Il Regno & la Spada

UNA RISORSA ESSENZIALE PER IL GIOCO DI RUOLO FANTASY

IL REGNO E LA SPADA

Una risorsa essenziale per il Gioco di Ruolo fantasy

Titolo originale: Demesnes & Dominations
Scritto da: Bryan Larkin
A cura di: Eon Fontes-May e Benjamin Levesque
Un grazie a: Melissa Picard
Illustrazioni di: Cole Lanier e Laura Dooley, Alle Kern, Anthony Pasquarosa, Jason Curran, Lemuel Gurtowsky, Michael Donahue, Daniel Carl Hedquist-Jones, Patrick Artazu, Joel Seppa, Bryan Larkin, Fetal Brain (@MyFetalBrain su Instagram), Hodag (https://nofoesnotraps.wordpress.com/), Shane Bray Kerr (http://on.soundcloud.com/H5QTn)
Simboli Mappe: Mark Gosbell e Mirko Pellicioni

Alcune illustrazioni sono copyright di William McAusland, utilizzate con il permesso di www.outlandarts.com

Edizione italiana a cura di Kaizoku Press
Direzione: Emanuele Granatello
Copertina: Maria Giada "Deddelit" del Vecchio
Traduzione: Emanuele Granatello e Italo Iozzi
Revisione: Luigi Granatello
Revisione e Adattamento Regole: Italo Iozzi
Impaginazione e Progetto grafico: M.P. Edizioni (Mirko Pellicioni)

Nessuna parte di questo volume (illustrazioni, testi, traduzioni) è stata realizzata utilizzando software di Intelligenza Artificiale. Kaizoku Press dice NO ai GdR scritti e disegnati con la "macchina del plagