nelle proprie mani e le impone su una ferita, guarendo 1d10 Ferite, rimuovendo tutti i *Sanguinante* e impedendo eventuali infezioni.
Se il bersaglio non ha il Talento *Magia Arcana (Fuoco)* dovrà superare una **Prova Impegnativa (+0) di Freddezza** per non urlare in preda al dolore. Se fallisce di almeno -6 LS cadrà *Privo di Sensi* per 1d10 ore e si sveglierà con una brutta cicatrice.

Corona di Fiamme
VL: 8
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago forgia una magnifica corona di fuoco dall'*Aqshy*. Per la durata, ottiene il Tratto *Spaventoso (1)*, +1 al Talento *Condottiero* e +10 a tutte le Prove di Lancio e Incanalare legate ad *Aqshy*. Per ogni +2 LS può incrementare il grado di *Paura* o *Condottiero* di +1.

Cuori Ardenti
VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
La voce del Mago risuona della fiera passione dell'*Aqshy*.
Gli alleati nell'Area rimuovono le Condizioni *Affaticato* e *Atterrito* e ottengono +1 ai Talenti *Addestrato*, *Cuore Impavido* e *Temerario*.

Egida dell'*Aqshy*
VL: 5
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago si stringe in un manto ardente di *Aqshy*, che incanala

lingue di fiamme. Così facendo diviene completamente immune al Danno dei fuochi non magici, compreso il *Soffio* dei mostri, ignora gli *In Fiamme* ricevuti e ottiene il Tratto Protezione (9+) (pag. 340) contro il fuoco magico, compresi altri Incantesimi di questo Sapere.

Epurare

VL: 10
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago concentra una fiamma intensa per purificare la corruzione.
Tutti gli oggetti infiammabili nell'Area d'Effetto si incendiano e le creature subiscono LS Condizioni *In Fiamme*. Se nell'area sono presenti Influenze Corruttrici (come *Dhar*, Warpietra od oggetti toccati dal Caos) inizieranno ad annerire, fumare e bruciare. L'effetto può essere mantenuto nei Round successivi superando **Prove Impegnative (+0) d'Incanalare**.
Il tempo necessario per eliminare un'Influenza Corruttrice dipende dal GM. In generale, una piccola quantità (meno di una ghianda) di Warpietra o un oggetto minore del Caos richiedono 10-Bonus Volontà Round (minimo 1).
Quantità superiori di Warpietra – fino a un pugno – od oggetti maggiori richiedono il doppio. Per un potente artefatto ci possono volere delle ore… (vedere pag. 182 per informazioni sulle Influenze Corruttrici).

Grandi Fuochi di U'Zhul

VL: 10
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago scaglia una raffica di *Aqshy*, che esplode in mezzo ai nemici con la vampa furiosa di una forgia. È un *proiettile magico* che causa Danno +10 (ignorando i Punti Armatura) 2 *In Fiamme* e *Prono* al bersaglio principale.
Chi si trova nell'Area d'Effetto, invece, subisce Danno +5 (ignorando i Punti Armatura) e deve superare una Prova di Schivare per non subire 1 *In Fiamme*. Dopo di che, l'Incantesimo non è più un *proiettile magico*, ma continua ad ardere nella zona fino al termine della Durata. Chiunque si trovi nell'Area d'Effetto all'inizio del Round subisce 1d10+6 Danni, ignorando i Punti Armatura, e 1 *In Fiamme*.

Muro di Fuoco

VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Speciale)
Durata: Bonus Volontà Round
Incanalando un'ardente scia di *Aqshy*, il Mago crea un muro di fiamme della lunghezza in metri pari al suo Bonus Volontà e spessore 1m. Per ogni +2 LS può allungarlo un numero di metri pari al suo Bonus Volontà. Chiunque lo attraversi subisce 1 *In Fiamme* e un numero di Danni pari al Bonus Volontà del Mago, gestiti come un *proiettile magico*.

Spada Fiammeggiante di Rhuin

VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago avvolge una spada di fiamme magiche.
L'arma ha Danno +6, la Qualità *Impatto* e chi viene colpito subisce 1 *In Fiamme*. Se chi la impugna non ha il Talento *Magia Arcana (Fuoco)* e ottiene un Disastro su un tiro di attacco subirà 1 *In Fiamme*.

Sapere della Luce

Gli Incantesimi del Sapere della Luce emanano raggi di luce bianca e accecante o ammantano il Mago in ondate di scintillante purezza.
Il Mago può infliggere a piacere 1 *Accecato* a uno o più bersagli, che non possiedano il Talento *Magia Arcana (Luce)*.
I bersagli con i Tratti *Demoniaco* o *Nonmorto* subiscono Danni aggiuntivi pari al Bonus Intelligenza del Mago, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura.

Ingredienti: Gli Ierofanti del Collegio della Luce usano oggetti associati con la santità e i luoghi sacri, spesso accompagnati da cristalli, vetri, pyramidion e piccole statue, tutti intagliati con simboli sacri, serpenti o racconti moralizzanti. Sono comuni anche candele bianche, incisioni in argento e carta sbiancata.

Chiarezza di Pensiero

VL: 6
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Intelligenza minuti
Il Mago calma la mente del bersaglio, permettendogli di pensare chiaramente. Tutti i modificatori negativi alle attività mentali – comprese Condizioni, Mutazioni o Tratti Psicologici – vengono ignorati per la Durata dell'effetto.

Esilio

VL: 12
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Istantanea
Il Mago emette dalle mani un'aura purificatrice di *Hysh* che

colpisce tutti i bersagli nell'Area con Resistenza inferiore alla sua Volontà.
Le creature con il Tratto *Demoniaco* o *Nonmorto* acquisiscono il Tratto *Instabile*, e se lo hanno già vengono ridotte a 0 Ferite.

Flagello del Demone
VL: 10
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Mago invoca una scarica di *Hysh* che attraversa il confine tra il reame mortale e quello del Caos.
La Prova di Lancio viene Contrapposta dalla Volontà del bersaglio. Se vince il Mago, una creatura bersaglio con il Tratto *Demoniaco* è distrutta, rispedita nel suo luogo d'origine.
In tal caso, tutti coloro che stavano guardando il Bersaglio subiscono LS Condizioni *Accecato*, a meno di avere il Talento *Magia Arcana (Luce)*.

Luce Accecante
VL: 5
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Istantanea
Il Mago genera, dalle mani o dal bastone, un lampo di luce accecante.
Chi lo guarda subisce LS Condizioni *Accecato*, a meno di avere il Talento *Magia Arcana (Luce)*.

Luce Guaritrice
VL: 9
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il bersaglio splende di una luce purificatrice (pari a quella di un fuoco da campo) e guarisce di Bonus Intelligenza + Bonus Volontà Ferite. Se supera una **Prova Ardua (-20) di Tempra** elimina anche 1 Punto Corruzione ottenuto nel corso dell'ultima ora.

Protezione di Phâ
VL: 10
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago invoca un'aura protettiva di luce pura e santa.
Gli esseri profani – ossia che hanno il Tratto *Nonmorto* o *Demoniaco*, mutazioni o più Punti Corruzione della somma dei propri Bonus Resistenza e Bonus Volontà – non possono entrare nell'Area d'Effetto.
Se vi si trovano già subiscono 1 *Atterrito* finché non escono.
Chi si trova nell'Area non può accumulare Punti Corruzione finché l'effetto è attivo.

Rete di Amyntok
VL: 8
Gittata: Bonus Intelligenza metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Intelligenza del Bersaglio Round
Il Mago lancia una rete composta da sottili filamenti di *Hysh*, che sopraffà la mente del bersaglio con enigmi e domande, lasciandolo paralizzato per l'indecisione.
Il bersaglio subisce 1 *Stordito* che non può essere rimosso prima della fine dell'Incantesimo e viene annullato tirando Intelligenza invece di Tempra. Le creature con il Tratto *Bestiale* sono immuni a questo effetto.

Velocità di Pensiero
VL: 8
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Un reticolo di *Hysh* si sovrappone alla mente del Mago, permettendogli di pensare rapidamente. Ottiene +20 a Iniziativa e Intelligenza.

Sapere del Metallo
Chamon è un Vento denso che si fonde facilmente con i metalli. I suoi Incantesimi sono accompagnati da luci dorate e calore.
Gli effetti che causano Danno ignorano le armature metalliche e provocano Danni aggiuntivi pari ai Punti Armatura metallici della Locazione. Per esempio, se un braccio protetto da 2 PA di maglia di ferro venisse colpito subirebbe +2 Danni, ignorando la protezione.

Ingredienti: La maggioranza degli ingredienti del Vento d'Oro è formata da metalli pesanti, incisi o scolpiti in maniera elaborata. Altri hanno a che fare con le forge, come parti di mantici su cui sono riportate formule matematiche, frammenti intarsiati di incudini o fornaci.

Crogiolo di *Chamon*
VL: 7
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Il Mago incanala *Chamon* in un singolo oggetto metallico non magico (come un'arma o un pezzo di armatura), che viene fuso e cola per terra, raffreddandosi quasi subito.
Se qualcuno lo teneva in mano è costretto a gettarlo, mentre se lo indossava subirà Danni pari al Bonus Volontà del Mago, come un proiettile magico, ignorando il Bonus Resistenza.

L'oggetto è distrutto, ma il metallo conserva il proprio valore e può venire usato come materiale grezzo.

Forgia di *Chamon*
VL: 9
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Volontà minuti
Il Mago altera le proprietà di un oggetto metallico, aggiungendo una Qualità o rimuovendo un Difetto.
Per ogni +2 LS può aggiungere un'altra Qualità o rimuovere un altro Difetto.

Incantare Arma
VL: 6
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago avvolge una singola arma non magica in pesanti folate di *Chamon*, che ne aumentano la potenza.
Per la durata dell'effetto viene considerata Magica, somma il Bonus Volontà del Mago al Danno e ottiene la Qualità *Infrangibile* (pag. 298).
Per ogni +3 LS è possibile aggiungere un'altra Qualità o rimuovere un Difetto per la durata dell'Incantesimo.

Metallo Mutevole
VL: 5
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà minuti
Il Mago tocca un oggetto metallico non magico, che si scalda all'istante per l'infusione di *Chamon*, e può piegarlo e rovinarlo con una **Prova Media (+20) di Forza**.
Modifiche più complesse possono, invece richiedere una **Prova Media (+20) di Mestiere (Fabbro o simili)**.

Oro degli Sciocchi
VL: 4
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Volontà minuti
Il Mago intesse *Chamon* in un oggetto non magico di metallo, alterandone la natura alchemica.
Le parti metalliche diventano d'oro. Non si tratta di un'illusione, è realmente oro, ma al termine dell'effetto ritornerà come prima. Questo Incantesimo può rovinare le armi, rendere le armature troppo pesanti da portare e trasformare monete di piombo.
I dettagli degli effetti sono lasciati al GM.

Piume di Piombo
VL: 5
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago richiama il Vento d'Oro per aumentare o ridurre la densità di alcuni oggetti.
Per ogni creatura all'interno dell'Area d'Effetto è possibile applicare una delle seguenti opzioni:

- Il bersaglio conta 2 gradi più Sovraccarico.
- Il bersaglio non conta come Sovraccarico.

Vedere pag. 293 per le regole sull'Ingombro.

Trasmutazione di *Chamon*
VL: 12
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago strappa *Chamon* dalla terra e dagli oggetti indossati dai propri nemici, per trasformare le loro carni in metallo. È un *proiettile magico* che colpisce tutto ciò che si trova nell'Area d'Effetto. Causa Danni pari al Bonus Volontà del Mago, ignorando il Bonus Resistenza, e 1 *Accecato*, 1 *Assordato* e 1 *Stordito*, che durano fino alla fine dell'Incantesimo. Tutti i bersagli sono ricoperti d'oro, il che conferisce +1 Punto Armatura in tutte le Locazioni, ma essi iniziano a *Soffocare* (pag. 181). Chi muore a causa di questo effetto viene intrappolato per sempre in un guscio metallico, tetro memento dei pericoli della magia.

Veste Scintillante
VL: 5
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Resistenza Round
Turbini di *Chamon* vorticano attorno al Mago, deflettendo colpi, proiettili e attacchi magici. Il Mago ottiene il Tratto *Protezione* (9+) (pag. 340) contro tutti gli attacchi e Incantesimi diretti contro di lui. Ogni colpo a segno incrementa di 1 l'efficacia di Protezione, fino a un massimo di (3+).

Sapere della Morte

Shyish, il Vento Purpureo, porta con sé aria secca e polverosa e il suono della sabbia che scorre nella clessidra del Tempo.

Chi viene colpito da un Incantesimo del Sapere della Morte è prosciugato della vita; il Mago può assegnare a piacere 1 *Affaticato* a ogni bersaglio vivente affetto dagli Incantesimi di questo Sapere. È possibile accumulare solo un *Affaticato* alla volta in questo modo.

Ingredienti: Le ossa di creature senzienti sono strumenti comuni nella Magia d'Ametista, al pari di altri elementi legati alla sepoltura, come legno e chiodi delle bare, fluidi per l'imbalsamazione, clessidre, monete d'argento o la terra dei cimiteri, oggetti preservati o intarsiati. Sono comuni anche le gemme porpora e i fiori (specie le rose).

Carezza di Laniph

VL: 7
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago allunga la mano, che appare raggrinzita e scheletrica, mentre strappa *Shyish* dal corpo del bersaglio. È un *proiettile magico* con Danno +6 che ignora il Bonus Resistenza e l'Armatura. Per ogni 2 Ferite inflitte il Mago ne recupera 1.

Falce di *Shyish*

VL: 6
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago evoca una falce Magica, che può brandire con Mischia (Armi in Asta). Funziona come una falce normale con Danno pari al suo Bonus Volontà +3. Gli avversari con il Tratto *Nonmorto* non possono ottenere Vantaggio mentre sono Ingaggiati con il Mago.

Feretro Purpureo di *Shyish*

VL: 9
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago si avvolge in un feretro di sottili fili di magia purpurea. Ottiene Punti Armatura pari al proprio Bonus Volontà in tutte le Locazioni e il Tratto *Spaventoso (1)*. Per ogni +2 LS può aumentare il grado di *Paura* di 1.

Rapido Trapasso

VL: 6
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago concede una fine rapida a una persona ferita a morte. Toccando un bersaglio con 0 Ferite e almeno 2 Ferite Critiche, questi morirà sul colpo e non potrà risorgere come Nonmorto.

Rubavita

VL: 7
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Istantanea
Sottili fili di nebbia purpurea collegano per un attimo Mago e bersaglio, che inizia a deperire a vista d'occhio.
È un *proiettile magico* con Danno +6, che ignora il Bonus Resistenza e l'Armatura, e causa 1 *Affaticato*.
Inoltre, permette al Mago di rimuovere tutti gli *Affaticato* di cui soffre e un numero di ferite pari a metà di quelle inflitte (arrotondate per eccesso).

Santificare

VL: 10
Gittata: Tocco
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Volontà minuti
Il Mago traccia un circolo magico che viene infuso di *Shyish*, per formare una barriera impenetrabile ai Nonmorti.
Le creature con il Tratto *Nonmorto* non possono entrare o uscire dal circolo.

Ultime Parole

VL: 6
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Toccando il corpo di una persona defunta da meno di un giorno, il Mago ne richiama brevemente l'anima. Per la durata dell'Incantesimo potrà conversare con essa. Il defunto non potrà compiere azioni diverse dal parlare e non è obbligato a rispondere… ma i morti non mentono mai.

Vortice d'Anime

VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Istantanea
Il Mago scaglia una sfera di *Shyish* che esplode in una fiammata purpurea, tra cui compaiono volti spettrali e bocche spalancate per il terrore. Chi si trova nell'Area d'Effetto subisce 1 *Atterrito*.
Chi ha il Tratto *Nonmorto*, invece, considera questo Incantesimo un *proiettile magico* con Danno +10, che ignora il Bonus Resistenza e l'Armatura.

Sapere delle Ombre

Gli Incantesimi del Sapere delle Ombre sono furtivi e infidi, e possono essere lanciati mormorando appena in *Lingua Praestantia*. Ogni effetto protettivo ammanta il Mago di ombre e fumo, rendendolo in parte incorporeo o lasciando che le lame lo oltrepassino senza recargli danno apparente. Infine, tutti gli effetti che infliggono Danno ignorano i punti Armatura non magici.

Ingredienti: Tutto ciò che può essere usato per nascondere e occultare può divenire un ingrediente della Magia Grigia, compresi cosmetici, profumi, sciarpe, specchi e parrucche.
Sono comuni anche gli strumenti di professioni collegate a intrigo e saggezza, in particolare quelli dei diplomatici, le insegne di rango e il simbolo di potere per eccellenza: una lama.

Destriero d'Ombra

VL: 6
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Fino all'alba successiva
Il Mago evoca un destriero fatto d'ombra, un essere innaturale nero come la notte, che sembra tanto solido quanto immateriale. Possiede le stesse caratteristiche di un cavallo da galoppo, ma quando non è esposto alla luce solare ottiene anche i Tratti *Etereo, Falcata, Furtivo, Magico, Spaventoso (1), Protezione (9+), Senza Dolore* e *Vista Oscura*. Pur essendo immateriale, il destriero può essere cavalcato. Se il cavaliere ha il Talento *Magia Arcana (Ombre)* ha +20 alle Prove di Cavalcare; al contrario ha -20. Il Destriero d'Ombra è instancabile e non ha bisogno di soste (al contrario del cavaliere!) ma diventa nebbia alle prime luci dell'alba. Se il cavaliere è in sella quando la creatura svanisce o è Dispersa subirà Danni da Caduta (pag. 166).

Dimenticanza

VL: 6
Gittata: 1 m
Bersagli: 1
Durata: Volontà minuti
Il Mago crea sottili fili di *Ulgu* nella mente del bersaglio, facendo sì che si dimentichi completamente di lui. Al termine dell'effetto, il bersaglio deve superare una **Prova Media (+20) di Intelligenza** o l'amnesia diviene permanente, finchè l'effetto non sarà disperso.

Illusione

VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Iniziativa metri)
Durata: Volontà minuti
Il Mago tesse una rete intricata di fili di *Ulgu*, occultando l'Area d'Effetto con un'immagine illusoria a sua scelta. Questa inganna chiunque sia privo del Talento *Seconda Vista*. Chi lo possiede, invece, può effettuare una **Prova Difficile (-10) di Percepire** per notare l'inganno. Questo, però, non permetterà di vedere oltre, è necessario Disperdere l'effetto.
L'Illusione è di solito statica. Al costo della propria Azione, il Mago può effettuare una **Prova Ardua (-20) d'Incanalare** per animare l'Illusione durante quel Round.

Miasma Ingannatore

VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Iniziativa metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago evoca un banco vorticante di nebbia e ombre che obnubila i sensi.
Chiunque si trovi all'interno e non possieda il Talento *Magia Arcana (Ombre)* subisce 1 *Accecato*, 1 *Assordato* e 1 *Affaticato*, che permangono sino alla fine dell'Incantesimo. Inoltre, chi viene colpito deve superare una **Prova Impegnativa (+0) di Percepire** o cadere *Prono*.
Se l'effetto viene Disperso quando si trova già in gioco, chi ne è vittima deve superare una **Prova Facile (+40) d'Iniziativa** per non subire 1 *Stordito*.

Ombre Soffocanti

VL: 6
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago stringe tentacoli di *Ulgu* alla gola del nemico. Se questi ha bisogno di respirare subirà 1 *Affaticato*, non potrà parlare e inizierà a Soffocare (vedere pag. 181).

Passo d'Ombra

VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Istantanea
Il Mago crea un oscuro portale di *Ulgu* attraverso l'Aethyr. Attraversandolo, scompare e ricompare immediatamente entro un numero di metri pari alla sua Volontà. I nemici che vengono Ingaggiati quando riappare sono *Sorpresi*.

Sosia

VL: 10
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Bonus Intelligenza minuti
Il Mago tesse attorno a sé una maschera e un manto di *Ulgu*, assumendo l'aspetto di un altro umanoide a lui familiare (a discrezione del GM).
Chiunque sia privo del Talento *Seconda Vista* verrà ingannato, anche se potrebbe notare che i modi non sono gli stessi. Chi ha il Talento può effettuare una **Prova Difficile (-10) di Percepire** per notare il travestimento.
Questo, però, non permetterà di vedere oltre: è necessario Disperdere l'effetto.

Sudario dell'Invisibilità

VL: 8
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago avvolge il bersaglio in un sudario di *Ulgu*, rendendolo invisibile ai sensi normali. Chi è privo del Talento *Seconda Vista* viene ingannato automaticamente. Chi lo possiede può effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Percepire** per notare che qualcosa non va, ma non riuscirà a indicare il punto esatto. Per riuscirci è necessario Disperdere l'effetto. Il bersaglio potrà essere percepito con altri sensi e l'Incantesimo avrà termine, se attirerà l'attenzione causando troppo rumore o attaccherà qualcuno.

Sapere della Vita

Gli Incantesimi di *Ghyran*, il Vento di Giada, sono infusi di vita e accompagnati da una vibrante luce verde e fenomeni naturali. Viticci, cespugli, alberi e fiumi si piegano secondo il volere dei Druidi.
Un Druido riceve +10 alle Prove di Lancio e Incanalare quando si trova in un ambiente selvaggio. I bersagli viventi – come quelli privi dei Tratti *Demoniaco* o *Nonmorto* – di un Incantesimo della Vita rimuovono tutte le Condizioni *Affaticato* e *Sanguinante* mentre la forza vitale li avvolge. I Nonmorti, invece, subiscono Danni aggiuntivi pari al Bonus Volontà del Mago, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura.

Ingredienti: I Druidi usano numerosi elementi naturali, come semi e noci rare, umori di creature nel fiore degli anni, resine di alberi insoliti, terra fertile, acqua di fonte e molti organismi viventi, compresi piante e piccoli animali.

Foresta di Spine

VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Questo Incantesimo può essere usato solo su un pezzo di terra (anche molto piccolo) e vi fa spuntare un grosso roveto che si estende fino a coprire tutta l'Area d'Effetto.
Finché questo è attivo, chi tenti di attraversare l'area, senza avere il Talento *Magia Arcana (Vita)* deve superare una **Prova Ardua (-20) di Agilità** o subire 1 *Sanguinante* e 1 *Afferrato*, con Forza pari alla Volontà del Mago.
Al termine della Durata il roveto rimane, ma perde le sue proprietà sovrannaturali.

Frutti della Terra

VL: 4
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà giorni
Il Mago inonda il bersaglio con il nutrimento di *Ghyran*, permettendogli di sopravvivere senza cibo o acqua.
Dovrà defecare comunque, ma le feci saranno color verde foglia.

Linfa Vitale

VL: 8
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Speciale
Il Mago inonda un luogo desolato o una creatura malata con *Ghyran*. Il bersaglio può essere un fiume in secca, un pozzo, un campo o un animale domestico.
Un successo lo rivitalizza:

- Un fiume in secca fluisce di nuovo.
- Un pozzo esaurito o inquinato ritorna pieno d'acqua fresca e potabile.
- Un campo, frutteto o vigna ritorna fertile e tutti i suoi frutti giungono subito a maturazione.
- Un animale malato ritorna sano e produttivo (una mucca darà latte, una gallina uova, pecore e buoi avranno il pelo bello lucido).

Pelle di Corteccia

VL: 3
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago rende la pelle del bersaglio dura e ruvida come la corteccia di un albero.
Il bersaglio ottiene +2 Bonus Resistenza, ma subisce -10 ad Agilità e Destrezza.

Rigenerare

VL: 6
Gittata: Tocco
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Il bersaglio ottiene il Tratto *Rigenerazione* (pag. 341).

Sangue della Terra
VL: 6
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Bonus Volontà Round
Per lanciare questo Incantesimo, il Mago deve essere in contatto diretto con la terra (essere a piedi nudi è sufficiente). Per la durata dell'effetto, ogni creatura all'interno dell'Area, e a contatto diretto con il terreno, guarisce un numero di Ferite pari al Bonus Volontà del Mago all'inizio di ogni Round.

Sondare il Terreno
VL: 5
Gittata: Bonus Iniziativa×1,5 km
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Speciale
Toccando il terreno, il Mago sonda l'area estendendo i propri sensi attraverso *Ghyran*.
Dopo 1 minuto di concentrazione, otterrà una mappa mentale dettagliata di tutti gli elementi naturali (tipo di terreno, foreste, fiumi, ma non insediamenti) entro la Gittata.
È possibile che un insediamento sia indicato dalla presenza di terreno bonificato, scavi o terrapieni. Ogni volta che si usa il LS per incrementare la Gittata il tempo necessario aumenta di 1 minuto.

Vortice di Terra
VL: 8
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Istantanea
Quando lancia questo Incantesimo, il Mago sprofonda nel suolo in un torrente di *Ghyran*. All'inizio del Round successivo emergerà entro un numero di metri pari alla sua Volontà con un'eruzione di terra. Per ogni +2 LS si può aumentare la distanza di un numero di metri pari alla sua Volontà. Tutti i nemici che vengono Ingaggiati quando il Mago riappare, sono *Sorpresi*. Questo Incantesimo permette di attraversare l'acqua, ma non la pietra.

Magia delle Streghe

Le due liste seguenti includono sei Incantesimi ciascuna per quegli incantatori che non fanno parte dei Collegi di Magia e che sono spesso ricercati da Cacciatori di Streghe e Sigmariti.

Sapere della Soglia
Le Genti della Soglia considerano questo Sapere un dono degli dei e chiamano i propri incantatori 'I Pochi Benedetti'. Questi Incantesimi, a causa delle antiche tradizioni e delle credenze a essi collegate, non possono essere lanciati senza ingredienti, che sono parte essenziale del procedimento. Per fortuna, si tratta, di solito, di erbe e piante facili da trovare ai margini degli insediamenti.

Effettuando una **Prova di Conoscenza (Erbe)** per trovare erbe e piante (come descritto a pag. 129), il Mago ottiene 1+LS ingredienti, oppure può acquistarli a 5 penny l'uno.

Ingredienti: Le Streghe della Soglia utilizzano materiali locali raccolti o lavorati con strumenti particolari. Per esempio, ali di una libellula uccisa con uno spillone d'argento, bacchette di pioppo lucidate con cera d'api a Sonnstill, oppure ossa sepolte per un mese sotto una siepe in inverno.

Amuleto Protettivo
VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Volontà giorni
La Strega infonde un amuleto con un incantesimo di protezione. Chi lo indossa ottiene il Talento *Resistente alla Magia*.
Se lo possiede già, l'amuleto non ha alcun effetto.

Benevolenza
VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: AdE (Bonus Socialità metri)
Durata: Bonus Volontà Round
La Strega crea un'atmosfera di amicizia e buona volontà.
Tutte le Prove di Socialità nell'Area d'Effetto ricevono un bonus di +10, inoltre *Animosità* e *Odio* non hanno effetto.

Cavalcare il Buio
VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Volontà Minuti
La Strega pronuncia antiche parole e il suo spirito lascia il corpo passando nella Soglia, lo spazio oscuro tra il mondo materiale e quello spirituale.
Per tutta la durata, la Strega è fuori dal mondo: può osservarlo restando invisibile, ma non interagirvi.
Le barriere fisiche non sono un ostacolo e può superarle a piacimento. Nel frattempo il suo corpo rimane immobile e privo di sensi.
Al termine dell'effetto, sarà trascinata violentemente verso il proprio corpo. Se questo è stato ucciso, il suo spirito sarà costretto a vagare senza meta per l'eternità.

Nepente
VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Volontà Round
La Strega mormora parole di potere per trasformare una semplice pozione di erbe già preparata in un potente filtro.
Se bevuto prima della fine dell'incantesimo, il bersaglio potrà scegliere di dimenticare per sempre un individuo.

Nostrum
VL: 0
Gittata: Tocco
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Volontà Round
La Strega infonde potere magico in un infuso già preparato. Se bevuto prima della fine dell'effetto, il bersaglio guarirà una malattia e un numero di Ferite pari al Bonus Volontà della Strega. Per ogni +2 LS è possibile guarire un'ulteriore malattia.

Scostare i Rami
VL: 0
Gittata: Sé Stessi
Bersagli: Sé Stessi
Durata: Volontà minuti
Appena l'Incantesimo è completo, le pupille della Strega si dilatano rendendola capace di percepire il mondo spirituale.
Ciò le permette di vedere esseri invisibili, spiriti e Demoni, persino quelli descritti come impossibili da individuare.

Sapere della Stregoneria
Gli Incantesimi della Stregoneria sfruttano qualsiasi Vento sia disponibile, senza alcuna preoccupazione dei terribili effetti che derivano dal combinarli. Ogni volta che un praticante di Stregoneria tira sulla Tabella degli Incidenti Magici ottiene anche 1 Punto Corruzione. D'altro canto può causare 1 *Sanguinante* a chiunque sia bersaglio di un Incantesimo di questo Sapere. Infine, ogni tentativo di Lanciare o Incanalare questi Incantesimi senza usare ingredienti richiede un tiro sulla Tabella degli Incidenti Magici Minori, ma l'ingrediente non fornirà alcuna protezione in caso di un Disastro. Per fortuna, questi materiali sono comuni ed economici, di solito pezzi di piccoli animali. Il prezzo è il VL dell'Incantesimo in penny (invece che in scellini). In alternativa, una Strega può usare l'Abilità Sopravvivere per ottenere 1+LS ingredienti (vedere Raccogliere Cibo ed Erbe, pag. 129).

Ingredienti: Le Streghe usano orride misture di parti di animali, spesso ottenute da esemplari ancora vivi. Non è insolito che, mentre lanciano un incantesimo, stringano in pugno occhi di lucertole, zampe di cani, pezzi di asini o molto peggio.

Maledizione del Dolore Paralizzante
VL: 10
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
La Strega trafigge un rozzo pupazzo che rappresenta il bersaglio, causandogli un terribile dolore. Se lancia l'incantesimo con successo può scegliere dove colpire:

- **Gamba.** L'arto diventa inutilizzabile, come se fosse amputato (pag. 180). Se il bersaglio stava correndo cadrà *Prono* subendo Danni da Caduta.
- **Braccio.** L'arto diventa inutilizzabile, come se fosse amputato (pag. 180). Se il bersaglio stava stringendo in mano un oggetto dovrà lasciarlo cadere.
- **Torso.** Il bersaglio si piega in due per la sofferenza. Subisce 1 *Affaticato* e deve superare una **Prova Ardua (-20) di Tempra** per non cadere *Prono*.
- **Testa.** Il bersaglio subisce 1 *Stordito* e deve superare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non restare *Privo di Sensi* per tutta la Durata dell'Incantesimo.

Fino al termine dell'effetto, la Strega può usare la propria Azione per effettuare una **Prova d'Incanalare** e colpire un'altra Locazione.

Maledizione della Sfortuna
VL: 8
Gittata: Bonus Volontà×1,5 km
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà giorni
L'ingrediente chiave di questa magia è un oggetto personale o una ciocca di capelli del bersaglio.
Per la Durata, questi subirà una serie di sfortune (lacci strappati, sedie che si rompono e altri inconvenienti narrativi) e un -10 a tutte le Prove, in aggiunta a ogni altro modificatore.
Inoltre non potrà spendere Punti Fortuna.

Malocchio
VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
La Strega fissa negli occhi una persona ed effettua una **Prova Contrapposta di Intimidire/Freddezza**, sommando il LS della Prova di Lancio al proprio risultato.
Se vince, l'avversario subisce un *Affaticato* per ogni 2 LS di differenza. Se la differenza è 6 LS o più la vittima subirà anche 1 *Atterrito*.

Minaccia Strisciante
VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
La strega evoca un'ondata di creature striscianti contro i propri nemici.
Il bersaglio viene Ingaggiato da Ratti Giganti, Ragni Giganti o Serpenti (usare il normale profilo della creatura aggiungendo il Tratto *Sciame*).
Come Azione, la Strega può effettuare una **Prova Impegnativa (+0) di Domare Animali** per dirigere uno o più sciami verso nuovi bersagli. Al termine dell'Incantesimo tutte le creature evocate rimaste svaniscono tra le ombre.

Orrore Infestante
VL: 8
Gittata: Tocco
Bersagli: AdE (un singolo luogo)
Durata: Volontà Giorni
La Strega maledice un luogo, come una casa o un campo, facendo sì che chiunque vi entri soffra di sogni inquietanti e incubi a occhi aperti. Chi entra nel luogo sarà innervosito da strane sensazioni, ombre sfuggenti e sussurri appena udibili. A meno di possedere il Talento *Magia Arcana (Stregoneria)*, subirà 1 *Affaticato* e dovrà superare una **Prova Impegnativa (+0) di Freddezza** per non subire un altro *Affaticato* e 1 *Atterrito*, che saranno rimossi solo abbandonando il luogo maledetto.

Rovina
VL: 14
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Speciale
La strega può lanciare questo maleficio su un pozzo, un campo o un animale domestico. Gli effetti dipendono dal bersaglio:
Il pozzo diviene salmastro e stagnante. Le messi del campo avvizziscono durante la notte. L'animale si ammala, non produrrà più nulla (niente latte da una mucca o uova da una gallina, mentre le pelli diverranno inutilizzabili) e morirà in 10-LS giorni.

MAGIA OSCURA

Ecco due liste, ciascuna composta da quattro Incantesimi oscuri.

Sapere della Demonologia
La proibita Sfera della Demonologia si occupa di evocare, vincolare e controllare i Demoni, di solito per accrescere il potere del Mago. È un processo orrendo e pericoloso, che spesso porta alla rovina: l'anima del Demonologo viene strappata via dagli Dei Oscuri che lo tramutano in uno Stregone del Caos.

Distruggere Demone Minore
VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Con questo Incantesimo il Mago toglie e assorbe dentro di sé il *Dhar* che tiene in vita un Demone. Una creatura *Demoniaca* con Volontà inferiore a quella del Mago subisce un numero di Ferite pari al Bonus Volontà del Mago, ignorando il Bonus Resistenza e l'Armatura. L'incantatore, invece, può usare tali energie profane per incrementare una Caratteristica di +10 fino la termine dell'Incantesimo.

Individuare Demone
VL: 4
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
L'Incantesimo individua le influenze demoniache nella zona. Il Mago saprà automaticamente se entro la Gittata sia presente un demone, che sia stato evocato, legato a un artefatto o stia possedendo qualcuno.

Manifestare Demone Minore
VL: 8
Gittata: Bonus Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago incanala un nauseante flusso di *Dhar*, creando uno squarcio temporaneo nella realtà, da cui si manifesta immediatamente un Demone Minore (vedere pag. 335 per due esempi, il Sanguinario e la Demonetta). Il Mago effettua una **Prova Contrapposta di Incanalare (Dhar)** contro la **Volontà** del Demone. Se vince, la creatura eseguirà un singolo ordine, in maniera piuttosto letterale, prima di svanire (purché possa essere portato a termine entro la Durata). In caso di fallimento, il Demone attacca immediatamente.

Octacolo
VL: 10
Gittata: Tocco
Bersagli: AdE (diametro massimo pari al Bonus Volontà in metri)
Durata: Volontà minuti
Il Mago traccia sul pavimento una stella a otto punte decorata con simboli blasfemi, che lo protegge dalle influenze demoniache. Le creature con il Tratto *Demoniaco* non possono entrare o uscire dall'octacolo a meno che la loro Volontà non sia almeno il doppio di quella del Mago.

Sapere della Necromanzia
La Necromanzia è un'arte antica e sanguinaria, legata al controllo della morte e al raggiungimento dell'immortalità, spesso lavorando su corpi in putrefazione. È considerata una delle più infami ed eretiche forme di magia. Pochi ne studiano i segreti a cuor leggero, poiché gli orrori della morte e della Nonmorte non sono da sottovalutare.

Resuscitare i Morti
VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Fino all'alba successiva
Il Mago incanala nel suolo un potente flusso di *Dhar*, facendo sì che le vecchie ossa si riuniscano e risorgano. Al termine del Round, 1+LS Scheletri emergono nell'Area d'Effetto, disposti secondo i desideri del Mago, ma *Proni*. Questi esseri sono totalmente controllati dal Mago e possono eseguire ordini semplici. Se il Necromante viene ucciso o cade *Privo di Sensi*, l'Incantesimo ha termine e gli scheletri collassano. Per ogni +2 LS è possibile evocare un numero di Scheletri extra pari al LS.

Richiamo di Vanhel
VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago manipola i complicati flussi di *Dhar* infondendo grande energia nei bersagli. Un numero di creature, con il Tratto *Nonmorto*, pari al suo Bonus Intelligenza ottengono un'Azione o Manovra gratuita e immediata (il Mago sceglie lo stesso effetto per tutti). Per ogni +2 LS si possono colpire un numero di bersagli aggiuntivi pari al proprio Bonus Intelligenza.

Rianimare
VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: AdE (Bonus Volontà metri)
Durata: Fino all'alba successiva
Il Mago invia nel terreno di fronte a sé flussi striscianti di *Dhar*, che si insinuano nei cadaveri rianimandone un numero pari a Bonus Volontà + LS come Zombi o Scheletri (che entrano in gioco *Proni*). Questi esseri sono totalmente controllati dal Mago e possono eseguire ordini semplici. Se il Necromante viene ucciso o cade *Privo di Sensi*, l'Incantesimo ha termine e i morti collassano. Per ogni +2 LS è possibile evocare un numero di Zombi o Scheletri extra pari al LS + Bonus Volontà.

Teschio Urlante
VL: 8
Gittata: Volontà metri
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
Il Mago sbraita la formula magica e un grande teschio nero ricoperto di fiamme verdi e purpuree appare di fronte a lui, ridendo e urlando. Il teschio si muove in linea retta fino alla Gittata massima, seguendo il terreno e oltrepassando gli ostacoli. È un *proiettile magico* che colpisce solo le creature prive del Tratto *Nonmorto* causando Danni pari al Bonus Volontà del Mago. Chi subisce Ferite deve superare una **Prova Impegnativa (+0) di Freddezza** per non subire anche 1 *Atterrito*.

MAGIA DEL CAOS

Tre dei Grandi Poteri del Caos possiedono una propria Sfera di Magia. Solo Khorne – Dio del Sangue – la aborrisce e non concede Incantesimi. Di seguito viene presentato un Incantesimo per Sapere, che può essere usato per aggiungere varietà ai Cultisti del Caos insieme agli Incantesimi Arcani e alla Demonologia.

Sapere di Nurgle
Il Sapere di Nurgle spande orrende malattie e corruzione, mescolando qualsiasi sostanza putrefatta con bubboni del Vento di Giada.

Flusso di Corruzione
VL: 9
Gittata: Speciale
Bersagli: Speciale
Durata: Istantanea
La mandibola del Mago si allunga in modo orrendo, prima di vomitare un flusso di malattia e terrore.
Il Mago effettua un attacco con il *Soffio*, come se avesse speso 2 Vantaggi per attivare il Tratto omonimo (pag. 341). È un *proiettile magico* con Danno pari al Bonus Resistenza del Mago che ignora i Punti Armatura e ha i Tratti *Corrosivo* e *Veleno* che appaiono nella descrizione del tratto Soffio. Chi subisce più Ferite del proprio Bonus Resistenza deve superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** o contrarre il Sangue Marcio (pag. 187). Per ogni +2 LS si può incrementare il Danno di +2.

Sapere di Slaanesh
Il Sapere di Slaanesh si compone di tortura ed eccessi, messi in mostra per l'eterno godimento del Principe del Dolore e del Piacere, ottenuti con un miscuglio esotico e orrendo dei Venti Ametista, Giada e Oro.

Rassegnazione
VL: 5
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
La magia penetra profondamente nel bersaglio, inondandone l'anima con una terribile consapevolezza dei suoi sogni infranti. La mente si richiude in se stessa, riducendo l'Iniziativa a 10 (se non era già più bassa). Durante il Turno, ogni Manovra sarà decisa dal GM, mentre il bersaglio si lamenta e alza le braccia al cielo urlando a tutti cosa sarebbe dovuto accadere. Potrà compiere un'Azione solo superando una **Prova Impegnativa (+0) di Freddezza**; se fallisce sarà troppo occupato dal suo lamento.

Sapere di Tzeentch
Tzeentch è Signore della Magia, dell'Inganno e delle Bugie. Il suo Sapere incarna questi aspetti e include potenti Incantesimi legati alla mutazione, che usano i Venti Grigio, Ametista e Splendente.

Tradimento di Tzeentch
VL: 6
Gittata: Volontà metri
Bersagli: 1
Durata: Bonus Volontà Round
Il Mago incanala filamenti di diversi Venti della Magia nella mente del bersaglio, distorcendone le motivazioni, le ambizioni e fomentando il malcontento. Il bersaglio non potrà usare Talenti né gli Avanzamenti delle Abilità e sarà costretto a effettuare tutte le Prove solo con le proprie Caratteristiche.

• IL GAMEMASTER •

Essere il Gamemaster (GM) è un'esperienza incredibile.

Mentre i Giocatori si occupano di un singolo Personaggio, il GM è responsabile del mondo intero! Per chi è alle prime armi può sembrare spaventoso, ma con un po' di aiuto si troverà presto un equilibrio.

La responsabilità principale del GM è assicurarsi che tutti, incluso se stesso, si divertano.

Deve giostrare i ruoli di narratore, arbitro e ospite, ricordandosi che tutti giocano per divertirsi. La sua narrazione deve essere bilanciata, così da permettere ai Giocatori di mettere in risalto il tempo e l'autonomia delle loro azioni. Se una scena non funziona, va subito accantonata e si procede con la successiva. Le regole, per non interferire con il divertimento, quando risultano controintuitive o troppo complesse vanno cambiate. Bisogna sempre concentrarsi su quello che i Giocatori considerano divertente.

Il GM è il mondo. Tutto quello con cui i Giocatori interagiscono nasce da lui, il quale descrive l'ambiente da esplorare, che cosa essi vedono, odono, toccano, annusano e gustano. Dovrà interpretare le persone e le creature incontrate, descrivere i risultati delle azioni e decidere come applicare le regole.

Il GM è il regolamento. Conoscere le regole permette al gioco di procedere in modo fluido.
Il GM dovrebbe familiarizzare con questo manuale per trovare ciò che gli occorre. Bisogna decidere rapidamente se si ha l'intenzione di risolvere un'azione con una decisione del GM oppure se si vuole che il Giocatore effettui una Prova.

È una questione di stile personale: il gruppo si appoggia ai numeri per definire ciò che accade oppure preferisce usare i dadi solo nei casi più importanti? Interpretare correttamente i risultati di una Prova mostra ai Giocatori che le loro azioni hanno delle conseguenze e si è onesti e trasparenti nell'applicare le regole.

Il GM è la storia. Mentre si prepara l'avventura è bene pianificare la maggior parte degli eventi e chi vi sarà coinvolto.
Meglio avere anche un piano di riserva, in caso i Giocatori giungano a conclusioni errate o partano per la tangente (cosa molto frequente!).

È utile avere a portata di mano tutte le informazioni per i Personaggi principali dell'avventura, assieme a chiunque o a qualunque cosa i Personaggi potrebbero dover combattere, oltre a conoscere i luoghi in modo da poter improvvisare. Infine, preparare degli eventi generici può essere d'aiuto.

Il GM è il capo. Per aiutare il buon gioco tutti devono avere l'occasione di partecipare e, affinché tutto fili liscio, le discussioni sulle regole si fanno dopo la partita: dev'essere concessa la possibilità di procedere con il gioco al fine di ottenere il massimo del divertimento!
Il GM deve essere attento e rispettoso nei confronti dei Giocatori, consapevole che alcuni temi (come sesso, orrore e violenza gratuita) potrebbero essere poco piacevoli per alcuni di loro.
Prima di iniziare, è meglio chiedere esplicitamente se ci sono problemi.

L'autorità del GM nasce dall'essere equanime, coerente nell'applicare le regole e dare vita al miglior gioco benedetto da Sigmar da questo versante delle Montagne ai Confini del Mondo.

Consigli Generali

Là fuori ci sono un sacco di consigli su come giocare 'far girare i giochi' al meglio. La gestione di una partita è un argomento che richiede più approfondimenti di quanti possiamo fornire in questo capitolo.

Molti consigli saranno pubblicati sul sito di **Need Games**, mentre qui saranno presentati soltanto alcuni elementi specifici per le diverse parti del gioco.

Per iniziare – o ripassare per i GM esperti – ecco una lista di cose da ricordare:

- Studiare bene il manuale.
- Dare ai Giocatori ciò che desiderano, senza che questo rovini i propri piani.
- Assicurarsi che i Personaggi abbiano buoni motivi per agire insieme.
- Trovare modi per aggirare quei contenuti che un Giocatore potrebbe trovare sgradevoli.
- Contrassegnare le sezioni più utilizzate del manuale (come il **Capitolo 8: Magia**, se un Personaggio è un mago).
- Conoscere gli espedienti narrativi e come sfruttarli.
- Assicurarsi che le sfide siano gestibili per il gruppo e che i nemici da sconfiggere siano alla sua portata.
- Nelle partite horror, inserire dei momenti di minor tensione.
- Decidere quali parti della vicenda possono essere facilmente risolte e quali saranno dense di sfide e drammi.
- Essere giusto e irremovibile quando si effettua una Prova.
- Rendere memorabili l'uso o il guadagno di Punti Fato e Resilienza.
- Stilare preventivamente una lista di brevi descrizioni adatte ai luoghi per essere pronti a improvvisare.
- Nel dubbio, dare priorità al divertimento.
- Creare sfide che richiedano improvvisazione e creatività.
- È impossibile descrivere ogni singolo PNG, ma un tratto distintivo (un accento, un tic o un modo di dire) aiuta a rendere ciascuno memorabile!

Note sulle Regole

Man mano che si gioca, le regole di **WFRP** diventeranno sempre più familiari, ma per iniziare ecco alcuni punti da ricordare sempre:

- **Prove:** usare diversi metodi per risolvere le azioni (vedere pag. 149) fornisce grande controllo sul ritmo del gioco!
- **Punti Fortuna:** incoraggiare i Giocatori a spendere questi punti. Chi è troppo timoroso di farlo arriverà alla fine della sessione con molti Punti Fortuna ancora a disposizione, ma avendo fallito Prove che avrebbe potuto superare.
- **Vantaggio:** il Vantaggio accelera il combattimento, rafforzando chi vince. Tuttavia, viene azzerato se si perde un Round o si viene colpiti da attacchi a distanza o magici… quindi è meno spaventoso di quanto sembri. Chi sta per essere sopraffatto dovrebbe considerare una ritirata, seguita da attacchi a distanza. Si può anche spendere Resilienza per vincere automaticamente un Round ed eliminare tutto il Vantaggio accumulato dal nemico.
- **Prove Contrapposte:** quasi tutte le Prove di combattimento sono Contrapposte, quindi c'è sempre un vincitore, anche se entrambi i contendenti falliscono, grazie alla differenza tra LS. Anche un combattente penoso potrà colpire, pur senza grazia o abilità.
- **Nessuna Opposizione:** se un Personaggio si rifiuta di difendersi per timore di ottenere un brutto risultato sarà, a tutti gli effetti, Inerme (vedere pag. 162).

Creazione del Personaggio

Prima dell'inizio della partita, i Giocatori devono creare i propri Personaggi, o sceglierne uno già pronto dal sito di **Need Games** o dal **WFRP Starter Set**, che sono anche già organizzati in gruppi. Il GM dovrà assistere chi preferisce creare il proprio.

La Creazione del Personaggio può richiedere un po' di tempo e sarebbe meglio dedicarle tutta la prima sessione, così che i Giocatori sappiano cos'hanno tra le mani. Avere più copie di questo manuale velocizza molto il procedimento.

Il GM guiderà i nuovi Giocatori nelle varie fasi, incoraggiandoli a coordinare le proprie scelte con quelle altrui per creare un gruppo vario e funzionale: una giusta scelta di Classi fornirà più opzioni durante la partita (per esempio, un gruppo senza incantatori non potrà vivere avventure legate a indizi magici).
È bene spingere i Giocatori a coinvolgersi l'un l'altro nei rispettivi background.
Questo rende il gruppo più coeso e aiuta a scegliere le Ambizioni di Gruppo. Una squadra di solitari disperati, che non cooperano mai, diventa presto noiosa e poco soddisfacente.

Il gruppo deve avere motivi per restare unito e perseguire l'avventura che lo aspetta. Un buon modo per assicurarsene è chiedere direttamente ai Giocatori perché i loro Personaggi dovrebbero andare all'avventura insieme. Spesso le risposte sono sorprendentemente creative.

Avere una buona idea per un'avventura significa sapere come legarla ai background dei Personaggi.
Se nel gruppo c'è un contrabbandiere e nell'avventura si incontra un gruppo di contrabbandieri, essi potrebbero essere suoi vecchi complici. Se un Culto del Caos deve avere un ruolo centrale, un parente di un Personaggio ne farà parte in segreto.
Questi dettagli aiutano a immergersi nel mondo di gioco.

Se i Personaggi non cooperano si possono usare influenze esterne, come la promessa di incredibili ricchezze o la 'gentile richiesta' di un potente mecenate, che non accetta rifiuti.

La Creazione dei Personaggi è un ottimo momento per discutere che genere di partita si vuole giocare.
Ancora più importante è identificare in anticipo eventuali temi sensibili (come violenza esplicita, sesso o orrore).
Alcuni potrebbero non essere a proprio agio a parlarne in pubblico, per cui il GM dovrebbe discuterne in privato con ciascuno, senza chiedere i perché.
In caso di dubbio è meglio essere prudenti e ricordarsi che tutti sono qui per divertirsi.

Al Tavolo

Ecco i compiti del GM durante una sessione di **WFRP**:

1. Allestire la scena

All'inizio della partita il GM riassumerà quanto è avvenuto sinora o, nella prima sessione, presenterà il background della vicenda.
È come il riassunto delle puntate precedenti di una serie TV: breve e divertente.

Quindi, il GM descriverà ai Personaggi dove si trovano e cosa sta succedendo, fornendo immediate opportunità d'azione.

Al termine ci dovrà essere un situazione che permetta ai Giocatori di agire subito: può essere sufficiente un semplice bussare o un boccale che vola per la stanza.

2. Ascoltare i Giocatori

I Giocatori reagiranno alla scena, interpretando gli eventi in modi… 'interessanti'.
Il GM conosce già la trama, ma il gruppo dovrà scoprirla, forse con alcune false partenze. Se va nella direzione sbagliata, niente panico… sarà solo una strada più lunga.

Quindi, una volta udito come ciascuno reagisce alla vicenda, occorre risolvere le azioni immediate prima di procedere.

È importante che ogni Giocatore possa dare il proprio contributo e il GM dovrebbe chiedere esplicitamente cosa intende fare a chi non ha ancora agito.

3. Descrivere le conseguenze delle azioni

Il GM dovrà reagire alle decisioni dei Giocatori.
Se parlano con un PNG, dovrà interpretarlo. Se compiono azioni che richiedono Prove, dovrà decidere Abilità, modificatori e applicare il risultato.

Questo può essere risolto in fretta o dare il via a una catena di eventi dove tutti sono coinvolti. Ovviamente, è necessario fare in modo che tutti possano contribuire, coinvolgendo direttamente i più taciturni.

Questa fase del gioco, diretta dai Giocatori, può essere molto lunga e anche i GM più esperti resteranno sorpresi da quanto i Giocatori riescono a partire per la tangente. Molte sessioni memorabili sono state improvvisate proprio in questo modo.

4. Descrivere gli eventi della trama

Mentre i Giocatori agiscono di loro volontà, il GM deve essere consapevole della vicenda in corso.

Al momento giusto, farà apparire come dall'Aethyr un evento relativo alla trama e il gruppo dovrà reagire, formulando al volo nuovi piani e perseguendoli in modi immancabilmente azzardati. Questo può essere usato per correggere la rotta, dando indizi su cosa stia realmente accadendo, affinché i Giocatori trovino la giusta direzione.

Non bisogna essere troppo tassativi con questi eventi, poiché a nessuno piace sentirsi spinto verso un finale obbligato.

I Giocatori devono sempre avere la possibilità di sbagliare e il GM non deve temere di modificare la trama per rendere il tutto più divertente.

Viaggi

Attraversare il Vecchio Mondo può essere pericoloso. Briganti, mutanti e bestie si celano nell'ombra, una minaccia onnipresente, forse il connubio perfetto per coloro che agiscono specificamente per ostacolare i piani dei Giocatori. Alcune zone dell'Impero sono state corrotte dalla Magia del Caos, dalla Necromanzia o peggio e possono annientare gli incauti. Persino il clima è pericoloso!

Come rappresentare questi pericoli del viaggio dipende dal GM. A volte è meglio una semplice descrizione, che include solo la durata e gli eventi chiave. La maggior parte dei viaggi sono su strada, più pericolosi ma anche più economici, o via fiume.

Viaggi su Strada

Di solito, le strade del Reikland sono semplici ma affidabili sterrati.
Quelle tra le città principali sono relativamente sicure e ben tenute, ma le secondarie sono spesso dei sentieri fangosi. A prescindere dalla qualità, richiedono manutenzione e sono, perciò, a pagamento.

Nella provincia, esistono numerose tratte per le carrozze, le più usate hanno diverse corse al giorno.
Molte Compagnie di Trasporti sono in feroce competizione e questo mantiene i prezzi bassi e l'affidabilità buona.
La Compagnia più grande è la "Quattro Stagioni", che è presente su tutte le tratte principali.

Le locande lungo le strade sono spesso collocate secondo la convenienza di queste compagnie. Di conseguenza, chi viaggia a piedi rischia spesso di non raggiungere un riparo prima del tramonto.

Viaggi via Fiume

I viaggi via fiume sono solitamente tranquilli, quasi rilassanti, ma richiedono un'imbarcazione che colleghi località raggiungibili.

Le chiatte passeggeri si muovono solo tra le città principali, ma si può 'persuadere' gli equipaggi a lasciare qualcuno lungo la rotta.
Per raggiungere luoghi remoti è necessario scroccare un passaggio su una chiatta merci, cosa scomoda per gruppi molto grandi.

Prezzi dei Viaggi

I prezzi nel riquadro Costi di Viaggio non includono l'alloggio in locanda, pasti o altri consumi, anche se di solito, tanto le carrozze quanto le barche, fanno pagare un pacchetto completo.

Il totale è una semplice somma. Nel caso di alcuni traghetti i passeggeri dormono a bordo, sul ponte o in cabine private, e non devono pagare la locanda.

Il costo per il passaggio su una chiatta mercantile dipende dal proprietario. Di solito, il prezzo è molto contenuto; si può viaggiare persino gratis, se i passeggeri sono abili e disposti a lavorare.

I viaggi di alta classe sono *de rigueur* tra i nobili e possono costare molto più di quanto indicato, di solito almeno dieci volte tanto. Lussuose navi passeggeri si muovono tra le grandi città, come la Imperatore Luitpold, che segue la rotta Altdorf-Talabheim lungo il Fiume Talabec.

COSTI DI VIAGGIO

Tutti i costi elencati sono linee guida calcolate per 1,5 km percorsi. Di solito, mezzi più veloci costano il doppio, mentre quelli più lenti fino alla metà. In questi casi va modificato il Movimento di +/-1.

Trasporto	Movim.	Costo	Distanza
CARROZZA	6		
Posto Interno		2p	Per 1,5 km
Posto Esterno		1p	Per 1,5 km
BATTELLO	8		
Cabina		5p	Per 1,5 km
Ponte		2p	Per 1,5 km
CALESSE	6	3p	Per quartiere
TRAGHETTO	4	1p	Per 6 metri

Tempi di Viaggio

Il Movimento viene usato per determinare la velocità in km/h. Se il Personaggio più lento ha Movimento 3, la velocità sarà di circa 4,5 km/h.

Tenuto conto di riposo, soste necessarie e terreno, un gruppo può viaggiare per circa 6 ore al giorno senza problemi.
Procedere più in fretta o più a lungo richiede una Prova di Tempra, chi la fallisce subisce 1 *Affaticato*, più un altro *Affaticato* se Sovraccarico (pag. 293).

La velocità di un battello può aumentare o diminuire fino al 30% se si procede a favore o controcorrente, come appropriato.

Eventi di Viaggio

Ogni tanto è bene arricchire un viaggio con degli imprevisti, che si tratti di semplici necessità quotidiane o di un pedaggio.

È un'opportunità che permette di mostrare dettagli del Vecchio Mondo e cambiare il ritmo dell'avventura.

Una vicenda d'intrigo può beneficiare di un semplice scontro 'buoni contro cattivi' con alcuni Uominibestia, mentre una trama tesa e opprimente sarà migliorata dal condividere il campo con una compagnia circense e divertirsi per una sera. Questi incontri possono essere incorporati nella vicenda generale.

Trovare, qualche giorno dopo, la carovana del circo distrutta è un buon espediente per coinvolgere i Personaggi in maniera molto personale. Questi imprevisti sono anche un ottimo sistema per far presagire eventi futuri o rinforzare i temi della vicenda.

L'importanza di queste scene dipende dal GM. Alcune possono essere solo brevi descrizioni, altre durare intere sessioni.
Ci sono GM che includono sempre uno o più eventi al giorno, mentre altri preferiscono tirare 1d10 per ogni giorno di viaggio: un 8 (che rappresenta il simbolo a otto punte del Caos) indica un evento inatteso.

Chi sta facendo giocare un'avventura ufficiale, troverà indicati tempi di viaggio e imprevisti suggeriti. In alternativa si può usare la seguente tabella (che prevede un evento al giorno).

1d10	Evento
1	**Viaggio Riposante:** il viaggio è fortunatamente privo di imprevisti, i Personaggi si riposano bene e incontrano un guaritore o sacerdote. Recuperano tutte le Ferite e le Condizioni *Affaticato*.
2	**Interessante!:** un incontro casuale con un altro viaggiatore, una locanda o santuario eccezionale o un'antica rovina forniscono una storia da raccontare.
3	**Molto Utile!:** i Personaggi trovano qualcosa di utile per le proprie avventure, come un'informazione, un messaggio perduto o qualcosa che non avrebbero dovuto scoprire.
4	**Viaggio Stancante:** c'è un ostacolo insormontabile, come un blocco stradale, un ponte crollato o una piena. Un Personaggio deve superare una **Prova Media (+20) di Sopravvivere** per trovare un'altra strada, oppure l'intero gruppo arriverà con un giorno di ritardo e 1 *Affaticato*.
5	**Inseguimento!:** un nemico è sulle tracce dei Personaggi e dev'essere affrontato oppure seminato prima che il gruppo raggiunga la propria destinazione. Se il gruppo non lo conosce ancora, il GM può usare i background per introdurlo. Lo scontro può essere violento a meno che non si trovi come evitarlo, e far perdere le tracce può allungare il viaggio di giorni.
6	**Ladri!:** i Personaggi sono stati rapinati. Forse è stato qualcuno con cui hanno condiviso il campo o incontrato lungo la strada. Si fermeranno per inseguirlo o è solo uno dei molti rischi di una vita avventurosa?
7	**Ancora Loro!:** un rivale o un avversario ricorrente perseguita il gruppo durante il viaggio. Il GM dovrebbe dare al tutto un taglio comico ma fastidioso, senza mai arrivare alla violenza. Potrebbe trattarsi di un membro della gilda rivale ossessionato dal 'battere' un membro del gruppo, o un altro viaggiatore con qualche abitudine fastidiosa.
8	**Cattiva Influenza!:** i Personaggi incontrano qualcuno che sembra pronto ad aiutarli ma, in realtà, ha mire sinistre. Per esempio, potrebbe essere un uomo puzzolente che dice di conoscere una scorciatoia attraverso il Giardino di Morr ma insiste ad andare per ultimo; oppure un nobile, vecchio e affascinante, che li invita a cena nella dimora di famiglia; o ancora, una vecchia che afferma di sapere dove trovare i funghi 'migliori'…
9	**Anche la Natura Vi Odia!:** i Personaggi sono perseguitati dalla natura: animali selvaggi, tempeste, malattie e insetti. Questo può portare a scontri, a subire Condizioni o a incontri fugaci ma memorabili, nel momento in cui scelgono di rifugiarsi nella capanna del pastore sbagliato.
10	**Attacco!:** il gruppo viene attaccato lungo la strada. Potrebbe trattarsi solo di un incontro sfortunato, ma di rilievo per l'area attraverso cui viaggia (degli Uominibestia nelle foreste, ad esempio) o un piano nemico (mercenari pagati per fermarlo). Fallendo una **Prova Media (+20) di Percepire** si subirà un'imboscata!

Il GM potrebbe permettere di evitare gli eventi peggiori con Prove di Percepire, Sopravvivere o altre Abilità adatte alle circostanze. Usare un trasporto pagato potrebbe essere d'aiuto per superare alcune avversità.

Dopo la Partita

Il GM dovrebbe cercare di concludere la partita in modo narrativamente interessante, con una rivelazione, conclusione, mistero o il temuto colpo di scena, così da lasciare i Giocatori ansiosi di sapere ciò che succederà ai propri Personaggi.

Conferire PE

Al termine di ogni sessione, il GM conferisce PE al gruppo. Questo è il momento per ricompensare cooperazione, buona interpretazione e contributo al divertimento.
È bene ricordare che è meglio usare la carota che il bastone – senza punire i giocatori che non hanno collaborato, ma premiando quelli che lo hanno fatto. I Giocatori capiranno presto!

Eccellente interpretazione, gioco di squadra o essere entrati nel vero spirito di WFRP valgono un bonus di 25-50 PE.
Nelle avventure ufficiali viene suggerito un totale di PE per sessione.

Recuperare Fato e Resilienza

Spendere Punti Fato o Resilienza è un evento importante. Di solito, se ne hanno pochi e sono molto potenti.
Vanno spesi con giudizio, perché riducono anche le riserve di Fortuna e Risolutezza.

Allo stesso modo, conferire Punti Fato o Resilienza è un evento raro e speciale.
Al termine di una lunga avventura o campagna di grande importanza si potrebbe ottenere 1 Punto Fato, mentre la Resilienza richiede uno straordinario successo personale.

Nelle avventure ufficiali vengono segnalati eventi che possono conferire Punti Fato e, a volte, Punti Resilienza.

Conferire Punti Esperienza

Sessione Normale		Fine Avventura		Fine Campagna	
Prestazione	**PE**	**Prestazione**	**PE**	**Prestazione**	**PE**
Pessima	75	Pessima	100	Pessima	150
Buona	100	Buona	150	Buona	200
Eccezionale	125	Eccezionale	200	Eccezionale	250

Guida al
Reikland
per Viaggiatori

• IL GLORIOSO REIKLAND •

A sua Maestà Imperiale, Imperatore Karl-Franz I, per Grazia degli Dei, Conte Elettore e Gran Principe del Reikland, Principe di Altdorf, Conte della Marca Occidentale, Difensore della Fede di Sigmar, invio questo scritto, una disamina del suo illustre reame, il Grande Principato del Reikland, cuore del Nostro Glorioso Impero. Possa regnare a lungo!

In queste pagine si apprenderà della più potente provincia dell'Impero e del suo laborioso popolo, unito nella venerazione del Dio-Re Sigmar.

Si apprenderà dei Conti Elettori che hanno guidato il glorioso Impero per quasi un secolo e della loro generosità che arricchisce oltremisura la nostra terra. Ci si meraviglierà dell'incredibile rete di canali, delle vaste strade, delle sofisticate coltivazioni e della classe mercantile in rapida crescita, tutti segni di come il Reikland sia il gioiello dell'Impero.

Questo reame, il più ricco e cosmopolita tra tutti i feudi dell'Impero, è una meraviglia che ospita centri culturali, magici e accademici senza pari, che attirano i migliori artigiani, maghi e studiosi, assicurando la sua fama di dominatore del Vecchio Mondo.

Invero, nascere Reiklander è essere benedetto dagli Dei. Sia ringraziato e lodato Sigmar.

– Parole della Santa Madre Halma Habermann di Sigmar
– Fedelmente redatte dall'umile scriba Melistius dell'Ordine dell'Incudine, 2510 C.I.

Il Reikland, cuore orgoglioso del Vecchio Mondo, è la più ricca e potente tra le grandi province imperiali.
Patria di ingegneri, maghi e mercanti, oltre che del Culto di Sigmar, è un reame di alti monti, fiumi serpeggianti, oscure foreste e grandi città commerciali. Dal suo trono ad Altdorf, città dalle celebri torri, l'Imperatore Karl-Franz I domina non solo il Reikland, ma tutto l'Impero.

GEOGRAFIA

Il Reikland si estende all'ombra dei temuti Monti Grigi e buona parte delle sue pianure è coperte di foreste, eccetto che per le aree attorno a città e villaggi, molto prosperosi. Non ha sbocchi sul mare, ma il Reik – il fiume più grande del Vecchio Mondo che ne traccia i confini settentrionali e orientali – è tanto largo e profondo da consentire per tutto il suo corso la navigazione di intere flotte militari e mercantili.

Le rive del Reik sono caratterizzate da vasti acquitrini e pericolose paludi. La più grande è la Palude Grootscher, che si trova ai confini con la Desolazione a ovest.
Verso l'interno, il terreno sale, fino ai rilievi scoscesi dei Colli Skaag e degli infestati Hägercryb, due altipiani ricoperti di vegetazione quasi mai toccata da mano umana.
Verso sud, le foreste cedono il passo alla vasta pianura fertile del Vorbergland, che si estende fino ai Monti Grigi, confine naturale con la Bretonnia.

Montagne, Colline e Vorbergland

Il Reikland è un territorio impervio, dove le foreste sono interrotte da picchi, rupi e crinali, spesso con antichi manieri e torri di guardia di epoche passate. Gli Hägercryb e gli Skaag svettano sopra gli altri rilievi, formando due altipiani nelle regioni centrale e settentrionale.

La recente prosperità del regno è dovuta alle miniere fortificate che si trovano in queste zone. Più a sud, le foreste iniziano a diradare, lasciando il passo a rilievi meno impervi e alla pianura del Vorbergland, che si estende dalla Foresta Reikwald fino ai Monti Grigi, i quali offrono opportunità e pericoli in egual misura.

Monti Grigi

I temuti picchi dei Monti Grigi nascondono tunnel pericolanti e ponti sospesi in rovina risalenti all'epoca in cui i Nani dominavano la regione.
Ma quell'età è ormai passata, solo pochi clan restano a difendere le dimore ancestrali, tra cui le più grandi sono Karak Azgaraz, recentemente riconquistata, e la torreggiante Karak Ziflin.

Montagne e tunnel sono stati invasi da Orchi, Goblin, Troll di Montagna, Skaven e molto peggio. Questo rende la regione pericolosa, molti sostengono che le decadute Fortezze Naniche celino tesori perduti nel tempo, che attirano i pazzi e i disperati come le falene verso la fiamma. Pochi sopravvivono alla loro stessa avidità.

I signori del Reikland meridionale, pericolosamente vicini a questi monti scoscesi, hanno fatto scavare, o riaprire, numerose miniere per estrarre minerali.
Queste località sono protette da torri solitarie e fortezze, circondate dalle rovine di strutture difensive più antiche distrutte dagli aggressori provenienti dalle montagne.

I picchi gelidi dei Monti Grigi sono tanto alti da essere invalicabili e formano un confine impenetrabile tra il Reikland e i ducati Bretonniani del sud-est.
I due valichi principali sono il Passo Colpo d'Ascia, difeso dalle fortezze di Helmgart e Monfort, e il serpentino Passo della Dama Grigia, che conduce da Ubersreik a Parravon.

La presenza di pattuglie e caselli daziari su entrambi, spinge alcuni mercanti impoveriti e contrabbandieri ad assoldare guide che li conducano per i valichi secondari, come il Passaggio Tortuoso o la Via di Durak… un'impresa che pochi raccomanderebbero.

Hägercryb

Il centro del Reikland è dominato dai nebbiosi Hägercryb, che si estendono dal Principato di Altdorf a nord, fino alla Città Libera di Ubersreik. Le loro foreste sono tanto fitte che nessuna strada li attraversa in direzione est-ovest, con la conseguenza di lunghe traversate per coloro sempre in viaggio in lungo e in largo.

Le pendici sono popolate soprattutto da pastori e greggi ma – secondo alcuni storici – un tempo erano terreno di sepoltura degli Uberogeni, la tribù di Sigmar.
Gli antichi tumuli che fanno capolino nelle radure, a volte indicati da grandi menhir, rafforzano questa ipotesi. Forse è per questo che gli Hägercryb hanno fama di essere infestati.
Si dice che i pochi che si sono mai avventurati in queste foreste abbiano incontrato una fitta nebbia che sale dai tumuli accompagnata dai lamenti dei morti.
Di solito, questi racconti sono considerati frutto del troppo sidro, perché nessuno vuole credere che vi siano antichi re assetati del sangue dei vivi.

Ignorando tali racconti, i signori della regione ordinano ripetutamente di scavare miniere in cerca di minerali rari. Molti hanno fallito e i minatori sono scomparsi per sempre, ma chi ha avuto successo ha portato grande prosperità al territorio.

Colli Skaag

I rocciosi Colli Skaag si trovano a est del Fiume Bögen e lungo la riva sud del Reik, prima di interrompersi nei pressi dei boschi del Ducato di Gorland.
Nella parte centrale, la Reikwald lascia posto ai picchi stratificati e alle pietraie del Crinale di Prie.

Una sola strada attraversa i rilievi meno scoscesi a sud, partendo da Trosreut, all'ombra di Castel Grauenberg, fino a Holthausen, ma esistono anche molti sentieri minori, di solito tracciati dalle greggi di capre.

Un tempo, le colline erano ricolme di attività, con ricche vene di ferro e argento.
Nel corso dei secoli, molte miniere si sono esaurite, gli insediamenti sono stati abbandonati e reclamati dalla foresta.
Gli abitanti si avvicinano con cautela a queste rovine, perché sono rifugio di cacciatori, banditi e individui ancor più sinistri.

Vorbergland

Tra i minacciosi picchi dei Monti Grigi e l'oscurità della Reikwald si trova il Vorbergland, una regione che si estende da est a ovest, nota per le valli fertili, le dolci colline e le pianure spazzate dai venti.

Le province del sud-est – Böhrn, Ubersreik, Stimmigen e Dunkelberg – sono conosciute come Suden Vorbergland e formano l'area agricola più importante del Reikland. Sono punteggiate di fiorenti cittadine, villaggi, fattorie e vigne, che sono valse loro il nomignolo di 'Giardino di Ranald' grazie alla quantità di vino esportata.

La parte ovest del Vorbergland è tormentata dalle incursioni di Orchi e Goblin delle montagne e quindi poco abitata.
Molti la considerano poco più che terreno di caccia per mostri e animali selvaggi, rendendo queste baronie e ducati una destinazione popolare per cacciatori e studiosi del Serraglio Imperiale, alla ricerca di esemplari rari.
In ogni caso è poco saggio avventurarsi qui senza una guida e una scorta armata.

Drachenberg

Al centro del Vorbergland, circondato dallo scintillante Fiume Bögen, svetta il contorto picco di Drachenberg, visibile per molte miglia.
Quando ci sono guai, gli abitanti della vicina cittadina di Wheburg guardano la montagna e fanno il segno della cometa di Sigmar come scongiuro, perché il picco ha una fama sinistra.
Il nome si traduce come 'Picco del Drago' e per molto tempo è stata la tana di mostri come Basilischi, Viverne e Manticore.

Un tempo, l'enorme Drago Rosso Caledair – la 'Falce di Fuoco' – aveva stabilito la tana vicino alla sommità e usato il Vorbergland come terreno di caccia per molte generazioni.
È da un secolo che nessuno l'avvista più, e ci si chiede se l'abbia abbandonata o dorma ancora nella montagna.
Il Drachenberg è pericoloso, con pareti impervie e nessun sentiero fino alla cima. Più si sale, più gli alberi che adornano la base si fanno radi e il terreno instabile, cosa che ha condotto a morte molti scalatori.

Tuttavia si continua a provare, perché chissà quali tesori sono nascosti sulla cima del picco…

Foreste Cupe e Oscure

Le vaste foreste del Reikland sono considerate tra le più sicure dell'Impero, ma solo finché si resta vicini ai fiumi trafficati o alle strade.
Gli enormi pini, querce, olmi e faggi nascondono molto peggio che banditi disperati e animali selvaggi. Più ci si inoltra più aumenta il pericolo.

Reikwald

La Reikwald ricopre quasi tutto il Reikland, eccetto il Vorbergland, e si assottiglia solo vicino ai Colli Skaag o ai villaggi costruiti lungo il Reik e i suoi affluenti. Molti viaggiatori preferiscono la relativa sicurezza dei fiumi alle strade, e con buone ragioni: la Reikwald è il terreno di caccia di esiliati, tagliagole e altri fuorilegge.
Le vie principali sono pattugliate dai Guardastrada, ma sono troppo pochi e le tratte troppo lunghe, per cui non è insolito trovare carrozze rovesciate e altri segni di banditismo. Molte radure e rovine sono state occupate da banditi o branchi di Uominibestia, ma spesso i reggimenti dell'Esercito Provinciale vengono spediti a ripulirle.
La volta della foresta non è tanto fitta da bloccare la luce del sole, ma le parti più profonde sono tetre e spesso nebbiose, specie nei pressi degli acquitrini del Reik.

Secondo gli storici, prima della fondazione dell'Impero, qui viveva la tribù degli Uberogeni, insieme con altre ormai dimenticate. Anelli di menhir, detti anche 'ogham', sono testimonianza di quell'epoca, ma molti sono talmente ricoperti di vegetazione da risultare introvabili senza una guida.

Alcune comunità isolate, che praticano ancora le vecchie vie – credenze precedenti alla venuta di Sigmar – considerano sacri questi luoghi. Studiosi dei Collegi di Magia sostengono che siano state combattute terribili battaglie per il controllo di questi antichi siti megalitici e non è insolito che i più ricchi finanzino spedizioni nel cuore della foresta per scoprirne di più.

Foresta Rossa

A sud di Altdorf si trova una distesa di pini che, dalla parte sud delle Colline Ambra, raggiunge la Reikwald.
Il nome deriva dal colore rosso scuro del legname, molto richiesto dagli artigiani di Altdorf e usato per produrre mobili di alta qualità per i mercati di Marienburg e Nuln.
Di recente, questa risorsa ha iniziato a scarseggiare, perché i boschi sono infestati dai Goblin delle Foreste della tribù Artiglio di Ragno, che sono riusciti ad addomesticare i Ragni Giganti. Pochi osano ancora tagliare gli alberi e i pochi coraggiosi spariscono in fretta, mentre le loro urla echeggiano tra gli alberi fino a spegnersi.
Ovviamente questo ha fatto salire il valore del pino rosso, facendo infuriare i compratori, che sono arrivati ad assoldare mercenari per eliminare i Goblin, convinti che sia una scelta più economica che pagare un sovrapprezzo per un nuovo scrittoio.

Grissenwald

L'estremità sud-est del Reikland si spinge lungo il confine con lo Stirland, assottigliandosi fino alla Città-Stato di Nuln.
La vasta foresta della regione è nota come Grissenwald, un intrico di alberi e cespugli distorti che, si dice, nasconda Uominibestia, Streghe e tribù di feroci Mutanti.
Per questo, i boscaioli si muovono in gruppi e raramente restano all'aperto dopo il tramonto. È normale trovare lungo le strade avvisi appesi agli alberi, che promettono ricompense per il ritrovamento di amici e familiari dispersi nella foresta..

Fiumi, Canali e Laghi

I molti fiumi che nascono dai laghi glaciali e dalla cascate dei Monti Grigi confluiscono nel Reik e sono la chiave della prosperità del Reikland. Chiatte cariche di merci percorrono i più grandi, portando beni fino alla capitale, Altdorf, da cui ripartono verso il resto dell'Impero o proseguono lungo la corrente sino a Marienburg.

I ricchi casati nobiliari e mercantili hanno finanziato vaste reti di canali progettati e costruiti dai celebri ingegneri di Altdorf. L'importanza di queste reti è innegabile, le merci si muovono più rapidamente che mai, ma ci sono notevoli costi di manutenzione e protezione. Per ostacolare Naufragatori e pirati di fiume vengono impiegati Guardastrada, Guardafiume e Guardie, che spesso sono appena migliori dei criminali che arrestano.

Reik

Il Reik è teatro di più traffico e commerci di tutti gli altri fiumi del Vecchio Mondo messi insieme. È tanto grande che quasi metà dell'acqua dolce del continente fluisce nel suo alveo, trasportata dagli affluenti provenienti dal resto dell'Impero.
Quando raggiunge i confini del Reikland, il fiume è così ampio da sembrare un lago, rendendo impossibile costruire ponti con sistemi convenzionali. Vicino alla capitale, il Reik confluisce con le acque scure del Talabec e i due fiumi si dividono in una rete di canali che formano le Piane di Altdorf. Questi corsi d'acqua minori sono attraversabili e hanno reso Altdorf un naturale snodo commerciale. Inoltre, l'esistenza dell'unico ponte sul Reik per molte miglia ne ha garantito il dominio militare e fiscale sulla regione.

Superate le Piane, i canali paludosi si ricongiungono e il Reik continua il viaggio verso ovest fino al mare. È ormai talmente ampio che la riva opposta è invisibile e le navi marittime lo possono attraversare senza timore. Di conseguenza le navi da guerra della Marina – alcune con equipaggi più numerosi di certi villaggi – non solo lo pattugliano, ma vengono costruite qui. Molte sono varate a Reiksport, un cantiere dalle acque profonde tra i moli della capitale. Quest'ultima parte del fiume è punteggiata di isole rocciose con antiche fortezze, spesso occupate da pirati di fiume o abbandonate e usate come rifugi dai contrabbandieri.

Bögen

Gli abitanti di Bögenhafen sostengono che il patrono della loro città, Bögenauer, sia responsabile per i prosperi commerci lungo il fiume.
Il Bögen ha acque limpide e lente, che permettono di risalirlo e discenderlo con facilità ed è tanto largo da consentire ai battelli di immettersi direttamente nel Reik, presso Bögenhafen.
Sebbene la sorgente si trovi sui gelidi picchi dei Monti Grigi, le acque si scaldano mentre attraversano il Vorbergland, causando, specie la sera, frequenti banchi di nebbia che oscurano gli insediamenti lungo le rive e la Reikwald.
Così ladri, contrabbandieri o creature ben peggiori lo sfruttano per nascondere le loro attività notturne.

Canale Grünberg

Il Canale Grünberg è un'aggiunta recente ai corsi d'acqua del Reikland. Commissionato dall'Imperatore Luitpold III, come parte di una vasta dote dovuta al precedente Barone di Grünburg, è stato finito nel 2506 C.I. ed è tuttora molto usato.
Il canale aggira le infide secche delle Paludi Reiker, sorvegliate da Castel Reiksguard, e porta molto del traffico del Fiume Teufel verso Altdorf.

All'estremità sud del canale, le mura di Grünburg proteggono un casello e chiunque voglia superarlo viene tassato in base alla lunghezza dello scafo. Non c'è troppa attività, tranne all'alba e al tramonto, quando si formano delle code. All'estremità nord, nei sobborghi di Prieze, si trova la casa del custode delle chiuse, che è anche la caserma di una dozzina di Guardastrada pagati per pattugliare le rive e aiutare le imbarcazioni in difficoltà. Di solito, questo 'aiuto' viene fornito solo dietro il pagamento di un pizzo e chi si rifiuta viene lasciato agli attacchi dei banditi, che arriverebbero di sicuro dopo poco tempo.

Teufel

Il Teufel scende dalle montagne fino a Ubersreik e, superando Auerswald e Grünburg, prosegue verso il Fiume Reik. Le sue acque hanno una particolare tinta rossa a causa dei depositi di ferro sul fondale, anche se i menestrelli sostengono che sia frutto delle guerra eterna tra i Nani dei Monti Grigi e i Goblin.
Il Teufel riceve molta pioggia e straripa regolarmente, specie in primavera, inondando le foreste. Lungo il suo corso si incontrano molte locande – costruite su posizioni rialzate per evitare rischi – e molti banditi, dato che il fiume attraversa gran parte della Reikwald. I Guardastrada che pattugliano le rive sospettano di chiunque si fermi troppo a lungo sulle sponde.

Canali del Vorbergland

I Canali del Vorbergland sono una meraviglia ingegneristica. Commissionati dal precedete Arciduca di Upper Teufel e dai casati mercantili di Nuln e Marienburg, sono l'orgoglio del Sud e trasportano merci dal Wissenland al Vorbergland e ritorno.

Si tratta di cinque canali che collegano i cinque affluenti principali del Reik, unendo Nuln a Carroburg ed evitando i dazi di Altdorf.

Di recente, i Nani di Karak Azgaraz hanno inviato una delegazione presso i signori del Suden Vorbergland per chiedere che i canali vengano chiusi, poiché un'opera – secondo loro – tanto scadente viola antichi trattati. Ciò ha causato una levata di scudi da parte dei laureati della Scuola Imperiale d'Ingegneria che considerano il sistema di dighe a vapore e pompe idrauliche il culmine dell'ingegno umano.

Canale Weissbruck

Il Canale Weissbruck collega il Bögen al Reik, evitando i dazi di Carroburg nel Middenland, e vede traffico costante per tutto l'anno da e verso Altdorf. A entrambe le estremità si paga un pedaggio d'ingresso. Il canale è largo solo 7,5 metri e ci sono numerosi attracchi lungo le sponde.

I battellieri locali non parlano volentieri con gli stranieri, ma girano molte strane storie sul canale. Pare che gli ingegneri Nani che lo progettarono abbiano ritrovato artefatti pre-Uberogeni durante gli scavi e, da allora, nulla sia stato più lo stesso.
C'è chi giura che quando Morrslieb – la luna minore – è piena, si possa navigare verso nord lungo il canale fino a raggiungere luoghi diversi dal Reik…

Paludi Fetide e Maledette

Le paludi più celebri – come Furdienst, le Paludi di Mezzo e Shadensumpf – si trovano nel Middenland, ma i fiumi del Reikland non sono da meno.
Spesso gli argini si trasformano in acquitrini e pericolose piane tidali, specie lungo il grande fiume Reik.
Il più vasto è la Palude Grootscher ai confini con la Desolazione, ma ce ne sono molti altri esempi, come le Piane di Altdorf, le Paludi Reiker e gli Acquitrini Uhland.

Palude Grootscher

Questo acquitrino, il più vasto della provincia, si sviluppa su ambo le sponde del Reik e si estende per oltre 75 km dal confine con la Desolazione, penetrando nel Reikland e nel Middenland.

È considerato un luogo maledetto, sito di una delle più cocenti sconfitte militari dell'Impero nell'ultimo secolo: la Battaglia della Palude Grootscher, con cui la Desolazione ottenne la propria indipendenza dal dominio Imperiale.

Oggi, la palude resta un luogo fetido, infestato di uccelli dallo strano canto e Troll di Fiume che, nei periodi di magra, quando non hanno carne nelle loro orride dispense, raggiungono il Reik per attaccare i battelli di passaggio.
Essere inviati a ripulire la Grootscher è la peggior punizione nell'Esercito Provinciale del Reikland. Persino i soldati più esperti esitano a entrarvi.

A volte, chi viaggia lungo il Reik, racconta di aver udito un'eco di corni, strano e inquietante, nella nebbia che spesso avvolge la palude. Gli abitanti fanno notare che i Troll non usano strumenti musicali e i vecchi barcaioli concordano, prima di cambiare rapidamente argomento…

IL BOOM DEI FUNGHI

Medici, Apotecari e Studiosi pagano molto per funghi e piante che crescono solo nella Palude Maledetta vicino a Marienburg. Di recente, però, sono stati trovati gruppetti di Dente del Demone, Vescia a Croce e Poliporo Dodeshors, tre dei funghi più preziosi della Desolazione, nella Palude Grootscher.

Fiutando un profitto, Klaes Adaans – un mercante sempre corrucciato del villaggio di Oberseert, vicino alla palude – sta assoldando raccoglitori disposti ad affrontare gli acquitrini.

Questo aumento dell'attività non ha attirato solo i Troll di Fiume, ma anche i Goblin. Klaes ha poco interesse per simili dettagli e non li menziona di certo; vuole solo una scorta continua di funghi.
Chi ha cuore saldo e occhi d'aquila può fare molti soldi... o finire nella dispensa di un Troll.

Piane di Altdorf

Vicino alla città di Altdorf, il Reik e il Talabec si dividono in centinaia di canali, piane fangose e paludi, a nord e a sud della capitale.
Note come Piane di Altdorf, questi vasti acquitrini sono dominati da giunchi e canne, e celebri per il tanfo e i Troll di Fiume che li infestano. A circa 30 km a ovest della città, i canali si ricongiungono formando di nuovo il Reik, che procede poi verso il Principato di Carroburg.

Dai fertili campi attorno ad Altdorf si diramano sei strade che attraversano le Piane e includono numerosi ponti di pietra, alcuni costruiti dai Nani all'epoca di Sigmar.
Queste strade sono ben sorvegliate da Guardastrada e continuamente percorse da carrozze e carovane in arrivo e partenza dalla capitale.
Allo stesso modo, le acque paludose sono il rifugio dei contrabbandieri che cercano di evadere gli alti dazi di Altdorf, per cui Guardafiume e Spade Marine, in cerca di fuorilegge e mostri, sono molto comuni.

Paludi Reiker

Alla confluenza del Reik e del Teufel, tra i Picchi Reiker e i Colli Hohesesienen, si trovano le Paludi Reiker, un luogo infido, dalle acque basse, dove spesso si incagliano i capitani inesperti. Bandiere lacere e cartelli tarlati indicano le aree più pericolose, ma sono tragicamente insufficienti.
Le guide locali, dette 'piloti', sono pronte a condurre le imbarcazioni per un prezzo ragionevole. Di solito si riuniscono nei paesi di Prieze e Babenborn sul Reik e, in misura minore, a Buxhead sul Teufel.

Il punto più pericoloso è una striscia di 8 km dove il Teufel confluisce nel Reik, nota come 'Follia di Leopold' dal nome dell'imperatore che tentò – e fallì più volte – di far dragare il fondale rosso per renderlo accessibile alle imbarcazioni più grandi. I capitani saggi lo evitano del tutto, preferendo pagare per attraversare il Canale Grünberg per non rischiare carico ed equipaggio.

Acquitrini Uhland

Questa torbiera spazzata dal vento si trova a sud della Contea della Marca Occidentale, ed è attraversata dal Westerfluss, il fiume che forma il confine naturale tra il Reikland e la Desolazione.

Nei villaggi vicini si trovano torri di torba tagliata e messa a seccare, che viene usata per scaldarsi in inverno o spedita lungo il Reik per essere venduta.

Agli equinozi, nella zona sud-ovest, dove numerose pietre incise emergono dal fango, si riuniscono i fedeli di Rhya e degli dei antichi. Un gruppo di monoliti, detti Pietrecorvo, ha una fama sinistra e la palude attorno è sempre nera. Gli abitanti dicono che bisogna evitarli nei giorni di Geheimistag e Hexenstag, perché i corvi vi si radunano in numero incredibile ed esseri innominabili emergono dal fango per terrorizzare i vivi.

CRONISTORIA DEL REIKLAND

Un breve riassunto dei principali eventi storici della Grande Provincia del Reikland.

Circa -500 C.I.

La tribù Umana degli Uberogeni si insedia dove oggi si trova Altdorf e inizia a fortificare l'area.
Viene assalita più volte da tribù rivali, Uominibestia, Orchi, Goblin e altre creature, ma la posizione strategica alla confluenza del Reik e del Talabec, unita a conquiste e commerci, fa prosperare l'insediamento.
Ben presto, sostengono gli storici, il villaggio fortificato diventa noto come Reichsdorf ('ricco villaggio'). Con il passare dei secoli diverrà 'Reikdorf' e il territorio circostante 'Reikland'.

-30 C.I.

Una cometa a due code illumina il cielo, annunciando la nascita di Sigmar, figlio di Björn, capo degli Uberogeni di Reikdorf.
La cometa conduce una banda di Orchi al luogo di nascita di Sigmar e la madre, Griselda, muore nella battaglia, cosa che porterà il giovane a odiare per sempre i Pelleverde.

-15 C.I.

Una carovana da Karaz-a-Karak viene assalita dagli Orchi, i quali catturano Re Kurgan Barbadiferro. Sigmar salva il re, che lo nomina dawonger, amico dei Nani, e gli dona il suo più grande tesoro: Ghal-Maraz, il martello magico.

-8 C.I.

Alla morte del padre, Sigmar diviene capo degli Uberogeni.

-7 C.I.

Sigmar comprende che la minaccia dei Pelleverde è superiore alle forze degli Uberogeni e inizia una campagna per riunire le altre tribù Umane sotto il proprio dominio.

-2 C.I.

Dopo anni di guerra e diplomazia, Sigmar riunisce dodici tribù Umane sotto di sé e crea alleanze con molte altre.

-1 C.I.

Prima Battaglia di Passo della Fiamma Nera. La più vasta orda di Pelleverde mai vista al mondo viene sconfitta da Umani e Nani guidati dall'Alto Capo Sigmar e Re Kurgan, ponendo fine alle secolari Guerre dei Goblin.

0 C.I.

Sigmar viene incoronato capo delle dodici tribù e nasce l'Impero. Al Forgiarune Nano Alaric il Matto vengono commissionate dodici spade runiche, una per ciascuno dei capi, come simbolo del loro rango e ringraziamento per i sacrifici compiuti nelle Guerre dei Goblin.

1 C.I.

Prima Guerra Contro il Caos. Il neonato Impero viene attaccato dalle forze di Morkar l'Unificatore, Prescelto del Caos.
La guerra è breve, disperata e devastante. Morkar viene ucciso da Sigmar in uno scontro lungo un giorno che pare abbia spaccato il cielo e la terra.

Circa 2 C.I.

Sigmar nomina i dodici capitribù suoi 'Conti' – un titolo che pare derivi dalla parola classica '*comes*', ossia 'compagno' – in quanto furono suoi compagni sul campo contro i Pelleverde e le tribù del Caos dal nord.

Circa 7 C.I.

Sigmar uccide il Necromante Morath e ottiene la Corona della Stregoneria. Riconoscendone la malvagità la fa seppellire sotto Reikdorf.

11 C.I.

Battaglia di Drakenmoor. Constant Drachenfels, il Grande Incantatore, guida un esercito di Goblin e Demoni contro la capitale e subisce la prima sconfitta della sua eterna esistenza.
Il trauma lo perseguiterà a lungo, anche dopo la sua rinascita, molti secoli a venire.

15 C.I.

Battaglia del Fiume Reik. Nagash, Signore della Nonmorte, riunisce le sue orde non-viventi per strappare la Corona della Stregoneria a Sigmar.
I Nonmorti riescono quasi a sopraffare i Reiklander e i Nani, finché Sigmar non abbatte Nagash, facendo crollare il suo esercito.

50 C.I.

Dopo anni di un incredibile regno, Sigmar scompare.
Per evitare di distruggere l'Impero, i capitribù decidono di eleggere tra loro un nuovo Imperatore, scegliendo Siegrich degli Asoborn.
I Conti divengono 'Conti Elettori' e giurano di essere compagni e difensori dell'imperatore eletto.

51 C.I.

Siegrich I muore in un incidente di caccia. Dopo un mese di lutto, viene eletto il Principe Hedrich degli Uberogeni, riportando il trono a Reikdorf.

69 C.I.

Johann Helstrum arriva a Reikdorf, proclamando di avere avuto la visione dell'Ascensione di Sigmar a divinità.
L'amore degli Uberogeni per il fu imperatore è tale che viene ritenuto credibile.

73 C.I.

Johann Helstrum costruisce il tempio di Sigmar a Reikdorf. Passerà alla storia come il primo Gran Teogono del Culto di Sigmar e primo uomo a riconoscerne la divinità.

Circa 100 C.I.

L'Imperatore Hedrich I riceve da Alaric il Matto le dodici lame commissionate un secolo prima. Ciascuna di queste 'Zanne Runiche' è un'arma unica di eccezionale potere. Vengono donate ai capitribù e diverranno il simbolo dei Conti Elettori.

246 C.I.

Il Grande Tempio di Sigmar a Reikdorf è completo e diviene il centro di un culto che si estende per tutto l'Impero.
Questa rapida espansione porta a scontri con le chiese di Taal e Ulric.

990 C.I.

L'Imperatore Ludwig I, noto come Ludwig, noto come il Grasso, concede al Gran Teogono un voto nell'elezione dei futuri imperatori.
Alcuni Conti Elettori si lamentano e le altre chiese sono sbalordite da tale favoritismo. L'Imperatore, però, sembra più interessato ai lauti banchetti in suo onore per il Culto di Sigmar.

1000 C.I.

Un millennio dopo l'incoronazione di Sigmar, viene completato un nuovo Grande Tempio a Reikdorf.
È il più grande dell'Impero e cementa il Culto di Sigmar come religione dominante nel Reikland.
L'Imperatore Ludwig I ribattezza la città Altdorf, per indicarne tanto l'età quanto l'importanza per tutto il regno.

1053-1115 C.I.

Regno di Boris Bramadoro.
L'Imperatore Boris I fu eccezionalmente impopolare e corrotto, mentre il suo regno viene ricordato per tasse esorbitanti, autorità debole e l'assoluto abbandono delle forze armate.

1106-1110 C.I.

Insurrezione di Drakwald. Uominibestia e altre creature corrotte sciamano dalla Foresta Drakwald, saccheggiando città, villaggi e fortezze in tutta la Provincia.
Quando l'ultimo erede del Conte Elettore viene ucciso in battaglia da un colossale Bestigor, l'Imperatore Boris I decide di conservare la Zanna Runica nel palazzo di Altdorf. Ufficialmente, sarà restituita quando verrà trovato un erede degno; in pratica, Boris non ha alcuna intenzione di separarsene.

1111-1115 C.I.

La Peste Nera. Un terribile male spazza il Reikland, uccidendo nove decimi della popolazione e indebolendo i sopravvissuti. Gli Skaven emergono dal loro Impero Sotterraneo. Quando Boris I muore di peste nel 1115 C.I. nessuno lo rimpiazza e l'Impero cade nell'anarchia.

1115-1124 C.I.

Le Guerre dei Ratti. Gli Skaven schiavizzano sistematicamente il resto dell'Impero, spazzando via ciò resta della provincia di Drakwald.
Il Conte Elettore Mandred di Middenheim guida una difesa disperata con l'aiuto degli Elfi della Foresta Laurelorn e ricaccia gli Skaven sottoterra.
Al termine della guerra viene eletto Imperatore dai tre Elettori sopravvissuti.

1152-1359 C.I.

Era delle Guerre. L'Imperatore Mandred II viene assassinato dagli Skaven nel 1152 C.I. Gli Elettori non riescono ad accordarsi su un successore, perché troppo preoccupati che qualche rivale possa invadere i loro domini indeboliti. Questo interregno durerà oltre due secoli, durante i quali i Principi del Reikland governeranno la Gran Provincia, ignorando la guerra civile nel resto dell'Impero.

1359-1547 C.I.

Epoca dei Due Imperatori. In un disperato tentativo di porre fine ai massacri, gli Elettori si riuniscono ad Altdorf e scelgono di incoronare il Conte Wilhelm dello Stirland, con un margine di un solo voto. La Contessa Ottilia del Talabecland, oltraggiata, sostiene che il voto sia stato pilotato. Al ritorno nel Talabecland si nomina Imperatrice non eletta, con il sostengo dei Culti di Taal e Ulric, e dichiara il Culto di Sigmar illegale nel Talabecland, un decreto che sopravvive ancora dopo oltre un millennio.
La guerra civile peggiora.

1421 C.I.

Reiksport, il porto naturale di Altdorf, diviene un centro di costruzioni navali. Le sue navi dominano il Reik e i suoi affluenti.

1489 C.I.

Il Principe del Reikland forma ufficialmente una Marina, per timore delle navi che giungono da Talabheim, Carroburg, Nuln e Marienburg. Ad Altdorf vengono realizzati bassi ponti sul Reik e sul Talabec per controllare il traffico e bloccare i vascelli più grandi.

1547-1979 C.I.

Epoca dei Tre Imperatori. Dopo un fallito assassinio da parte dei Sigmariti, a seguito del rifiuto degli Elettori di appoggiare il candidato della Chiesa, il Conte del Middenland proclama che l'elezione è solo una truffa e si dichiara Imperatore.
Il Culto di Ulric lo appoggia, dopo un litigio con la linea del Talabecland.

L'Impero ha ora tre sovrani: l'Imperatore Eletto, appoggiato dal Culto di Sigmar; l'Imperatore Ottiliano, sostenuto da quello di Taal; e l'Imperatore Lupo, assistito dal Culto di Ulric. La guerra civile peggiora.

Circa 1450-1550 C.I.

Molti cavalieri, arricchitisi durante le crociate contro l'Arabia, fondano nuovi ordini e capitoli nel Reikland. Viene anche costruito il primo tempio di Myrmidia ad Altdorf, un edificio semplice finanziato dal nuovo Ordine dei Cavalieri del Sole Splendente.

1681 C.I.

Notte dei Morti Irrequieti. Nei Giardini di Morr, i cadaveri si alzano, le ossa scricchiolano e i morti camminano, portando terrore e scompiglio. Città e villaggi vengono sopraffatti, prima che l'alba ponga fine alla voracità dei defunti.

1707-1712 C.I.

WAAAGH! Gorbad! Il Primo Assedio di Altdorf. Sfruttando le divisioni nell'Impero, il Capoguerra Orco Gorbad Artigliodiferro lo invade alla testa di una marea di Pelleverde. Distrugge la Gran Provincia del Solland, saccheggia Nuln, gran parte del Wissenland e un terzo del Reikland prima che le sue orde si infrangano sulle mura di Altdorf. Purtroppo, Sigismund IV – Principe di Altdorf e Imperatore Eletto – viene ucciso.

1940 C.I.

Il Banchetto Avvelenato. Il Grande Incantatore Constant Drachenfels – in uno dei suoi più celebri tradimenti – invita a un banchetto nel suo castello l'Imperatore Eletto Carolus II, i cortigiani e le famiglie. Dopo aver paralizzato tutti i presenti con un veleno, li lascia morire di fame di fronte alle pietanze che ha fatto preparare. Questo spazza via molte dinastie del Reikland, destabilizzando tanto la provincia quanto gli Imperatori Eletti.

1979-2303 C.I.

L'Età Oscura. La Contessa Magritta di Westerland è eletta Imperatrice, ma il Culto di Sigmar si rifiuta di incoronare lei o qualsiasi altro Elettore, lasciando vuoto il seggio dell'Imperatore Eletto.
L'intero sistema collassa e, ben presto, avviene la secessione di molte province. Piccoli signori della guerra reclamano titoli a piacere, portando alla nascita e al collasso di regni, contee, ducati e principati. Il terrore domina l'Impero che fu.

2010-2146 C.I.

Guerre dei Vampiri. L'Impero è ormai ridotto a migliaia di feudi in guerra e i Lord Vampiri di Sylvania decidono di sfruttare la situazione. Vengono combattute tre guerre, frutto del tentativo di altrettanti Vampiri di distruggere l'Impero. Sono sconfitti solo grazie a una combinazione di improbabili alleanze, astute strategie e azzardi disperati.

2051 C.I.

Secondo Assedio di Altdorf. Il Lord Vampiro Vlad von Carstein viene ucciso e sua moglie Isabella si suicida piuttosto che affrontare l'eternità da sola. Il loro esercito si dissolve in molte fazioni in conflitto, ponendo fine alla Prima Guerra dei Vampiri.

2100 C.I.

Dopo l'inconcludente Battaglia dei Quattro Eserciti, conclusasi con diversi tentati assassinii da parte di 'alleati' dell'Impero, viene deciso di procedere a un'elezione. Il candidato più popolare è il Conte Helmut, ma si scopre essere uno zombie sotto il controllo di Konrad von Carstein, il Lord Vampiro che si stava cercando di distruggere. Tutti i piani per l'elezione vengono subito abbandonati.

2135 C.I.

Terzo Assedio di Altdorf. In pieno inverno, il Lord Vampiro Mannfred von Carstein lancia un attacco a sorpresa contro la capitale del Reikland, che si stava riprendendo dagli scontri dell'estate. Viene respinto quando il Gran Teogono usa un incantesimo proibito per annientare la Necromanzia del vampiro.

2203 C.I.

A Castel Drachenfels si apre una breccia verso i Reami del Caos, che annichilisce quasi ogni essere vivente da Bögenhafen a Ubersreik. Dopo più di un'ottimana di terrore, la breccia, misteriosamente, si richiude.

2302-2304 C.I.

La Grande Guerra Contro il Caos. Asavar Kul, Prescelto del Caos, guida un'orda inimmaginabile contro Kislev, distruggendo tutto ciò che incontra. In risposta, Magnus von Bildhofen, un giovane nobile di Nuln che si proclama ispirato da Sigmar, riunisce l'Impero distrutto e guida un esercito in soccorso del regno del nord. Sconfiggerà Asavar Kul alla Porte di Kislev con l'aiuto di Kisleviti, Nani ed Elfi.

2304-2369 C.I.

Regno di Magnus il Pio. Magnus von Bildhofen viene incoronato con il nome di Magnus I. Dopo quasi un millennio, è il primo Imperatore Eletto riconosciuto da tutte le Gran Province di Sigmar. Sfruttando la popolarità, frutto della propria vittoria, inizia una serie di riforme radicali per porre un freno alla corruzione che ha distrutto i suoi predecessori, promulgando leggi che limitano i poteri di nobiltà, culti e gilde. Inoltre, supervisiona la fondazione di nuove istituzioni, tra cui gli Eserciti Provinciali, la Marina Imperiale e i controversi Collegi della Magia di Altdorf. Così facendo, rende per la prima volta la magia legale nell'Impero.

2308-2310 C.I.

Terza Guerra di Parravon. Il ducato Bretonniano di Parravon invade il Reikland attraverso il Passo della Dama Grigia, sostenendo che la militarizzazione di Ubersreik, a seguito della fondazione dell'Esercito Provinciale, viola un antico trattato.

I Bretonniani vengono respinti e l'anno successivo la città di Parravon è sotto assedio. Dopo un anno di insulti e occasionali schermaglie sotto le mura straordinariamente alte di Parravon, il Re della Bretonnia firma un trattato con l'Imperatore Magnus I in nome di Parravon, ponendo fine al conflitto.

2402-2405 C.I.

Quarta Guerra di Parravon. Il ducato di Parravon invade di nuovo il Reikland attraverso il Passo della Dama Grigia. Ubersreik è posta sotto assedio per due volte, ma resiste. L'Imperatore Dieter IV ottiene che i Parravonesi si ritirino dietro pagamento di una somma stratosferica, cosa che a corte lo espone a molte critiche.

2415 C.I.

La Notte dei Mille Duelli Arcani. Ad Altdorf, scoppia la guerra tra gli otto Collegi di Magia. Gran parte della città è distrutta e sei Patriarchi muoiono. Il Culto di Sigmar fa pressione sull'Imperatore Dieter IV e sul Principe di Altdorf affinché chiudano i Collegi, e loro lo accontentano. Molti Magister vengono condannati a morte e l'uso legale della magia ha effettivamente termine. Molti maghi sopravvissuti fuggono per non tornare mai più.

2420-2424 C.I.

WAAAGH! Grom! Il Capoguerra Goblin Grom il Pancione guida un'enorme orda di Pelleverde attraverso l'Impero, saccheggiando molti insediamenti del Reikland, fino a raggiungere il mare senza mai essere sconfitto. La sospensione dei Collegi e l'assenza di maghi sono generalmente considerate responsabili di questa serie di sconfitte.

2429 C.I.

Il Westerland compra la propria indipendenza dall'Imperatore Dieter IV, diventando la Desolazione, con Marienburg come capitale. È uno scandalo e, sfruttando le leggi anti-corruzione promulgate da Magnus il Pio quasi un secolo prima, gli Elettori depongono Dieter.

Viene sostituito dal Gran Principe Wilhelm Holswig-Schliestein del Reikland – come Wilhelm III – la cui dinastia governa ancora.

Battaglia della Palude Grootscher. Spinto dai Conti Elettori, l'Imperatore Wilhelm III riunisce gli Eserciti Provinciali per marciare su Marienburg.
Nel tardo autunno, i contendenti si affrontano nella Palude Grootscher, vicino a Siert: gli imperiali sono messi in rotta dalla Marina Marienburghese, tecnologicamente all'avanguardia, da mercenari e milizie ben addestrate, e dalla magia degli Alti Elfi alleati di Marienburg.
A malincuore, Wilhelm III riconosce verbalmente l'indipendenza della Desolazione, ma rifiuta di ratificare il trattato. Marienburg accetta e traccia il confine a Siert.

2430 C.I.

Deluso dall'incapacità degli Eserciti Provinciali di affrontare la magia Elfica, Wilhelm III riapre i Collegi di Magia dopo quindici anni di sospensione e investe grandi risorse nella costruzione di navi a Reiksport.

2431 C.I.

Il Grande Incendio di Altdorf.
Un incantesimo sbagliato nell'appena riaperto Collegio Splendente incendia la capitale. Molti fanno pressione affinché Wilhelm III chiuda di nuovo i Collegi, ma l'Imperatore decide di tenerli aperti, pur sotto stretta supervisione del Culto di Sigmar.

2453 C.I.

Quarto Assedio di Altdorf. Il Re dei Lich, Arkhan il Nero, invade il Reikland con un'orda infinita di morti che camminano e si dirige dritto ad Altdorf. Mentre l'assedio comincia, Arkhan si insinua nel Grande Tempio di Sigmar e s'impossessa del temuto Liber Mortis. Pochi minuti dopo la sua fuga l'esercito collassa, lasciando migliaia di cadaveri putrescenti fuori dalle mura e molti soldati esterrefatti.

2480 C.I.

Constant Drachenfels viene ucciso nel suo castello da Oswald von Königswald, Principe Ereditario dell'Ostland.

2483 C.I.

L'Imperatore Luitpold III firma trattati con la Desolazione per consentire alle navi della Marina Imperiale di transitare per Marienburg.
Per la prima volta dopo la secessione, le navi del Reikland possono raggiungere il mare, anche se con dazi esorbitanti.

2502 C.I.

Luitpold III muore nel sonno.
Nella votazione che segue viene eletto suo figlio, incoronato nel Grande Tempio di Sigmar come Imperatore Karl-Franz I.

2505 C.I.

Con il benestare dell'Imperatore, il drammaturgo Detlef Seirk tenta di organizzare uno spettacolo per la corte presso Castel Drachenfels.
Va disastrosamente male.

2508 C.I.

Malthrax il Possente, un enorme Drago Rosso del Fato, terrorizza il Vorbergland, distruggendo villaggi e razziando bestiame, prima di essere scacciato oltre gli Hägercryb. Dopo molti mesi di inseguimento e la distruzione dell'Ordine della Spada d'Ebano, il Drago viene ucciso da Markus Wulfhart, Maresciallo dei Cacciatori Imperiali, con tre frecce dritte nel cuore.

POLITICA

Il Reikland si considera un regno civilizzato e progressista, superiore alla barbarie delle altre province. È governato dal proprio Conte Elettore, che porta il titolo di 'Gran Principe del Reikland' (l'appellativo 'Gran' sta proprio a indicarne il ruolo di Elettore).

Il territorio è diviso in numerosi feudi controllati da duchi, conti, margravi, alti sacerdoti, abati e altri potenti.
Queste province, i cui signori giurano fedeltà al Gran Principe, sono dette 'Tenute del Reikland' e molte sono sotto il controllo della medesima famiglia o istituzione da generazioni, cosa che frutta loro grande influenza.

I decreti del Gran Principe sono ratificati dalla Dieta del Reikland formata dai signori delle Tenute. Tuttavia, sin dalle riforme di Magnus il Pio, due secoli fa, alcuni poteri sono riservati all'Elettore, tra cui il comando dell'Esercito Provinciale, l'autorità di proclamare tasse d'emergenza in tempo di crisi, batter moneta e convocare la Corte dell'Alto Lord Intendente, se mai un potente nobile venisse accusato di un crimine.

Consiglio del Reikland

L'amministrazione quotidiana della provincia è gestita dal Consiglio del Reikland, formato da dieci 'Alti Lord'.
Il Consiglio si riunisce una volta a ottimana presso la Camera di Wilhelm nel Volkshalle di Altdorf.
È raro che vi siano presenti assieme più di sei Alti Lord, e praticamente inaudito che il principe vi assista di persona.

Alti Lord del Reikland

I dieci Alti Lord del Consiglio del Reikland vengono nominati dal Gran Principe.
Un plebeo non potrebbe mai sperare d'incontrare uno di questi potenti, ma i loro agenti sono ovunque.

Alto Lord del Seggio

Ufficialmente, l'Alto Lord del Seggio – consigliere personale del Gran Principe – guida il Consiglio per conto dell'Elettore.

L'attuale Alto Lord del Seggio è lo stoico Graf Archibold von Lilahalle, che ottenne il posto dopo essere rimasto gravemente ferito per salvare l'Imperatore Luitpold III dalla lama di un assassino. I dolori di cui soffre lo costringono a usare una sedia a rotelle a vapore, un'ironia di cui solo gli sciocchi ridono ad alta voce.

Alto Lord Intendente

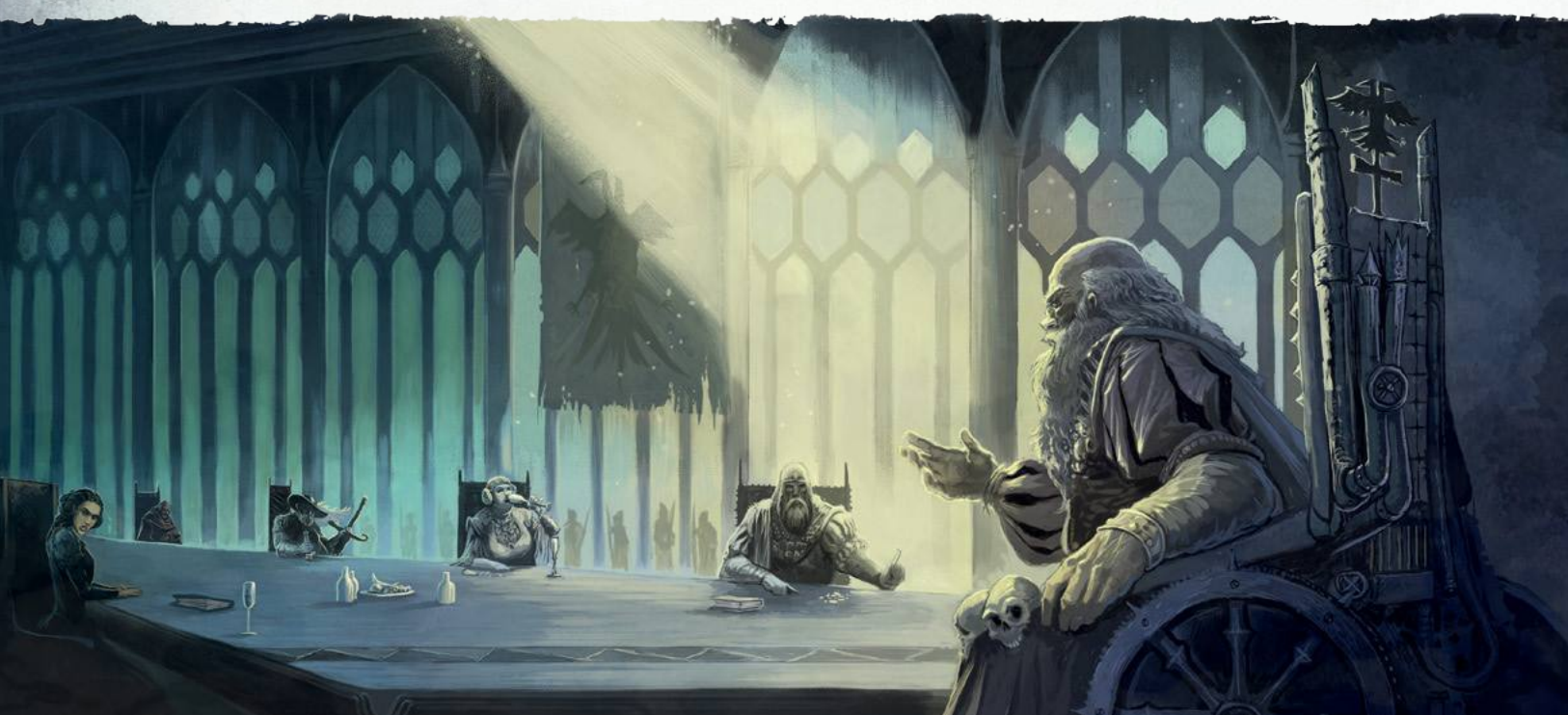
L'Alto Lord Intendente è l'unico legalmente autorizzato a giudicare i crimini commessi dai nobili delle Tenute del Reikland. La sua posizione ha un valore soprattutto cerimoniale, perché la Corte viene convocata raramente, dato che molti aristocratici sono troppo influenti per essere portati alla sbarra.
Tuttavia è spesso il membro più influente del Consiglio, e fa le veci del Gran Principe quando questi non può o non vuole partecipare.

L'attuale Alto Lord Intendente è l'Arciduca Adelbert von Bögenberg, un uomo schivo che conosce poco la legge ma molto le persone. Con il Gran Principe spesso occupato da questioni imperiali, è governatore *de facto* del Reikland, con grande scorno dell'Alto Lord del Seggio.

Alto Lord Tesoriere

L'Alto Lord Tesoriere è responsabile della tesoreria provinciale e della raccolta della tasse. Questa posizione straordinariamente importante è quasi sempre concessa a un alleato fidato della Corona.

L'attuale Alto Lord Tesoriere è l'anziana ma geniale Grafina Elena von Midwald, grande amica del precedente Gran Principe e nota per il suo apprezzamento di vino e uomini.



Alto Lord Ambasciatore
L'Alto Lord Ambasciatore gestisce i rapporti internazionali del Reikland e la Camera Nera di Altdorf, famigerata rete di spie della Gran Provincia.

Il Graf Liepmund Holzkrug, attuale Alto Lord Ambasciatore, è un uomo feroce, volitivo e ambizioso, la cui famiglia nutre una forte rivalità con il Casato Holswig-Schliestein. È noto per la natura vendicativa, le politiche spietate e l'amore per la caccia di prede rare ed esotiche.

Alto Lord Giudice
L'Alto Lord Giudice ha l'ultima parola sulla Legge del Reikland, ben diversa da quella Imperiale.

Agatha von Böhrn Lector di Verena, attuale Alto Lord Giudice, è anche Supremo Lord della Legge dell'Impero. È un'esperta in tutte le questioni legali e viene considerata una delle persone più intelligenti dell'Impero… specie da chi l'ha corrotta.

Alto Lord Cancelliere
L'Alto Lord Cancelliere è il consigliere spirituale della Corona, supervisiona la Cancelleria del Reikland e il Sigillo d'Argento.

L'attuale Alto Lord Cancelliere è Halma Habermann, Alta Sacerdotessa di Sigmar, una donna pallida e robusta, con gote rosse e braccia possenti. Di solito è molto amabile, ma si oppone apertamente ai Collegi di Magia con la furia di uno zelota; ci sono molte voci sulle atrocità che avrebbe visto mentre faceva parte dell'Ordine del Martello d'Argento.

Alto Lord Ciambellano
L'Alto Lord Ciambellano gestisce il Palazzo di Altdorf e la vicina Volkshalle. È una delle posizioni più influenti della provincia, dato che molte decisioni politiche imperiali di massimo livello avvengono nel suo dominio.

L'attuale Alto Lord Ciambellano è la Duchessa Elze von Skaag. Oltre che per l'estrema magrezza, è nota quale astuta negoziatrice e pianificatrice, che appoggia pubblicamente l'Imperatore in ogni sua iniziativa. Pare che il Duca Alardus von Skaag sia molto frustrato dal fatto che la moglie viva ad Altdorf invece che a Skaggendorf. Da parte sua, la Duchessa pare molto a suo agio e spesso, la sera, viene vista per la città a far festa con le sue guardie del corpo.

Alto Lord Maresciallo del Reik
L'Alto Lord Maresciallo del Reik è responsabile dell'Esercito Provinciale e si assicura che i Reggimenti siano organizzati, finanziati e a disposizione della corona.

L'attuale Maresciallo del Reik, il Duca Kurt Helborg – generale veterano, amico e tutore del Gran Principe e Imperatore Karl-Franz – è considerato uno dei migliori spadaccini dell'Impero.
I suoi impegni militari fanno sì che raramente possa presenziare al Consiglio, una situazione ideale per il suo temperamento.

Alto Lord Connestabile
Nel Reikland, l'Alto Lord Connestabile è l'autorità definitiva in materia di araldica e genealogia.

La sempre sorridente Grafina Matrella von Achern, attuale Alto Lord Connestabile, è una donna senza alcun interesse per la genealogia, ma con un vorace appetito per l'intrigo politico. Ha ottenuto il massimo dalla sua, relativamente, insignificante posizione, organizzando molti incontri privati in nome del Gran Principe. È difficile conciliare la sua aria materna e allegra con la fama di donna più spietata del Reikland.

Alto Lord Ammiraglio
L'Alto Lord Ammiraglio è a capo dell'Ammiragliato del Reik e, di conseguenza, dell'intera Marina.

Attualmente, la posizione è occupata dal venerando Lord del Mare Adalmann von Hopfberg che, ormai troppo anziano, si è ritirato presso il Grande Ospizio da quasi quindici anni.
L'Ammiragliato si è gestito senza la sua influenza – o interferenza – sin da allora.

Dieta del Reikland

La Dieta del Reikland, convocata quando necessario presso al Camera di Holzkrug nella Volkshalle di Altdorf, ha la responsabilità di esaminare i decreti del Gran Principe e promulgarli o rispedirli al trono suggerendo degli emendamenti.

Pochi signori delle Tenute del Reikland hanno tempo per presenziare alla Dieta, perciò inviano al proprio posto figli, coniugi, parenti o altri agenti.
Tuttavia, nel caso di un decreto importante, molti nobili arriveranno preoccupati. Grazie ai molti agenti del Gran Principe usati per influenzare la Dieta, questi voti sono quasi pura formalità.

Tenute del Reikland

Le Tenute del Reikland sono governate dai vassalli del Gran Principe, che hanno autorità di agire a proprio piacimento nelle loro terre, anche suddividendole in feudi sotto il controllo di parenti e amici. La creazione di nuovi titoli ereditari, però, richiede l'approvazione del Gran Principe e della Dieta.

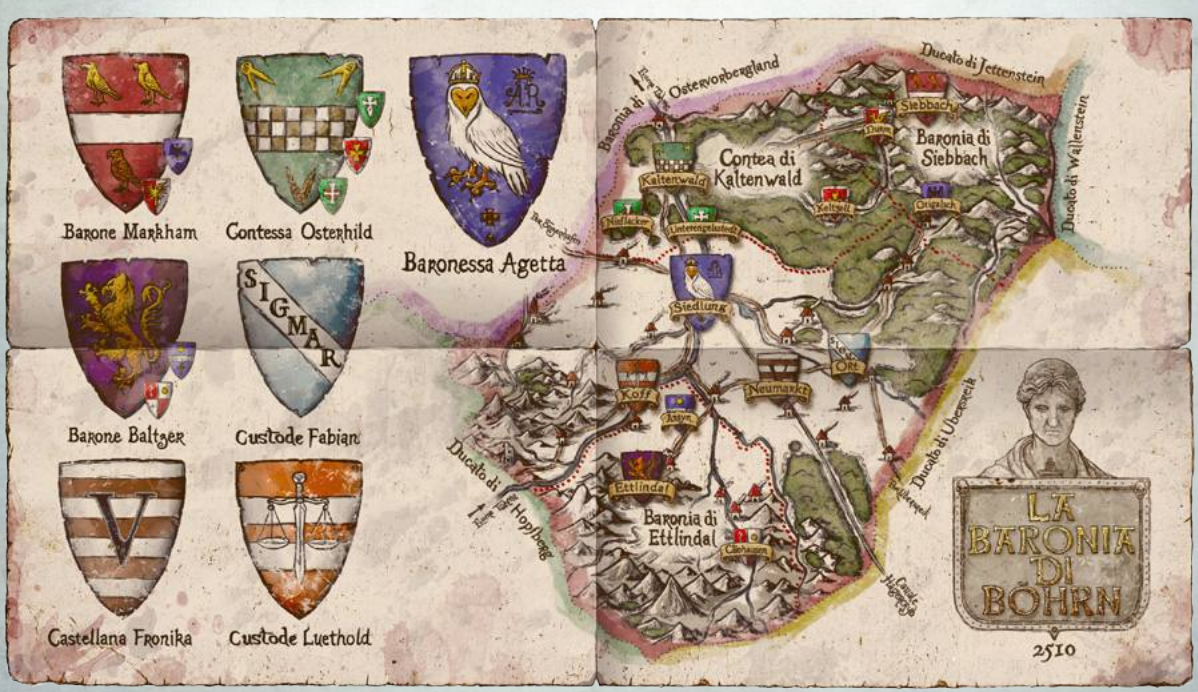
Ogni tenuta ha una serie di doveri legali e militari verso la Corona, ma tutte sono tenute a creare e mantenere un Reggimento dell'Esercito Provinciale.
In tempo di pace, questi soldati vengono spesso impiegati come milizie, Guardastrade o Guardie.

Molte tenute sono composte da feudi minori i cui titoli ereditari esistono da secoli.

ESEMPIO DI TENUTA DEL REIKLAND

La Baronia di Böhrn è una tenuta del Vorgergland governata dal Casato omonimo da quattro secoli.
La Baronessa Agetta tiene corte nella città di Siedlung e ha sei vassalli, tre ereditari (il Barone Markham di Siebacj, la Contessa Osterhild di Kaltenwald e il Barone Baltzer di Ettindal) e tre non ereditari nominati dalla sua persona (il Custode Fabian di Ort, il Custode Luethold di Koff e la Castellana Fronika di Neumarkt).
I vassalli ereditari hanno, in totale, altri sette nobili sotto di loro.

La Baronessa non partecipa alla Dieta del Reikland e delega la propria influente sorella minore, la Lector Agatha von Böhrn.
Agatha vive ad Altdorf ed è membro del Consiglio Imperiale, del Consiglio del Reikland, oltre che Lector della Chiesa di Verena.



INSEDIAMENTI

Il Reikland è celebre per essere una delle Gran Province più popolose e civilizzate, ma vaste aree sono ancora selvagge, coperte di foreste non toccate dall'uomo.

Nonostante siano territori relativamente sicuri, a paragone di altri nell'Impero, gli angoli più oscuri della Reikwald nascondono ancora terribili creature.

Persino dopo 2.500 anni di espansione, la maggior parte degli insediamenti si trova lungo il Reik e i suoi affluenti e la maggior parte delle comunicazioni rimane fluviale.
Solo nel Suden Vorbergland, granaio della Gran Provincia, i villaggi si possono espandere liberamente e sono collegati da strade e canali ben tenuti.

Altdorf e le Molte Torri

Si dice che tutte le strade e i fiumi portino ad Altdorf, la più grande e ricca città dell'Impero, ma ci sono molti luoghi interessanti oltre le sue mura alte e bianche. Numerosi insediamenti del Reikland, grandi e piccoli, sono centri di commercio e manifattura. Molti hanno ottenuto lo status di 'Freistadt', o 'Città Libera' e l'autorità di autogovernarsi, di solito tramite un Consiglio di borgomastri, con poca o nessuna interferenza della nobiltà locale.

Altdorf

La Corte dell'Imperatore Karl-Franz I è ad Altdorf, capitale del Reikland e dell'Impero, che sorge orgogliosa alla confluenza del Reik e del Talabec.
È meta di molte rotte mercantili e, probabilmente, la città più ricca dell'Impero. Tutto ciò fa sì che si espanda e si rinnovi sempre, con gli occhi spalancati di nuovi aspiranti che arrivano

ogni giorno, e con i borgomastri che ricevono più commissioni per nuovi ponti e meraviglie ingegneristiche in un'ottimana di quante le altre città ne vedano in un anno.

Oggi, Altdorf vanta ponti a vapore che collegano una serie di isolotti, enormi caseggiati e così tanti abitanti, al punto che, si dice, non si può attraversare la strada senza divenire intimi di perfetti sconosciuti.
È anche un luogo cosmopolita, grazie alla presenza di diplomatici e mercanti da tutto il mondo conosciuto: non solo si incontrano individui di ogni ceto, specie, credo e origini, ma anche i maghi sono comuni e raramente sono oggetto di più che uno sguardo preoccupato e uno scongiuro.
Molti stranieri sono sorpresi dal fiorente quartiere Elfico vicino a Reiksport – il porto e cantiere navale della capitale – fondato da principi mercanti Alti Elfi giunti da Marienburg oltre un secolo prima.
L'antica alleanza tra l'Impero e i Nani, che risale all'epoca di Sigmar, ha fatto sì che in città ci siano numerosi clan che hanno formato comunità molto unite. Alcuni Nani hanno lavorato qui come scalpellini per generazioni, ma il loro naturale orgoglio gli impedisce di chiamare Altdorf 'casa'.
C'è anche una robusta popolazione di Halfling – che lavorano soprattutto come osti, servendo buon cibo e miglior birra nelle osterie di Altdorf – molte delle quali custodite dalla fiorente popolazione cittadina di Ogri.
Infine, ci sono anche creature ben più strane, ma nessuna quanto gli animali del Serraglio Imperiale, che ospita una miriade di mostri – compreso l'Abominio dello Stirland e la Bestia Balbettante di Drakwald – esposti per il piacere del pubblico.

Questa popolazione tanto varia è responsabile di uno dei tratti tipici di Altdorf: la puzza, comunemente e accuratamente detta 'Gran Fetore'.
Durante i mesi più caldi d'estate, il tanfo che arriva dalle Piane è tanto potente che molti cittadini ricchi fuggono nelle proprie lussuose tenute, baciate dal sole, a Grenstadt nell'Averland meridionale. Il continuo fetore non aiuta la vita di tutti i giorni e gli abitanti sono noti per essere dediti a rivoltarsi di fronte a qualsiasi ingiustizia, vera o presunta, specie le nuove tasse.
Persino atti casuali da parte di borgomastri e nobili possono accendere tali ire. Il fatto che numerose rivolte siano giustificate non diminuisce la spietatezza con cui la Corona le sopprime.

La capitale è anche un celebre luogo di studi.
I figli e le figlie dei nobili si iscrivono all'Università di Altdorf, spesso con scarso riguardo per l'attitudine accademica.
Chi ha il talento ma non i soldi può entrare nel Grande Tempio di Verena, Dea della Saggezza, che ha sempre posto per un intelletto brillante. Anche la celebre Scuola d'Ingegneria Imperiale – fondata dal genio Tileano Leonardo da Miragliano – si trova tra le mura di Altdorf.
Qui alcune delle anime più coraggiose, geniali e incaute dell'Impero creano nuovi modi per far piovere morte sui nemici dell'Umanità. Non sorprende che l'ateneo sia stato ricostruito diverse volte sin dalla fondazione.

L'istituto forse più importante di Altdorf è anche il più misterioso: i Collegi di Magia. Fondati oltre due secoli fa per ordine dell'Imperatore Magnus il Pio, i Collegi seguono i precetti del Maestro del Sapere Elfo Teclis e sono incaricati di addestrare i cittadini con il dono della magia, affinché proteggano l'Impero. Ci sono voci persistenti sull'influsso distorcente che la vicinanza di tanti maghi può avere; c'è chi giura che le strade stesse cambino e che i Collegi siano nascosti a tutti eccetto a chi è benedetto – o maledetto – con la seconda vista… ma pochi vi credono.

In netto contrasto con i misteri arcani dei Collegi e bastione contro maghi e streghe ribelli, la capitale è anche il cuore pulsante del Culto di Sigmar.
Oltre 2.500 anni fa, Sigmar nacque, visse e fu incoronato Imperatore dove oggi sorge Altdorf ed è quindi appropriato che la città ospiti più templi e luoghi sacri Sigmariti di tutte le altre dell'Impero assieme.
C'è chi scherza dicendo che in città sia impossibile tirare un sasso senza colpire un santuario di Sigmar.

CONSEGNA 'SPECIALE'

Un mercante offre una somma ridicolmente alta per la consegna di un pacco.
È indirizzato al Collegio della Luce e l'uomo sostiene di essere terrorizzato dai maghi.
Per complicare le cose, il Collegio sembra esistere 'fuori dallo spazio normale', qualunque cosa ciò significhi. Il pacco è caldo e, quando viene pigiato, vibra leggermente.

Quanto deve essere disperato il corriere per accettare?

Auerswald

La vivace città di Auerswald si trova alla confluenza dei fiumi Teufel, Tranig e Ober, lungo una delle più trafficate, e ben sorvegliate, rotte commerciali del Reikland.
Gli abitanti sono decisi e determinati, ma anche amichevoli e arguti, tanto che raramente recano offesa nonostante siano irremovibili nei negoziati.

Il Graf locale, Ferdinand von Wallenstein, lascia l'amministrazione a un Consiglio di borgomastri e preferisce restare nei suoi lussuosi palazzi ad Altdorf e Nuln, senza sporcarsi le mani nella politica locale. Suo zio, Lord Adelbert von Wallenstein, è un vecchio ma robusto veterano che si occupa di snidare Goblin e banditi nella Reikwald a est della città.

Gran parte di Auerswald è costruita su palafitte sopra la piana alluvionale del Teufel, spesso allagata, ed è un dedalo di rampe, ponti e scale di corda, in cui gli stranieri spesso si perdono. Più di un ubriacone è precipitato nel fango verso la morte dopo aver esagerato nelle proprie libagioni.

Negli ultimi anni, in città si è sparsa la voce dell'esistenza di una banda di ricattatori e truffatori, ma nessun testimone è vissuto abbastanza per confermarla.

Bögenhafen

Bögenhafen, la più grande e prosperosa tra le città mercantili del Vorbergland, si trova nel cuore del Reikland e funge da crocevia della Grande Provincia. Equidistante dalle capitali di Altdorf e Monfort è una tappa obbligata sulla via tra l'Impero e la Bretonnia. Merci pregiate dalla Bretonnia e dai quattro angoli dell'Impero vengono scambiate qui per legname locale e metallo dai Monti Grigi.

Bögenhafen è parte del Ducato del Graf Wilhelm von Sapotheim, che è ben disposto a lasciare l'amministrazione al Consiglio locale – dominato da membri delle Gilde di Mercanti e da rappresentanti delle Gilde degli Scaricatori e Carrettieri – fintanto che il denaro continui a fluire nelle sue casse.

I beni dal Nord vengono trasferiti da carri a chiatte e la città ha sempre magazzini ricolmi di vini pregiati e formaggi fragranti.

AFFARI SPORCHI

I cittadini di Bögenhafen sono giustamente orgogliosi della propria città per molti motivi, tra cui il vasto impianto fognario mantenuto dalla Gilda dei Muratori. La discrezione di queste fogne si è dimostrata una benedizione per bande di criminali e contrabbandieri che tentano di evitare i dazi imposti da gilde e nobili.

La milizia assolda regolarmente volontari per ripulire le fogne dai malintenzionati ma, ovviamente, le bande non sono l'unico pericolo sotto Bögenhafen...

Diesdorf

Uno dei molti insediamenti lungo il Reik, tra Altdorf e Nuln, Diesdorf e i villaggi circostanti vivono della produzione di grano, inviato alla capitale lungo il fiume. Questa monocultura, però, significa che un semplice parassita potrebbe rovinare il grano e di conseguenza mandare in rovina la città.

Tuttavia, molti visitatori sostengono che la vera esportazione locale sia il fervore religioso.

Magnus il Pio tenne qui un leggendario discorso e molti viaggiarono a lungo per ascoltarlo. Da allora, Diesdorf è divenuta un importante luogo di pellegrinaggio per i Sigmariti e, durante le festività sacre, la popolazione arriva a raddoppiare.

Nonostante le dimensioni ridotte, la città include numerosi templi e santuari di Sigmar e molte famiglie hanno almeno un parente che serve nella Chiesa.

Dunkelberg

Dunkelberg, la più meridionale tra le città mercantili del Reikland, si estende su diversi colli lungo le rive del Fiume Grissen.

La parte più antica e ricca si trova in cima alle colline, permettendo a nobili e a mercanti abbastanza ricchi di godere di una magnifica vista del contado.

Nonostante sia in continua espansione, molti visitatori notano che mantiene uno stile 'rustico'. Le strade sono affollate di piccoli mercati, dove si possono trovare bestiame, prodotti locali, ottimi vini fruttati del contado e prodotti artigianali da tutto il Suden Vorbergland.

Attorno alla città si estendono i 'campi d'essiccatura' dove il lino locale viene lasciato a sbiancare al sole.

La vicinanza dei Monti Grigi e della selvaggia Foresta Graugrissen rende la città soggetta a frequenti attacchi da parte di tribù Goblin. I quartieri ricchi sono ben protetti da mura di

pietra, ma il resto è privo di difese. I poveri imparano presto a non affezionarsi a case, oggetti personali o familiari.

BIANCO ORFANO

A Dunkelberg ci sono molti orfani, a causa dei frequenti assalti dei Goblin, delle malattie e di altre circostanze spiacevoli.

Piuttosto che lasciarli per le strade, il Duca ha fondato diversi orfanotrofi per dar loro un tetto, ma devono guadagnarselo lavorando nei campi d'essiccatura vestiti nelle loro tipiche uniformi bianche.
I visitatori sono spesso scioccati dal vedere tanti bambini usati come forza lavoro, ma il cinismo dei loro concittadini è forse peggio.

Sorella Alella, una sacerdotessa di Shallya, ha recentemente espresso preoccupazione per il benessere di questi bambini, sostenendo che molti sono scomparsi in circostanze sospette. Sta cercando aiuto per scoprire cosa stia realmente accadendo.

Eilhart

Le vigne di Eilhart, note e apprezzate da tutti i cultori del vino del Vecchio Mondo, producono uve succulente e un ottimo bianco che prende nome dalla città.
È considerato uno dei migliori del Reikland, non solo per il sapore leggero e fresco, ma anche perché dà postumi lievi che non peggiorano in base alla quantità… o così sostengono gli abitanti.
Di recente, la città è divenuta nota sino a Marienburg per le sue birre secche e acidule, realizzate con grano e luppolo locali.

L'eccellente qualità degli alcolici ha reso Eilhart una meta popolare per le crociere sui fiumi, dove gruppi di buongustai assaggiano i prodotti di quante più birrerie e cantine possibile. Alcuni malignano che il recente entusiasmo verso le birre sia frutto dei troppi visitatori Bretonniani attirati dal vino.

Grünburg

Collocata a valle di molte grandi città mercantili, da Grünburg transitano molti beni destinati al Reik, ma l'eccellenza dell'industria locale è la costruzione di imbarcazioni da fiume. I cantieri sono in costante attività per produrre le chiatte necessarie ai commerci del Reikland.

I vasti campi a sud-est sembrano verdi e pacifici, ma sono conosciuti come la Piana della Battaglia.
Qui, molti secoli fa, venne fermata l'avanzata del Capoguerra Orco Gorbad Artigliodiferro. Caso unico nella storia militare imperiale, nella Battaglia di Grünburg entrambi gli eserciti erano formati quasi solo da reparti di cavalleria. Questo fatto ha reso la Piana un sito d'interesse per archeologi, antiquari e tombaroli, che cercano reperti sotto questa terra intrisa di sangue.

Holthusen

Adagiata lungo il Fiume Schilder, Holthusen è un crocevia di scambi tra Eilhart a Marienburg.
La città commercia soprattutto in vino, birra e botti per trasportarli. I bottai locali sono giustamente famosi per i loro prodotti – in particolare il 'Barile Holthusen' – considerati tanto robusti da resistere alle cannonate senza rovinare il contenuto. Quasi tutti i vignaioli e birrai del Vorbergland occidentale usano queste botti e molti fanno invecchiare qui i propri distillati in speciali magazzini sotterranei che mantengono la temperatura bassa.

Holthusen è difesa da diverse palizzate concentriche e gli abitanti sono spesso all'erta. Sebbene pochi banditi oserebbero minacciare la città, gli Uominibestia della vicina Reikwald attaccano regolarmente. Molti credono che siano assetati di vino, ma altri sono convinti che preferiscano il sangue. In ogni caso, i cittadini hanno preso l'abitudine di collocare barili di vino scadente ai margini della foresta, nella speranza che i mostri li lascino in pace. Ovviamente, se un Cacciatore di Streghe lo venisse a sapere sarebbero guai...

L'ALBERO DELLA BRINA

In una radura a pochi chilometri a nord-est di Holthusen si trova un albero unico nel Reikland: un magnifico pino avvolto dal ghiaccio per tutto l'anno.
L'Albero della Brina, come viene chiamato, non sembra mai sgelarsi e lascia cadere neve e ghiaccio sul sottobosco circostante. È freddo al tatto e anche i più forti colpi d'ascia intaccano appena il ghiaccio che ricopre la corteccia.

Il sito è stato reclamato dal Culto di Ulric ed è un luogo di pellegrinaggio per i pochi devoti a sud del Reik.
Per gli incantatori, la corteccia perennemente gelata ha utili proprietà magiche, che la rendono di valore. Ottenerla è diventato pericoloso, perché gli Ulricani non sono affatto felici di vedere dei maghi ficcare il naso in un luogo sacro.

Per questo motivo il Lord Magister Schlotter dell'Ordine Splendente è disposto a pagare bene chi sarà tanto coraggioso da procurargliene un po'.

Kemperbad

La Grand Freistadt di Kemperbad è una città antica, con una storia complessa, e nota per produrre il miglior brandy del Reikland.
Nonostante sia parte della Gran Provincia, si trova sulla riva sinistra del Reik ed è stata reclamata nel corso dei secoli da nobili del Talabecland, dello Stirland e del Reikland, cambiando di mano a seguito di matrimoni, trattati e guerre.
Nel 1066 C.I. ottenne il diritto di autogovernarsi da Boris Bramadoro, e da allora è stata amministrata da un Consiglio locale.

L'ottima posizione lungo il fiume, unita alla possibilità di imporre e incassare le proprie imposte, l'ha resa molto ricca. I mercanti locali sono famosi per i propri abiti, tanto pacchiani, ostentati e costosi da far vergognare un pavone e chiunque non abbia altrettanto denaro.
Non sorprende che la nobiltà invidi tale ricchezza e invii agenti a destabilizzare la città.

Schädelheim

Schädelheim si trova vicino alla Palude Grootscher, alla confluenza del Mos e del Reik.
Questa posizione privilegiata lungo la rotta tra Altdorf e Marienburg viene sfruttata grazie al gran numero di locande e attracchi per le imbarcazioni di passaggio. I traghettatori del luogo fanno corse regolari su e giù da entrambi i fiumi.
La città è anche un luogo d'incontro per le comunità isolate della palude.

Appena a sud del centro si trova un antico tempio dedicato a Morr, Dio della Morte. Questa struttura magnifica e cadente domina la città da sempre e, forse, è precedente alla fondazione. Per questo, molti abitanti sono assai devoti a Morr, cosa insolita fuori dall'Osterland.
I Sigmariti locali intendono rettificare la situazione.

Schilderheim

Schilderheim si erge fiera alla confluenza del Reik e dello Schilder, ed è uno dei crocevia commerciali più importanti della provincia; ospita un'incredibile varietà di uccelli selvatici, specie trampolieri. Il più noto è la gru rossa, un uccello stanziale, che si trova soprattutto lungo il Reik e usa le pietre per rompere i gusci dei molluschi.

La città è già prosperosa, ma i borgomastri e la Gilda dei Mercanti hanno grandi ambizioni e guardano con invidia alla ricchezza di Altdorf e Marienburg.
La Gilda degli Scaricatori, che vuole una fetta della torta, ha recentemente alzato i prezzi, una scelta impopolare che ha diffuso il malcontento per le strade.
Per evitare questi costi, alcuni mercanti hanno iniziato a fare affari sul fiume, arrivando a scambiare non solo le merci, ma anche chiatte intere. I casati mercantili coinvolti in questa pratica hanno visto i propri moli incendiati, i magazzini svuotati e le chiatte affondate.
Gli Scaricatori sostengono di non avere nulla a che fare con tutto ciò, ma i Mercanti sono pronti a pagare molto chi dimostrerà il contrario.

Stimmigen

La presenza di un ponte importante sull'Ober e l'accesso ai Canali del Vorbergland fanno sì che da Stimmigen passi molto traffico diretto a Ubersreik, rendendola una delle città mercantili più attive del Suden Vorbergland. È nota per i grandi frutteti, che producono le migliori mele del Reikland: le dolci, eppur asprigne, Ernwald.
Questa varietà è autoctona e si è dimostrata difficile da coltivare nel resto dell'Impero.

Oltre a orticultori curiosi e contadini gelosi, la Ernwald ha attirato numerosi Halfling le cui ottime torte, dolcetti, biscotti e sidro fresco vengono serviti nelle locande tutto l'anno, ma soprattutto durante l'Ottimana della Torta ai primi dell'autunno. Questa festa Halfling è celebrata da tutta la cittadinanza ed è un'occasione per ricchi e poveri di misurarsi in gare di mangiate, assaggi e, in generale, strafogarsi di dolci.

Ubersreik

Ubersreik si trova vicino al Passo della Dama Grigia, uno dei due valichi principali verso la Bretonnia; questo fa sì che vi transitino mercanti e viaggiatori da tutto il Vecchio Mondo.
La grande fortezza di Roccia Nera è collegata alle mura cittadine e pronta a ricevere i visitatori poco amichevoli.
Ubersreik è legata da tempo ai clan dei vicini Monti Grigi, tanto che un rappresentante dei Nani residenti siede nel consiglio.

Uno delle strutture più famose è il ponte sul Teufel, costruito dai Nani all'epoca di Magnus il Pio.
Considerato uno dei più grandi capolavori d'ingegneria del Reikland, collega le due rive lungo la via che va da Bögenhafen a Nuln, via Dunkelberg. In città si commercia in ogni tipo di merci, ma soprattutto minerali, oltre alle magnifiche opere in metallo dei Nani.

Per maggiori dettagli su Ubersreik vedere il **WFRP Starter Set**.

Weissbruck

Weissbruck, un tempo poco più di un villaggio di pescatori lungo il Bögen, è cresciuta rapidamente nell'ultimo secolo fino a divenire un porto molto trafficato tra Bögenhafen e Altdorf.

Questo cambio di fortune è dovuto ai suoi astuti governanti, i Gruber, che hanno sfruttato i ricchi depositi di ferro e carbone dei Colli Skaag.
Queste risorse facilmente recuperabili hanno permesso alla famiglia, con il benestare del Principe di Altdorf, di commissionare ai Nani nel 2462 C.I. la costruzione di un canale, il quale ha attirato abitanti di ogni sorta.

Negli ultimi anni le miniere hanno iniziato a rendere meno, ma il commercio è in crescita. Nonostante la ricchezza, Weissbruck conserva l'atmosfera di una città di frontiera, dove robusti minatori e portuali mantengono l'ordine, poiché la violenza è una minaccia continua. L'esaurirsi delle vene di minerale ha spinto molti a lasciare gli Skaag, formando una folla crescente di disoccupati nervosi, con poco da fare oltre che bere torcibudella e guardare male gli stranieri.

Wheburg

Whelburg è la prima città che si incontra superando i Monti Grigi lungo la via tra la fortezza di Helmgart e Bögenhafen. La vicinanza con la fortezza fa sì che vi transitino regolarmente truppe e, per questo, vi sono grossi acquartieramenti.
Molti visitatori sopravvissuti al clima delle montagne – per non parlare di Orchi, Goblin e altri mostri che si annidano vicino a Drachenberg – arrivano lì con un gran desiderio di festeggiare.

Per questo, l'ospitalità locale è divenuta rinomata e gli abitanti sono considerati i più amichevoli del Reikland… finché vengono pagati.

Lungo le strade ci sono infinite locande, taverne e bische, oltre a luoghi ancora più indegni dove si soddisfano i piaceri della carne o si consumano sostanze illecite.
Anche se risse e piccoli crimini sono comuni, la situazione non degenera quasi mai grazie ai molti soldati presenti, pronti a sistemare gli ubriachi (sempre che non siano loro a ubriacarsi).

Passare del tempo a Whelburg prima del matrimonio è divenuto un rito di passaggio per i Reiklander più ricchi ed è comune sentire uomini e donne che proclamano agli angoli delle strade: 'Quel che succede a Whelburg, rimane a Whelburg!'.

Bastioni e Fortezze

Il confine meridionale del Reikland è dominato dai Monti Grigi che, a loro volta, sono controllati da una serie di fortezze costruite e ricostruite nei secoli per fermare le incursioni di Troll, Pelleverde, Nonmorti e all'occasione Bretonniani.

Allo stesso modo, il corso del Reik è punteggiato di bastioni difensivi, ma sono ormai reliquie del passato, quando l'Impero era a pezzi e le Grandi Province si scontravano.

Le piazzeforti strategiche rimaste sono molte meno di quelle cadute in rovina, la loro gloria è ormai distrutta dal tempo insieme con le mura.

Torre Pietranera

Il Passo Colpo d'Ascia e quello della Dama Grigia sono i valichi più noti dei Monti Grigi, ma non sono gli unici.
Il Passaggio Tortuoso si trova non lontano dal confine con la Desolazione.
È una stretta gola, troppo angusta per carri e cavalli – quindi inutilizzabile per il commercio – e molto pericolosa, perché buona parte del sentiero corre lungo il bordo delle rupi; un solo passo falso può portare a una tragica fine.

Intransitabile in inverno e pericoloso per il resto dell'anno, il Corridoio era noto solo a pastori e contrabbandieri finché, molti decenni fa, numerose bande di Pelleverde non lo usarono per aggirare la sorveglianza delle truppe imperiali.

L'Imperatore Mattheus II ordinò allora la costruzione di una fortezza per sorvegliare il passo. Torre Pietranera fu completata nove anni dopo e prese il nome dalla scura pietra locale che costituisce le sue mura, e per l'ardesia che svetta tra le sue torri.

La posizione sopraelevata era perfetta per i tiratori imperiali, ma la Torre non rimase un bastione del Reikland a lungo: a causa di una dimenticanza in fase di progettazione, era stata costruita sul territorio dei Nani di Karak Ziflin. Non volendo irritare i propri alleati, l'Imperatore cedette la torre ai Nani, con grande fastidio del Margravio di Geetburg che aveva aiutato a finanziare la costruzione.

Oggi, i Nani hanno ricostruito in gran parte la Torre e 'generosamente' concesso al Reikland di stanziare una piccola guarnigione insieme alle loro truppe. Tra le continue fatiche a cui sono sottoposti i Reiklander e i commenti dei Nani sulle scadenti opere Umane che non hanno ancora rimpiazzato, la Torre è una polveriera di risentimento e l'atmosfera è tesa, secondo alcuni quasi insostenibile.

Maniero Steirlich

Lungo il versante meridionale degli Hägercryb, sulla cima di un picco battuto dal vento, nel Ducato di Grauwerk, si trova un'antica magione pesantemente fortificata.
Dominio della famiglia Bruner, è attualmente controllata dal Graf Steirlich che, come l'edificio, prende il nome da un celebre antenato a cui l'Imperatore Mandred Ammazzaratti donò il terreno nel 1138 C.I.

Il Graf è ambizioso, tenace e spietato quanto il Reik è largo. È noto tra la popolazione locale per la determinazione nell'eliminare banditi e altre minacce dal proprio feudo.
Secondo alcuni è persino troppo ansioso di indagare eventi sovrannaturali e attorno ai von Bruner aleggiano voci di corruzione.

L'oscuro e affascinante nobiluomo è sempre alla ricerca di Personaggi forti di cuore, carattere e braccio che lo aiutino a mantenere la pace, pertanto pochi osano criticarlo ad alta voce.

Helmgart

Collocata in alto sui Monti Grigi, la città-fortezza di Helmgart sorveglia il confine con la Bretonnia dal lato est del Passo Colpo d'Ascia.
I rapporti tra i due regni non sono sempre stati civili e anche se le mura di Helmgart non sono più decorate con teschi di cavalieri in elmi elaborati, certamente questi sono ancora conservati nei sotterranei. Oggi i soldati sono impiegati soprattutto per proteggere mercanti e viaggiatori da Pelleverde e banditi.

La rocca di Helmgart è stata ricavata direttamente nel fianco della montagna dai Nani molto tempo fa. È protetta da tre serie di mura di pietra e offre un'eccellente visuale sulla strada sottostante. Da qui parte una colossale muraglia, stretta tra le alte montagne, con un solo passaggio che conduce alla Bretonnia.

I reggimenti della fortezza sono famosi, primi fra tutti i fucilieri dei Predoni di Mackensen – parte dell'Esercito Provinciale del Reikland – noti per la loro mira letale… un fatto, forse, aiutato dall'assenza di coperture lungo la strada. Da qui si diparte la via per Bögenhafen e poi Altdorf.

In quanto custode della principale via mercantile tra l'Impero e la Bretonnia, Helmgart è allo stesso tempo una cittadella e un mercato.
Qui, i Bretonniani vendono vino, brandy, tessuti pregiati, armi e armature, mentre i Reiklander instradano i beni delle loro provincie verso sud.
Anche i clan dei Nani commerciano in lingotti di argento, piombo e ferro, oltre a pregiati manufatti metallici.
La presenza di tanti mercanti rende la Marketplatz un luogo vivace, ricolmo di opportunità e di borseggiatori.

La Roccia

Un enorme promontorio, noto semplicemente come la Roccia, domina sulle molte isole del Reik presso Essel ed è visibile per miglia.
Un sentiero tortuoso si snoda da un insignificante molo alla base fino a una bassa cittadella in cima alla parete a picco.
I capitani evitano questo punto e i più superstiziosi fanno un'offerta di sale e acciaio a Nonno Reik perché li protegga.
Nessuna bandiera sventola sopra quelle tetre mura, anche se l'occasionale riflesso di un elmetto indica che sono pattugliate.

Pochi sanno che la Roccia è una prigione di massima sicurezza che ospita pericolosi criminali, che non potevano essere mandati al patibolo per delicate ragioni politiche.
Alcuni hanno amici o famiglie potenti, altri sono nobili i cui crimini, se rivelati, causerebbero grande vergogna per la provincia.
Vi sono poi ostaggi politici, imprigionati per assicurarsi la collaborazione di parenti ribelli e, infine, coloro che sanno troppo e i cui segreti sono qui custoditi per usi futuri.
Nessuno sa nulla di come si viva tra queste mura e nessuno vuole saperlo.

Villaggi, Borgate e Luoghi Sacri

Tra le centinaia di villaggi e borghi del Reikland, molti sorgono vicini alle città per protezione e commercio.
Solo nel Suden Vorbergland gli insediamenti sono separati, lontani diversi chilometri l'uno dall'altro, e si appoggiano alle fortezze montane e ai reggimenti provinciali delle città mercantili per essere protetti.
Secondo una postilla di legge voluta dai Sigmariti secoli fa, 'villaggio' si definisce un qualsiasi agglomerato che includa un santuario di Sigmar, mentre una 'borgata' è priva di tale guida spirituale (e spesso più piccola, di conseguenza).

Oltre a questi insediamenti, ci sono innumerevoli monasteri isolati, abbazie, santuari lungo le strade e altri luoghi sacri.
Molti sono posizionati vicino ad aree sicure, ma nelle zone sperdute ve ne sono di ben fortificati; per esempio sui monti, nel cuore delle foreste, al centro di alcuni laghi o in posti ancora più improbabili.

Monastero della Sacra Parola

A ovest di Altdorf, nelle profondità della Reikwald, lontano dalle strade conosciute si trova il Monastero della Sacra Parola.
Questo luogo benedetto è gestito dai Sigmariti dell'Ordine dell'Incudine, che ha il compito di preservare le leggi della chiesa e i dettagli sulle sue pratiche.

Il Monastero ospita uno dei grandi tesori dell'Ordine: i Testamenti di Sigmar. Redatti poco dopo la scomparsa del primo imperatore, i Testamenti raccolgono testimonianze di guerrieri e cittadini che conobbero Sigmar Heldenhammer quando era mortale.
Vengono considerati la più accurata raccolta di citazioni e aneddoti sul fondatore dell'Impero e uno degli oggetti più sacri del Reikland.

Di norma, l'Ordine non accetta visitatori, ma la Sacra Parola non è un normale monastero. Un penitente alla ricerca di oscuri dettagli sulla Legge di Sigmar può accedervi per interrogare i monaci vestiti di nero e verde sulla dottrina.

A volte, nobili e ricchi mercanti che si sono dimostrati veri credenti in più occasioni, ottengono il permesso di recarsi in pellegrinaggio al Monastero.
Visto che a nessuno è consentito leggere o ancor meno toccare il Testamento originale, il solo posare lo sguardo su una o due pagine è considerato un onore senza prezzo.

Rottfurt

Ci sono molti insediamenti lungo il Teufel dimenticabili o intercambiabili, ma non Rottfurt. Il suo nome viene sussurrato in tono reverenziale da maghi e studiosi di tutto l'Impero.
È un villaggio di pastori, che esporta lana, carne e la celebre – e costosa – pergamena detta 'Argento di Rottfurt'.
Questi fogli hanno un leggero luccichio, assorbono bene l'inchiostro e resistono all'usura meglio di ogni altro.

Le pecore locali, dal manto candido e folto, sono l'orgoglio del villaggio e vengono trattate con ogni riguardo: mangiano la magnifica erba dei vicini Picchi Hammastrat e possono vagare libere per tutto il giorno. I pastori formano a turno una milizia per proteggere a ogni costo queste preziose greggi.

Di recente, però, parte degli animali è scomparsa. Curiosamente, quelli di guardia si sono sempre ritrovati sprofondati nel sonno, nonostante i loro migliori sforzi. A ogni risveglio, un'altra pecora è svanita. Per gli abitanti, quello che era un semplice problema sta diventando un'ossessione e ci sono ormai più teorie sull'accaduto che stelle in cielo.

Wörlin

La piccola borgata di pescatori di Wörlin è quasi invisibile dal fiume Reik, perché circondata da numerosi isolotti e promontori, e nascosta da migliaia di alberi inarcati.

I 'Salici di Wörlin' crescono sulle rive per miglia intorno e nessuno sembra interessato a usarne il legname. Molti mercanti passano di fronte al villaggio, ma ben pochi si fermano a Wörlin: le loro merci sono destinate a mercati più ricchi.

LA RADICE DEL PROBLEMA

Durante le festa di Sonnstill, il 'Circolo della borgata' (ossia gli anziani di Wörlin) si riuniscono per 'Bagnare i Salici'.

Questa semplice cerimonia comprende canti, balli, banchetti e il taglio della gola a uno straniero virile, versando il suo sangue sulle radici della Regina Salice per placarne gli appetiti per un anno. Completare la cerimonia soddisfa la Regina e protegge la borgata dai figli della foresta. Se mai venisse interrotta, la Regina si sveglierebbe e richiamerebbe i suoi figli, accompagnati da urlanti Uominibestia, per massacrare tutti.

È raro che uno straniero possa capire cosa c'è in gioco mentre gli viene puntato un coltello alla gola.

Zahnstadt

Questo remoto insediamento è considerato 'l'ultimo villaggio del Vorbergland'. Più a sud le colline divengono brulle e fredde prima di trasformarsi nei Monti Grigi, infestati dai Pelleverde.
All'ombra dei picchi, Zahnstadt è nascosto in una valle oscura, circondata da rupi desolate sulla sponda sud del Fiume Mos.
In estate il sole lo illumina per un paio d'ore a mezzodì, al mattino è nascosto dalle rupi e nel pomeriggio dai monti.

In inverno non c'è luce diretta e le giornate si compongono di un lungo crepuscolo seguito dalla notte. Tuttavia, gli abitanti sono noti per il carattere solare e sempre allegro, al punto che gli stranieri lo trovano quasi forzato e inquietante.

Tutte le case sono dipinte di colori brillanti, spesso in violento contrasto. La locanda del Sole Ribelle è nota per il focolare sempre acceso e le allegre canzoni che continuano per ore durante la notte.

PECCATI DEL PASSATO

Zahnstadt è stretta nella morsa di qualcosa di molto peggio della poca luce: Vampiri. Verso la fine della Terza Guerra dei Vampiri, Janos von Carstein disertò dall'esercito indebolito del suo signore Mannfred. Dopo aver evitato per ottimane gli inseguitori, giunse a Zahnstadt e capì che era il luogo perfetto per nascondersi. È qui da più di tre secoli e il tempo lo ha reso arrogante. Dorme sotto il Sole Ribelle in una bara appariscente foderata di velluto e ogni sera tiene 'corte' nella locanda, costringendo gli abitanti ipnotizzati a cantare canzoni della sua nativa Sylvania.
Voci sull'accaduto hanno raggiunto tanto i Cacciatori di Streghe quanto gli agenti del risorto Mannfred von Carstein, che ha ordinato di riportargli questo suo figlio indisciplinato. Sarebbe una sventura, in effetti, se a delle povere anime ignare capitasse di alloggiare al Sole Ribelle nella stessa notte in cui i Cacciatori di Streghe giungono a investigare, e proprio nella stessa notte in cui gli emissari di Mannfred scelgono di prelevare Janos prima che i Cacciatori di Streghe scoprano la sua vera natura...

LUOGHI ANTICHI E TERRIBILI ROVINE

La storia del Reikland è lunga, sanguinosa e ben più antica della Grande Guerra Contro il Caos e del regno di Magnus il Pio.

Il reame è punteggiato dalle testimonianze di antiche atrocità e un viaggiatore attento controllerà sempre se ci sono dei menhir prima di accamparsi per la notte.
Alcuni di questi luoghi sono accompagnati da famigerate e macabre leggende e quasi ogni villaggio si fa vanto delle proprie antiche vestigia con racconti di orrore e sangue.

Anello di Pietrascura

Non è saggio avventurarsi nell'Anello di Pietrascura.
Il sentiero per questo antico e terribile luogo di potere si trova a nord di Blutroch, vicino alla strada Altdorf-Bögenhafen.

Al calar delle tenebre, le sei pietre, suggestivamente incise, scintillano di una luce verde che diviene più intensa quando Morrslieb è grande.

Al centro dell'Anello si trova una lastra monolitica di una pietra ignota, macchiata indelebilmente con il sangue di infiniti innocenti sacrificati nel corso dei millenni.

Nonostante la fama sinistra, i viaggiatori sembrano attirati da questo luogo maligno, a causa delle leggende sul suo potenziale magico e su artefatti perduti di incredibile potere. Neppure i frequenti avvistamenti di Cultisti e Uominibestia – specie nel periodo di Geheimsnacht – hanno dissuaso queste anime coraggiose… o soltanto sciocche.

Castel Drachenfels

Le sette torri di Castel Drachenfels sembrano artigli deformi che cercano di afferrare il cielo in un gesto di malizia e odio.
Ciascuna ha innumerevoli finestre simili a occhi, che paiono spiare i viaggiatori tanto sfortunati – o stupidi – da avvicinarsi al covo del Grande Incantatore Constant Drachenfels.

Drachenfels – un leggendario stregone, necromante e demonologo – ha tormentato l'Umanità sin dall'alba dell'Impero. Era già antico quando subì la sua prima sconfitta per mano di Sigmar Heldenhammer ed è ritornato più e più volte al suo rifugio nei Monti Grigi, come una piaga infetta che rifiuta di guarire. Secondo molte voci questa rovina, ridotta in buona parte in macerie, è meno abbandonata di quanto sembri…

Helspire

La tetra fortezza di Helspire, scavata nella roccia viva dei Monti Grigi e intarsiata con le ossa di innumerevoli sfortunati, domina i picchi sopra il Passo Colpo d'Ascia.

Sembra abbandonata da tempo, una tomba, ma in alcune rare notti di significato arcano, lungo i bastioni sfavillano luci stregate, che gettano ombre inquietanti lungo il passo. In queste occasioni, Helspire si rivela essere una cittadella di morti irrequieti e i suoi cavalieri scheletrici calano dai pendii, terrorizzando Reiklander e Bretonniani.

Si sa poco del castello e nessuno ne ha mai valicato le mura o sa chi comandi le sue legioni di morti. Alcuni parlano di un circolo di necromanti, altri ritengono che sia il rifugio di un Vampiro o addirittura di un Lich, un potente stregone che sopravvive nella Nonmorte per vendicarsi di rancori vecchi di secoli.

Forse a causa di tale incertezza, molti credono che Helspire trabocchi di tesori da tutto il Vecchio Mondo, ma nessuno sa la verità e chi li cerca non ritorna, oppure non ne parla.

Lorlay

Lorlay è un'imponente formazione rocciosa, con un panorama mozzafiato, al centro del Reik, a circa 65 km a valle di Grissenwald. Le acque sui due lati sono rapide e profonde e, nonostante il fiume sia relativamente stretto, non è mai stato realizzato un ponte.

Molte leggende narrano di una bellissima fanciulla Elfa, con pelle candida e morbide braccia, che nuota nelle rapide acque all'alba e al tramonto.
Ciò lo ha reso un luogo molto popolare per quei ricchi Reiklander che, prima del matrimonio, intendono celebrare una festa del cervo Taalita: un incredibile numero di locande di alto livello sono state quindi erette nei pressi.

I racconti sulla fanciulla che canta sono molto comuni tra i barcaioli e, se si crede alle voci, almeno metà dei soldati della Marina Imperiale l'ha intravista.

Le Pietre Che Cantano

In una valle boscosa, a ovest di Schädelheim, si trova un antico dolmen. Le sue pietre sono vecchie oltre ogni immaginazione, disposte attorno a un gruppo di enormi pilastri centrali, che sorreggono una lastra, simile a una sorta di titanico altare.
Dal terreno è impossibile accorgersi che i monoliti sono disposti in un intricato schema a spirale, anche a causa di alberi e cespugli cresciuti in mezzo.

Quando soffia il vento dall'ovest, dalla Desolazione, le pietre producono un inquietante stridio che riecheggia per chilometri. Alcuni abitanti della valle sostengono che ascoltare il canto delle pietre possa aiutare a risolvere problemi o conferire una strana saggezza. Altri sono convinti che sia un'eresia, e che nulla di buono possa derivare dal contatto con tali poteri sacrileghi; sono assolutamente pronti a usare la violenza per salvare le anime degli stolti.

GUIDA AGLI ACQUISTI

'Ecco tre delle lezioni più importanti che ho appreso in sessant'anni di mestiere. Uno: l'amicizia non conta nulla. Due: senza l'ambizione non sei nulla. Tre: non importa quanto le prospettive siano brutte, puoi sempre cavare altro sangue da una rapa.'

– Ubel Rikard-Goellner, Principe Mercante

Gli Averi ricevuti da Classe e Carriera (vedere **Capitolo 2: Personaggi**) sono sufficienti per iniziare, ma tutti vorranno altro equipaggiamento. Durante la Creazione del Personaggio si possono acquistare senza limitazioni gli oggetti presentati nel capitolo. Tuttavia, una volta in gioco, la disponibilità di alcuni oggetti potrebbe essere limitata, per cui è meglio acquistare il necessario prima di partire.

LISTA DEGLI AVERI

Armi ..... pag. 293
Armature ..... pag. 299
Zaini e Contenitori ..... pag. 301
Abiti e Accessori ..... pag. 302
Cibo, Bevande e Alloggi ..... pag. 302
Strumenti e Kit ..... pag. 303
Libri e Documenti ..... pag. 304
Arnesi del Mestiere e Laboratori ..... pag. 305
Animali e Veicoli ..... pag. 306
Droghe e Veleni ..... pag. 306
Erbe e Infusi ..... pag. 307
Protesi ..... pag. 308
Oggetti Vari ..... pag. 308
Mercenari ..... pag. 309

DENARO

Prima di fare acquisti è necessario conoscere le valute dell'Impero.

Le tre monete più comuni sono: *Penny d'Ottone* (p), S*cellini d'Argento* (s) e *Corone d'Oro* (Co). A volte gli Scellini d'Argento sono indicati come /: la dicitura 1/3 indica 1 scellino e 3 penny.

Di solito ogni moneta pesa circa un'oncia (28,3 g) e il valore dipende dal peso. In questo modo anche le monete straniere possono essere valutate con una bilancia, anche se alcuni guardano a tale pratica con sospetto.

Il normale cambio è:
1 corona d'oro (1Co) = 20 scellini d'argento (20s) = 240 penny d'ottone (240p)

1 scellino d'argento (1s oppure 1/-) = 12 penny d'ottone (12p)

Di solito il tutto è abbreviato in:
1Co = 20s oppure 20/- = 240p

1Co 12/6: 1 corona, 12 scellini e 6 penny

SOLDI, SOLDI, SOLDI

Ci può volere un po' di tempo per abituarsi al cambio di WFRP, in particolare quando si trovano diciture come 6s 8p (6 scellini e 8 penny).

Questo può sembrare un valore arbitrario, ma al cambio sono semplicemente 80 penny, o un terzo di corona. In effetti, la moneta da 80 penny è molto comune nell'Impero e viene detta un 'nobile'. Non serve preoccuparsi troppo. Un modo semplice per capire i prezzi è ridurre tutto a penny d'ottone e paragonarli a una valuta del mondo reale.

Per esempio, immaginiamo che 1 penny equivalga a 1 euro, uno scellino d'argento sono 12 euro e una corona d'oro 240 euro. Non è un'equivalenza esatta, ma aiuta a tenere i conti. Un lavoro da 10 scellini sarebbe equivalente a 120 euro – un bel po' di denaro nell'ambientazione – e uno da 10 corone corrisponderebbe a ben 2.400 euro!

Il Costo della Vita

Mentre viaggiano per l'Impero, gli avventurieri accumuleranno monete di ogni genere, diventando ricchi da un giorno all'altro. Tuttavia, al di fuori delle avventure, tenderanno a guadagnare in base allo Status (vedere pag. 49).

Chi desidera mantenere il proprio Status dovrà soddisfare alcune apparenze: chi ha costantemente l'aspetto di un poveraccio sarà trattato come tale.
In pratica sarà necessario abbigliarsi, mangiare e usare strumenti adeguati alla propria posizione sociale, anche solo per mantenere la facciata.

I requisiti pratici dipendono dal GM, ma ecco alcune linee guida:

- **Bronzo.** È improbabile che questi individui vedano mai un grammo d'oro. Hanno ben poche apparenze da mantenere: vivono vite povere, mangiano cibo semplice e dormono in camere condivise. In effetti, è più probabile che vengano insultati dai propri pari se si dessero delle arie o spendessero troppo in abiti e cibo.

- **Argento.** La crescente classe media usa i penny per pagare la birra e le corone per i grossi acquisti, ma il suo standard è lo scellino. Di solito questi Personaggi mangiano bene, dormono in letti confortevoli e indossano abiti di buona fattura.

- **Oro.** È raro che questa élite tocchi i penny. Sono persone che mangiano cibi di lusso, dormono tra lenzuola di seta e i loro abiti costosi li distinguono sempre tra la folla.

Per i GM che preferiscono la realtà dei numeri, un Personaggio deve spendere metà del proprio Status ogni giorno per mantenere le apparenze, anche se è possibile vivere in modo più frugale.

Un Personaggio Argento 4 dovrà spendere 2 scellini al giorno per cibo e alloggio, mentre a un Bronzo 2 basterà un penny.

GERGO

Esistono numerosi nomignoli per le monete dell'Impero. Ecco i più comuni:

- **Corone d'Oro:** Marco, Karl, Grana
- **Scellini d'Argento:** Bob, Scintille, Letame
- **Penny d'Ottone:** Pfenning, Sonagli, Schegge

Moneta Criminale

Ovviamente, come esiste il denaro, ci sono coloro che cercano di appropriarsene indebitamente.
Per i Furfanti nel Gruppo esistono due opzioni principali.

Contraffazione

Le monete che circolano per l'Impero sono tanto varie da rendere facile contraffarle. I Reiklander possono essere abituati a vedere monete di altre province, ma sono anche attenti alle truffe. Superare una **Prova di Valutare** permette di individuare le monete false, di solito grazie al peso e alla durezza del metallo.

Produrre moneta falsa è molto difficile; è richiesta una **Prova di Arte (Incisore)** per realizzare un punzone convincente e una di **Mestiere (Fabbro)** per coniare le monete, di solito con l'aiuto di un assistente. Includere nel processo più metalli preziosi rende le Prove di Valutare più difficili. Usarne meno di un quinto del peso totale, invece, rende molto più facile individuare i falsi.

Tosatura

Alcuni truffatori limano piccole quantità di metallo prezioso dal bordo delle monete. Questa pratica detta 'limatura' o 'tosatura' viene eseguita soprattutto da negozianti o esattori che hanno a disposizione grandi quantità di monete. I frammenti d'oro o argento vengono poi fusi e venduti a gioiellieri, falsari o ricettatori. È possibile individuare le monete tosate usando Valutare: più sono state limate più sarà facile.

LA ZECCA DI NULN

Altdorf può essere la capitale del Reikland e dell'Impero, ma il valore delle monete viene deciso nella città-stato di Nuln, a sud. La capitale storica era Nuln, finché il casato Holswig-Schliestein non venne posto sul trono un secolo prima. Per questo, molti uffici pubblici non sono ancora stati spostati. La Zecca di Nuln stabilisce solo peso e purezza dei metalli delle monete, non cosa vi è punzonato. Queste immagini variano molto da una provincia all'altra.

ANDARE AL MERCATO

Quando il gioco comincia, la disponibilità di alcune merci rare sarà limitata: è difficile trovare un arpicordo in una borgata di cinque case, assai meno nei mercati della capitale.

Le regole per mercanteggiare seguenti sono opzionali.

Alcuni GM potrebbero preferire che si giochi ogni visita al mercato, evitando le Prove di Disponibilità e decidendo autonomamente se un oggetto è in vendita o no. Altri potrebbero far spendere il denaro direttamente dopo la Prova di Disponibilità, magari senza alcuna contrattazione!

OPZIONE: TENERE TRACCIA DEL DENARO

Alcuni gruppi amano tenere traccia del denaro fino all'ultimo penny e arrivano a usare fiches o segnalini per rappresentare le monete in gioco. Altri proprio non ci riescono.
Il regolamento è stato pensato per tenere una contabilità precisa, ma per chi preferisce semplificare si può usare lo Status. Un oggetto che costi meno dello Status di un Personaggio potrà essere acquistato liberamente e in quantità. Per cui, un Personaggio con Status Argento 2 potrà acquistare ogni oggetto del valore di 2 Scellini d'Argento. È possibile comprare un solo oggetto al giorno oltre tale limite superando una Prova di Mercanteggiare con Difficoltà decisa dal GM in base al costo e alla disponibilità sul mercato locale.

Disponibilità

Tutti gli Averi hanno una Disponibilità: Comune, Scarsa, Rara o Esotica.

Gli oggetti Comuni si trovano in ogni angolo dell'Impero e si immagina che siano sempre disponibili.
Oggetti Scarsi e Rari sono più difficili da trovare e richiedono una Prova di Disponibilità per verificare se sono presenti sul mercato locale. La Difficoltà dipende dalle dimensioni dell'insediamento.

Gli oggetti esotici sono estremamente rari e possono essere recuperati solo con il benestare del GM, oppure se vengono commissionati a un artigiano (vedere l'Attività *Commissione*, pag. 197) o realizzati da un Personaggio (vedere l'Attività *Artigianato*, pag. 196).

Una volta stabilita la rarità dell'oggetto, tirare sulla tabella seguente per effettuare una Prova di Disponibilità.

	Villaggio	Paese	Città
Comune	Disponibile!	Disponibile!	Disponibile!
Scarso	30%	60%	90%
Raro	15%	30%	45%
Esotico	Non Disponibile!	Non Disponibile!	Non Disponibile!

Chi fallisce una Prova di Disponibilità può ritentarla quando raggiunge un altro insediamento o dopo un'ottimana, se resta nel medesimo Paese o Città.Il numero di oggetti disponibili dipende dal GM; in generale, nei Villaggi ce ne sarà uno solo, nei Paesi 1d10 e nelle Città quanti il GM considera appropriati.
Questi valori sono di solito raddoppiati per gli oggetti Comuni e dimezzati (arrotondando per eccesso) per quelli Rari.

Commercio e Baratto

Gli Imperiali adorano fare affari e ogni giorno intere folle esplorano le piazze del mercato alla ricerca delle offerte migliori.

Nel fare acquisti le due Abilità principali sono Valutare e Mercanteggiare.

Valutare serve al compratore per identificare la qualità di un oggetto (vedere **Artigianato di Qualità**) e al venditore per calcolare il valore delle monete e individuare quelle false. Tutti possono usare questa Abilità per stimare il prezzo di un oggetto Raro o Esotico con un margine di +/-10%.

Mercanteggiare viene usata sia da compratori che da venditori, di solito in Prove Contrapposte. Siccome ci si aspetta una contrattazione, molti prezzi sono gonfiati. Vincere una Prova di Mercanteggiare permette di modificare il prezzo di un 10% (o fino al 20% con un Successo Incredibile o il Talento *Affarista*). Un fallimento spesso indica che il venditore nutre sospetti sul denaro che gli viene offerto.

Interpretare gli Acquisti

Non è necessario giocare tutti i dettagli quando si va a fare spese. Molti GM preferiscono lasciare che i giocatori scorrano la lista dell'equipaggiamento tirando per la Disponibilità.

Tuttavia, cercare oggetti di Qualità o che richiedono grosse trattative può essere divertente. In certi casi i negozianti possono divenire PNG importanti con personalità e ruoli molto specifici.

Durante queste scene è bene tenere a mente due consigli:

- Il GM potrebbe ignorare la Disponibilità a seconda del contesto. Per esempio, una semplice barca a remi sarà sempre disponibile in un villaggio dove c'è un celebre costruttore.

- La Disponibilità può essere modificata di +10% o +20% se il Personaggio appartiene a Carriere come Mercante o Ricettatore, oppure se passa l'intera giornata al mercato a effettuare Prove di Pettegolezzi.

Vendere

Liberarsi di un bottino o vendere i propri averi in tempi difficili seguono le stesse regole del fare acquisti, ma a ruoli invertiti.
Il Personaggio dovrà verificare la Disponibilità di un acquirente come se fosse un oggetto dello stesso livello di quello che intende vendere. Quindi, usando Valutare e Mercanteggiare, come deciso dal GM, si stabilirà un prezzo e si contratterà. Di solito, il valore di partenza è metà del prezzo di listino, per cui rivendere oggetti di seconda mano frutterà, alla fine della contrattazione, da circa un quarto a metà del loro valore.
Con il permesso del GM, Mercanti, Ricettatori e altre Carriere analoghe possono effettuare una **Prova di Pettegolezzi** mentre si aggirano per la città alla ricerca di qualcuno disposto a pagare fino all'80% del prezzo di listino.

Abbassare il Prezzo

Chi non riesce a trovare un compratore può provare ad abbassare il prezzo.
Per ogni volta che lo si dimezza la Disponibilità del compratore sale di un grado.

Esempio: *il Caporale Mauser è fuggito da un Reggimento Provinciale dopo aver rubato un Moschetto Hochland, che ora vuole rivendere. Essendo un oggetto Esotico non ci sono acquirenti immediati. Il GM decide che il prezzo base è 50 C (metà del valore dell'arma, 100 C), quindi se Mauser fosse disposto a dimezzarlo due volte (12 C, 10 s) la Disponibilità del compratore passerebbe da Esotica a Scarsa.*

Baratti

Tanto nelle campagne quanto tra i mercanti i baratti sono molto comuni.
Per risolvere questo tipo di scambi si confronta la Disponibilità delle merci scambiate.

Il Rapporto di Scambio indica quante 'unità' vengono cedute e acquisite. Una 'unità' è un gruppo di oggetti di valore equivalente calcolato in base ai prezzi di listino.

RAPPORTO DI SCAMBIO

Oggetto Ceduto	Oggetto Acquisito			
	Comune	Scarso	Raro	Esotico
Comune	1:1	2:1	4:1	8:1
Scarso	1:2	1:1	2:1	4:1
Raro	1:4	1:2	1:1	2:1
Esotico	1:8	1:4	1:2	1:1

ARTIGIANATO DI QUALITÀ

Gli oggetti presenti nei negozi, sulle bancarelle e tra i mercanti dell'Impero possono essere molto diversi tra loro.
Non tutti sono creati eguali e questo viene rappresentato da Qualità e Difetti.

Una Qualità rende un oggetto migliore, ma più difficile da trovare, mentre un Difetto lo fa diventare peggiore e più comune.

Qualità degli Oggetti

Un oggetto che abbia più Qualità che Difetti è detto 'di Qualità'. Ogni Qualità, però, raddoppia il prezzo e fa salire di un grado la Disponibilità verso Esotica.
Un oggetto è considerato di Qualità Massima se ha un numero di Qualità superiore al suo Ingombro ed è privo di Difetti.

Esempio: *una vanga con le Qualità* Bella *e* Durevole *costa 4 volte il prezzo di listino e passa da Comune a Rara.*

Bello

L'oggetto è stato realizzato con cura per essere piacevole alla vista. È un segno di status e questa Qualità può essere applicata più volte, rendendolo sempre più spettacolare.

Durevole

Un oggetto con questa Qualità è stato attentamente costruito con materiali robusti e può subire Danni pari al grado di Durevole prima di incorrere in penalità (vedere Danneggiare Armi e Danneggiare Armature, pag. 296 e 299). Inoltre, ottiene un tiro salvezza di 9+ su 1d10 contro rotture istantanee (per esempio uno Spezzalama, pag. 298). Questa Qualità può essere comprata più volte e ogni acquisto migliora il tiro salvezza di 1 (da 9+ a 8+, ecc.).

Esempio: *Molli possiede una spada con Durevole 3, che può subire 3 Danni prima di incorrere in penalità e ha un tiro salvezza di 7+.*

Leggero

L'oggetto è stato astutamente progettato per essere facile da trasportare. Ridurre l'Ingombro di 1.

Pratico

Questa Qualità identifica oggetti dal carattere prettamente utilitaristico. Le prove fallite con tali oggetti sono modificate di +1 LS. Se si tratta di un pezzo di armatura le penalità collegate sono ridotte di un livello (per esempio, da -30 a -20).

OPZIONE: GILDE DI ARTIGIANI

Molti artigiani dell'Impero sono membri di una corporazione che ne protegge i diritti e assicura la qualità del prodotto. È raro trovare beni difettosi in una città dove è presente una Gilda.

In questi casi, il GM potrebbe decidere che ogni Difetto peggiora la Disponibilità di un grado invece di migliorarla. Inoltre la prima Qualità non modificherà la Disponibilità.
I prezzi cambiano come di norma.

Difetti degli Oggetti

Un oggetto con più Difetti che Qualità è detto 'Difettoso'. Ogni Difetto dimezza il prezzo e migliora la Disponibilità di un grado verso Comune. Molti venditori fanno finta che questi beni siano normali. Superare una Prova di un'Abilità collegata – come Valutare, Mischia per un'arma o Mestiere per degli strumenti – permette di notare il tentativo di truffa.

Nota: la Disponibilità di un oggetto Esotico non viene alterata dai Difetti, perché persino gli esemplari peggiori di questi strumenti sono difficili da trovare.

Esempio: *una cotta di maglia Voluminosa e Inaffidabile costa un quarto del prezzo di listino e la sua Disponibilità passa da Rara a Comune.*

Brutto

L'oggetto è stato realizzato senza nessuna cura per l'estetica e attira molte critiche. Le Prove di socialità collegate possono subire una penalità di -10.

Inaffidabile

A causa della scarsa attenzione alla funzionalità, le Prove fallite con questo oggetto subiscono un ulteriore -1 LS. Le penalità delle armature *Inaffidabili* sono raddoppiate.

Scadente
L'oggetto è stato realizzato da un dilettante o un truffatore e si romperà in caso venga usato in una Prova fallita con un doppio. Le Armature *Scadenti* si spezzano, se la Locazione subisce un Colpo Critico.

Voluminoso
L'oggetto è ingombrante e mal realizzato. L'Ingombro viene incrementato di 1 (gli oggetti piccoli non possono avere questo difetto). Abiti e armature *Voluminosi* contano per Ingombro 1 anche quando vengono indossati e le loro penalità per l'*Affaticamento* sono raddoppiate.

INGOMBRO

Persino il Nano più robusto non può trasportare una quantità infinita di averi. Per tenere traccia di quanto si sta trasportando, ogni oggetto ha un valore d'Ingombro (abbreviato Ing), di solito compreso tra 0 e 3; 0 indica un oggetto piccolo e facile da portare con sé, 3 qualcosa di voluminoso e complicato. Un Personaggio può trasportare un valore d'Ingombro pari alla somma dei suoi Bonus Forza e Bonus Resistenza (quindi un Umano medio ha 6).

ESEMPI D'INGOMBRO

Ing	Esempi
0	Coltello, Monete, Gioielli
1	Spada, Mandolino, Borsa a Tracolla
2	Spadone, Tenda, Zaino
3	Alabarda, Barile, Grosso Sacco

Oggetti Piccoli
Il buon senso implica che si possano portare con sé numerosi oggetti piccoli prima di diventare Sovraccarichi. Come linea guida, 200 monete equivalgono a 1 Ingombro.

Oggetti Enormi
Alcuni oggetti, come botti o sacche da sella, hanno Ingombro 4 o più. È possibile trasportarne solo uno e, di solito, richiede l'impegno di entrambe le mani.

Animali da Soma
Muli, cavalli e altri animali da soma, oltre a carri e carretti, ignorano la normale formula Bonus Forza + Bonus Resistenza e hanno la propria capacità di trasporto indicata in descrizione.
Ogni passeggero di taglia Umana equivale a 10 Ingombro, eventualmente modificato dal GM.

Oggetti Indossati
Gli oggetti indossati, come abiti, armature e gioielli riducono il proprio ingombro di 1, il che spesso lo riduce a 0.

Sovraccarico
Chi supera la propria capacità di trasporto sarà rallentato e si affaticherà durante i viaggi.
La riduzione del Movimento e la Fatica del Viaggio sono cumulative con le penalità dell'Armatura. Inoltre, se un Personaggio già Sovraccarico subisce una Condizione *Affaticato* per altri motivi, ne subirà una in più del normale.

Ing	Penalità
Fino alla capacità	Nessuna
Fino al doppio della capacità	-1 Movimento (minimo 3), -10 Agilità, +1 *Affaticato*
Fino al triplo della capacità	-2 Movimento (minimo 2), -20 Agilità, +2 *Affaticato*
Oltre il triplo	Immobilizzato

Ingombro e Attributi
Le penalità al Movimento per l'Ingombro sono applicate subito e possono essere rimosse solo abbandonando pezzi di equipaggiamento.

Ingombro e Fatica del Viaggio
Le Condizioni *Affaticato* accumulate al termine di un giorno di viaggio possono essere rimosse solo con un lungo riposo.

ARMI

Le armi usate nell'Impero variano in base alle varie province, alle richieste dei culti, alle preferenze personali e alla buona vecchia tradizione. La lista seguente include le più comuni armi da mischia e a distanza, presentate con il seguente formato:

- **Gruppo:** ogni arma appartiene a un Gruppo. Quelle a due mani hanno la dicitura (2M).
- **Prezzo:** il prezzo di un esemplare comune.
- **Ingombro:** l'Ingombro dell'arma.
- **Disponibilità:** la Disponibilità dell'arma.
- **Portata/Gittata:** la lunghezza dell'arma o la sua gittata in metri.
- **Danno:** il Danno dell'arma che si somma al LS del tiro per colpire.
- **Qualità e Difetti:** eventuali Qualità e Difetti insiti nell'arma.

Nella tabelle il Bonus Forza è abbreviato BF.

ARMI DA MISCHIA

Arma	Prezzo	Ing	Disponibilità	Portata	Danno	Qualità e Difetti
ARMI BASE						
Arma a una Mano	1Co	1	Comune	Media	+BF+4	–
Arma Improvvisata	N/D	Vario	N/D	Varia	+BF+1	Inoffensiva
Coltello	8s	0	Comune	Molto Corta	+BF+1	Inoffensiva
Pugnale	16s	0	Comune	Molto Corta	+BF+2	–
Brocchiero	18s, 2p	0	Comune	Personale	+BF+1	Scudo 1, Difensivo, Inoffensivo
Scudo	2Co	1	Comune	Molto Corta	+BF+2	Scudo 2, Difensivo, Inoffensivo
Scudo Grande	3Co	3	Comune	Molto Corta	+BF+3	Scudo 3, Difensivo, Inoffensivo
ARMI DA CAVALLERIA						
(2M)Martello da Cavaliere	3Co	3	Scarsa	Lunga	+BF+5	Percuotere
Lancia da Cavaliere	1Co	3	Rara	Molto Lunga	+BF+6*	Impatto, Trafiggere
ARMI DA SCHERMA						
Fioretto	5Co	1	Scarsa	Media	+BF+3	Precisa, Rapida, Inoffensiva, Trafiggere
Stocco	5Co	1	Scarsa	Lunga	+BF+4	Rapida, Trafiggere
RISSA						
Mani Nude	N/A	0	–	Personale	+BF+0	Inoffensiva
Tirapugni	2s, 6p	0	Comune	Personale	+BF+2	–
FLAGELLI						
Correggiato	10s	1	Comune	Media	+BF+3	Avvolgente, Distraente, Imprecisa
Flagello	2Co	1	Scarsa	Media	+BF+5	Avvolgente, Distraente
(2M)Flagello Militare	3Co	2	Rara	Lunga	+BF+6	Avvolgente, Distraente, Faticosa, Impatto
ARMI DIFENSIVE						
Daga Mancina	1Co	0	Rara	Molto Corta	+BF+2	Difensiva
Spezzalama	1Co, 2 s, 6 p	1	Scarsa	Corta	+BF+3	Difensiva, Intrappola-lame
ARMI IN ASTA						
(2M)Alabarda	2Co	3	Comune	Lunga	+BF+4	Difensiva, Mozzare, Trafiggere
(2M)Bastone	3s	2	Comune	Lunga	+BF+4	Difensiva, Percuotere
(2M)Lancia	15s	2	Comune	Molto Lunga	+BF+4	Trafiggere
(2M)Picca	18s	4	Rara	Enorme	+BF+4	Trafiggere
ARMI A DUE MANI						
(2M)Ascia a 2 Mani	4Co	3	Scarsa	Lunga	+BF+6	Faticosa, Impatto, Mozzare
(2M)Martello da Guerra	3Co	3	Comune	Media	+BF+6	Dannosa, Lenta, Percuotere
(2M)Piccone	9s	3	Comune	Media	+BF+5	Dannosa, Lenta, Trafiggere
(2M)Spada Bastarda	8Co	3	Scarsa	Lunga	+BF+5	Dannosa, Difensiva
(2M)Zweihänder	10Co	3	Scarsa	Lunga	+BF+5	Dannosa, Mozzare

* Le lance da cavaliere contano come Armi Improvvisate nei Round in cui il Personaggio non Carica.

ARMI A DISTANZA

Arma	Prezzo	Ing	Disponibilità	Portata	Danno	Qualità e Difetti
ARMI DA FUOCO*						
(2M)Archibugio*	4Co	2	Scarsa	50	+9	Pericolosa, Ricarica 3
(2M)Moschetto Hochland*	10Co	3	Esotica	100	+9	Accurata, Precisa, Ricarica 4
(2M)Trombone*	2Co	1	Scarsa	20	+8	Esplosione 3, Pericolosa, Ricarica 2
Pistola*	8Co	0	Rara	20	+8	Pistola, Ricarica 1
ARCHI						
(2M)Arco Elfico	10Co	2	Esotica	150	+BF+4	Dannoso, Preciso
(2M)Arco Lungo	5Co	3	Scarsa	100	+BF+4	Dannoso
(2M)Arco	4Co	2	Comune	50	+BF+3	–
(2M)Arco Corto	3Co	1	Comune	20	+BF+2	–
BALESTRE						
(2M)Balestra	5Co	2	Comune	60	+9	Ricarica 1
(2M)Balestra Pesante	7Co	3	Rara	100	+9	Dannosa, Ricarica 2
Balestrino	6Co	0	Scarsa	10	+7	Pistola
ARMI SPERIMENTALI*						
(2M)Archibugio a Ripetizione*	10Co	3	Rara	30	+9	Pericolosa, Ricarica 5, Ripetizione 4
Pistola a Ripetizione*	15Co	1	Rara	10	+8	Pericolosa, Pistola, Ricarica 4, Ripetizione 4
ARMI INTRALCIANTI**						
Frusta	5s	0	Comune	6	+BF+2	Intrappolante
Lazo	6s	0	Comune	BF×2	–	Intrappolante
ESPLOSIVI						
Bomba	3Co	0	Rara	BF	+12	Esplosione 5, Impatto, Pericolosa
Bomba Incendiaria	1Co	0	Scarsa	BF	Speciale***	Esplosione 4, Pericolosa
FROMBOLE						
Frombola	1s	0	Comune	60	+6	–
(2M)Frombola a Palo	4s	2	Scarsa	100	+7	–
ARMI DA LANCIO						
Ascia da Lancio	1Co	1	Comune	BF×2	+BF+3	Mozzare
Bolas	10s	0	Rara	BF×3	+BF	Intrappolante
Coltello da Lancio	18s	0	Comune	BF×2	+BF+2	–
Dardo	2s	0	Scarsa	BF×2	+BF+1	Trafiggere
Giavellotto	10s, 6p	1	Scarsa	BF×3	+BF+3	Trafiggere
Sasso	–	0	Comune	BF×3	+BF	–

* Tutte le Armi da Fuoco e Sperimentali hanno le Qualità *Dannosa* e *Polvere Nera*.

** Le Armi Intralcianti non hanno categorie di gittata, solo quella indicata.

*** La Bomba Incendiaria causa 1+LS Condizioni *In Fiamme*.

MUNIZIONI

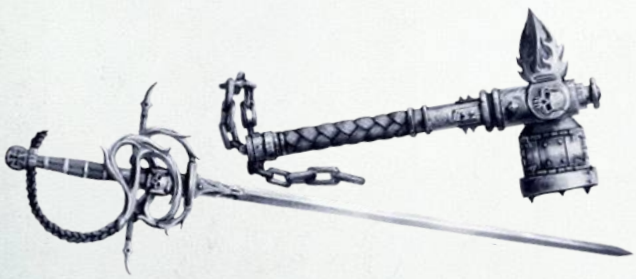
Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità	Portata	Danno	Qualità e Difetti
ARMI DA FUOCO E SPERIMENTALI						
Pallottole e Polvere (12)	3s, 3p	0	Comune	Come l'arma	+1	Penetrante, Trafiggere
Carica Improvvisata	3p	0	Comune	Metà dell'arma	–	–
Carica a Pallini (12)	3s, 3p	0	Comune	Come l'arma	–	Esplosione +1
ARCHI						
Frecce (12)	5s	0	Comune	Come l'arma	–	Trafiggere
Freccia Elfica	6s	0	Esotica	+50	+1	Accurata, Penetrante, Trafiggere
BALESTRE						
Quadrelli (12)	5s	0	Comune	Come l'arma	–	Trafiggere
FROMBOLE						
Proiettili di Piombo	4p	0	Comune	–10	+1	Percuotere
Sassi	2p	0	Comune	Come l'arma	–	Percuotere

ARMI A UNA MANO

La definizione 'Arma a Una Mano' include numerose armi comuni (come spade, asce, martelli, mazze e lanciotti) che, sebbene differenti, hanno un'efficacia analoga in gioco.

MUNIZIONI E POLVERE

Il trombone è l'unica arma che usa le Cariche a Pallini o Improvvisate. Tutte le altre Armi da Fuoco o Sperimentali impiegano le normali Pallottole.



Danneggiare le Armi

Alcuni Disastri (vedere pag. 160) o Incantesimi possono danneggiare un'arma.

Per ogni punto di danno subito il Danno dell'arma viene ridotto di -1. Se viene portata a +0 o BF+0, è tanto malridotta da essere considerata un'Arma Improvvisata. Un'Arma Improvvisata danneggiata diventa inservibile.

Un artigiano capace può effettuare riparazioni al 10% del prezzo per Danno subito. Se è stata ridotta ad Arma Improvvisata non potrà essere riparata. È anche possibile arrangiarsi, avendo la giusta Abilità Mestiere e gli Arnesi necessari. Per riparare più di un Danno occorre un Laboratorio.

Gruppi di Armi da Mischia

Ogni arma da mischia appartiene a un gruppo che richiede un'Abilità specifica: Mischia (Flagelli) è un'Abilità separata da Mischia (Armi in Asta).
È possibile usarne una appartenente a un Gruppo in cui non si hanno Avanzamenti con una Prova d'Abilità di Combattimento, ma non si potrà beneficiare della Qualità dell'Arma, pur subendone i Difetti.
Alcuni Gruppi hanno regole particolari.

Cavalleria

Le Armi da Cavalleria sono progettate per l'uso in sella.
Quando il combattente è appiedato le Armi da Cavalleria a due mani contano come Armi a due Mani, mentre quella a una mano sono inutilizzabili.

Flagelli

Un Personaggio privo dell'Abilità relativa aggiunge il Difetto Pericoloso a tutti i Flagelli, oltre a ignorarne le Qualità.

Difensive

Tutte le armi a una mano con la Qualità Difensiva possono essere usate con Mischia (Armi Difensive). Usare queste armi nella mano secondaria per Opporsi a un attacco non subisce il normale -20 (vedere pag. 161).

Portata

La lunghezza delle armi è calcolata come indicato sotto.

- **Personale:** mani, piedi, a volte la testa e tutto ciò che vi è attaccato.
- **Molto Corta:** fino a 30cm.
- **Corta:** fino a 60cm.
- **Media:** fino a 90cm.
- **Lunga:** fino a 180cm.
- **Molto Lunga:** fino a 3m di lunghezza; può Ingaggiare nemici fino a 4m di distanza invece di 2.
- **Enorme:** oltre 3m di lunghezza; può Ingaggiare nemici fino a 6m di distanza invece di 2.

OPZIONE: PORTATA E GIOCO STRETTO

Queste semplici regole rendono la Portata più che una mera descrizione e simulano la difficoltà di battersi in spazi ristretti.

LUNGHEZZA DELL'ARMA

Chi attacca un avversario che brandisce un'arma più lunga sarà facilmente tenuto a bada e subirà -10 ai tiri per colpire.

GIOCO STRETTO

Come Azione, un Personaggio può effettuare una **Prova Contrapposta di Mischia** per superare la portata dell'avversario. Il vincitore decide se lo scontro continua a misura normale o in 'gioco stretto'.

Nel gioco stretto le armi con Portata superiore a Corta sono considerate Improvvisate.

Gruppi di Armi a Distanza

Le armi a distanza sono più complesse di quelle da mischia. Non si può tentare una Prova di Abilità Balistica senza avere almeno un Avanzamento nella corretta Specializzazione di Mira, anche se vi sono alcune eccezioni.

Armi da Fuoco ed Esplosivi

Un Personaggio con Mira (Armi Sperimentali) può usare le Armi da Fuoco e gli Esplosivi senza penalità.

Balestre e Armi da Lancio

Balestre e Armi da Lancio sono relativamente semplici ed è possibile usarle senza avere Avanzamenti nelle relative Abilità. Così facendo, però, l'arma non beneficerà delle proprie Qualità, pur conservandone i Difetti.

Sperimentali

Un Personaggio con Mira (Armi da Fuoco) può utilizzare anche le Armi Sperimentali, ma non beneficerà delle loro Qualità, pur subendone i Difetti.

Gittata

La Gittata indicata per ogni un'arma è quella media espressa in metri. Il **Capitolo 5: Regole** include i modificatori per i diversi intervalli (Bruciapelo, Corta, Lunga o Estrema) calcolati come indicato sotto.

CALCOLARE GLI INTERVALLI DI GITTATA

Bruciapelo = Gittata÷10
Corta = Gittata÷2
Lunga = Gittata×2
Estrema = Gittata×3

ESEMPI DI INTERVALLI

Arma	Bruciapelo	Corta	Media	Lunga	Estrema
Arco	5	25	50	100	150
Balestra Pesante	10	50	100	200	300
Frombola	6	30	60	120	180
Pistola	2	10	20	40	60

Qualità delle Armi

Alcune armi hanno dei vantaggi particolari rispetto ad altre, rappresentati dalle loro Qualità.

Accurata

Queste armi a distanza sono facili da usare e conferiscono +10 alle Prove per colpire.

Avvolgente

Di solito, le armi con Avvolgente hanno catene con pesi, il che le rende difficili da parare. Le Prove di Mischia per bloccarne una subiscono -1 LS, perché il peso supera scudi e lame.

Dannosa

Un'arma Dannosa può usare il valore del dado delle unità o il LS per determinare il Danno inflitto di un colpo andato a segno. Per esempio, un tiro per colpire riuscito di 34 su 52, potrà usare il normale +2 LS o il 4 delle unità. Le armi Inoffensive non possono mai essere Dannose (il Difetto ha la precedenza).

Difensiva
Le armi Difensive sono progettate per parare gli attacchi.
Chi ne impugna una ottiene +1 LS alle Prove Contrapposte di Mischia per bloccare un attacco.

Distraente
Queste armi possono essere usate per spingere indietro il nemico grazie alla loro struttura simile a una frusta. Invece di causare Danno, un'arma Distraente può essere usata per spingere indietro un avversario di 1 metro per LS.

Esplosione (Grado)
Tutti i Personaggi entro (Grado) metri dal bersaglio subiscono Danni pari a LS + Danno dell'Arma e tutte le Condizioni inflitte dal colpo originale.

Impatto
Alcune armi sono enormi o progettate per causare terribili ferite. Un colpo a segno somma il valore del dado delle unità al Danno inflitto. Le armi Inoffensive non possono mai avere Impatto (il Difetto ha la precedenza).

Infrangibile
Quest'arma è di squisita manifattura o costruita con un materiale molto robusto. Non può essere rotta, non si corrode né perde il filo.

Intrappola-Lama
Alcune armi sono progettate per intrappolare quelle altrui o persino spezzarle. Se si ottiene un Critico mentre ci si difende da una lama, si può decidere di intrappolarla, invece di causare una Ferita Critica.

In questo caso, si effettua una **Prova Contrapposta di Forza**, aggiungendo il LS della precedente Prova di Mischia. In caso di successo l'avversario lascia la presa. Un Successo Incredibile permette di spezzare la lama, a meno che questa possieda la Qualità *Infrangibile*. In caso di fallimento lo scontro continua normalmente.

Intrappolante
Queste armi si avviluppano, bloccando i movimenti.
Un avversario colpito con un'arma Intrappolante subisce una Condizione *Afferrato* con Forza pari a quella dell'attaccante. Finché l'avversario rimane *Afferrato* non è possibile usare l'arma per altri scopi. L'attaccante può lasciarlo libero in qualsiasi momento desideri.

Mozzare
Queste armi hanno lame pesanti pensate per sfondare le armature con grande facilità. L'armatura o scudo di chi viene colpito subisce 1 Danno, oltre a ogni altro effetto.

Penetrante
Queste armi sono perfette per superare le armature: ignorano i PA delle corazze non in metallo e riducono le altre di 1.

Percuotere
Le armi con Percuotere sono ottime per stendere gli avversari senza ucciderli. Un colpo alla Testa con una di esse permette di effettuare una **Prova Contrapposta Forza/Tempra**. Se l'attaccante vince il bersaglio subisce 1 *Stordito*.

Pistola
Quest'arma può essere impiegata anche in mischia.

Polvere Nera
L'esplosione della polvere da sparo seguita da fumo e confusione può essere terrificante.
Chi è bersaglio di un'arma a Polvere Nera deve superare una **Prova Media (+20) di Freddezza** o subire 1 *Atterrito*, anche se il colpo lo manca.

Precisa
Quest'arma è molto precisa e ottiene +1 LS a tutte le Prove d'attacco che ottengono un successo.

Rapida
Le armi Rapide sono pensate per colpire così velocemente che l'avversario sarà infilzato ancor prima di tentare la parata.
Un'arma Rapida può essere usata per attaccare ignorando il normale Ordine d'Iniziativa, colpendo per primi, per ultimi o quando si desidera.

Inoltre, le Prove di Mischia per difendersi da un'arma Rapida subiscono un -10; altre Abilità ignorano questo modificatore. Due avversari con armi Rapide sono costretti ad agire in Ordine d'Iniziativa. Le armi Lente non possono mai essere Rapide (il Difetto ha la precedenza).

Ripetizione (Grado)
Quest'arma può scaricare (Grado) colpi, ricaricandosi automaticamente dopo ogni sparo.
Quando il caricatore è vuoto bisognerà ricaricarla secondo le normali regole.

Scudo (Grado)
Se si usa quest'arma per bloccare un attacco si ottengono (Grado) Punti Armatura in tutte le Locazioni. Inoltre, uno Scudo di Grado 2 o più può essere usato per Contrastare i proiettili sparati da avversari visibili.

Trafiggere
Le armi con Trafiggere possono uccidere con un singolo colpo netto. Causano un Critico con risultati divisibili per 10 (10, 20, 30, ecc.) oltre ai doppi.
Se l'effetto viene causato da un'arma a distanza, il proiettile si è incuneato in profondità.
Frecce e quadrelli possono essere rimossi con una **Prova Impegnativa (+0) di Guarire**, mentre le pallottole richiedono un chirurgo (vedere il Talento *Chirurgia* nel **Capitolo 4: Abilità e Talenti**). Per ogni freccia, quadrello o proiettile in corpo sarà impossibile guarire 1 Ferita.

Difetti delle Armi

Alcune armi sono difficili o pericolose da maneggiare, come descritto dai loro Difetti.

Faticosa

Queste armi sono faticose da manovrare e beneficiano delle loro Qualità *Dannosa* e *Impatto* solo nel Turno in cui si Carica.

Imprecisa

Le armi imprecise sono difficili da maneggiare, scomode o con una pessima resa. Subiscono -1 LS alle Prove di attacco.
Le armi Imprecise non possono mai essere Precise (il Difetto ha la precedenza).

Inoffensiva

Alcune armi non sono molto efficaci contro le armature.
I PA vengono raddoppiati contro di esse e, inoltre, non infliggono il minimo di 1 Ferita per colpo a segno.

Lenta

Un'arma lenta è pesante, sgraziata e difficile da usare bene.
Chi ne impiega una attacca sempre per ultimo durante un Round a prescindere dall'Ordine d'Iniziativa.
Inoltre, gli avversari hanno +1 LS per difendersi da questi colpi.

Pericolosa

Alcune armi sono capaci di ferire chi le impugna tanto quanto i nemici. Un fallimento con 9 o 10 sul dado delle unità diventerà un Disastro (vedere **Capitolo 5: Regole**).

Ricarica (Grado)

Quest'arma richiede tempo per essere ricaricata e per riuscirci è necessario superare una **Prova Prolungata di Mira** ottenendo (Grado) LS. Se si viene interrotti bisogna ricominciare da capo.

ARMATURE

'Prima di tutto evitate ogni tipo di contatto. È un principio base. E se non è possibile, almeno indossate delle protezioni... No?'

– Caporale 'Nobbs' Nobbilar, Istruttore di Combattimento Base

Le armature sono presentate con il seguente formato:

- **Tipo:** le armature sono raggruppate in ordine di efficacia in base al materiale di cui sono fatte.
- **Prezzo:** il prezzo medio dell'armatura.
- **Ingombro:** l'Ingombro dell'armatura.
- **Disponibilità:** la Disponibilità dell'Armatura.
- **Penalità:** tutte le penalità, oltre all'Ingombro, date dall'indossare un'armatura. Per esempio, indossare anche un solo pezzo di maglia causa -10 Nascondersi.
- **Locazioni:** le Locazioni protette.
- **PA:** il Numero di Punti Armatura per Locazione.
- **Qualità e Difetti:** eventuali Qualità e Difetti.

Danneggiare le Armature

Colpo dopo colpo, un'armatura subirà dei danni, forse permanenti. Ogni volta che ciò accade la Locazione colpita perde 1 PA.

Se ciò la porta a 0, la protezione su quella parte del corpo diventa nulla.

Le armature sono danneggiate generalmente in uno di questi due modi:

1. Capacità speciali, come Incantesimi o Talenti, pensate allo scopo.
2. Deflettere una Ferita Critica.

Deflettere Ferite Critiche

Questo effetto si attiva solo a scelta del Personaggio.
Quando un attacco gli causa una Ferita Critica in una Locazione corazzata potrà decidere di ridurre la protezione della parte di 1 PA per ignorarla.

Si subiranno comunque le Ferite normali (calcolate con i PA ridotti), ma la Ferita Critica verrà bloccata dalla protezione, che ne sarà danneggiata.

ARMATURE

Armatura	Prezzo	Ing	Disponibilità	Penalità	Locazioni	PA	Qualità e Difetti
CUOIO MORBIDO*							
Elmetto di Cuoio	8s	0	Comune	–	Testa	1	Parziale
Farsetto di Cuoio	10s	1	Comune	–	Torso	1	–
Gambali di Cuoio	14s	1	Comune	–	Gambe	1	–
Giaco di Cuoio	12s	1	Comune	–	Braccia, Torso	1	–
CUOIO BOLLITO							
Pettorale	18s	2	Scarsa	–	Torso	2	Punto Debole
MAGLIA**							
Camaglio	1Co	2	Scarsa	-10 Percepire	Testa	2	Flessibile, Parziale
Corpetto di Maglia	2Co	2	Scarsa	-	Torso	2	Flessibile
Gambali di Maglia	2Co	3	Scarsa	-	Gambe	2	Flessibile
Usbergo	3Co	3	Comune	-	Braccia, Torso	2	Flessibile
PIASTRE**							
Bracciali	8Co	3	Rara	-	Braccia	2	Impenetrabile, Punto Debole
Elmo Aperto	2Co	1	Comune	-10 Percepire	Testa	2	Parziale
Elmo Chiuso	3Co	2	Rara	-10 Percepire	Testa	2	Impenetrabile, Punto Debole
Gambali	10Co	3	Rara	-10 Nascondersi	Gambe	2	Impenetrabile, Punto Debole
Pettorale	10Co	3	Scarsa	-	Torso	2	Impenetrabile, Punto Debole

* Il Cuoio Morbido può essere indossato senza penalità sotto ogni altra armatura.
** Indossare Maglia o Piastre infligge una penalità di -10 a Nascondersi per ciascun Tipo.

Riparare Armature

Ogni PA da riparare costa il 10% del prezzo base dell'armatura. Per esempio, riparare un Usbergo di Maglia che ha perso 1 PA al Torso e 1 a un Braccio costerà il 20% del prezzo base, ossia 12s.

Riparare una sezione completamente distrutta costa il 30% del prezzo base e richiederà molto tempo.

È possibile riparare da soli la propria armatura, avendo un'Abilità Mestiere appropriata, degli Arnesi adatti e, nel caso delle armature di piastre, un Laboratorio.

Qualità delle Armature

Un'armatura può avere le seguenti Qualità.

Flessibile

Le armature Flessibili possono essere indossate sotto altre prive di questa Qualità. Benefici e penalità sono cumulativi.

Impenetrabile

Quest'armatura è particolarmente resistente e la maggior parte degli attacchi semplicemente non può penetrarla. Tutte le Ferite Critiche causate da tiri per colpire dispari (come 11 o 33) vengono ignorate.

Difetti delle Armature

Alcune armature hanno delle debolezze, definite dai loro Difetti.

Parziale

Quest'armatura non copre completamente la Locazione.
I risultati pari sul tiro per colpire o i Critici ignorano i PA di una protezione Parziale.

Punto Debole

Quest'armatura ha piccole falle in cui un avversario abbastanza abile o fortunato può far penetrare una lama. Se l'arma dell'avversario ha la Qualità *Trafiggere* e se il colpo è un Critico, i PA di questa protezione vengono ignorati.

OPZIONE: ARMATURE RAPIDE

Ecco alcune regole semplificate per l'uso delle corazze. L'armatura viene divisa in tre tipi: Leggera, Media e Pesante. Una protezione Leggera è realizzata soprattutto in cuoio, una Media in maglia e una Pesante in piastre.

Armatura	Prezzo	Ing	Disponibilità	Penalità	Locazioni	PA	Qualità e Difetti
Leggera	2Co	1	Comune	–	Tutte	1	Flessibile
Media	5Co	5	Scarsa	-10 Percepire -10 Nascondersi	Tutte	2	Flessibile
Pesante	30Co	6	Rara	-20 Percepire -20 Nascondersi	Tutte	3	Impenetrabile, Punti Deboli

ZAINI E CONTENITORI

Zaini, sacchi e borselli permettono di trasportare facilmente i propri averi. La tabella indica il valore d'Ingombro (**Ing**) del contenitore e quanto può contenere (**Carico**, espresso sempre in Ingombro). Solo il primo viene considerato ai fini della capacità di trasporto del Personaggio. Per quanto riguarda quali oggetti si possono riporre in un contenitore applicare il buon senso (per esempio: un'alabarda non può stare in uno zaino).

Oggetto	Prz	Ing	Carico	Disponibilità
Barile	3s	2	4	Comune
Boccale di Peltro	4s	0	0	Comune
Borsa a Tracolla	1s	1	2	Comune
Borse da Sella	18s	4	8	Comune
Borsello	4p	0	1	Comune
Botte	8s	6	12	Comune
Caraffa	3s 2p	1	1	Comune
Custodia Pergamene	16s	0	0	Scarsa
Fiasca	5s	0	0	Comune
Otre	1s 8p	1	1	Comune
Sacco	1s	2	4	Comune
Sacco Grande	1s 6p	3	6	Comune
Zaino	4s 10p	2	4	Comune

Barile: capacità di 45 l.
Borsa a Tracolla: conta come 'indossata' se portata su una spalla.
Botte: capacità di 145 l.
Caraffa: capacità di 4,5 l.
Fiasca: capacità di 0,5 l.
Otre: capacità 4,5 l.
Sacco: richiede una mano per essere trasportato.
Sacco Grande: richiede una mano per essere trasportato (due se pieno).
Zaino: conta come 'indossato' se legato sulla schiena.

ABITI E ACCESSORI

Nell'Impero esistono numerosi stili di vestiario.
Di solito, i popolani indossano semplici tuniche con brache o gonne; la classe media preferisce abiti a sbuffo con spacchi su maniche e pantaloni, cappelli e calzette; le élite indossano mantelli, pellicce e copricapi stravaganti decorati con enormi piume: più esotiche sono meglio è!

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Abiti	6s	1	Comune
Abito da Corte	12Co	1	Scarsa
Amuleto	2d	0	Comune
Anello con Sigillo	5Co	0	Rara
Bastone Passeggio	3Co	1	Comune
Cappello	4s	0	Comune
Cappotto	18s	1	Comune
Cappuccio o Maschera	5s	0	Comune
Cipria	10s	0	Comune
Costume	1Co	1	Scarsa
Forcine (6)	10s	0	Comune
Gioielli	Vario	0	Comune
Guanti	4s	0	Comune
Mantello	10s	1	Comune
Profumo	10s	0	Comune
Scarpe	5s	0	Comune
Scettro	8Co	1	Rara
Simbolo Religioso	6s 8p	0	Comune
Stivali	5s	1	Comune
Tatuaggio	4s+	0	Scarsa
Tunica	2Co	1	Comune
Uniforme	1Co 2s	1	Scarsa

Abito da Corte: quest'abito include decorazioni come polsini di merletto, tessuti di qualità eccessiva e scarpini a punta. Durante banchetti e cerimonie anche i servi li indossano, sebbene le loro giacche e corsetti siano decisamente meno ostentati di quelli degli aristocratici e, di conseguenza, costino la metà.

Anello con Sigillo: nobili e funzionari delle Gilde portano anelli d'oro incisi per imprimere il proprio sigillo nella ceralacca.

Bastone da Passeggio: bastoni di legno laccato con puntali metallici sono uno status-symbol tra i ricchi.

Cappello: un cappello di alta qualità è un simbolo di status nell'Impero, più è spettacolare meglio è.

Cappotto: protegge dagli elementi e dal freddo estremo; chi è senza un cappotto o altre protezioni simili subisce penalità nel resistere al freddo (vedere pag. 181).

Gioielli: il prezzo dipende dalla fattura e dai materiali impiegati. Di solito un semplice anello metallico senza gemme costa 10 monete del tipo corrispondente (ottone, argento od oro), mentre le collane ne costano 20.

Mantello: protegge dagli elementi.

Scettro: i funzionari di grado più alto lo portano per indicare la propria posizione.

CIBO, BEVANDE E ALLOGGI

Gli alloggi di bassa qualità costano la metà del prezzo indicato, quelli di alta qualità il doppio. Consumare cibo o bevande di bassa qualità ha una probabilità del 10% di causare la *Dissenteria* (vedere pag. 186).

Oggetto	Prz	Ing	Disponibilità
Birra, barilotto	3s	2	Comune
Birra, Bugman XXXXXX, pinta	9p	0	Esotica
Birra, pinta	3p	0	Comune
Distillato, pinta	2s	0	Comune
Pasto, locanda	1s	0	Comune
Provviste, giorno	10p	1	Comune
Razioni, 1 giorno	2s	0	Comune
Stallaggio, notte	10p	-	Comune
Stanza comune, notte	10p	-	Comune
Stanza privata, notte	10s	-	Comune
Vini & Liquori, bicchiere	1s	0	Comune
Vino, bottiglia	10p	0	Comune

Birra, barilotto: capacità 13,5 l. Uno vuoto può essere riempito per 3p.

Birra Bugman XXXXXX: mercanti da tutto il Vecchio Mondo acquistano questa potente birra Nanica dal famoso birrificio fondato da Josef Bugman e la rivendono nella grandi città. Un boccale di Bugman's conta come quattro di birra comune ai fini dell'ubriacatura (vedere Reggere Alcolici, pag. 127) e fornisce immunità alle Prove di *Paura* per 1d10 ore.

Stanza Comune: chi dorme in una stanza comune deve stare attento ai ladri.

Stanza Privata: Per due persone. Quelle grandi costano il doppio e hanno quattro letti.

STRUMENTI E KIT

Molti strumenti contano come Armi Improvvisate se usati in combattimento, anche se il GM può decidere che arnesi molto pesanti o affilati (come falci o piedi di porco) contano come Armi a Una Mano. Molti strumenti sono già inclusi negli Arnesi del Mestiere o nei Laboratori e non occorre comprarli separatamente.

Ami da Pesca: usati per pescare (vedere pag. 129).

Ceppi: un prigioniero che tenti di liberarsi subisce 1 Ferita e deve superare una **Prova Molto Ardua (-30) di Forza**.

Grimaldelli: una serie di piccoli strumenti acuminati, necessari per usare l'Abilità Scassinare senza penalità.

Kit Antitossine: contiene un coltellino, erbe e una giara di sanguisughe. Superando una **Prova di Guarire** permette di rimuovere tutte le Condizioni *Avvelenato* da un paziente. Il trattamento richiede almeno 2 Round.

Kit da Camuffamento: contiene materiale sufficiente a quattro travestimenti (parrucche e trucco) e altri strumenti per alterare l'aspetto quando si usa l'Abilità Intrattenere (Recitare), come cerone, sangue finto e protesi.

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Abaco	3s 4p	0	Scarsa
Ami da Pesca (12)	1s	0	Comune
Cannocchiale	5Co	0	Rara
Ceppi	18s	0	Scarsa
Chiave	1s	0	Comune
Chiodi (12)	2p	0	Comune
Coltello	8s	0	Comune
Curette per Orecc.	2s	0	Scarsa
Falce	1Co	1	Comune
Gaffa	5s	1	Comune
Grimaldelli	15s	0	Scarsa
Kit Antitossine	3Co	0	Scarsa
Kit Camuffamento	6s 6p	0	Scarsa
Lenti da Lettura	3Co	0	Rara
Martelletto	1Co	0	Scarsa
Martello	3s	0	Comune
Mortaio & Pestello	14s	0	Comune
Occor. per Scrivere	2Co	0	Scarsa
Pala	8s	2	Comune
Palo (3m)	8s	3	Comune

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Penna d'Oca	3s	0	Comune
Pennello	4s	0	Comune
Pettine	10p	0	Comune
Piccone	18s	1	Scarso
Piede di Porco	2s 6p	1	Comune
Pinza, acciaio	16s	0	Comune
Pinzette	1s	0	Scarsa
Rastrello	4s 6p	2	Comune
Redazza	1s	2	Comune
Scalpello	4s 2p	0	Comune
Scopa	10p	2	Comune
Secchio	2s 6p	1	Comune
Sega	6s	1	Comune
Spazzolone	1s 6p	0	Comune
Specchietto	1Co 1s 6p	0	Esotica
Spuntone	1s	0	Comune
Stampella	3s	2	Comune
Timbro, inciso	5Co	0	Scarsa
Trap. per Animali	2s 6p	1	Comune
Zappa	4s	2	Comune

Lenti da Lettura: queste lenti di vetro forniscono +20 alle Prove di Linguaggio per decifrare caratteri piccoli o poco leggibili e a quelle di Percepire per individuare porte o scomparti segreti.

Occorrente per Scrivere: include penne d'oca, calamaio e tampone.

Palo: un lungo palo usato per governare le chiatte, conta come un'Arma Improvvisata.

Trappola per Animali: usata per catturare piccole prede (vedere pag. 129).

LIBRI E DOCUMENTI

Il torchio da stampa è un'invenzione molto recente, per cui molti libri dell'Impero sono ancora vergati a mano e decorati con splendide miniature (oppure da appunti a margine). Negli insediamenti maggiori si stampano documenti ufficiali, giornali, volantini, poesie, romanzi e importanti opere accademiche. I prezzi sono solo indicativi, dato che contenuto e qualità possono variare significativamente.

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Documento Legale	3s	0	Comune
Libro, Apotecario	8Co	1	Scarsa
Libro, Arte	5Co	1	Scarsa
Libro, Crittografia	8Co	1	Esotica
Libro, Ingegneria	3Co	1	Scarsa
Libro, Legge	15Co	1	Rara
Libro, Magia	20Co	1	Esotica
Libro, Medicina	15Co	1	Rara
Libro, Religione	1Co	1	Comune
Licenza della Gilda	N/A	0	N/A
Mappa	3Co	0	Scarsa
Pergamena, foglio	1s	0	Comune
Volantino	1s	0	Comune

Documento Legale: un semplice documento notificato, come una cambiale o una lettera d'intenti.

Libro, Apotecario: questi libri sono solitamente scritti a mano e contengono ricette e istruzioni su come distillare farmaci. Di solito includono le formule per Tonico Digestivo, Infuso Guaritore e Infuso Vitale (vedere **Erbe e Infusi**). Le versioni più avanzate comprendono ricette ancora più esotiche.

Libro, Arte: questi testi hanno molte forme, perché ballate, poemi e altri arrangiamenti sono spesso scritti su fogli volanti. Le opere su prospettiva, forma e stile redatte da celebri artisti, come Leonardo da Miragliano, vengono spesso stampate per il grande pubblico.

Libro, Crittografia: di solito, un codice può spesso essere riassunto in una o due pagine. Questi libri invece, di solito manoscritti, trattano di come creare o decifrare sistemi matematici, numerologici e polialfabetici.

Libro, Ingegneria: la maggioranza di questi testi è stampata. L'ingegneria è la scienza più avanzata dell'Impero, grazie alla Scuola Imperiale d'Ingegneria di Altdorf e alla Gilda degli Ingegneri dei Nani.
Spesso, i Nani redigono, scrivono (a due o quattro mani) o collaborano alla stesura di questi testi.

Libro, Legge: la legge varia molto da zona a zona. Nelle città principali i codici legali vengono riuniti in enormi volumi, mentre nei paesi più piccoli i magistrati devono cavarsela con documenti scritti a mano secoli fa.
Questi libri vengono usati da avvocati e magistrati itineranti, che spesso riuniscono in un'unica copertina pagine raccolte e stampate in diverse parti dell'Impero.

Libro, Magia: di solito, i Grimori vengono scritti a mano dai maghi e sigillati con un lucchetto e, a volte, allarmi e protezioni magiche. Un individuo privo di licenza dei Collegi che ne porti con sé uno può essere accusato di eresia.

Libro, Medicina: i testi medici possono essere scritti a mano o stampati, a seconda del prestigio dell'autore.

Includono molte illustrazioni dettagliate di autopsie e diagrammi delle procedure.

Libro, Religione: ci sono testi religiosi di ogni genere nell'Impero, la cui popolazione è famosa per la propria devozione. I più popolari sono molto richiesti e realizzati a basso costo da numerosi stampatori.

Licenza della Gilda: di solito queste licenze sono stampate su una singola pergamena e autenticate con un sigillo ufficiale e la firma di un mastro.
Non è possibile acquistarle, ma vengono concesse in accordo con la tradizione e il regolamento di ogni Gilda.

OPZIONE: GILDE

Chi possiede una Licenza della Gilda può usarla per ottenere oggetti insoliti. Se fallisce una Prova di Disponibilità, può effettuare una **Prova di Pettegolezzi** per chiedere aiuto ai colleghi.

In caso di successo, uno di essi avrà delle informazioni che permetteranno di ritentare la Prova di Disponibilità.

ARNESI DEL MESTIERE E LABORATORI

Gli Arnesi del Mestiere sono necessari per effettuare semplici Prove di Mestiere o riparazioni. Per progetti più grandi, come costruire oggetti, è necessario un Laboratorio.

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Arnesi del Mestiere	3Co	1	Rara
Laboratorio	80Co	N/A	Esotica

Apotecario: gli Arnesi includono mortaio e pestello, cucchiai, vasi, bilancia e pesi. Un Laboratorio comprende bruciatori a olio e molti scaffali colmi di ingredienti.

Artigiano: ci sono diversi tipi di artigiano. Per esempio:

- **Carpentiere:** martello, chiodi, sega, metro, gesso e filo a piombo. Il Laboratorio comprende tornii, pialle, morse e una scorta di legname.
- **Fabbro:** martello, molle, punzoni, chiodaia, punte e trapano. Nel Laboratorio si trovano incudine, fornace, blocco da chiodaia, maglio e lingotti di metallo.
- **Incisore:** bulini, punzoni, cera, acquaforte, martello e scalpello. Nel Laboratorio si trovano inchiostro e torchio da stampa.

Altri Artigiani includono: Armaioli, Birrai, Bottai, Calligrafi, Candelai, Cartografi, Ciabattini, Conciatori, Costruttori d'Archi, Costruttori di Barche, Cuochi, Filatori, Gioiellieri, Imbalsamatori, Imbianchini, Intagliatori del Legno, Muratori, Orafi, Pellettieri, Sarti, Scalpellini, Soffiatori di Vetro, Tagliatori di Gemme, Vasai e Vignaioli.

Artista: pennelli e pigmenti, martello e scalpello, lime e raspe. Il Laboratorio include piedistalli, una scorta di tele, legno, argilla o pietra grezza.

Erborista: mortaio e pestello, piccoli coltelli, cesoie e guanti. Il laboratorio comprende rastrelliere da essiccazione, filtri, alambicchi, tazze e vasi.

Ingegnere: clessidra, metro, miccia, compasso e riga a T. Nel laboratorio ci sono pulegge, funi e tavoli da disegno.

Medico: aghi, filo da sutura, bende, bisturi, aceto, forcipe e divaricatore. I Laboratori includono tavole anatomiche, altri strumenti assortiti e un tavolo operatorio.

Navigatore: quadrante, astrolabio, mappe, bussola, clessidra e scandaglio. Di solito non ci sono Laboratori.

ANIMALI E VEICOLI

Nell'Impero, gli animali vengono impiegati ovunque e da tutti i ceti. Per alcuni esempi vedere il **Capitolo 12: Bestiario**. Come per **Zaini e Contenitori** (pag. 301) viene indicata la capacità di trasporto (**Carico**).

Oggetto	Prezzo	Ing	Carico	Disponibilità
Barca a Remi	6Co	-	60	Scarsa
Barcone da Fiume	225Co	-	300	Rara
Cane da Caccia	2Co	-	0	Rara
Canoa	2Co	6	10	Scarsa
Carretto	20Co	-	25	Comune
Carro	75Co	-	30	Comune
Carrozza	150Co	-	80	Rara
Cavallo da Galoppo	15Co	-	16	Comune
Cavallo da Guerra Leggero	70Co	-	18	Comune
Cavallo da Tiro	4Co	-	20	Comune
Collare e guinzaglio	1s 7p	0	-	Comune
Destriero	230Co	-	20	Scarsa
Gallina	5p	1	0	Comune
Mulo	5Co	-	14	Comune
Piccione Viaggiatore	3s	1	0	Scarsa
Pony	10Co	-	14	Comune
Scimmia	10Co	2	1	Rara
Sella e Briglie	6Co	4	-	Comune
Vermi (6)	1p	0	-	Comune

Barca a Remi: richiede almeno un rematore.
Barcone da Fiume: richiede un equipaggio di almeno 3 persone.
Canoa: le canoe sono piccole imbarcazioni leggere per una persona, che possono essere trasportate facilmente. Di solito sono fatte di pelli o corteccia tese su una struttura di legno e hanno un solo remo.
Carretto: richiede un conducente e un animale da tiro.
Carro: di solito ha un conducente e due cavalli.
Carrozza: di solito ha due conducenti e quattro cavalli.
Destriero: un cavallo addestrato per la guerra.

DROGHE E VELENI

Le droghe a uso ricreativo sono legali nella maggior parte dell'Impero, ma il Culto di Sigmar tende ad associarle a rituali di dubbia natura. Le grandi città tendono a essere più liberali e le fumerie offrono Sputo, Radice Stramba e Delizia di Ranald. Neppure i veleni sono strettamente illegali, ma chi ne possiede potrebbe divenire oggetto di molte domande.

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Ammazzacuore	40Co	0	Esotica
Delizia di Ranald	18s	0	Scarsa
Fiore Lunare	5Co	0	Scarsa
Fungo Cappello Matto	5Co	0	Esotica
Loto Nero	20Co	0	Esotica
Radice di Mandragola	1Co	0	Rara
Radice Stramba	4s	0	Rara
Sputo	1Co 5s	0	Rara

Ammazzacuore: questa sostanza inodore e incolore si ottiene mescolando il veleno dell'Anfisbena (un raro serpente a due teste) con quello di un Jabberslythe. Se ingerita provoca 4 *Avvelenato*. Resistere richiede una **Prova Difficile (-10) di Tempra.**

Delizia di Ranald: è uno stimolante artificiale, che provoca forte dipendenza, composto di zolfo, mercurio e altri elementi. Inalare la polvere aggiunge +1 Movimento e +10 ad Abilità di Combattimento, Forza, Resistenza, e Agilità per 3 ore. Al termine dell'effetto si subisce -2 Movimento e -20 alla Caratteristiche indicate sopra. **Durata:** 1 giorno.

Fiore Lunare: è un tranquillante, e si ricava facendo essiccare un muschio che cresce solo sulle foglie della Foresta di Laurelorn. Gli Elfi lo usano per trattare la Peste Nera, fornendo un bonus di +30 alle Prove per resistere alla malattia (purtroppo funziona solo sugli Elfi). Le altre Specie lo fanno bollire e ne inalano i vapori. Questo richiede una **Prova Molto Ardua (-30) di Volontà** per non cadere *Privo di Sensi*. Chi ha successo ottiene +20 alle Prove di Freddezza e 1 *Affaticato*. I medici più costosi lo usano come anestetico. **Durata:** 1d10+5 ore.

Fungo Cappello Matto: questi funghi allucinogeni vengono mangiati dai Fanatici Goblin prima della battaglia e provocano una rabbia simile a quella del Berserker, che fornisce +10 Forza, +4 Ferite e il Talento *Furia*. Al termine dell'effetto il Personaggio perde 1d10 Ferite. Inoltre, se non è un Pelleverde, dovrà superare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra** per non contrarre un'*Infezione Minore*. **Durata:** Ha effetto mentre viene masticato e per i 2d10 minuti seguenti.

Loto Nero: questa pianta letale cresce solo nelle giungle delle Terre Meridionali e la sua resina viene cosparsa sulle lame. Chi subisce almeno 1 Ferita deve superare una **Prova Difficile (-10) di Tempra** o subire 2 Condizioni *Avvelenato*.

Radice di Mandragola: questa pianta cresce sotto le forche, provoca follia e una forte dipendenza. Chi ne fa uso deve superare una **Prova di Volontà** ogni Round per poter effettuare un'Azione o una Manovra (a sua scelta). Inoltre, ha Movimento dimezzato, ma +20 alle Prove di Freddezza. **Durata:** Ha effetto mentre viene masticata e per i 1d10×10 minuti seguenti.

Radice Stramba: è una delle droghe più comuni nelle strade dell'Impero. Masticarla provoca un senso di euforia e allucinazioni piacevoli, secondo alcuni legate ai Venti della Magia. Fornisce +10 alle Prove di Resistenza e Volontà, ma -10 a quelle di Agilità, Iniziativa e Intelligenza.
Durata: Ha effetto mentre viene masticata e per i 1d10×10 minuti seguenti.

Sputo: questo allucinogeno, straordinariamente potente, viene estratto dalle Sanguisughe Camaleonte che infestano le paludi dell'Impero e provoca visioni dei propri desideri più intensi (come un amante perduto, un amico morto o un bambino scomparso). Il nome viene dalla strada, dove è popolare tra i disperati. Una volta consumato bisogna superare una **Prova Molto Ardua (-30) di Resistenza** per non perdersi in una fantasia molto realistica decisa dal GM. **Durata:** 1d10 minuti.

ERBE E INFUSI

Le erbe medicinali possono essere comprate o raccolte (vedere pag. 129). Di solito, la preparazione richiede di estrarne i principi attivi per farne unguenti con gli Arnesi del Mestiere (Erborista). Realizzare infusi richiede invece l'Abilità Mestiere (Apotecario).

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Belladonna	3Co	0	Rara
Fior di Bosco	15s	0	Esotica
Infuso Guaritore	10s	0	Scarsa
Infuso Vitale	18s	0	Scarsa
Radice di Terra	5Co	0	Scarsa
Salicornia	12s	0	Comune
Tonico Digestivo	3s	0	Comune
Unguento Guaritore	12s	0	Comune

Belladonna: chi consuma quest'erba cade in un sonno profondo dopo 2-3 ore, a meno che superi una **Prova di Tempra**. L'effetto dura per 1d10+4 ore. **Dosi:** 1 a persona.

Fior di Bosco: ridotta a unguento, quest'erba agisce da coagulante e rimuove tutte le Condizioni *Sanguinante* senza bisogno di Prove. **Dosi:** 1 per Ferita Critica.

Infuso Guaritore: se il Personaggio ha più di 0 Ferite, bevendolo ne recupera un numero pari al proprio Bonus Resistenza.
Dosi: 1 per incontro.

Infuso Vitale: bere questo infuso rimuove tutte le Condizioni *Affaticato*.

Radice di Terra: quest'erba viene ingerita per contrastare i bubboni della Peste Nera (che restano comunque notevoli). Inoltre fornisce +10 a tutte le Prove legate alla malattia.
Dosi: 1 al giorno.

Salicornia: mettendo sotto il naso di una persona un trito di quest'erba, il potente aroma rimuove 1 *Stordito*.
Dosi: 1 per incontro.

Tonico Digestivo: fornisce +20 alla Prove per recuperare da problemi digestivi come *Dissenteria* o *Diarrea Rossa* (vedere pag. 186).

Unguento Guaritore: questa medicina puzzolente è composta di letame e urina mescolate con erbe comuni, come la Foglia di Sigmar, la Tarrabeth e la Valeriana. Trattare una Ferita Critica con questo medicinale previene le *Infezioni Minori*.

PROTESI

Nell'Impero è molto comune subire amputazioni a causa di malattie, ferite di guerra o sfortuna.
Esistono però dei rimpiazzi di vario genere. Tutte le protesi hanno Ingombro 0 quando indossate.

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Benda sull'Occhio	6p	0	Comune
Denti di legno	10s	0	Rara
Gamba Finta	16s	2	Scarsa
Meraviglia Ingegneristica	20Co	1	Esotica
Naso d'Oro	18s	0	Scarsa
Occhio Finto	1Co	0	Rara
Uncino	3s 4p	1	Comune

Benda sull'Occhio: spesso decorata, viene usata per coprire le ferite all'orbita oculare.

Denti di Legno: i denti finti sono spesso magnificamente incisi e dipinti e, a volte, rappresentano un netto miglioramento rispetto agli originali. Il Personaggio ignora le penalità per la perdita dei denti.

Gamba Finta: una gamba finta (o piede finto, che costa la metà) permette di ignorare 1 punto perdita di Movimento dovuto all'amputazione. Pagando 100 PE è possibile allenarsi a usarla per recuperare un ulteriore punto di Movimento perso. Per altri 200 PE è possibile imparare di nuovo a Schivare. Tuttavia, queste capacità richiedono di non perdere la gamba finta.

Meraviglia Ingegneristica: solo i più ricchi possono permettersi di commissionare alla Gilda degli Ingegneri queste opere d'arte. Una Meraviglia permette d'ignorare la perdita di un orecchio, mano, braccio o gamba, rimpiazzato da metallo e congegni a vapore. Se la Locazione rimpiazzata subisce una Ferita Critica, il marchingegno smetterà di funzionare e dovrà essere portato a riparare (prezzo minimo, il 10% del costo base, ma può dipendere dalla natura della Ferita Critica).

Naso d'Oro: nonostante molti nasi finti siano di legno o ceramica, vengono quasi sempre indicati come 'nasi d'oro'. Il Personaggio ignora la perdita di Socialità causata dalla mancanza del naso.

Occhio Finto: molto popolare tra i nobili che non apprezzano le semplici bende. Ce ne sono di vari materiali, dal legno al vetro.

Uncino: gli uncini vengono legati al posto di una mano mancante e si rivelano strumenti molto duttili una volta imparato a usarli. Il Personaggio può eliminare la penalità di -20 alle attività che richiedono due mani al costo di 100 PE ogni -5 (rimuovendola completamente con 400 PE). In combattimento un uncino conta come un Pugnale.

OGGETTI VARI

Il GM può usare questa lista come linea guida per stabilire il prezzo di altri oggetti non presenti in elenco.

Oggetto	Prezzo	Ing	Disponibilità
Acciarino	4s 2p	0	Comune
Bambola	2s	0	Comune
Benda	4p	0	Comune
Candele (12)	1s	0	Comune
Carboncino	10p	0	Comune
Cartello	1s	2	Comune
Coperta	8p	0	Comune
Dado	10p	0	Comune
Fiammifero	1p	0	Comune
Fune, 10 metri	8s 4p	1	Comune
Gesso	10p	0	Comune
Giaciglio	6s	1	Comune
Lampada Davrich	2Co	1	Rara
Lanterna	12s	1	Comune
Lanterna Schermata	1Co	1	Scarsa
Manganello	1s	0	Comune
Mazzo di Carte	1s	0	Comune
Olio per Lampade	2s	0	Comune
Padella	7s 6p	1	Comune
Palla	5p	0	Comune
Pentola	8s	1	Comune
Piatto	1s	0	Comune
Pipa e Tabacco	3s 4p	0	Scarsa
Posate	3s 6p	0	Comune
Rampino	1Co 10p	1	Scarsa
Scodella	1	0	Comune
Stracci	1p	0	Comune
Strumento Musicale	2Co	1	Rara
Tazza	8p	0	Comune
Tela Cerata	8s	1	Comune
Tenda	12s	2	Scarsa

Benda: superando una Prova di Guarire o di Destrezza permette di rimuovere 1 *Sanguinante*.

Candela: illumina in un raggio di 10 metri.

Giaciglio: fornisce +20 alle Prove di Tempra per resistere al freddo mentre si dorme (vedere pag. 181).

Lampada Davrich: questa lampada di sicurezza, ideata dal Mastro Ingegnere Davrich Stephansson per i minatori del Reikland, emette luce pari a una candela. Quando incontra un grisù (gas esplosivo) si illumina violentemente e dopo 1d10 Round incendia il gas, dando però tempo di accorgersene.

Lanterna: illumina in un raggio di 20 metri.

Lanterna Schermata: gli scuri proteggono la fiamma dal vento e permettono di direzionare la luce in un cono di 90° o oscurarla completamente. Illumina in un raggio di 20 metri, 30 se direzionata.

Olio per Lanterne: una fiasca ne contiene abbastanza per 4 ore, che diventano 8 tenendo la fiamma bassa come quella di una candela.

Rampino: insieme con una corda rende affrontabili le pareti più impervie.

Strumento Musicale: esistono molti tipi di strumenti musicali. Il prezzo indicato è per uno di dimensioni medie (come un mandolino, un corno da cocchiere o un piccolo tamburo). Strumenti piccoli (flauti o tamburelli) costano la metà e hanno Ingombro 0, mentre quelli grandi (arpe, liuti o grossi tamburi) costano il doppio e hanno Ingombro 2.

Tenda: una tenda di dimensioni medie, stringendosi un po', permette di ospitare fino a 4 persone. Quelle piccole costano la metà e hanno 2 posti, quelle grandi il doppio, hanno 8 posti e Ingombro 4.

MERCENARI

Quando servono muscoli o cervello in più durante un'avventura si può assoldare un PNG Mercenario. Con il benestare del GM, è possibile trovare un esponente di qualsiasi Carriera e il prezzo sarà pari al suo Status per un lavoretto veloce o tre volte tanto per una giornata intera. Questo ammontare può essere modificato in base alle circostanze e alla personalità.

In caso di lavori più pericolosi del previsto la paga dovrà essere raddoppiata a meno di superare una **Prova di Comandare**. Può essere necessaria una **Prova di Comandare** anche per fare in modo che il Mercenario agisca da solo, esegua compiti complessi o non fugga da uno scontro. Per creare in fretta un Mercenario è sufficiente aggiungere 5 Avanzamenti per livello a tutte le Caratteristiche e Abilità di Carriera e scegliere 1 Talento per livello. Mercenari più esperti costano di più.

ESEMPI DI MERCENARI

Mercenario	Lavoro Rapido	Paga Giornaliera	Paga Ottimanale	Note
Avvocato	3s	9s	3Co 12s	Redigere semplici documenti legali costa 2-4 scellini.
Dottore	5s	15s	5Co	Un singola visita con cure mediche costa 4-6 scellini.
Portatore	1s	3s	1Co 4s	Trasporta 10 punti d'Ingombro.
Scout Locale	5p	15p	10s	Opera da solo senza bisogno di Prove di Comandare.
Scriba	2s	6s	2Co 8s	È in grado di tradurre in una o due lingue oltre a quella comune.
Vecchio Veterano	3s	9s	3Co 12s	In caso di pericoli, chiede una fetta di bottino al posto della doppia paga.

SEGUACI

I Seguaci sono amici, compagni e animali che fanno parte del gruppo pur essendo PNG. Dovrebbero essere dotati di schede complete e, di solito, ognuno è legato a uno specifico PG. Il Seguace ottiene metà dei PE, arrotondati per difetto, del Personaggio collegato, che il Giocatore potrà spendere a proprio piacimento.

I Seguaci non sono solo alleati memorabili; se un Personaggio dovesse morire possono diventare ottimi rimpiazzi, al posto di crearne uno nuovo di sana pianta.

• BESTIARIO •

'Scontrarsi con i mostri rende uomini. La prosperità degli uomini crea mostri.'

– Albrecht Zweistein, Professore del Middenland

Le creature presentate in questo Bestiario sono esemplari base delle rispettive Specie. Il GM è incoraggiato a modificarle e a crearne di proprie, aggiungendo Abilità e Talenti dove necessario, oppure sfruttando le Carriere per produrre avversari davvero micidiali.

Il modo più semplice per creare un PNG è usare i Tratti delle Creature. Tutte le Specie ne hanno alcuni standard, ma altri possono essere aggiunti liberamente e combinati con Abilità e Talenti.

I Tratti **Opzionali** presentati in ciascuna descrizione sono quelli più comuni per ogni Specie, ma tutti possono essere utilizzati in base alle necessità della partita.

I Tratti delle Creature si trovano a pag. 338.

LOCAZIONI DELLE CREATURE

In certi casi sarà necessario determinare dove un colpo va a segno su una creatura non umanoide.
Di solito è una semplice corrispondenza: per i quadrupedi i colpi alle braccia sono considerati portati alle zampe anteriori, mentre per gli uccelli saranno contro le ali.
In alcuni casi, però, come serpenti e ragni, è necessario usare **Locazioni Alternative**.

Chi attacca una creatura di almeno 2 Taglie più grande (vedere pag. 342) può scegliere dove andrà a segno il colpo tra le Locazioni più vicine (o in linea di vista, in caso stia sparando).

Le Locazioni prive di una Tabella dei Critici (come tentacoli, code o ali) usano quella delle Braccia con le descrizioni modificate.

LOCAZIONI ALTERNATIVE

Serpenti		Ragni	
01–19	Testa	01–09	Testa
20–00	Torso	10–79	Zampe
		80–00	Torso

TRATTI GENERALI DELLE CREATURE

I Tratti Generali aggiungono varietà ai PNG e possono essere aggiunti liberamente a una creatura insieme a quelli della voce Opzionale.

Animosità, Arma, Astuto, Bruto, Capo, Corazzato, Grosso, Intelligente, Odio, Pregiudizio, Rapido, Tenace, Timoroso.

Nota: Molte creature includono un'Arma suggerita e, a volte, un'Armatura, ma questo non preclude l'uso di alternative.

FORMATO DEL BESTIARIO

- **Nome.**
- Descrizione della creatura.
- **Attributi:** i dodici Attributi della creatura.
- **Tratti:** i Tratti comuni a quasi tutti gli esemplari.
- **Opzionale:** Tratti comuni che si possono aggiungere per modificare la creatura.

GENTI DEL REIKLAND

Il **Capitolo 2: Personaggi** presenta i popoli del Reikland. Questa sezione mostra come creare rapidamente i loro PNG e introduce gli Ogri.

Per i PNG più importanti si dovrebbero usare le normali regole per la creazione del Personaggio.
Nel caso, invece, di semplici comparse si possono usare i seguenti profili standard applicando Tratti in base alle necessità, ma dando la preferenza a quelli Generali.

Umani

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Tratti: Arma +7, Pregiudizio (uno a scelta)
Opzionale: Arma a Distanza +8 (50), Incantatore, Malattia

Nani

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
3	40	30	30	40	30	20	40	30	50	20	16

Tratti: Animosità (uno a scelta), Arma +7, Odio (Pelleverde), Pregiudizio (uno a scelta), Resistente alla Magia (1), Vista Notturna
Opzionale: Arma a Distanza +8 (50), Furia

Halfling

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
3	20	40	20	30	30	30	40	30	40	40	10

Tratti: Arma +5, Taglia (Piccola), Vista Notturna
Opzionale: Arma a Distanza +7 (25), Furtivo

Elfi (Alti e Silvani)

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	40	40	30	30	50	40	40	40	40	30	13

Tratti: Animosità (uno a scelta), Arma +7, Pregiudizio (uno a scelta), Vista Notturna
Opzionale: Arboreo, Arma a Distanza +9 (150), Furtivo, Incantatore (qualsiasi), Magico, Resistente alla Magia, Segugio

Ogri

Grandi, grossi, brutali ed estremamente violenti, gli Ogri sono guidati solo dal bisogno di riempire i loro ventri muscolosi. Non hanno l'intelletto per farlo in modo astuto e si affidano quasi sempre alla forza bruta. Sono originari dell'estremo oriente, ma amano viaggiare e li si incontra in tutto il Vecchio Mondo, sempre alla ricerca di nuovi manicaretti. Durante queste escursioni culinarie lunghe decenni, fanno del proprio meglio per integrarsi, adottando abiti e costumi locali, almeno quelli che comprendono, perché ciò rende più facile ottenere un pasto.

Nell'Impero, gli Ogri servono spesso negli Eserciti Provinciali e sono comuni nelle metropoli, dove lavorano come picchiatori prezzolati. In molte città, la Gilda degli Scaricatori Halfling (imprenditori edili) ha praticamente monopolizzato questa economica forza lavoro, con grande rabbia della concorrenza.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	30	20	45	45	10	25	20	20	30	20	30

Tratti: Affamato, Arma +8, Corazzato (1), Pregiudizio (Magri), Taglia (Grande), Vista Notturna
Opzionale: Bellicoso, Infetto, Segugio

'Sì, li ho chiamati perché mi servivano rinforzi. Sì, lo so che si stanno mangiando il vostro miglior bestiame. Sì, so che gli Ogri hanno enormi appetiti. Ho messo un avviso presso la milizia, offrendo una ricompensa a chiunque abbia il nerbo per farli sloggiare. Dovrebbe essere sufficiente.'

– Augustus von Raushvel, Barone di Valle Raush

HALFLING E OGRI

Nessuno sa perché Halfling e Ogri vadano tanto d'accordo. Molti anziani dei clan Halfling hanno un paio di guardie del corpo Ogri e pare che l'Anziano della Contrada non viaggi mai senza il suo vecchio amico Zorath Mordigamba, un Ogre peloso che vive nell'Impero da quasi un secolo.

Inoltre, molte bande di Ogri mercenari assumono cuochi Halfling. Questi rapporti, però, non sono sempre felici, come nel caso di Golgfag Mangiauomini, capitano dei famigerati Ogri di Golgfag, che impiegava un intero clan di Halfling... finché non scoprì che i cuochi avevano un sapore migliore del cibo che servivano.

Esempi

Ecco due esempi di PNG Umani creati usando solo i Tratti delle Creature e le Caratteristiche casuali.

Bella la Nera – Brigante Umana

Il marito di Bethilda fu ucciso durante un'incursione di Uominibestia nel villaggio di Reikherz e quattro mesi dopo lei fu sfrattata per non aver pagato la pigione. Disperata, si rivolse a suo cugino Alwin, un fuorilegge ricercato. Con un po' di persuasione, lo convinse a lasciarla entrare nella sua banda, che operava sulla strada Karstadt-Siedlung. Bethilda fu sorpresa da quanto le piacque questa vita. Oggi è nota come Bella la Nera e la sua fama di spietata preoccupa il cugino.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
3	32	35	41	45	30	25	29	27	34	33	19

Tratti: Animosità (Ricchi, e Uominibestia), Arborea, Arma +8, Arma a Distanza +8 (50), Corazzato (Armatura Leggera 2), Bruta, Gagliarda, Pregiudizio (Balivi e Avvocati)

Pol Dankels – Stregone Umano

Pol credeva che avrebbe seguito le orme dei suoi genitori, gestendo la Benedetta Panetteria Bertram a Tahme, ma gli dei decisero altrimenti. Qualcosa in lui si spezzò il giorno del suo 23esimo compleanno, quando sua moglie scoprì che la tradiva con la sorella e tentò di portarsi via i loro tre bambini. Secondo i testimoni, gli occhi di Pol brillarono gialli e fiamme arancioni eruppero dalle sue mani.

Per Pol, il mondo intero divenne rosso mentre la panetteria bruciava.

Sono trascorsi molti mesi e Pol ha vagabondato con i figli, in fuga dai Cacciatori di Streghe e dagli agenti della moglie. Non si farà catturare, i bambini hanno bisogno di lui.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Int	Soc	Fe
4	24	26	27	46	49	26	34	65	47	44	14

Tratti: Arma +5, Astuto, Intelligente, Incantatore (Strega), Pregiudizio (Sigmariti), Tosto

CREATURE CASUALI E SPECIE SU MISURA

Le Caratteristiche delle Creature presentate sono sempre numeri multipli di 5 (come 20, 25 o 30) ma, ovviamente, nella realtà tali valori possono cambiare da un esemplare all'altro. Chi volesse maggiore casualità può sottrarre -10 alle Caratteristiche e sommare 2d10 (per esempio 30 diventa 2d10+20). Se il valore iniziale è 5 si somma solo 1d10.

Questo sistema può anche essere usato per creare PG a partire da specie normalmente usate solo come PNG, aggiungendo poi una Carriera per ottenere Soldati Ogri, Ingegneri Skaven o Vampiri Nobili. Ovviamente, sarà necessario modificare un po' le regole, ma non è troppo difficile ottenere Personaggi interessanti.

ANIMALI DEL REIKLAND

Ecco una serie di animali selvaggi e domestici comuni nel Reikland.

Cani

Nel Vecchio Mondo, i cani vengono selezionati per una miriade di scopi.

Mentre i cagnolini dei cortigiani di Altdorf sono pericolosi solo per la dignità di un avventuriero, le specie più grosse, selezionate per la guerra e i combattimenti, sono nemici formidabili.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	25	-	20	20	35	30	-	15	10	15	5

Tratti: Arma +5, Bestiale, Falcata, Ombroso, Taglia (Piccola), Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Domato, Guardia, Guerra, Intrattenimento, Magia, Riporto), Corazzato 1, Infetto, Segugio, Taglia (da Minuta a Media), Territoriale

Cavalli

I cavalli vengono selezionati per numerosi compiti, rapidi per i messaggeri, robusti per i cavalieri e vigorosi per i contadini. Sono tanto fondamentali che, nel Reikland, il commercio di cavalli è quasi uno sport. Alcuni cozzoni (venditori di cavalli) poco scrupolosi sfruttano l'ignoranza degli acquirenti per far soldi, tinteggiando e limando i denti di vecchi esemplari o infilando stoppa nel naso di quelli malati per assorbire il muco.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
7	25	-	45	35	15	30	-	10	10	10	22

Tratti: Arma +7, Bestiale, Falcata, Ombroso, Taglia (Grande)
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guerra, Intrattenimento, Magia, Traino), Corazzato

Cinghiali

I cinghiali sono creature ritrose che rovistano nelle foreste, ma se vengono messi all'angolo si difendono con una tenacia che stupisce gli impreparati. Di solito vanno dai 150 ai 180cm, ma alcuni crescono ancora di più. I più grossi sono molto apprezzati dagli Orchi, che li usano come cavalcature.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
7	35	-	33	35	33	35	-	10	10	-	10

Tratti: Arma +6, Corazzato (1), Bestiale, Corna (Zanne), Falcata, Ombroso, Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guerra, Magia), Bellicoso, Infestato, Infetto, Furia, Taglia (Grande), Territoriale

Lupi

I lupi cacciano in branco e hanno fama di essere molto tenaci, capaci di inseguire la preda per decine di chilometri senza mai rallentare.
Per il Reikland si aggirano diverse specie, compresi i feroci Lupi Giganti, catturati e allevati dai Goblin come cavalcature e sentinelle.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	35	-	35	30	35	30	-	15	15	-	10

Tratti: Arma +6, Corazzato 1, Bestiale, Falcata, Ombroso, Segugio, Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guardia, Guerra, Magia, Riporto, Traino), Furia, Infetto, Taglia (Grande), Territoriale

Orsi

Gli orsi vagano per tutto il Reikland. Di solito sono solitari e schivi, ma diventano aggressivi se feriti oppure se devono difendere i loro cuccioli.
Quando il cibo scarseggia si avvicinano a insediamenti o viaggiatori, specie quelli poco attenti alle proprie provviste.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	35	-	55	45	20	25	15	10	15	-	28

Tratti: Arma +8, Corazzato (1), Bestiale, Falcata, Ombroso, Taglia (Grande), Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Domato, Guerra, Intrattenimento), Affamato, Infestato, Infetto, Taglia (Enorme), Territoriale

Piccioni

Nel Reikland i piccioni vengono allevati per portare messaggi di ogni genere. Di recente sono stati impiegati per trasportare carichi molto più letali, dato che gli Ingegneri hanno utilizzato questi uccelli tanto numerosi per sganciare le cosiddette 'bombe piccione' con successi alterni.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
2	15	-	5	15	25	40	-	10	20	10	1

Tratti: Arma +0, Bestiale, Ombroso, Taglia (Minuscola), Volante 100
Opzionale: Addestrato (Domato, Ritorno), Taglia (Piccola)

Ragni Giganti

I ragni giganti si nascondono nel folto delle foreste e nelle caverne, ma possono vivere ovunque, comprese soffitte polverose e cantine buie. Di solito, intrappolano la preda con robuste ragnatele prima di inocularle del veleno. La maggioranza è delle dimensioni di un grosso ratto, ma alcuni raggiungono taglie davvero spaventose. I Goblin delle Foreste catturano i più grossi per usarli come cavalcature.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	35	25	15	25	10	35	30	5	25	-	2

Tratti: Arma +3, Arrampicamuri, Bestiale, Ragnatela 40, Taglia (Minuta), Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guardia, Guerra, Magia), Arboreo, Corazzato 1, Morso, Sciame, Taglia (da Minuta a Enorme), Veleno (Media)

Ratti Giganti

I ratti sono ovunque, specie nelle città. Più una regione è popolosa, più ratti ci saranno e questo è un grosso problema dato che sono vettori di malattie. Di solito sono piccoli, ma possono crescere fino a dimensioni mostruose. Secondo alcuni rapporti, sotto Altdorf ve ne sono di grossi come un Umano o più. Di solito vengono tenuti sotto controllo dagli Acchiappatopi.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	25	-	30	25	25	35	-	15	15	-	5

Tratti: Arma +4, Bestiale, Falcata, Infetto, Ombroso, Taglia (Piccola), Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Guerra), Corazzato 1, Malattia (Febbre dei Ratti o Peste Nera), Sciame, Taglia (da Minuta a Media)

Serpenti

I serpenti sono diffusi in tutto l'Impero, specie nel folto delle foreste. Molti sono innocui, ma alcuni hanno un veleno letale o sono costrittori che soffocano le prede. Come molte creature del Vecchio Mondo possono raggiungere dimensioni enormi – come il colossale Verme delle Paludi – che li rendono pericolosi anche per i veterani più forti.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
3	40	-	30	25	25	40	-	5	45	-	8

Tratti: Arma +5, Corazzato 1, Bestiale, Rapido, Sangue Freddo, Taglia (Piccola)
Opzionale: Costrittore, Palustre, Sciame, Taglia (da Minuta a Enorme), Veleno (da Molto facile a Molto Arduo)

MOSTRUOSITÀ DEL REIKLAND

Nel Reikland si incontrano ogni genere di mostri enormi e pericolosi, che danno la caccia a chi è poco saggio o vigile, per poi trascinarlo nei propri covi pieni di ossa e divorarlo con comodo.

Basilischi

Questi rettili con otto zampe sono solitari e sfuggenti. Pare che siano tra le più antiche creature del Caos, talmente piene di odio e veleno da rendere tossica la terra dove camminano. Anche il loro morso è velenoso, ma lo sguardo pietrificante è assai più terribile. Se ne incontrano di rado, ma restano nemici spaventosi. I loro organi e ghiandole sono molto apprezzati da maghi e alchimisti, per cui alcuni cacciatori prestano orecchio a ogni possibile avvistamento nelle selve del Vorbergland… ma pochi fanno ritorno.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	45	35	55	55	25	15	-	15	15	-	64

Tratti: Arma +9, Corazzato 2, Bestiale, Coda +8, Immunità (Veleno), Morso +9, Sangue Freddo, Sguardo Pietrificante, Taglia (Enorme), Veleno, Vista Notturna
Opzionale: Mutazione, Territoriale

Draghi

I Draghi dominavano i cieli ben prima che le specie più antiche camminassero per il Vecchio Mondo. Oggi sono poco più che ombre dei loro avi, ma rimangono tra le creature più potenti dell'Impero. I pochi Draghi Antichi sopravvissuti sono immensi, terrificanti e si risvegliano di rado. Se un drago dovesse infuriarsi contro un gruppo di avventurieri… meglio iniziare a correre.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	65	60	65	65	60	25	15	45	85	25	104

Tratti: Arma +10, Corazzato 5, Coda +9, Morso +10, Soffio +15 (vario), Taglia (Enorme), Vista Notturna, Volante 80
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura), Arboreo, Corruzione Mentale, Immunità (una a scelta), Incantatore (vario), Infestato, Magico, Mutazione, Nonmorto, Taglia (Mostruosa), Veleno

Fimir

I Fimir sono misteriose creature rettili, con un occhio solo, che si nascondono negli angoli più oscuri degli acquitrini del Reikland. Evitano la luce diretta del sole, uscendo solo all'alba o al tramonto, o quando c'è nebbia, per compiere rapimenti con scopi misteriosi e nefandi. Si dice che conoscano l'arte di evocare e controllare i Demoni e alcune streghe, pazze o disperate, li cercano per apprendere tali arcani maligni. È oggetto di dibattito cosa sia più pericoloso: trattare con i Poteri Perniciosi o con i Fimir? La società di questi esseri è di tipo matriarcale: ogni clan è guidato da una potente strega detta 'Meargh', aiutata da diversi incantatori minori, i 'Dirach'. La maggioranza dei membri del clan sono semplici 'Shearl', protetti dalla casta guerriera dei 'Fimm', caratterizzati dalle spine ossee sulle code.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	35	20	45	40	30	20	20	30	30	15	30

Tratti: Arma +8, Corazzato 2, Sangue Freddo, Taglia (Grande), Vista Notturna
Opzionale: Coda +7, Incantatore (Demonologia)

'Abbiamo passato la luna di miele nella casa di famiglia sul mare. Un mattino, mentre eravamo sulla scogliera si alzò la nebbia. All'improvviso tutto diventa silenzioso e dal nulla... Demoni delle Paludi! Grandi bruti con un occhio solo ed enormi toraci. Uno mi gettò a terra con un colpo di coda, mentre un altro afferrava Greta e se la issava in spalla. Poi svanirono nella nebbia, silenziosi com'erano venuti. Verena mi sia testimone, è la verità.'

– Oleg Grauhof, Mercante del Reikland, poco prima di essere impiccato per l'omicidio della moglie

Giganti

I Giganti sono creature solitarie che evitano la civiltà. Di solito si trovano sui monti che segnano i confini dell'Impero, nascosti in caverne e rovine dimenticate, talvolta scendono fino a valle per trovare cibo. Sono noti per essere bellicosi e feroci, a causa della stazza, delle razzie di bestiame e dell'essere parte, come schiavi, degli eserciti dei Pelleverde. In realtà, molti sono anime gentili, nonostante il brutto carattere, molto gelose delle propria privacy, ma non ostili. A causa delle loro lunghe vite, si crede che possiedano grandi conoscenze, ma molti di loro sembrano poco lucidi e più interessati all'alcol che a disquisire di storia.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	30	30	65	55	30	20	15	25	25	20	72

Tratti: Arma +10, Corazzato 1, Falcata, Taglia (Enorme), Tosto, Vista Notturna
Opzionale: Affamato, Bestiale, Infestato, Infetto, Soffio (Vomito da Ubriaco), Stupido, Taglia (Mostruosa)

Grifoni

Con la metà anteriore di un'aquila e quella posteriore di un grande felino, i Grifoni sono creature eleganti, fiere e regali. Fanno il nido sui picchi più alti dei confini dell'Impero e sono assassini rapidi ed efficienti, non distruttivi come Manticore e Ippogrifi. A causa di questa apparente nobiltà, il grifone è divenuto un simbolo molto diffuso nell'araldica e nell'iconografia religiosa, fino a essere riprodotto sulla bandiera dell'Impero. Se viene catturato relativamente giovane e addestrato correttamente, un Grifone sarà incredibilmente leale e capace di comprendere molti comandi. Sono tanto ricercati che molti cacciatori rischiano la vita per trovarne le uova.

Il più celebre Grifone del Reikland è Granfiamorte, ospitato al Serraglio Imperiale e proprietà del Principe del Reikland. Secondo la leggenda il suo uovo venne covato dall'Imperatore Karl-Franz in persona… cosa che ha dato spunto per numerose vignette oscene e sediziose.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	50	-	50	50	45	60	-	20	40	-	76

Tratti: Arma +9, Corazzato 1, Bestiale, Morso +9, Taglia (Enorme), Vista Notturna, Volante 80
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guardia, Guerra, Magia)

Idre

Le Idre sono rettili con molte teste, sorrette da un dedalo di colli uniti a un corpo massiccio, capaci sia di soffiare fuoco e fumo sia di azzannare. Sono creature sorprendentemente tenaci e furtive, in grado di inseguire una preda per miglia. Di solito, però, perdono la pazienza e caricano ruggendo..

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	45	-	50	55	15	35	-	15	25	-	68

Tratti: Arma +9, Corazzato 3, Bestiale, Costrittore, Falcata, Furtivo, Rigenerazione, Segugio, Soffio (Fuoco), Taglia (Enorme), Vista Notturna
Opzionale: Bellicoso, Territoriale, Veleno

Ippogrifi

Incredibilmente feroci e territoriali, gli Ippogrifi hanno la metà frontale di un'aquila e quella posteriore di un cavallo e, di solito provengono dai Monti Grigi. Attaccano senza provocazione, con la furia di un folle, facendo a brani la carne prima di mangiarla.
Sono tanto feroci che uno solo può sterminare un'intera mandria, per poi nutrirsi solo dei pezzi migliori e lasciare il resto ai corvi. Essendo poco intelligenti, tendono a uccidere tutto ciò che vedono e a credere che ciò che non vedono sia morto. Questo fa sì che ci siano relativamente poche vittime, dato che basta un buon nascondiglio per salvarsi.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
7	45	-	55	50	20	55	-	5	35	-	72

Tratti: Animosità (Tutto), Arma +9, Bellicoso, Bestiale, Falcata, Morso +9, Taglia (Grande), Territoriale, Vista Notturna, Volante 120
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato), Furia, Furore, Odio (Tutto)

Jabberslythe

Il Jabberslythe è un'antica creatura del Caos che si nasconde tra le ombre delle foreste più buie e profonde. È un disgustoso miscuglio di rospo, draco delle melme e insetto, ricolmo di sangue nero e corrosivo, che sprizza anche dalle più piccole ferite.

Chi lo vede impazzisce e inizia a blaterare in rima e a ridere in modo folle, mentre cerca di strapparsi gli occhi, cosa che lo rende una facile preda per il mostro.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
7	45	40	55	50	20	35	-	10	20	-	68

Tratti: Arma +9, Balzo, Bestiale, Coda +8, Distraente, Infetto, Lingua Prensile +5 (12), Morso +9, Sangue Corrosivo, Taglia (Enorme), Vista Notturna
Opzionale: Mutazione, Territoriale

Malabestie

Create dai maghi da paludi e acquitrini, le Malabestie sono automi, apparentemente privi di mente. Sono vagamente umanoidi e formate da fango, ossa, rami e melma e hanno bisogno di molta magia per restare integre. A volte, vengono create da Maghi di Giada per agire come guardie del corpo o risolvere un compito specifico che richiede forza bruta o uccisioni. In altre occasioni, si formano spontaneamente da pozze fetide dove la magia è stata corrotta.
Si dice che il Collegio di Giada ad Altdorf ne abbia diverse, impiegate come uomini di fatica dai Magister anziani e alimentate continuamente dall'opera di dozzine di apprendisti.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	35	-	50	55	10	15	10	-	-	-	40

Tratti: Arma +8, Costrutto, Duro da Uccidere, Infetto, Instabile, Palustre, Rigenerazione, Stupido, Taglia (Grande)
Vista Notturna
Opzionale: Affamato, Furia, Infestato, Territoriale

Manticore

Le – fortuna vuole – rare Manticore sono implacabili, feroci e hanno l'istinto di spazzare via, con enorme brutalità, ogni altro predatore nel proprio territorio. I cadaveri di altri mostri sparpagliati sulle alture marcano senza dubbi queste zone. Una Manticora ha la testa deforme di un grande felino (a volte con un aspetto fin troppo umano), ali da pipistrello e una temibile coda spinata.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	55	-	55	55	50	65	-	10	35	-	72

Tratti: Arma +9, Corazzato 2, Bestiale, Coda +8, Morso +9, Taglia (Enorme), Territoriale, Veleno, Vista Notturna, Volante 80
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Magia), Mutazione, Odio (Predatori)

'Quando viaggiavo con gli Elfi verso l'Ulthuan ho visto un sacco di cose che stupirebbero i miei compatrioti. Una volta avvistai una Manticora che aveva un gran volto d'Elfo proprio al centro della criniera! Immagino si possa definire una Mantelfa....'

– Adhemar Fitztancred, Guardiano Grigio, Cantastorie e Bugiardo

Pegasi

I Pegasi sono magnifici cavalli bianchi con grandi ali da cigno. Volano, ostinati e instancabili, in grandi stormi sulle montagne e sembrano divertirsi a scendere in picchiata e risalire usando le correnti termiche.
Ovviamente, sono cavalcature molto ricercate e numerosi guerrieri ed esploratori hanno tentato di catturarne uno.
Sono molto intelligenti e c'è chi è convinto che si lascino catturare soltanto quando lo desiderano, cosa che ha portato a infinite leggende sulla virtù dei prescelti.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
8	35	-	45	40	30	45	-	20	25	-	28

Tratti: Arma +7, Falcata, Taglia (Grande), Volante 100
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guerra, Magia, Traino)

'Già, i campi sono belli fertili da queste parti. Sono i Pegasi, capisci. Non serve comprare letame quando piove dai cieli come un dono degli dei. Occhio, però, a non restare troppo vicino quando una mandria ti sorvola. È molto, molto puzzolente.'

– Berthold Bruner, Contadino e Osservatore di Pegasi

Piovre di Palude

Le Piovre di Palude si nascondono nella acque basse e acquitrinose, dove attendono la preda restando perfettamente immobili, percependo le vibrazioni, per poi emergere all'improvviso per afferrarla e annegarla.
Di solito sono verdi e marroni, un perfetto camuffamento, dove l'unica cosa che le tradisce sono gli enormi occhi chiari. Spesso, i robusti tentacoli raggiungono i 6m e il corpo 1,8m, ma ci sono racconti di esemplari ben più grandi, specie se hanno molta carne a disposizione.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
3	35	-	80	75	15	55	-	5	65	0	56

Tratti: Anfibio, Bestiale, Costrittore, Furtivo, Palustre, Taglia (Grande)
8 Tentacoli +9
Opzionale: Taglia (da Enorme a Mostruosa), Territoriale

Semigrifoni

I Semigrifoni sono creature forti e dal nobile portamento, con la testa d'aquila e il corpo di leone. Cacciano per le foreste e le pianure dell'Impero, abitualmente da soli, tenendosi lontani dagli insediamenti. Gli ordini cavallereschi più arditi li impiegano come cavalcature. Per alcuni di questi ordini militanti, la cattura di un Semigrifone adulto è un rito di passaggio, dato che tali animali non vengono cresciuti in cattività, a differenza di molti altri tipi di cavalcature mostruose.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
7	35	-	55	40	30	45	-	15	25	-	30

Tratti: Arma +9, Corazzato 1, Bestiale, Falcata, Morso +9, Taglia (Grande), Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guardia, Guerra, Traino)

Squig di Caverna

Gli Squig sono grosse creature fungoidi, di solito tondeggianti, che vivono nelle profondità delle caverne più buie e umide. Hanno enormi bocche con denti grandi e affilati. I Goblin li apprezzano per la carne e le pelli, ma anche come animali da guardia o da compagnia.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	45	-	50	30	10	40	-	5	15	-	12

Tratti: Arma +9, Balzo, Bestiale, Infetto, Vista Notturna
Opzionale: Anfibio, Corna, Furia, Furore, Soffio (Acido o Gas), Taglia (da Minuscola a Enorme)

Troll

I Troll sono creature lerce e puzzolenti che infestano ogni angolo del Vecchio Mondo. Sono capaci di adattarsi a qualsiasi ambiente e ciò ha prodotto molte specie, tutte enormi e spaventose. Sono stupidi e guidati dalla fame, ma amano accumulare oggetti nei propri covi, che sono miniere di tesori… e degli orridi resti dei loro pasti.

Nonostante le differenze, tutte le specie condividono alcuni tratti: l'estrema stupidità, che rende facile imbrogliarli; la capacità di rigenerarsi, che li rende difficili da uccidere; e l'abilità di rigurgitare a comando, vomitando fino a grande distanza i resti dell'ultimo pasto misti a bile acida. Detestano usare quest'ultima capacità, poiché li rende ancora più affamati.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	30	15	55	45	10	15	15	10	20	5	30

Tratti: Arma +9, Corazzato 2, Duro da Uccidere, Infetto, Rigenerazione, Stupido, Taglia (Grande), Tosto, Vomito
Opzionale: Acquatico, Affamato, Bestiale, Furia, Furtivo, Infestazione, Mutazione, Palustre, Resistente alla Magia, Senza Dolore, Vista Notturna

'Le assicuro, signore, che abbiamo compiuto ricerche approfondite in materia, perdendo alcuni dei nostri più coraggiosi tassonomisti. Vi sono esattamente ventitré varietà di Troll che vivono nell'Impero, comprese diciassette sottospecie e due avvistamenti non confermati ancora da classificare. Questo livello di attenzione è ciò per cui la Società Imperiale è stata fondata; siamo certi dei nostri conti.'

– Ignatius di Nuln, Letterato

IN CERCA DI TROLL

Esistono numerose specie di Troll e quindi il GM dovrebbe sentirsi libero di modificarli a piacere.

Tuttavia, alcune sono fastidiosamente più comuni nel Reikland.

Troll del Caos: Questi Troll hanno una o più mutazioni, 'dono' degli Dei Oscuri, che li rendono pericolosi e imprevedibili. Sono creature sfortunate, spesso costrette a servire le bande di Guerrieri del Caos o i branchi di Uominibestia. Più un Troll muta, più sarà considerato benedetto dai Poteri Perniciosi e di valore per il branco.

Troll di Fiume: Questi esseri si nascondono tra le fetide paludi lungo il Reik, dove sono, purtroppo, molto comuni. Sono cacciatori opportunisti, che si mimetizzano usando i giunchi e si fanno trasportare dalla corrente, o attendono nelle acque basse, come fossero pezzi di terra o rottami, finché non giunge una piccola imbarcazione o un viaggiatore disattento.

Troll di Pietra: Rari al di fuori delle catene montuose, i Troll di Pietra hanno la pelle calcificata in placche simili a rocce, che li proteggono e li aiutano a mimetizzarsi. Fanno le tane nelle caverne e sono tra i pericoli più comuni per chi attraversa i Monti Grigi.

Viverne

Spesso scambiate dagli ignoranti per draghi, in realtà, le puzzolenti viverne hanno solo un'apparente somiglianza con quelle grandi creature. Sono spazzini codardi, con una pessima vista, che si nutrono di creature indifese – spesso capre e pecore – ed evitano lo scontro, se possibile.
A differenza di altri mostri montani, non sono affatto territoriali e tendono ad andarsene se il loro habitat viene violato.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	55	-	60	55	15	45	-	10	50	-	84

Tratti: Arma +10, Corazzato 2, Bestiale, Taglia (Enorme), Veleno, Volante 90
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guardia, Guerra Magia), Coda +9, Corna, Soffio (Veleno)

Le orde dei Pelleverde

Orchi e Goblin sono il flagello della civiltà. Partono dalle loro rozze fortezze per depredare, spesso combattendosi tra loro per eliminare i deboli e celebrare i forti.
Inevitabilmente, da queste schermaglie emerge un signore della guerra che riunisce molte tribù sotto il suo stendardo. I tamburi di guerra risuonano e la marea verde risale, pronta a spazzare via ogni città e villaggio che incontri, lasciando sangue e rovina dietro di sé.

Orchi

Gli Orchi sono cattivi, brutali, bellicosi e quasi immuni al dolore. Hanno corpi enormi e muscolosi, con spalle robuste, e non lasciano che dettagli come un braccio mancante li fermino. Sono nati per la guerra e la amano sopra ogni altra cosa.
Quando non hanno nemici, si battono con altre tribù Pelleverde, se non ce ne sono si scannano tra loro. Sono meno numerosi dei Goblin, ma più grossi e forti e non perdono occasione di dimostrarlo. Alcuni crescono fino a dimensioni prodigiose e questo li rende più forti, robusti e aggressivi, cosa che conferisce prestigio, poiché nella loro società il più forte ha sempre ragione. Alcuni cavalcano enormi cinghiali: spaventoso a vedersi.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	35	30	35	45	20	25	20	25	35	20	14

Tratti: Animosità (Pelleverde), Arma +8, Corazzato 3, Bellicoso, Duro da Uccidere, Infetto, Vista Notturna
Opzionale: Arma a Distanza +8 (50), Senza Dolore, Taglia (Grande)

'Noi è meglio. Noi no è pikkolo Gobbo o ztupido Troll, noi è tozti! E se kualkuno dice ke no è, noi lo pikkiamo zulla tezta.'

– Gurkk Spikkatezki, Capo Orco

Goblin

Magri, agili, intelligenti e pieni d'odio, i Goblin hanno un istinto di autoconservazione da non sottovalutare. Sono codardi e si riuniscono rapidamente in bande per ottenere un enorme vantaggio numerico.
Spesso si uniscono agli esercito degli Orchi – non sempre di propria volontà – per rubare il bottino, più che per combattere.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	25	35	30	30	20	35	30	30	20	20	11

Tratti: Animosità (Pelleverde), Arma +7, Corazzato 1, Infetto, Timore (Elfi), Vista Notturna
Opzionale: Arma a Distanza +7 (25), Arboreo, Odio (Nani), Veleno, Vista Oscura

'Goblin, signore, a migliaia!'
– Tenente Bromkopf, 24esima Fanteria del Reikland

Sgorbi

Questi esseri dal cervello di gallina si comportano come cuccioli entusiasti e senza controllo. Sono spazzini che raccolgono ossa e oggetti lucenti e imitano le azioni di tutte le creature che incontrano.

Quando Orchi e Goblin li coinvolgono in un conflitto, si battono in gruppi puzzolenti, nel tentativo di vincere grazie al sovrannumero. Impiegano ogni genere di sostanze nocive, dai funghi velenosi agli escrementi, che scagliano contro i nemici.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	25	15	25	20	20	30	-	15	30	-	7

Tratti: Arma +4, Bestiale, Taglia (Piccola), Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Domato, Guardia, Riporto), Sciame, Veleno

I MORTI IRREQUIETI

Né vivi né morti, i Nonmorti sono cadaveri animati a cui è stata concessa una blasfema parodia della vita grazie all'arcana e maligna disciplina della Necromanzia. Nelle orde striscianti dei morti irrequieti ci sono numerose creature: dai corpi rianimati di Zombi e Scheletri, a spettrali Banshee e Fantasmi, fino al terribile orrore dei Lord Vampiri.

Scheletri

Gli Scheletri sono le ossa prive di carne dei defunti più antichi, rianimati con la magia nera per camminare di nuovo sulla terra. Chi non viene sepolto secondo i riti di Morr, Dio della Morte, può venire fatto risorgere da un Necromante abbastanza potente. Gli Scheletri sono privi di mente e combattono finché non sono ridotti in briciole. Non provano né coraggio né paura, ed essendo già morti non possono essere uccisi.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	25	25	30	30	20	20	25	-	-	-	12

Tratti: Arma +7, Corazzato 2, Costrutto, Instabile, Nonmorto, Spaventoso 2, Senza Dolore, Vista Oscura
Opzionale: Corruzione (Minore), Infetto, Territoriale

È VIVO! VIVO!

I Necromanti possono far risorgere e comandare i Nonmorti, ma sono mortali (spesso orribilmente macabri e ossessionati dallo sconfiggere la morte). Per crearne uno usare il profilo dell'Umano di pag. 311 con il Tratto *Incantatore (Necromanzia)*.

OPZIONE: PELLE E OSSA

Per simulare la natura ossuta degli Scheletri, si possono ridurre di -1 le Ferite causate da armi senza la Qualità *Percuotere*.

'Alzai il pesante coperchio aspettandomi di trovare la magnifica maschera mortuaria di Khetanken, ma mi avevano dato informazioni false. Una mano scheletrica mi afferrò il collo. Spaventato, lasciai andare il coperchio. Amputai mano e avambraccio e intrappolai il Nonmorto nel sarcofago.
La mano, però, era ancora attaccata al mio collo e non riuscivo a respirare! Credevo di morire, ma Sorella Celestina gettò un po' della sua acqua santa su quell'affare, che cadde immoto.
Adesso la uso come grattaschiena.'

– Hubert Karter, Tombarolo

Zombi

Come gli Scheletri, gli Zombi sono creature rianimate con turpi magie.
Sono, però, creati da cadaveri recenti, dove la carne putrida ricopre organi rigonfi e pieni di vermi.
Mentre combattono, questi organi sciabordano e rilasciano un fetore nauseante capace di far rivoltare lo stomaco anche ai soldati più induriti.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	15	-	30	30	5	10	15	-	-	-	12

Tratti: Arma +7, Costrutto, Instabile, Nonmorto, Spaventoso 2, Senza Dolore, Vista Oscura
Opzionale: Corazzato, Corruzione (Minore), Distraente, Infestazione, Infetto, Malato, Territoriale

MORTI IRREQUIETI

Tutte le creature con i Tratti Nonmorto e Costrutto sono tenute in piedi da magie oscure. Possono essere automi rianimati da un Necromante o individui sepolti in luoghi dove *Shyish*, il Vento della Morte, o *Dhar*, l'infame Magia Nera, hanno stagnato, creando falsa vita.

Lupi Zombi

Non sono solo gli Umani a risorgere dalla nuda terra. Nella notte, agli ordini dei propri signori, si aggirano anche macabre parodie di Lupi Giganti, con occhi lucenti e carne che penzola dalla carcassa. Pare che, quando Morrslieb è in plenilunio, infestino la foreste maledette degli Hägercryb, correndo alla ricerca di prede per saziare la loro maledetta fame eterna, guidati da un terribile fiuto per il sangue.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
9	30	-	35	35	30	30	-	-	-	-	24

Tratti: Arma +6, Corazzato 1, Costrutto, Falcata, Instabile, Nonmorto, Spaventoso 2, Taglia (Grande), Vista Oscura
Opzionale: Corruzione (Minore), Distraente, Infestazione, Infetto, Senza Dolore, Territoriale

Ghoul delle Cripte

Tra le creature più patetiche del Vecchio Mondo vi sono i Ghoul, esseri orrendi, sporchi, con pelle itterica e denti gialli, affilati capaci di strappare la carne dalle vittime. Vengono attirati dalle energie di *Shyish* e *Dhar*, che li portano a gravitare attorno a cripte, cimiteri e campi di battaglia.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	30	-	35	30	30	35	25	20	20	5	11

Tratti: Arma +6, Infetto, Morso +5, Vista Notturna
Opzionale: Bestiale, Senza Dolore, Veleno

Varghulf

Molti vampiri nascondono il proprio desiderio di sangue sotto una vernice di civiltà e buone maniere, dandosi arie da aristocratici dei Nonmorti.
Alcuni, però, rigettano la propria apparenza umana e abbracciano la bestia interiore. Questi Varghulf sono creature selvagge, prive di raffinatezza, che si abbandonano alla gratificazione animalesca. Somigliano a enormi pipistrelli e godono del proprio desiderio di sangue.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
8	55	-	55	55	30	50	20	10	60	-	42

Tratti: Affamato, Arma +9, Corazzato 1, Bestiale, Morso +8, Nonmorto, Spaventoso 4, Rigenerazione, Taglia (Grande), Terrificante 3, Vampiro, Vista Oscura
Opzionale: Corruzione (Minore), Furia, Furore, Segugio, Territoriale, Volante

Spettri dei Tumuli

Gli Spettri dei Tumuli sono spiriti particolarmente potenti, anime di aspiranti Necromanti che hanno tentato di prolungare la propria vita con la magia nera. La grande e malevola forza di volontà che avevano in vita li spinge ora a vendicarsi delle anime dei viventi. Molti infestano i tumuli avvolti dalla nebbia che punteggiano certe zone dell'Impero, come gli infami Hägercryb.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	35	-	35	30	15	30	25	25	50	15	14

Tratti: Arma +9, Etereo, Instabile, Nonmorto, Terrificante 3, Tocco Gelido, Vista Oscura
Opzionale: Bestiale, Campione, Senza Dolore, Territoriale

Banshee delle Tombe

Le Banshee sono i resti spettrali di potenti streghe ammantate delle fetide energie di *Dhar*. Sono tormentate dall'amarezza e dal senso di perdita, un vuoto nelle loro anime che le spinge a lanciare urla tanto potenti da portare coloro che le odono alla follia e fermarne il cuore.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	30	-	30	30	20	30	30	25	40	20	13

Tratti: Arma +7, Etereo, Instabile, Nonmorto, Terrificante 3, Tocco Gelido, Urlo Spettrale, Vista Oscura
Opzionale: Bestiale, Furore, Senza Dolore, Territoriale, Volante

Vampiri

I Vampiri si considerano i signori della notte. Molti possono apparire Umani e nascondersi per lunghi periodi tra i viventi. Nonostante queste apparenze, i loro cuori non battono sotto la pelle pallida e hanno sete di sangue invece che normali appetiti. Tutti i Vampiri del Vecchio Mondo discendono da linee di sangue nate millenni fa nel lontano Sud. Molti sono fieri del proprio retaggio, dei tratti e delle tradizioni che li rendono unici. I Vampiri di diverse linee di sangue sono spesso rivali, ma abbastanza astuti da collaborare contro nemici comuni.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	60	40	50	40	50	70	40	40	60	40	19

Tratti: Arma +9, Morso +8, Nonmorto, Vampiro, Vista Notturna
Opzionale: Affamato, Arrampicamuri, Bestiale, Campione, Corruzione (Minore), Corruzione Mentale, Duro da Uccidere, Furia, Furore, Incantatore (Morte o Necromanzia), Spaventoso, Rigenerazione, Segugio, Senza Dolore, Sguardo Pietrificante, Territoriale, Vista Oscura, Volante

Fantasmi

I Fantasmi sono le anime tormentate di chi è morto con affari in sospeso. Come Scheletri e Zombi, possono essere evocati da Vampiri e Necromanti, oppure infestare aree pregne di *Dhar*. In circostanze eccezionali, spiriti molto ossessionati possono fuggire dal Reame di Morr per inseguire i propri scopi, ma eventi così straordinari attirano sempre l'attenzione del culto di Morr o dell'Ordine Ametista. Quando vengono evocati, i Fantasmi si riuniscono, formando Armate di Spiriti che appaiono tra i nemici diffondendo tra loro paura.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	30	-	30	30	10	30	20	15	15	-	10

Tratti: Arma +6, Etereo, Instabile, Nonmorto, Spaventoso 2, Vista Oscura
Opzionale: Bestiale, Furore, Odio, Sciame, Territoriale

Schiavi delle Tenebre

Il solo pronunciare la parola 'Caos' spinge il popolino superstizioso a fuggire verso il tempio di Sigmar, facendo il segno del martello. Tuttavia, nonostante tutti i bravi cittadini temano le invasioni del Caos e gli assalti degli Uominibestia, il vero pericolo viene dall'interno: Cultisti nascosti nelle cantine, nobili che fanno patti con i Demoni e villici ignoranti che venerano i propri figli mutanti invece di ucciderli subito, incrementando così le schiere dei dannati.

Uominibestia, Figli del Caos

Gli Uominibestia sono grotteschi ibridi di Umano e animale. Si considerano i veri figli del Caos, benedetti dagli Dei Oscuri prima di ogni altra Specie. I loro branchi selvaggi infestano le foreste, riunendosi attorno ad altari profani di pietra ricoperti di escrementi.

Gor

I Gor sono la varietà più comune di Uominibestia, diffusi in quasi tutte le foreste del Vecchio Mondo. Sono di aspetto molto vario, ma combinano sempre elementi Umani e animali, di solito testa e gambe di una capra con torso e braccia umane. L'unico tratto comune a tutti sono le corna – che più sono grandi più conferiscono prestigio – che li distinguono da Nogor e Mutapelle. Gli esemplari più grossi della specie sono detti Bestigor.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

Tratti: Arboreo, Arma +7, Corazzato 1, Corna +6, Furore, Vista Notturna
Opzionale: Corazzato 2, Corruzione (Minore), Incantatore (Bestie), Infestazione, Infetto, Malattia (Vaiolo del Conciatore), Mutazione, Taglia (Grande)

Nogor

I Nogor hanno corna piccole e vestigiali e perciò sono a malapena considerati 'Gor' all'interno dei branchi. Alcuni hanno volti quasi umani, che permettono loro di infiltrarsi, ma li rendono anche vittime di scherno. Vengono maltrattati dai Gor e sono spesso rachitici e malnutriti a confronto dei loro simili dalla grandi corna. Per questo sono amareggiati e sfogano la propria gelosia sul prossimo.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	35	30	30	35	30	35	25	25	35	25	12

Tratti: Arboreo, Arma +6, Vista Notturna
Opzionale: Arma a Distanza +7 (25), Corazzato 1, Corruzione (Minore), Infestazione, Infetto, Malattia (Vaiolo del Conciatore), Mutazione, Taglia (Piccola)

Minotauri

Gli enormi Minotauri superano in altezza persino i più grandi Bestigor. I branchi che ne hanno un grande contingente si considerano particolarmente favoriti dagli Dei Oscuri. Gli Uominibestia si riuniscono attorno ai Minotauri, perché la loro imponente presenza dà coraggio ai più piccoli.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	45	25	44	45	20	35	25	20	30	15	30

Tratti: Affamato, Arma +9, Corna +9, Taglia (Grande), Vista Notturna
Opzionale: Arboreo, Bellicoso, Corruzione (Minore), Infestazione, Infetto, Malattia (Vaiolo del Conciatore), Mutazione

Sciamani Bercianti

Gli Sciamani Bercianti nascono con la capacità istintiva di manipolare il potere del Caos e la usano con terrificante abilità. Sono gli unici tra gli Uominibestia a non doversi mai difendere dal resto del branco, perché nessuno oserebbe toccare lo Sciamano, la cui voce è quella degli Dei Oscuri stessi.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	40	30	30	45	40	35	25	30	50	30	16

Tratti: Arboreo, Arma +7, Corna +6, Corruzione (Minore), Furore, Incantatore (Bestie, Morte, Ombre o una Sfera del Caos), Vista Notturna
Opzionale: Infetto, Infestazione, Malattia (Vaiolo del Conciatore), Mutazione, Taglia (Grande)

CULTISTI, I PERDUTI E I DANNATI

Come una trave marcia all'interno di un muro ben intonacato, un terribile nemico si nasconde nell'Impero. In ogni città e provincia, ci sono uomini e donne sedotti dalle subdole lusinghe del Caos, tentati dalle promesse di potere, conoscenza, forza o libertà.

Mutanti

Uno dei destini più tragici per un Umano è soccombere all'influenza mutagena del Caos. Accade senza motivo apparente e persino un neonato può essere mutato.
A volte, i genitori non hanno il cuore di ucciderlo e decidono di abbandonarlo nei boschi, dove morirà o sarà raccolto da altri Mutanti o dagli Uominibestia.

Tutti i Mutanti, non importa quanto siano innocenti, sono oggetto delle paure del volgo e, amareggiati e abbandonati, molti finiscono tra le braccia degli Dei Oscuri.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Tratti: Arma +7, Corruzione (Minore), Mutazione
Opzionale: Tutti i Tratti delle Creature

OPZIONE: I NEMICI DENTRO

Cultisti e Mutanti tendono a nascondersi in piena vista e molti sono, o erano, cittadini comuni. Per questo i profili delle Genti del Reikland (pag. 311) sono un ottimo punto di partenza.

Cultisti

Il Caos appare orribile e alieno a chi non è stato toccato dalla sua malizia, ma per gli altri ogni passo verso la dannazione, ogni idea che avvicini al Caos appare non solo logica ma inevitabile. I seguaci più devoti di questi culti proibiti ricevono 'doni' dai loro dei: orride mutazioni che li condanneranno a morte, se scoperte da un Cacciatore di Streghe.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Tratti: Arma +6
Opzionale: Corazzato 1, Corruzione (Minore), Incantatore (Caos), Mutazione

Guerrieri del Caos

I Guerrieri del Caos sono colossali bruti, ormai non più Umani, che indossano armature pesanti ricoperte di spine e simboli dei loro dei che fanno bruciare gli occhi. Non rimane più nulla delle loro vecchie vite ed esistono solo per servire i loro oscuri padroni. Molti sono predoni folli delle lontane terre del nord, ma ad alcuni Cultisti gli Dei Oscuri concedono il dono dell'Armatura del Caos, che conferisce grandi poteri ma non può essere rimossa finché restano in vita. Pochi possono dirsi pari in abilità o meglio protetti di questi guerrieri, che vivono vite estremamente lunghe.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	55	30	45	45	45	55	30	35	55	25	17

Tratti: Arma +8, Corazzato 5, Campione, Corruzione (Minore)
Opzionale: Bellicoso, Corruzione Mentale, Distraente, Furia, Incantatore (Caos), Malattia, Mutazione

'Nel temibile Nord si trova il più grande pericolo. È figlio di un altro luogo, di un altro tempo, scatenato su di noi dalla sfortuna e dagli errori di divinità ormai defunte. È affamato, punta al nostro mondo e trema per l'attesa, mentre invia orde del più geloso e guerrafondaio tra i popoli: i nostri simili, le tribù Umane.'

– Phitzer, Strega del Wissenland

DEMONI, LA SCHIERA INCOMPRENSIBILE

I Demoni sono orrori blasfemi del Reame del Caos, il volere incarnato degli Dei Oscuri. Nel Reikland tendono a comparire solo se evocati da Cultisti dei Poteri Perniciosi, ma è raro che sopravvivano a lungo, poiché lo stesso Reame Materiale li aborrisce. Tuttavia, provocano una devastazione tale che nessuno potrà mai dimenticare la folle esperienza di tale incontro.

Molti demoni sono legati a uno dei quattro Poteri Maggiori, ma ve ne sono altri che esistono come semplici bestie dell'Aethyr, prive di volontà propria, che si insinuano nel Vecchio Mondo per portare distruzione tutte le volte che possono. Questo manuale include solo quattro esempi (due Demoni Minori e due Principi Demone), ma è possibile crearne altri usando i Tratti delle Creature.

Sanguinari di Khorne

I Sanguinari, prescelti da Khorne, vanno a caccia per i campi di battaglia del Vecchio Mondo, mietendo teschi e vite in onore del Dio del Sangue. Hanno denti appuntiti come aghi, mostruosi volti cornuti, la pelle rosso sangue dura come bronzo forgiato sull'incudine di una guerra eterna. Ognuno è armato con una Lama Infernale, una spada diabolicamente affilata che gronda sangue e viene maneggiata con assoluta noncuranza, mentre il Demone si gode l'insensato massacro.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	55	35	45	35	60	40	30	25	70	15	17

Tratti: Arma +9, Corazzato 5, Campione, Corna +8, Corruzione (Moderata), Demoniaco 8+, Furia, Instabile, Senza Dolore, Spaventoso 3

Demonette di Slaanesh

Come tutte le creature del Principe del Piacere e del Dolore, le Demonette sono allo stesso tempo bellissime e orrende. Possiedono un fascino ultraterreno che travalica i sensi e il raziocinio, rendendo i nemici impotenti e ipnotizzati dalle loro forme mostruose. Hanno la pelle candida, grandi occhi di giaietto, capelli lunghi, spettinati e di colori innaturali e braccia magre che terminano, al posto delle mani, in sinuose chele da granchio.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	60	50	40	30	65	60	35	30	70	45	17

Tratti: Arma +7, Campione, Corruzione (Moderata), Demoniaco 8+, Distraente, Instabile, Spaventoso 2, Vista Notturna

Principi Demoni

L'obiettivo di tutti i campioni del Caos è l'apoteosi, l'ascensione al rango di Principe Demone per poter servire il proprio padrone in eterno nel Reame del Caos.
Queste creature di enorme potere sono avversari terribili persino per i più grandi eroi dell'Impero.

Cosciamagra Linguafrusta – Principe Demone di Slaanesh

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	95	110	115	120	100	95	40	70	85	85	86

Tratti: Arma +16, Corazzato 1, Campione, Corna +15, Corruzione (Maggiore), Demoniaco 8+, Distraente, Incantatore (Slaanesh), Instabile, Taglia (Grande), Terrificante 3, Vista Notturna

Fr'hough Fiatodilutto – Principe Demone di Nurgle

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	70	35	120	150	50	20	30	85	120	50	108

Tratti: Arma +15, Corazzato 4, Corna +14, Corruzione (Maggiore), Demoniaco 7+, Incantatore (Nurgle), Malattia (Vaiolo Pruriginoso), Soffio +12 (Corrosivo), Taglia (Grande), Terrificante 3, Vista Notturna

GLI OSCENI UOMINI RATTO

Gli Skaven sono una Specie malevola di ratti umanoidi che abitano nel sottosuolo, osservando e attendendo, impazienti. Vivono esistenze disgustose nelle fogne e nei tunnel sotto le città dell'Impero e sono tanto misteriosi che i pochi ad averli visti li considerano Uominibestia o Mutanti. Ancora meno sospettano la sinistra verità: esiste un vero e proprio Impero Sotterraneo, i cui tunnel raggiungono ogni città del Vecchio Mondo e oltre.

La società Skaven è fondata sul sudore degli schiavi catturati in tutto il Vecchio Mondo. Molti Umani traditori forniscono questa forza lavoro, e la Warpietra, in cambio di favori e conoscenze: la rete spionistica degli Skaven è vasta e complessa.

Consapevoli che esistere come parassiti di altre civiltà li rende vulnerabili, gli Skaven si proteggono con ogni mezzo necessario. Chi è tanto folle da parlare apertamente di una complessa civiltà sotterranea di uomini ratto senzienti corre il rischio di finire morto in una fogna o vittima di strani incidenti.

'Mai visto niente. Non c'erano uomini ratto, capito? È stata solo sfortuna. Wilbur è scivolato, ecco tutto. Purtroppo è caduto dalla scala sul suo coltello... per dieci volte. Solo sfortuna.'

– Kristiana Fellger, ex-Fognaiola

Ratti del Clan

La maggioranza degli Skaven è formata da Ratti del Clan, membri di uno dei molti clan che sono continuamente coinvolti in litigi, intrighi, assassinii e guerre interne. Spesso agiscono secondo gli ordini di Skaven di status superiore, ma sono sempre pronti a colpire alle spalle per ottenere una posizione migliore. Di solito, indossano cuoio ammuffito e abiti lerci, con armature improvvisate fatte di metallo arrugginito. Vengono usati come esploratori e razziatori per recuperare cibo, Warpietra e schiavi.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	30	30	30	30	40	35	30	30	20	20	11

Tratti: Arma +7, Corazzato 2, Infetto, Vista Notturna
Opzionale: Furtivo, Malattia (Febbre dei Ratti), Mutazione, Ombroso, Segugio

Ratti d'Assalto

I Ratti d'Assalto sono l'élite militare degli Skaven: più grossi, forti, robusti e disciplinati rispetto ai Ratti del Clan. Sono il cuore di ogni grande offensiva e le guardie del corpo di Skaven importanti. Di solito sono ben corazzati e portano le migliori armi tra quelle preferite dal loro clan.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	45	35	35	35	55	50	30	30	25	20	11

Tratti: Arma +8, Corazzato 4, Infetto, Vista Notturna
Opzionale: Malattia (Febbre dei Ratti), Mutazione, Segugio

Rattogri

I Rattogri sono colossali bruti creati nelle caverne più oscure dell'Impero Sotterraneo dai folli Capimuta del Clan Moulder. Sono stupidi, ma sotto la guida dei propri padroni divengono temerari e implacabili. È raro incontrarli da soli e spesso fanno da guardie del corpo ai Veggenti Grigi e ad altri Skaven di rango elevato.

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	35	10	55	45	35	45	25	10	25	15	30

Tratti: Arma +9, Corazzato 1, Infetto, Stupido, Taglia (Grande), Vista Notturna
Opzionale: Addestrato (Cavalcatura, Domato, Guardia, Guerra), Coda +8, Corruzione (Minore), Infestazione, Malattia (Febbre dei Ratti), Mutazione, Segugio

TRATTI DELLE CREATURE

Ecco la lista completa dei Tratti delle Creature, che sono utili per creare PNG unici.

Addestrato (Capacità)
Questo Tratto rappresenta un animale che è stato addestrato a compiere alcune azioni grazie all'Abilità Addestrare. Le capacità ottenute sono indicate tra parentesi. GM e Giocatori sono liberi di crearne altre.

- **Cavalcatura:** questo animale può portare un cavaliere. Alcune creature molto bellicose non accettano cavalieri privi della Specializzazione specifica. Per esempio, un Grifone richiede Cavalcare (Grifone).
- **Domato:** l'animale ignora il Tratto Bestiale e ottiene un punteggio di Socialità di 2d10.
- **Guardia:** questo animale è addestrato a fare la guardia a un luogo. Ottiene il Tratto ***Territoriale***.
- **Guerra:** questo animale è stato selezionato per la guerra. Ottiene +10 Abilità di Combattimento e ignora l'effetto dei rumori forti per il Tratto ***Ombroso***.
- **Intrattenere:** l'animale è addestrato a intrattenere il pubblico. Somma +10 alle prove di Esibirsi, Intrattenere o Suonare.
- **Magia:** questo animale ignora il Tratto ***Ombroso*** quando incontra la magia. È una necessità per i cavalli dei maghi.
- **Riporto:** l'animale sa riportare un oggetto. Di solito è una capacità riservata ai cani e altre creature simili.
- **Ritorno:** questo animale sa come ritornare sempre a casa se si perde o viene abbandonato.
- **Traino:** l'animale può trainare carri, carretti o altri veicoli simili.

Affamato
Questa creatura è sempre in cerca di carne fresca. Se uccide o mette fuori combattimento un essere vivente (oppure trova un cadavere fresco) dovrà superare una **Prova Media (+20) di Volontà** per non fermarsi a banchettare, perdendo la prossima Azione e Manovra.

Anfibio
Questa creatura è a proprio agio nell'acqua. Somma il proprio Bonus Agilità al LS di tutte le Prove di Nuotare e non riduce il proprio Movimento in acqua.

Animosità (Bersaglio)
Alla creatura non piace il Bersaglio. Vedere Animosità (pag. 190).

Arboreo
La creatura si sente a casa nelle foreste, dove somma il proprio Bonus Agilità al LS di tutte le Prove di Arrampicarsi e Nascondersi.

Arma (Grado)
La creatura porta un'arma da mischia o possiede zanne e artigli. L'arma causa Danno pari al Grado, che *include già il Bonus Forza*. Di solito il danno è pari a Bonus Forza +4, che rappresenta un'Arma a Una Mano.

Arma a Distanza (Grado) (Gittata)
La creatura possiede un'arma a distanza che causa Danni pari al Grado e ha la Gittata indicata in metri.

Arrampicamuri
Questa creatura può muoversi senza difficoltà su pareti e soffitti, pronta a gettarsi sulla preda inerme. Supera automaticamente le Prove di Arrampicarsi e si sposta sulle superfici appropriate con il proprio normale Movimento.

Astuto
La creatura è molto astuta. Ottiene +10 a Iniziativa, Intelligenza e Socialità.

Balzo
Queste creature possono balzare molto in alto, grazie a gambe possenti, magia o piccole ali. Quando Caricano o Corrono, raddoppiano il proprio Movimento e ignorano terreno e Personaggi, dato che li superano di slancio.

Bellicoso
Questa creatura ama vincere. Finché ha più Vantaggio del proprio avversario diventa Immune alla *Psicologia*.

Benedetto (Vario)
La creatura è Benedetta e può usare le Benedizioni della divinità indicata tra parentesi.

Bestiale
Queste creature sono prive di parola o capacità di pensiero razionale. Hanno paura del fuoco e subiscono 1 *Atterrito* se ne vengono colpite. Si difendono usando solo *Schivare*.
Se perdono più di metà delle proprie Ferite fuggono, a meno che non stiano proteggendo i propri cuccioli, vengano messe all'angolo o abbiano il Tratto *Territoriale*. In questi casi entrano in *Furia* (vedere pag. 190). Sono prive di punteggio Socialità.

Bruto
La creatura è pesante e rozza. Ottiene +10 a Forza e Resistenza, ma -1 Movimento e -10 Agilità.

Campione
Questa creatura è un guerriero eccezionale. Se vince una Prova Contrapposta per difendersi in mischia può infliggere Danno come se fosse l'attaccante.

Capo
La creatura è un abile condottiero. Ottiene +10 a Volontà e Socialità.
Nota: questo Tratto non può essere conferito a esseri *Bestiali*.

Coda (Grado)
La creatura può usare la coda per far cadere i nemici.
Nel proprio Turno, spendendo 1 Vantaggio, può effettuare un Attacco Gratuito con la Coda. Il Danno inflitto è pari al Grado e *include già il Bonus Forza*. Gli avversari di *Taglia* inferiore che subiscono Ferite cadono *Proni*.

ATTACCHI GRATUITI

Un Attacco Gratuito è una normale Prova di Abilità di Combattimento o Abilità Balistica che non richiede l'Azione del proprio Turno.

Corazzato (Grado)
La creatura indossa un'armatura o ha la pelle molto coriacea. Ottiene Punti Armatura pari al Grado in tutte le Locazioni.

Corna (Grado) (Appendice)
La creatura è dotata di corna o altre appendici affilate (come indicato tra parentesi). Quando ottiene Vantaggio per aver Caricato può compiere un Attacco Gratuito con le Corna.
Il Danno inflitto è pari al Grado e *include già il Bonus Forza*.

Corrotto (Grado)
Questa creatura è stata corrotta dal Caos e infusa di magie oscure. Il Grado di Corruzione (vedere pag. 182) è indicato tra parentesi.

Corruzione Mentale
La mente della creatura è stata toccata dal Caos; tirare sulla Tabella della Corruzione Mentale (pag. 185).

Costrittore
La creatura può stritolare le proprie prede. Ogni volta che colpisce con successo infligge al proprio bersaglio 1 *Afferrato* e, se lo desidera, può iniziare subito una Lotta (vedere pag. 163).

Costrutto
Questa creatura è un automa, praticamente privo di mente, tenuto insieme da lacerti magici. È priva di Intelligenza, Volontà e Socialità e non può mai effettuare le Prove relative. A meno che non venga controllata da un mago o abbia il Tratto *Territoriale*, vagherà seguendo la magia dell'ambiente.Per calcolare le Ferite usa il Bonus Forza al posto di quello di Volontà. Tutti i suoi attacchi sono *Magici*.

Demoniaco (Grado)
L'essenza di questa creatura è pura magia e nelle sue 'vene' scorre un icore sacrilego. Un essere *Demoniaco* non ha bisogno del comune sostentamento, come cibo, acqua o aria.
Tutti i suoi attacchi sono *Magici*. Ogni volta che subisce un colpo, il GM tira 1d10, se ottiene un valore pari o superiore al Grado, l'attacco viene ignorato. Tuttavia, se la creatura viene ridotta a 0 Ferite ritornerà immediatamente nel Reame del Caos.

Distraente
Questa creatura distrae o confonde i nemici grazie a un muschio soporifero, un tanfo nauseante o un aspetto bizzarro e orrendo. Tutti gli esseri viventi entro un numero di metri pari al suo Bonus Resistenza subiscono -20 a tutte le Prove.
Questa penalità non è cumulativa se sono presenti più creature con questo Tratto.

Duro da Uccidere
Non importa quanto duramente venga colpita; questa creatura si rialza sempre.
Può guarire da tutte le Ferite Critiche non letali, semplicemente riattaccandosi le parti mancanti, magari con punti o chiodi. Persino la 'morte' potrebbe non essere definitiva, se le parti perse vengono ricollocate al loro posto.
All'inizio di ogni Round, per un numero di Round pari al suo Bonus Resistenza dopo la morte, se tutte le parti del corpo sono al loro posto, potrà tentare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra**. Se ottiene almeno 6 LS ritornerà in vita con 1 Ferita.

Élite
Questa creatura è un vecchio veterano. Ottiene +20 ad Abilità di Combattimento, Abilità Balistica e Volontà.

Etereo
La creatura è immateriale e può attraversare gli oggetti solidi. Può essere ferita solo da attacchi *Magici*.

Falcata
La creatura ha il passo lungo, forse perché è un quadrupede. Moltiplica il proprio Movimento ×1,5 quando Corre.

Furia
La creatura può andare in *Furia* (vedere pag. 190).

Furore
Questa creatura può provocarsi una rabbia distruttrice.
Spendendo tutto il proprio Vantaggio (minimo 1) diventa soggetta a *Odio* nei confronti di tutti gli avversari Ingaggiati.
Se ha almeno 3 Vantaggi e li spende tutti potrà invece entrare in *Furia* (vedere pag. 190).

Furtivo
La creatura è molto furtiva. Somma il proprio Bonus Agilità al LS delle Prove di Nascondersi.

Gagliardo
La creatura può sopravvivere a più danni dei suoi simili.
Aumenta le Ferite del valore del proprio Bonus Resistenza (prima di applicare i modificatori per la *Taglia*).

Grosso
La creatura è un esemplare particolarmente grande della sua specie. Ottiene +10 a Forza e Resistenza e -5 Agilità.

Immunità (Tipo)
La creatura è immune a un certo tipo di Danno, come veleno, magia o elettricità, che viene ignorato anche in caso di Ferite Critiche.

Immunità alla Psicologia
Che sia coraggiosa, incredibilmente stupida o preda degli eventi, questa creatura è totalmente priva di paura e ignora le regole della Psicologia (vedere pag. 190).

Impennata
Come Manovra, la creatura può attaccare un avversario di *Taglia* inferiore Calpestandolo (vedere pag. 342).

Incantatore (vario)
La creatura può lanciare Incantesimi del Sapere tra parentesi.

Infestazione
La pelle della creatura brulica di pulci o altri parassiti.
Tutti gli avversari subiscono -10 alle Prove per colpirla in mischia a causa della nube di questi fastidiosi esserini.

Infetto
La creatura, o le sue armi, sono vettori di una brutta infezione.
Se causa Ferite a un essere vivente, questi dovrà superare una **Prova Facile (+40) di Tempra** per non contrarre una *Ferita Purulenta* (vedere pag. 187).

Instabile
Il corpo della creatura è composto da orrende magie, naturalmente instabili nel Reame Materiale. Se alla fine del Round è Ingaggiata in mischia ad avversari con più Vantaggio, la creatura viene respinta e la magia che la anima si indebolisce: perde un numero di Ferite pari alla differenza tra il suo Vantaggio e il Vantaggio più alto tra gli avversari ingaggiati. Per esempio, se avesse 1 Vantaggio e l'avversario con più Vantaggio 3, subirebbe 2 Ferite. Se arriva a 0 Ferite la magia che la anima si disperde e l'essere collassa e 'muore'.

Intelligente
La creatura è molto acuta. Ottiene +20 Intelligenza e +10 Iniziativa.

Lingua Prensile (Grado) (Gittata)
La creatura ha una lingua prensile con cui può trascinare le proprie vittime verso una misera fine.
Nel proprio Turno può spendere 1 Vantaggio per effettuare un Attacco Gratuito a distanza con la lingua. Il Danno inflitto è pari al Grado e *include già il Bonus Forza*. Chi viene colpito subisce 1 *Afferrato* e, se di Taglia inferiore, viene trascinato verso la creatura e Ingaggiato in mischia. Il mostro può decidere di rilasciare il bersaglio, effettuando un Attacco Gratuito con la propria *Arma* nel processo, o iniziare una Lotta (vedere pag. 163).

Magico
Questa creatura è ammantata di magia. Tutti i suoi attacchi contano come *Magici*.

Malattia (Tipo)
La creatura è portatrice della malattia indicata. Chi la incontra dovrà effettuare le Prove di Contagio come indicato (vedere pag. 186).

Miracoli (vari)
La creatura può usare i Miracoli della divinità indicata tra parentesi.

Morso (Grado)
Durante il proprio Turno, la creatura può spendere 1 Vantaggio per effettuare un Attacco Gratuito. Il Danno inflitto è pari al Grado e *include già il Bonus Forza*.

Mutazione
La creatura è stata 'consacrata' con una Mutazione; tirare sulla Tabella della Corruzione Fisica (pag. 184).

Nonmorto
I Nonmorti non sono né vivi né morti e non hanno normali necessità, come cibo, acqua o aria. Questo Tratto entra spesso in gioco a causa di Incantesimi o Miracoli mirati a tali creature.

Odio (Bersaglio)
La creatura è soggetta a Odio verso il Bersaglio (vedere pag. 190).

Ombroso
Questa creatura è spaventata dalla magia e dai rumori forti, che le causano 3 *Atterrito*.

Palustre
Questa creature vive nelle paludi e non subisce penalità al Movimento negli acquitrini.

Pregiudizio (Bersaglio)
La creatura non ha alcuna simpatia per il Bersaglio (vedere pag. 190).

Protezione (Grado)
Forse grazie a una magia, a un talismano o alla pura fortuna, alcuni colpi sembrano mancare la creatura. Ogni volta che subisce un colpo tirerà 1d10; se ottiene un valore pari o superiore al Grado, l'attacco viene ignorato, anche se si tratta di un Critico.

Ragnatela (Grado)
La creatura può creare ragnatele per intrappolare gli ignari. Un avversario colpito subisce 1 *Afferrato* con Forza pari al Grado (vedere pag. 168).

Rapido
Questa creatura è inaspettatamente veloce. Ottiene +1 Movimento e +10 Agilità.

Resistente alla Magia (Grado)
La magia ha un effetto ridotto sulla creatura. Il LS di ogni incantesimo che la colpisce è ridotto del Grado (per esempio, Resistente alla Magia 2 riduce il LS di 2 punti).

Rigenerazione
La creatura guarisce con incredibile rapidità e può farsi ricrescere le parti perse. All'inizio di ogni Round, se ha più di 0 Ferite, tira 1d10 e con 8+ recupera 1 Ferita; con un 10 rigenera una Ferita Critica, eliminando tutte le penalità e Condizioni associate. Ferite normali e Critiche causate dal Fuoco non possono essere rigenerate e vanno segnate a parte.

Sangue Corrosivo
Il sangue di questa creatura è corrosivo.
Ogni volta che viene Ferita, tutti gli avversari Ingaggiati vengono colpiti dagli schizzi e subiscono 1d10 Ferite (modificate dal Bonus Resistenza e dai Punti Armatura, minimo 1).

Sangue Freddo
Essendo a sangue freddo, la Creatura reagisce lentamente.
Può invertire tutte le Prove di Volontà fallite.

Sciame
Gli sciami sono formati da molti esseri simili che agiscono insieme. Sono considerati una singola Creatura che ignora la Psicologia (pag. 190), gli effetti della *Taglia* e l'essere Ingaggiata ai fini della Manovra. Se colpisce un avversario può usare le regole del Colpo Mortale (pag. 160) anche se non lo uccide. Tutti coloro che sono Ingaggiati da uno Sciame perdono automaticamente 1 Ferita alla fine di ogni Round, perché le creature si avventano su tutto ciò che le circonda.
Uno Sciame ha 5 volte le Ferite di un comune esemplare della specie e +10 Abilità di Combattimento. Ogni attacco a distanza contro uno sciame ottiene un bonus di +40.

Segugio
Un segugio è abile nel rintracciare una preda, di solito grazie al fiuto o all'udito. Somma il proprio Bonus Iniziativa al LS di tutte le Prove di Seguire Tracce.

Senza Dolore
Questa creatura non sente dolore o sa come resistergli. Ignora le penalità causate da Ferite Critiche, eccetto le Amputazioni, ma non le Condizioni.

Sguardo Pietrificante
Lo sguardo di questa creatura può tramutare la carne in pietra. Come Azione può spendere tutto il suo Vantaggio (minimo 1) per attivare lo sguardo compiendo una **Prova Contrapposta di Abilità Balistica/Iniziativa**, sommando +1 al LS per Vantaggio speso.
L'avversario subisce 1 *Stordito* ogni 2 LS e con almeno 6 LS si tramuta in pietra per sempre. Se il bersaglio è un incantatore potrà opporsi usando Linguaggio (Magico), invece di Iniziativa, come se stesse lanciando un controincantesimo.

Soffio (Grado) (Tipo)
Il soffio della creatura è un'arma micidiale. Nel proprio Turno, il mostro può spendere 2 Vantaggi per attivare il *Soffio* come Attacco Gratuito. Può scegliere un Bersaglio entro entro un numero di metri pari al suo Bonus Resistenza + 20 e colpirà tutti coloro che si trovano entro Bonus Forza metri da esso così come tutti quelli che si trovano tra la creatura e il Bersaglio. La creatura effettua una **Prova Contrapposta Abilità Balistica/Schivare** contro tutti i bersagli (il mostro tira una sola volta e confronta il risultato con quello di ogni avversario). Le vittime che falliscono subiscono Danno pari al Grado dell'attacco e uno dei seguenti effetti in base al Tipo (se indicato).

- **Corrosivo:** tutte le armi e armature del Bersaglio subiscono 1 Danno.
- **Elettrico:** le Ferite ignorano i Punti Armatura e il Bersaglio subisce 1 *Stordito*.
- **Freddo:** il Bersaglio subisce 1 *Stordito* per ogni 5 Ferite causate dal Soffio (minimo 1).
- **Fuoco:** le Ferite ignorano i Punti Armatura e il Bersaglio subisce 1 *In Fiamme*.
- **Fumo:** l'area d'effetto si riempie di fumo che blocca le Linee di Vista per un numero di Round pari al suo Bonus Resistenza.
- **Veleno:** le Ferite ignorano i Punti Armatura e il Bersaglio subisce 1 *Avvelenato*.

La creatura è immune al proprio Soffio, che viene inoltre considerato un attacco *Magico*.

Spaventoso (Grado)
La creatura provoca un timore sovrannaturale, causando *Paura* pari al Grado indicato (vedere pag. 190).

Stupido
Pur non essendo completamente priva di consapevolezza (come nel caso di esseri *Bestiali*), questa creatura è molto stupida. Se ha vicino degli alleati privi di questo Tratto che la guidano non ci sono problemi, altrimenti deve superare una **Prova Facile (+40) d'Intelligenza** all'inizio di ogni Round o restare confusa. Se fallisce resterà ferma a sbavare, scaccolarsi o perdere tempo e non potrà eseguire né Manovra né Azione nel proprio Turno.

USARE LA TAGLIA

Se si desidera usare la Taglia per ingrandire una creatura – per esempio trasformando un Ragno Gigante in uno Titanico – per ogni aumento si somma +10 a Forza e Resistenza e si sottrae -5 ad Agilità. In caso la si rimpicciolisca si fa il contrario.

Taglia (vario)

Questo Tratto rappresenta esseri di dimensioni molto diverse da quelle di un comune essere umano. Esistono sette gradi di Taglia, da Minuscola a Mostruosa.

Taglia	Esempi
Minuscola	Farfalla, Topo, Piccione
Minuta	Gatto, Falco, Neonato Umano
Piccola	Ratto Gigante, Halfling, Bambino Umano
Media	Elfo, Nano, Umano
Grande	Cavallo, Ogri, Troll
Enorme	Grifone, Viverna, Manticora
Mostruosa	Drago, Gigante, Principe Demone

Modificatori al Combattimento

Se più grande:

- Se la creatura è di 1 Taglia più grande le sue armi ottengono la Qualità *Dannosa*, se di 2 *Impatto*.
- Il danno che infligge viene moltiplicato per la differenza di taglia (per esempio 2 gradi = Danno ×2) dopo aver applicato ogni possibile modificatore.
- Colpire con successo un bersaglio più piccolo permette di usare la regola Colpo Mortale (vedere pag. 160) anche se non lo si uccide.

Se più piccola:

- La creatura ottiene +10 per colpire.

Difendersi contro Creature più Grandi

Per ogni Taglia di differenza il difensore subisce -2 LS alle Prove Contrapposte di Mischia per difendersi. È meglio schivare un albero manovrato da un gigante, che pararlo.

Paura e Terrore

Una creatura con fare aggressivo può provocare *Paura* in tutte quelle più piccole e *Terrore* se ci sono almeno 2 gradi di differenza. Il grado di *Paura* o *Terrore* è pari alla differenza di Taglia (per esempio, un mostro Grande causerà *Terrore* 2 nelle creature Piccole, vedere pag. 190).

Manovre in Combattimento

Una creatura più grande può lasciare un combattimento senza Disimpegnarsi, le basta spintonare gli avversari.

Prove di Forza

Una creatura vince automaticamente le **Prove Contrapposte di Forza** (e altre simili) se è almeno di 2 Taglie più grande dell'avversario. Se la differenza è di 1 Taglia, l'avversario potrà vincere solo ottenendo un Critico, che porterà a confrontare i LS come di norma.

Calpestare

Una creatura più grande dei propri avversari può spendere 1 Vantaggio per Calpestarli come Attacco Gratuito, usando Mischia (Rissa). Il Danno è pari al suo Bonus Forza +0.

Ferite
Le creature più grandi hanno più Ferite.

Taglia	Ferite
Minuscola	1
Minuta	Bonus Resistenza
Piccola	(Bonus Resistenza×2)+Bonus Volontà
Media	Bonus Forza+(Bonus Resistenza×2)+Bonus Volontà
Grande	2×[Bonus Forza+(Bonus Resistenza×2)+Bonus Volontà]
Enorme	4×[Bonus Forza+(Bonus Resistenza×2)+Bonus Volontà]
Mostruosa	8×[Bonus Forza+(Bonus Resistenza×2)+Bonus Volontà]

Tentacoli (Grado)
Ogni creatura ha un numero di tentacoli specifico indicato, e ognuno di essi può eseguire un Attacco Gratuito.
Il Danno inflitto è pari al Grado e *include già il Bonus Forza*.
Se un tentacolo causa Ferite, può infliggere anche 1 *Afferrato*, che dà il via a una Lotta, che viene risolta usando questo Attacco Gratuito, non l'Azione principale della creatura.

Terrificante (Grado)
La creatura provoca *Terrore* sovrannaturale con il Grado indicato (vedere pag. 190).

Territoriale
Questa creatura è estremamente protettiva del suo territorio e combatterà fino alla morte per difenderlo, ma non inseguirà i nemici fuori da esso.

Timoroso (Bersaglio)
La creatura teme il Bersaglio, subendo *Paura (0)* da esso (vedere pag. 190).

Tocco Gelido
Il tocco di questo essere gela il nemico fino al midollo. Come Azione, al costo di 2 Vantaggi, la creatura può effettuare una **Prova Contrapposta di Abilità di Combattimento/Mischia o Schivare**. Se vince, il bersaglio perde 1d10+LS Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e i Punti Armatura. Conta come un attacco *Magico*.

Tosto
La creatura è molto resistente ai danni e raramente si ritira. Ottiene +10 a Resistenza e Volontà.

Urlo Spettrale
Questa creatura può lanciare un ululato da far gelare il sangue, in grado di uccidere chi dovesse udirlo. Per emetterlo dovrà spendere tutto il proprio Vantaggio (minimo 2); in più, l'urlo è un Attacco Gratuito. Tutti gli esseri viventi entro la sua Iniziativa metri subiscono 3 *Assordato* e 1d10 Ferite, ignorando il Bonus Resistenza e i Punti Armatura. Inoltre dovranno superare una **Prova Media (+20) di Tempra** per non subire anche 1 *Atterrito*.

Vampiro
Questa creatura si nutre di sangue, da cui ne ricava grande forza. Ogni volta che colpisce con il *Morso* un avversario dotato di sangue recupera Ferite pari a quelle inflitte. Bere sangue è l'*unico modo* in cui può guarire.

Veleno (Difficoltà)
Gli attacchi di questa creatura sono velenosi. Se infligge Ferite causa 1 *Avvelenato*. Se non è indicata una Difficoltà specifica si presume che sia Impegnativa (vedere pag. 168).

Vista Notturna
La creatura ha il Talento *Vista Notturna* (vedere pag. 147).

Vista Oscura
La creatura vede al buio come se fosse pieno giorno.

Volante (Grado)
Usando la propria Manovra, questa creatura può volare fino al Grado indicato in metri. Ovviamente, ignora terreno, ostacoli o Personaggi. Alla fine della Manovra può decidere se atterrare o restare in aria. Questo Tratto può essere anche usato per Caricare. Se una creatura inizia il Turno in aria deve usare *Volante*. Se non può farlo, il GM sceglie quanto lontano la creatura precipita (vedere pagina 166).

Per misurare la Gittata degli attacchi a distanza si calcola quella orizzontale come di norma e poi la si incrementa di 1 categoria (per esempio, da Lunga a Estrema). Se la Gittata è già Estrema non sarà possibile colpirlo. Mentre vola, va in picchiata o fa giravolte in cielo, la creatura subisce -20 alle Prove di attacco a distanza.

Vomito
La creatura può rigettare un flusso acido, che annega i nemici in disgustosi resti semi-digeriti. Nel proprio Turno può spendere 3 Vantaggi per vomitare come Attacco Gratuito. Può scegliere un bersaglio entro un numero di metri pari al suo Bonus Resistenza e colpire tutto ciò che si trova entro 2m da esso.
La creatura effettua una **Prova Contrapposta Abilità Balistica/ Schivare** contro tutti i bersagli (il mostro tira una sola volta e confronta il risultato con quello di ciascun avversario). Di solito, la Difficoltà è **Facile (+40)** per la creatura – grazie alla relativa vicinanza – e **Impegnativa (+0)** per le vittime. Chi fallisce subisce Danni pari al valore del Bonus Resistenza +4 del mostro e 1 *Stordito*. Armi e armature colpite subiscono 1 Danno a causa della corrosione.

WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Nome	Specie	Classe
Carriera	Livello di Carriera	
Sentiero		Status
Età	Altezza	Capelli	Occhi

CARATTERISTICHE

	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
Base										
Avanzam.										
Attuale										

FATO

Fato	
Fortuna	

RESILIENZA

Resilienza	Risolut.	Motivazione

ESPERIENZA

Attuale	Spesa	Totale

MOVIMENTO

Movimento		Camminata		Corsa	

ABILITÀ BASE

Nome	Caratteristica		Av	Totale
Affascinare	Soc			
Arrampicarsi	F			
Arte	Des			
Atletica	Agi			
Cavalcare	Agi			
Comandare	Soc			
Condurre Carri	Agi			
Corrompere	Soc			
Domare Animali	Vol			
Freddezza	Vol			
Giocare d'Azzardo	Int			
Intimidire	F			
Intrattenere	Soc			

ABILITÀ BASE

Nome	Caratteristica		Av	Totale
Intuire	I			
Mercanteggiare	Soc			
Mischia (Base)	AC			
Mischia	AC			
Nascondersi	Agi			
Orientarsi	I			
Percepire	I			
Pettegolezzi	Soc			
Reggere Alcolici	R			
Remare	F			
Schivare	Agi			
Sopravvivere	Int			
Tempra	R			

ABILITÀ AVANZATE E DI GRUPPO

Nome	Caratteristica		Av	Totale

TALENTI

Nome	Grado	Descrizione

AMBIZIONI

Breve Termine

Lungo Termine

GRUPPO

Nome del Gruppo

Breve Termine

Lungo Termine

Membri

ARMATURA

Nome	Locazioni	Ing	PA	Qualità

PUNTI ARMATURA

01-09 Testa

10-24 Braccio Sinistro (o secondario)

25-44 Braccio Destro (o primario)

45-79 Torso

90-00 Gamba Destra

80-89 Gamba Sinistra

Scudo

AVERI

Nome	Ing

PSICOLOGIA

CORRUZIONE & MUTAZIONI

RICCHEZZA

P	
s	
Co	

INGOMBRO

Armi	
Armatura	
Averi	
Max Ing	
Totale	

FERITE

BF	
BR×2	
BVol	
Gagliardo	
Ferite	

ARMI

Nome	Gruppo	Ing	Gittata/Portata	Danno	Qualità

INCANTESIMI E PREGHIERE

Nome	VL	Gittata	Bersaglio	Durata	Effetto
					Peccato

A
Abbagliare ... 240
Abile Oratore ... 131
Abilità ... 117
Abilità Balistica (AB) ... 34
Abilità Base e Avanzate ... 117
Abilità di Combattimento (AC) ... 33
Abilità e Talenti ... 35, 117
Abilità e Talenti di Carriera ... 36
Abilità e Talenti di Specie ... 36
Abilità in Lotta, Opzione ... 163
Abiti e Accessori ... 302
Accademici ... 30, 53
Accecato ... 167
Acchiappatopi ... 85
Accurata ... 297
Acquisti, Interpretare gli ... 291
Acquitrini Uhland ... 271
Acuto ... 131
Addestramento Marziale ... 200
Addestrare ... 118, 196
Addestrato, Talento ... 131
Addestrato, Tratto Creature ... 338
Aethyr ... 229
Aethyr, Cos'è ... 229
Affamato ... 338
Affari Sporchi ... 280
Affarista ... 131
Affascinare ... 50, 119
Affaticato ... 167
Afferrato ... 168
Affinità Animale ... 131
Aggiungere Dettagli ... 37
Aggrovigliare ... 242
Agilità (Agi) ... 34
Agitatore ... 86
Aiuto ... 155
Al Tavolo ... 260
Albero della Brina ... 281
Allenamento ... 196
Allevare ... 119
Altdorf ... 278
Altdorf e le Molte Torri ... 278
Altezza ... 40
Alti Elfi ... 27
Alti Lord del Reikland ... 276
Altri Aspetti del Sapere Magico ... 233
Altri Costi in PE, Tabella ... 43
Amara Catarsi ... 225
Ambidestro ... 131
Ambizioni ... 40
Ambizioni a Breve Termine ... 40
Ambizioni a Lungo Termine ... 41
Ambizioni di Gruppo ... 41
Ambizioni di Gruppo a Breve Termine ... 41
Ambizioni di Gruppo a Lungo Termine ... 42
Ambizioni di Gruppo, Raggiungere le ... 42
Ambizioni, Scegliere ... 40
Amichevole ... 131
Amico Animale ... 240
Amore, Esempio ... 191
Amuleto Protettivo ... 254
Amputazioni ... 180
Andarci Piano ... 173
Andare al Mercato ... 290
Anello di Pietrascura ... 286
Anfibio ... 338
Anima Pura ... 131
Animali ... 119
Animali da Soma ... 293
Animali del Reikland ... 314
Animali e Veicoli ... 306
Animosità, Psicologia ... 190
Animosità, Tratto Creature ... 338
Animosità (Elfi), Opzione ... 26
Annegare e Soffocare ... 181
Anno Sabbatico ... 195
Apotecario ... 53
Applicare il Danno ... 159
Aprire Serrature ... 240
Arboreo ... 338
Arco di T'Essla ... 246
Ardente Martello di Sigmar ... 226
Arma, Tratto Creature ... 338
Arma a Distanza, Tratto Creature ... 338
Arma Aethyrica ... 243
Armatura ... 299
Armatura Aethyrica ... 242
Armatura Veloce, Opzione ... 301
Armatura, Riparare ... 300
Armature, Tabella ... 300
Armi ... 293
Armi a Distanza, Tabella ... 295
Armi da Fuoco ed Esplosivi ... 297
Armi da Mischia, Tabella ... 294
Arnesi del Mestiere e Laboratori ... 305
Arrampicamuri ... 338
Arrampicarsi, Abilità ... 120
Arrampicarsi, Manovra ... 165
Arringare la Folla ... 119
Arte ... 120
Artigianato ... 196
Artigianato di Qualità ... 291
Artigiano, Carriera ... 87
Artigiano, Talento ... 131
Artigli d'Ambra ... 245
Artista, Carriera ... 61
Artista, Talento ... 131
Assalto Furioso ... 132
Assoluzione ... 185
Assordato ... 168
Astuto ... 338
Atletica ... 120
Attacchi Gratuiti ... 339
Attaccare ... 158
Attacco Concatenato ... 243
Atterrito ... 168
Attività ... 195
Attività di Classe ... 200
Attività Generali ... 196
Attraente ... 132
Attributi ... 33
Attributi, Tabella ... 33
Auerswald ... 279
Aura Mondana ... 243
Autorità, Le ... 22
Avanzamento ... 43
Avanzamenti dei Talenti ... 48
Avanzamenti delle Abilità ... 47
Avanzamenti delle Abilità? Cosa sono ... 36
Avanzamenti di Caratteristica ... 35
Avanzamenti delle Caratteristiche ... 47
Avanzamenti Fuori Carriera ... 48
Avanzare nella Carriera ... 47
Averi ... 37
Averi di Carriera ... 37
Averi di Classe ... 37
Avvelenato ... 168
Avvertimento ... 240
Avviluppare, Miracolo ... 227
Avvocato ... 54
Avvolgente ... 297
Azione ... 158
Azioni Gratuite ... 158

B
Balestre e Armi da Lancio ... 297
Balivo ... 77
Balsamo per la Mente Ferita ... 225
Balzo ... 338
Balzo del Cervo ... 227
Banca ... 197
Banshee delle Tombe ... 330
Baratti ... 291
Barcaiolo ... 93
Baro (Carte) ... 132
Baro (Dadi) ... 132
Basilischi ... 317
Bastioni e Fortezze ... 283
Battelliere ... 132
Bella la Nera – Brigante Umana ... 313
Bellicoso ... 338
Bello, Qualità ... 292
Benedetti, I ... 217
Benedetto, Tratto Creature ... 338
Benedizione, Talento ... 132
Benedizione del Carisma ... 221
Benedizione del Coraggio ... 221
Benedizione del Recupero ... 221
Benedizione del Respiro ... 221
Benedizione dell'Astuzia ... 221
Benedizione della Battaglia ... 221
Benedizione della Caccia ... 221
Benedizione della Coscienza ... 221
Benedizione della Delicatezza ... 221
Benedizione della Ferocia ... 221
Benedizione della Fortuna ... 221
Benedizione della Forza ... 221
Benedizione della Grazia ... 221
Benedizione della Guarigione ... 221
Benedizione della Protezione ... 221
Benedizione della Resistenza ... 221
Benedizione della Rettitudine ... 221
Benedizione della Saggezza ... 221
Benedizione della Tenacia ... 221
Benedizioni ... 220
Benedizioni dei Culti ... 220
Benedizioni e Miracoli ... 217
Benevolenza ... 254
Beone ... 132
Bersaglio Inerme ... 162
Bestiale ... 338
Bestiario ... 310
Bianco Orfano ... 281
Blaterare ... 132
Bloccare un Attacco in Mischia ... 159
Bögen ... 269
Bögenhafen ... 280
Bonaccia ... 222
Bonus delle Caratteristiche ... 34
Borghese ... 88
Botta ... 132
Braccio, Amputazioni ... 180
Bravaccio ... 101
Brina Gelida ... 227
Bruto ... 338
Brutto ... 292
Bubboni ... 188
Buon Senso ... 132
Buona Sorte ... 224
Bussola ... 240

C
Cacciatore ... 78
Cacciatore di Streghe ... 109
Cacciatore di Taglie ... 110
Cadere ... 166
Cadere in Piedi, Talento ... 132
Calcolare il Danno ... 159
Calderone di Nurgle, Il ... 188
Cambi di Carriera Alternativi ... 49
Cambiare Carriera ... 48, 197
Cambiare Livello ... 48
Cameratismo, Esempio ... 191
Camminare sulle Acque ... 222
Campione ... 338
Canale Grünburg ... 270
Canale Weissbruck ... 270
Canali del Vorbergland ... 270
Cancrena ... 188
Cani ... 314
Capo ... 338
Capoccia ... 133
Caratteristiche ... 33
Caratteristiche Alternative per Intimidire, Opzione ... 123
Caratteristiche, Determinare le ... 33

Carezza di Laniph 251
Carica 165
Carica del Berserker 133
Carriera 32
Carriere 46
Casi Speciali, Combattimento 162
Castel Drachenfels 287
Catene della Verità 228
Cauterizzare 247
Cavalcare, Abilità 120
Cavalcare il Buio 254
Cavaliere 102
Cavalleggero 103
Cavalleria, Armi da 296
Cavalli 314
Cecchino 133
Chi è lo Re? 121
Chiamata della Furia 223
Chiarezza di Pensiero 248
Chirurgia, Cure Mediche 181
Chirurgia, Talento 133
Ciarlatano 69
Cibo, Bevande e Alloggi 302
Cilecca! 160
Cinghiali 315
Città e Villaggi 22
Classe 31
Classi 46
Classi e Carriere 46
Classi e Carriere Casuali, Tabella. 30,31
Clima 181
Cocchiere 111
Coda 338
Collegi di Magia 21
Collegi di Magia
e Incantesimi Minori 239
Colli Skaag 267
Colore degli Occhi 40
Colore degli Occhi, Tabella 40
Colore dei Capelli 40
Colore dei Capelli, Tabella 40
Colori della Magia 245
Colpi Vaganti 163
Colpo Crudele 133
Colpo di Reni 133
Colpo Misurato 133
Colpo Mortale, Opzione 160
Colpo Poderoso 133
Colpo Reattivo 133
Colpo Stordente 133
Comandare, Abilità 120
Comandare, Status 51
Combattere con Due Armi 163
Combattimento 118, 156
Combinare Abilità, Opzione 155
Combinare Difficoltà 162
Cometa a Due Code 226
Cometa di Cassandora 246
Commercio e Baratto 291
Commissione 197
Completare una Carriera 48
Condizioni 167
Condizioni e Risolutezza 167
Condizioni Multiple 167
Condottiero 133
Condurre Carri 121
Conferire PE 264
Conferire PE, Tabella 264
Conoscenza 121
Conserva 240
Consigli Generali 259
Consigliere 62
Consiglio del Reikland 276
Consultare un Esperto 197
Consunzione 188
Contorsionista 133
Contrabbandiere 94
Contraffazione 289
Contrattacco 134
Convulsioni 188
Corazzato, Tratto Creature 339
Corna 339
Corona di Fiamme 247
Corrompere 121
Corrompersi 183
Corrotto, Tratto Creature 339
Corruttore, Talento 134
Corruzione 182
Corruzione Fisica, Tabella 184
Corruzione Mentale, Tratto Creature
..... 339
Corruzione Mentale, Tabella 185
Corsa 165
Cortese 134
Cortigiani 30, 61
Cospiratore 134
Costi di Viaggio, Tabella 262
Costo della Vita, Il 289
Costo di Talenti e Cambi di Carriera,
Tabella 49
Costo in PE di Caratteristiche
e Abilità, Tabella 43, 47
Costrittore 339
Costrutto 339
Creare Piccoli Animali 240
Creare un Personaggio 24, 259
Creature Casuali e Specie su Misura ....
..... 314
Creazione del Personaggio 259
Criminale, Talento 134
Critici 159
Critici e Disastri 159
Critici e Disastri, Opzione 153
Critici, Tabelle 174/178
Crogiolo di Chamon 249
Cronistoria del Reikland 272
Cugini Silvani 29
Culti 203
Culti Principali dell'Impero 204
Cultisti, Creature 333
Cultisti, i Perduti e i Dannati 333
Culto di Manann 205
Culto di Morr 206
Culto di Myrmidia 207
Culto di Ranald 208
Culto di Rhya 209
Culto di Shallya 210
Culto di Sigmar 211
Culto di Taal 212
Culto di Ulric 213
Culto di Verena 214
Cuore Impavido 134
Cuori Ardenti 247
Cupola 243
Cure Mediche 181

D

Danneggiare Armature 299
Danneggiare Armi 296
Danni, Altri 181
Dannosa, Qualità Armi 297
Dardo, Incantesimo Minore 241
Dare Vita Ai Personaggi 42
Deflettere Ferite Critiche 299
Dei, Gli 21, 202
Dei Classici 202
Dei del Caos 203, 217
Dei Provinciali 202
Dei, Vecchi 202
Demonette di Slaanesh 335
Demoni, la Schiera Incomprensibile . 335
Demoniaco 339
Denaro 288
Denti, Amputazioni 180
Destrezza (Des) 34
Destriero d'Ombra 252
Determinare la Locazione 159
Determinato, Talento 134
Dettagli Fisici 39
Diarrea 188
Diarrea Rossa 186
Dieci Domande 42
Diesdorf 280
Dieta del Reikland 277
Difensiva, Qualità Armi 298
Difetti degli Oggetti 292
Difetti delle Armature 300
Difetti delle Armi 299
Difficoltà 153
Difficoltà in Combattimento, Tabella .. 161
Difficoltà in Combattimento, Riquadro 158
Difficoltà, Tabella 153
Dignità Elfica 196
Dimenticanza 252
Dimenticate Ciò Che Sapete 20
Disarmare, Talento 134
Disimpegnarsi 165
Disarmare, Talento 134
Disastri, Combattimento 160
Disastri, Incanalare 237
Disperdere 237
Disperdere Effetti Persistenti 237
Dissenteria Fulminante 186
Dissoluzione di Mente e Corpo 183
Distraente, Qualità Armi 298
Distraente, Tratto Creature 339
Distrarre, Talento 134
Distrazione, Incantesimo 243
Distruggere Demone Minore 256
Distruggere Nonmorti 223
Dita, Amputazioni 180
Dita Agili 134
Dita Capricciose del Fato 247
Dita dei Piedi, Amputazioni 180
Divinità Ancestrali dei Nani 215
Divinità del Reikland, Tabella 203
Divinità dell'Impero 202, 204
Divinità Elfiche 215
Divinità Halfling 215
Divinità Principali degli Elfi, Tabella . 216
Divinità Principali degli Halfling, Tabella
..... 216
Divinità Principali dei Nani, Tabella . 216
Divinità Principali dell'Impero 204
Dizione Istintiva 134
Domare Animali 122
Donna del Fiume 95
Dono di Manann 222
Dopo la Partita 264
Doveri & Responsabilità 195
Dovete Pregare! 218
Drachenberg 268
Draghi 318
Droghe e Veleni 306
Duellante 63
Dunkelberg 280
Durata, Incantesimi 236
Durevole, Qualità Oggetti 292
Duro da Uccidere 339

E

È Peccato! 217
Egida dell'Aqshy 247
Eilhart 281
Elfi Silvani 28
Elfo (Alto e Silvano), PNG 311
Élite 339
Emissari Divini 220
Epurare 248
Equipaggiamento su Misura 197
Erbe e Infusi 307
Erborista 79
Esibirsi 122
Esilio 248
Esperto con lo Scudo 134
Esperto in Trappole 135
Esplosione 298
Estrema Unzione 223
Età 39
Etereo 339

Etichetta 135
Eventi 192
Eventi, Tabella 193
Eventi di Viaggio 262

F
Falcata 339
Falce di Shyish 251
Fame e Sete 181
Fammi un Favore! 198
Fantasmi 331
Farmacista 135
Faro di Giusta Virtù 226
Farsi da Parte 135
Fate Molta Attenzione! 184
Faticosa, Difetti Armi 299
Fato & Fortuna, Resilienza & Risolutezza 34
Fato & Resilienza 170
Fato e Fortuna 170
Fato e Fortuna, Recuperare 171
Fato e Resilienza, Calcolare 34
Fato, Spendere 170
Fattucchiere 80
Febbre 188
Febbre dei Ratti 186
Feretro Purpureo di Shyish 251
Ferite Purulente 187
Ferite 172
Ferite (Fe) 34, 172
Ferite Critiche 172
Ferite, Calcolare le 34
Ferite, Ferite Critiche e Morte 172
Fermare la Mano di Morr 223
Fermi Tutti! Non è Giusto! 33
Fervore 135
Fiamma Magica 241
Figli di Rhya 225
Fimir 318
Finta 135
Fiumi, Canali e Laghi 269
Fiutare Pericolo 135
Flagellante, Carriera 112
Flagellante, Talento 135
Flagelli, Gruppo Armi 296
Flagello del Demone 249
Flessibile, Qualità Armature 300
Flusso di Corruzione 257
Fobia, Esempio 191
Folata 241
Fomentare Dissenso 200
Foresta di Spine 253
Foresta Rossa 269
Foreste Cupe e Oscure 268
Forgia di Chamon 250
Forma della Bestia 245
Forma Selvaggia di Wyssan 245
Formato degli Incantesimi 239
Formato dei Talenti 131
Formato delle Carriere 52
Fortuna e Risolutezza, Calcolare 34
Fortuna, Spendere 170
Fortunato 135
Forza (F) 34
Forzuto 135
Freddezza 122
Frutti della Terra 253
Fuciliere 135
Fuga 165
Fuga!, Talento 135
Fuochi Fatui 241
Fuoco dell'Anima 226
Fuorilegge 70
Furfanti 30, 69
Furia, Psicologia 190
Furia, Talento 135
Furia, Tratto Creature 339
Furia da Battaglia 136
Furia di Ulric 227
Furore 339
Furtivo 339

G
Gagliardo, Talento 136
Gagliardo, Tratto Creature 339
Gamba, Amputazioni 180
Gambe da Marinaio, Talento 136
Gambe da Marinaio, Incantesimo 223
Gambe Forti 136
Gamemaster 258
Gastaldo 64
Genio 136
Genio Matematico 136
Gente di Campagna 30, 77
Gente di Città 31, 85
Gente di Fiume 31, 93
Genti del Reikland 311
Gergo, Denaro 289
Gergo da Battaglia, Opzione 123
Gettare, Incantesimo 243
Ghoul delle Cripte 329
Gigante 319
Gilde di Artigiani, Opzione 292
Gilde, Opzione 305
Giocare d'Azzardo 122
Giochi di Ruolo 6
Gioco Sporco 136
Gioco Stretto 136
Girovago 136
Gittata delle Armi 297
Gittata delle Armi, Esempi di 297
Giudizio del Re delle Nevi 227
Giustizia Cieca 228
Gladiatore 104
Glorioso Reikland, Il 266
Goblin 326
Gor 331
Grado e Levatura 49
Gran Conclave, Il 204
Grandi Fuochi di U'Zhul 248
Grandi Regole del Gioco, Le 151
Grazia di Ranald 224
Grifoni 319
Grimori 236, 238
Grissenwald 269
Grosso, Tratto Creature 339
Grünburg 281
Gruppi di Abilità e Specializzazioni 118
Gruppi di Armi a Distanza 297
Gruppi di Armi da Mischia 296
Gruppo 41
Guadagno 51, 199
Guardafiume 96
Guardastrada 113
Guardia 105
Guarire 181
Guarire, Abilità 122
Guarire Ferite 181
Guarire Ferite Critiche 181
Guerrieri 31, 101
Guerrieri del Caos 334
Guerriero Nato 136
Guida agli Acquisti 288

H
Hägercryb 267
Halfling 26
Halfling, PNG 311
Halfling e Ogri 312
Helmgart 284
Helspire 287
Holthusen 281

I
Identità Segreta 136
Idre 320
Il Boom dei Funghi 271
I Nemici Dentro, Opzione 333
Il Vostro Warhammer 7
Illusione 252
Imitatore 136
Immunità, Tratto Creature 340
Immunità alla Psicologia, Tratto 340
Impatto, Qualità Armi 298
Impenetrabile, Qualità Armature 300
Impennata 340
Implacabile 136
Imprecisa, Difetto Armi 299
In Fiamme 168
Inaffidabile, Difetto Oggetti 292
Incanalare 122
Incanalare Critico 237
Incantare Arma 250
Incantatore, Tratto Creature 340
Incantesimi 234
Incantesimi a Tocco in Combattimento 236
Incantesimi Arcani 242
Incantesimi Minori 240
Incidenti Magici 236
Incidenti Magici Maggiori, Tabella 235
Incidenti Magici Minori, Tabella 234
Individuare Demone 256
Inesorabile 136
Infestazione, Tratto Creature 340
Infetto, Tratto Creature 340
Infezione Minore 187
Influenzi Corruttrici 182
Influenze Maligne 236
Infrangibile, Qualità Armi 298
Ingaggiato 159
Ingegnere 55
Ingegneria, Conoscenza 121
Ingombro 293
Ingombro, Esempi 293
Ingombro e Attributi 293
Ingombro e Fatica da Viaggio 293
Ingredienti 236
Iniziativa (I) 34
Innocenza Senza Macchia 225
Inoffensiva, Difetto Armi 299
Insediamenti 278
Insegnamento Inusuale 198
Inseguimenti 166
Inseguimenti e Complicazioni, Opzione 167
Inesorabile 136
Insignificante 137
Instabile, Tratto Creature 340
Intascare 137
Intelligente, Tratto Creature 340
Intelligenza (Int) 34
Interruzioni, Incanalare 237
Intimidire 51, 122
Intrappola-Lama, Qualità Armi 298
Intrattenere 51, 123
Intrattenitore 114
Introduzione 6
Intuire 123
Inventare!, Attività 199
Investigatore 89
Invocazione 137
Ippogrifi 320
Ira degli Dei 218
Ira degli Dei, Tabella 218
Ispiratore 137
Istinti Animali 227

J
Jabberslythe 321

K
Kemperbad 282

L
La Verità sarà Rivelata 228
Lacrime di Shallya 226
Ladro 71
Lancia d'Ambra 245
Lancia di Myrmidia 224

Lancio Critico, Incantesimi 234
Legato 65
Legge, La 23
Leggere le Labbra 138
Leggere/Scrivere 138
Leggero, Qualità Oggetti 292
Lenta, Difetto Armi 299
Lesioni 189
Lettera sull'Impero 20
Lettura Veloce 138
Libri e Documenti 304
Limitazioni, Incantesimi 236
Limiti della Corruzione 183
Linfa Vitale 253
Lingua, Amputazioni 180
Lingua di Gatto 138
Lingua Prensile, Tratto Creature 340
Lingue del Vecchio Mondo, Tabella .. 124
Linguaggio 123
Linguaggio Magico 230
Linguista 138
Lista Completa delle Abilità 118
Lista Generale dei Talenti 131
Lista Generale delle Condizioni 167
Lista Generale delle Abilità 118
Liste degli Incantesimi 238
Litania della Pestilenza 186
Livelli di Carriera 47
Livello di Abilità 117
Livello di Successo (LS) 152
Livello di Successo
in Combattimento 159
Locazioni Alternative 310
Locazioni delle Creature 310
Locazioni, Tabella 159
Lorlay 287
Lotta 163
Lottatore da Vicolo 138
LS Rapido, Opzione 152
Luce, Incantesimo 241
Luce Accecante 249
Luce Guaritrice 249
Luoghi Antichi e Terribili Rovine .. 286
Luoghi Sacri 203
Lupi 315
Lupi Zombi 328
Lupo di Mare 138

M

Maestro del Travestimento 138
Magia 229
Magia Arcana, Talento 138
Magia del Caos, Incantesimi 257
Magia del Caos, Talento 138
Magia delle Streghe 254
Magia Elfica 233
Magia Minore, Talento 139
Magia Oscura 233, 256
Magico, Tratto Creature 340
Magnum Opus 139
Mago 56
Mago da Guerra, Talento 139
Malabestie 321
Malattia, Tratto Creature 340
Malattie e Infezioni 186
Malavitoso 72
Maledizione del Dolore Paralizzante ... 255
Maledizione della Sfortuna 255
Malessere 189
Malocchio 255
Mani Guaritrici 179
Mani Nude 163
Mani Veloci 139
Maniero Steirlich 284
Manifestare Demone Minore 256
Manifestazioni Divine 221
Manifestazioni Lente, Opzione 185
Mano, Amputazioni 180
Mano Lesta 241
Manovra 158, 164
Manovre in uno Scontro 165
Mantenere le Apparenze 51
Manticore 322
Marcescenza 241
Marinaio 97
Martire 226
Mascella di Ferro 139
Maschera Mortuaria 223
Mastro Artigiano 139
Medico 57
Memorizzare Incantesimi 234
Mendicante, Carriera 90
Mendicare, Talento 139
Mendicare e Status, Opzione 51
Mercante 91
Mercanteggiare 125
Mercenari 309
Mercenari, Esempi 309
Mescere 139
Messaggero 115
Mestiere 125
Metallo Mutevole 250
Miasma Ingannatore 252
Miliziano 92
Minaccia Strisciante 255
Minaccioso 139
Minatore 81
Minotauri 332
Mira 125
Mira Letale 139
Mira Sicura 140
Miracoli, Lista 222
Miracoli, Tratto Creature 340
Miracoli di Manann 222
Miracoli di Morr 223
Miracoli di Myrmidia 223
Miracoli di Ranald 224
Miracoli di Rhya 225
Miracoli di Shallya 225
Miracoli di Sigmar 226
Miracoli di Taal 227
Miracoli di Ulric 227
Miracoli di Verena 228
Mischia 125
Mistico 82
Modificatori al Movimento 166
Monaca 58
Monastero della Sacra Parola 285
Moneta Criminale 289
Montagne, Colline e Vorbergland 267
Monti Grigi 267
Morso 340
Morso dell'Inverno 227
Morte 173
Morte Istantanea, Opzione 173
Morti Irrequieti 327
Morti Irrequieti, Riquadro 328
Mostruosità del Reikland 317
Motivazione, Definire la 34
Movimento (M) 35
Movimento, Tabella 165
Mozzare, Qualità Armi 298
Munizioni, Tabella 296
Muovere Oggetto 243
Muro di Fuoco 248
Mutanti 333
Mutazione, Tratto Creature 340

N

Nani 25
Nano, PNG 311
Nascondersi 126
Naso, Amputazioni 180
Nato in Sella 140
Naufragatore 98
Nausea 189
Navigare 126
Nepente 254
Nervi d'Acciaio 140
Nobile 66
Nocchiere 99
Nogor 332
Nome 37
Nomi degli Elfi 38
Nomi degli Halfling 39
Nomi dei Nani 38
Nomi dei Reiklander 37
Nomi delle Carriere 52
Nomi di Clan 38
Nomi Elfici, Generatore 39
Non Ascoltare la Strega 226
Non Mi Hai Visto, Giusto? 224
Nonmorto, Tratto Creature 340
Nostrum 255
Note sulle Regole 259
Numismatico 140
Nuotare 126
Nuotatore 140

O

Occhio, Amputazioni 180
Occhi di Gatto 224
Occhio d'Aquila 223
Occhio del Cacciatore 140
Octacolo 256
Odio, Talento 140
Odio, Tratto Creature 340
Odio, Psicologia 190
Odio Sacro 140
Oggetti Enormi 293
Oggetti Indossati 293
Oggetti Piccoli 293
Oggetti Vari 308
Ogri 312
Oltre le Norme Sociali 50
Ombra 140
Ombre Soffocanti 252
Ombroso 340
Ops!, Tabella 160
Oratore 140
Orchi 325
Orde dei Pelleverde, Le 325
Ordine d'Iniziativa 156
Ordini, Culti 203
Orecchio, Amputazioni 180
Orientarsi 126
Origine dei Nomi Umani 38
Origliare 241
Oro degli Sciocchi 250
Orrore Infestante 256
Orsi 315
Osceni Uomini Ratto, Gli 336
Oscurità Invasiva, Opzione 182
Ossa Rotte 179
Otto Aspetti del Potere Magico, Gli. 230

P

Palude Grootscher 271
Paludi Fetide e Maledette 271
Paludi Reiker 271
Palustre 340
Pantheon, Altri 202
Parlata delle Bestie 245
Parti Amputate 180
Parziale, Difetti Armature 300
Passare a un'altra Carriera 49
Passo Cauto 241
Passo d'Ombra 252
Passo Lungo 140
Patti Oscuri 182
Pattuglie 23
Paura, Psicologia 190
Peccati del Passato 286
Peccato e Ira 218
Pedinare, Opzione 126
Pegasi 322
Pelle del Cacciatore 245
Pelle del Lupo Invernale 227
Pelle di Corteccia 253

Pelle e Ossa, Opzione 327
Penetrante, Qualità Arma 298
Penitenza 220
Percepire 126
Percepire Artefatti 140
Percuotere, Qualità Armi 298
Pericolosa, Difetto Armi 299
Persistenza 189
Personaggi 24
Personalizzare gli Averi, Opzione 48
Pescatore 141
Peste Nera 187
Pettegolezzi 51, 126
Piane di Altdorf 271
Piani Nefandi, Opzione 41
Piazzare Trappole 127
Piccioni 316
Piccole Preghiere, Opzione 204
Piccolo 141
Piè Veloce 141
Piede, Amputazioni 180
Pietre che Cantano, Le 287
Pilota Fluviale 141
Piovre di Palude 323
Pistola, Qualità Armi 298
Piume di Piombo 250
Pol Dankels – Strega Umano 313
Polemico 141
Politica 276
Polvere Nera 298
Ponte 243
Portata delle Armi 297
Portata delle Armi
e Gioco Stretto, Opzione 297
Poteri Perniciosi, I 21
Pratico, Qualità Oggetti 292
Precisa, Qualità Armi 298
Predestinato, Talento 141
Predestinazione, Miracoli 223
Prega, Sorella!, Opzione 218
Pregare 127
Preghiere 217
Pregiudizio, Psicologia 190
Pregiudizio, Tratto Creature 340
Preminente Parafernalia delle Probabilità
di von Meinkopf 150
Preparato 141
Presenza Maestosa 142
Prete 59
Prete Guerriero 106
Preti Elfi 215
Preti Halfling 215
Preti Nani 215
Prezzi dei Viaggi 262
Primo Portento di Amul, Il 247
Principi Demoni 336
Privo di Sensi 169
Proiettili Magici 236
Prono 169
Pronto Soccorso 142
Prossimamente? 7
Protesi 308
Protezione, Incantesimo 244
Protezione, Tratto Creature 340
Protezione dalla Pioggia 241
Protezione di Phâ 249
Prove 149
Prove Contrapposte 153
Prove Contrapposte e Disastri 160
Prove di Caratteristiche 153
Prove d'Incanalare 237
Prove di Lancio 234
Prove di Psicologia 190
Prove Drammatiche 152
Prove Oltre 100%, Opzione 151
Prove Prolungate 154
Prove Prolungate e 0 LS 155
Prove Semplici 149
Psicologia 190
Psicologia su Misura 191
Psicologia, Opzione 43
Punti Corruzione, Accumulare 182
Punti Corruzione, Perdere 183
Punti Peccato 217
Punto Debole, Difetto Armature 300
Purificare Acqua 241

Q

Qualità degli Oggetti 292
Qualità delle Armature 300
Qualità delle Armi 297
Quanto Riposo? 168

R

Raccogliere Cibo ed Erbe, Opzione 129
Raccolto di Rhya 225
Radice del Problema, La 286
Raggiungere le Proprie Ambizioni 41
Ragnatela 340
Ragni Giganti 316
Randagio 142
Rapidità di Mano 127
Rapida, Qualità Armi 298
Rapido, Tratto Creature 340
Rapido Trapasso 251
Rapporto di Scambio, Tabella 291
Rassegnazione 257
Ratti del Clan 337
Ratti Giganti 316
Ratto d'Assalto 337
Rattogri 337
Razionale, Talento 142
Re delle Selve 227
Recuperare Fato e Resilienza 264
Reggere Alcolici 127
Regola d'Oro, La 149
Regole 148
Regole della Magia 233
Reik 269
Reikland, Il Glorioso 266
Reikwald 268
Religione e Fede 202
Remare 128
Reputazione 201
Resilienza & Risolutezza 171
Resilienza & Risolutezza, Recuperare ..
..... 172
Resilienza, Spendere 171
Resistente, Talento 142
Resistente alla Magia, Talento 142
Resistente alla Magia, Tratto Creature 341
Resistenza (R) 34
Resistenza dell'Anacoreta 226
Respingere i Venti 237
Resuscitare i Morti 256
Rete di Amyntok 249
Rianimare 257
Riassunto del Combattimento 156
Riassunto della Creazione del
Personaggio 24
Riassunto Scheda del Personaggio 44-45
Ribaltamento 142
Ricarica, Difetto Armi 299
Ricarica Rapida 142
Ricchezza Iniziale, Tabella 37
Ricco 142
Ricco, Povero, Mendicante, Ladro 224
Ricerca e Biblioteche 128
Ricercare 128
Ricercare Sapere 201
Ricettatore 73
Richiamo di Vanhel 257
Riflessi da Combattimento 142
Riflessi Fulminei 142
Rifugio di Rhya 225
Rigenerare, Incantesimo 253
Rigenerazione, Tratto Creature 341
Riparo dalle Frecce 243
Ripetizione 298
Risoluto 143
Risolutezza, Spendere 171
Risucchio 241
Risultati, Tabella 152
Robusto 143
Roccia, La 285
Rottfurt 285
Round Fuori dal Combattimento 156
Rovina 256
Rubavita 251
Ruffiano 74

S

Saggezza del Gufo 228
Saldo 143
Saltare 166
Salti e Cadute 166
Sangue Blu 143
Sangue Corrosivo, Incantesimo 244
Sangue Corrosivo, Tratto Creature 341
Sangue della Terra 254
Sangue Freddo 341
Sangue Marcio 187
Sanguinante 169
Sanguinari di Khorne 135
Santificare 251
Sapere dell'Empireo 231, 246
Sapere del Fuoco 232, 247
Sapere del Metallo 230, 249
Sapere della Demonologia 256
Sapere della Luce 230, 248
Sapere della Morte 232, 251
Sapere della Necromanzia 256
Sapere della Soglia 233, 254
Sapere della Stregoneria 233, 255
Sapere della Vita 231, 253
Sapere delle Bestie 232, 245
Sapere delle Ombre 231, 252
Sapere di Nurgle 257
Sapere di Slaanesh 257
Sapere di Tzeentch 257
Saperi Multipli 238
Scadente 293
Scalatore 143
Scaricatore 100
Scassinare 128
Schädelheim 282
Scheletri 327
Schiavi delle Tenebre 331
Schilderheim 282
Schiocco di Frusta 143
Schivare 128
Sciamano Berciante 332
Sciame 341
Scontri a Distanza 160
Scontri in Sella 163
Scoppio, Incantesimo 244
Scossone 242
Scostare i Rami 255
Scout 83
Scudo 298
Scudo Ceruleo 247
Scudo di Myrmidia 224
Scudo Magico 244
Seconda Vista 143, 233
Secondo Portento di Amul, Il 247
Segni Segreti 129
Seguaci 309
Segugio 341
Seguire Tracce 129
Semigrifoni 323
Senso Acuto 143
Senso dell'Orientamento 143
Senso Magico 143
Senza Dolore 341
Serpenti 317
Serrature e Scassinatori 128
Servitore 67
Sessioni Lunghe 171
Sesto Senso 144
Sete e Fame 181

Sfondare 144
Sgominare l'Ingiusto 227
Sgorbi 326
Sguardo Pietrificante 341
Shock 242
Siamo spacciati! 141
Sigmar 202
Signore della Caccia 227
Signore delle Bestie 246
Sintomi 188
Sintonia Aethyrica 144
Soccorso di Rhya 225
Socialità (Soc) 34
Soffio, Incantesimo 244
Soffio 341
Soglia del Portale 223
Soldato 107
Sole Splendente 224
Solidale 144
Solitari 196
Sondare il Terreno 254
Sonno, Incantesimo 242
Sopravvivere 129
Sorgente 242
Sorpresa, Combattimento 156
Sorpreso, Condizione 169
Sosia 252
Sovraccarico 293
Sovraccarico Magico 238
Spada della Giustizia 228
Spada Fiammeggiante di Rhuin 248
Spalle Forti 144
Sparare nel Mucchio 162
Sparare in una Mischia, Opzione 162
Spaventoso, Talento 144
Spaventoso, Tratto Creature 341
Specie 24
Specie Casuale, Tabella 24
Sperperare Denaro 195
Spettri dei Tumuli 329
Spia 68
Spinta, Incantesimo 244
Squig di Caverna 323
Stancarsi, Opzione 167
State Attento 23
Status 49
Status, Calcolare lo 50
Status, Cambiare 50
Status, Effetti dello 50
Status, Guadagnare con lo 51
Status, Mantenere lo 51
Stile a Doppia Arma 144
Stimmigen 282
Stordito 169
Stormo del Fato 246
Strale 244
Strappi Muscolari 179
Strega 75
Strega!, Talento 145
Streghe 21
Strumenti e Kit 303
Studiare la Preda 201
Studioso 60
Stupido 341
Successi Automatici?
Non al Mio Tavolo!, Opzione 150
Successi e Fallimenti Automatici 150
Sudario dell'Invisibilità 253
Sulla Difensiva, Opzione 158
Suonare 130
Suoni 242
Superiorità Numerica 162
Sussurri Oscuri 183
Sussurro 242
Sventratore, Carriera 108
Sventratore, Talento 145
Sventura 247

T
Taglia 162, 342
Taglia, Usare la 342
Talenti 131
Talenti a Sorpresa 157
Talenti Casuali, Tabella dei 36
Talenti e Prove 149
Talenti, Ottenere 131
Teletrasporto 244
Temerario 145
Temibile 244
Tempi di Viaggio 262
Tempo, Combattimento 156
Tempra 130
Tenace 145
Tenere Traccia del Denaro, Opzione 290
Tentacoli 343
Tenuta del Reikland 277
Tenute del Reikland, Esempio di 278
Terminologia 7
Terrificante, Incantesimo 244
Terrificante, Tratto Creature 343
Territoriale 343
Terrore, Psicologia 190
Terzo Portento di Amul, Il 247
Teschio Urlante 257
Teufel 270
Timoniere 145
Timoroso 343
Tirare l'Iniziativa! 156
Tiratore 145
Tiratore Scelto 145
Tiro Accurato 145
Tiro per Colpire 158
Tiro Rapido 145
Tocco di Rhya 225
Tocco Gelido 343
Tombarolo 76
Tono Perfetto 146
Topo di Biblioteca 146
Topo di Fogna 146
Torre di Memorie 146
Torre Pietranera 284
Tosatura 289
Tosse e Starnuti 189
Tosto 343
Tra le Avventure 192
Tradimento di Tzeentch 257
Trafficone 146
Trafiggere 298
Trasmutazione di Chamon 250
Tratti delle Creature 338
Tratti Generici delle Creature 310
Tratti Psicologici 190
Trauma, Esempio 191
Tre Gradi, I 49
Troll 324
Turni 157

U
Ubersreik 282
Ultime Notizie 201
Ultime Parole 251
Ululato del Lupo 228
Umani, Reiklander 25
Umani, PNG 311
Un Invito 225
Unione di Rhya 225
Uominibestia, Figli del Caos 331
Urlo Spettrale 343
Usare la Warpietra 237
Usare le Malattie 186
Usare Questo Libro 6

V
Vaiolo del Conciatore 187
Vaiolo Pruriginoso 187
Valutare 130
Vampiri 330
Vampiro, Tratto Creature 343
Vantaggio 164
Vantaggio e Magia 236
Vantaggio Limitato, Opzione 164
Vantaggio, Benefici del 164
Vantaggio, Ottenere 164
Vantaggio, Perdere 164
Varghulf 329
Vecchio Mondo è un Palco, Il 130
Vedo i Segni 129
Veggenti 246
Veleno 343
Velocista 146
Velocità di Pensiero 249
Vendere 291
Venti della Magia 229
Venti Favorevoli 223
Venti Mutevoli, Opzione 238
Verena Mi Sia Testimone 228
Vescicole 189
Veste Scintillante 250
Veterano 146
Viaggi 22, 261
Viaggi su Strada 261
Viaggi via Fiume 262
Viaggiatore Esperto 146
Viandanti 31, 109
Vigile 146
Vigoroso 147
Villaggi, Borgate e Luoghi Sacri 285
Villico 84
Visioni Mistiche 147
Vista Notturna, Talento 147
Vista Notturna, Tratto Creature 343
Vista Oscura 244, 343
Vita Rurale 22
Viverne 325
Voci di Corridoio 127
Voglio Giocare un Elfo Silvano Flagellante! 32
Volante, Tratto Creature 343
Volo, Incantesimo 244
Volontà (Vol) 34
Volontà di Ferro 147
Volteggio in Sella 147
Volto dell'Annegato 223
Voluminoso 293
Vomito 343
Vorbergland 268
Vortice d'Anime 251
Vortice di Terra 254

W
Warpietra 233
Warpietra, Usare la 237
Weissbruck 283
Wheburg 283
Wörlin 286

Z
Zahnstadt 286
Zaini e Contenitori 301
Zanne e Artigli 227
Zecca di Nuln, La 289
Zombi 328
Zuppa di Sasso 147

UN TETRO MONDO DI PERIGLIOSE AVVENTURE

Non riesci a metterlo giù, vero? Sai cosa c'è qui dentro. Li hai visti. I deviati. Gli arroganti. I perduti. Oh, ti piacerebbe andartene e che la vita fosse tutta rose e fiori, ma sai dove stai per finire, invece. Cercherai di convincerti che lo fai perché sei avido di bottino o non sai resistere a uno scontro, ma sappiamo tutti la verità. Prepara la spada, pulisci le pistole e attento a quel cagnetto... può essere piccolo, ma è irragionevolmente feroce.

Warhammer Fantasy Roleplay ti riporta nel Vecchio Mondo. Riunisci la compagnia, crea i tuoi (anti)eroi e preparati a farti strada tra maligna corruzione, oscuri intrighi e terribili creature pronte a distruggerti.

Il Manuale di **Warhammer Fantasy Roleplay** offre tutto il necessario per partire verso tetre e perigliose avventure nel Vecchio Mondo.

ISBN 978-88-31334-02-0

9 788831 334020 >

Prima Ristampa € 49,90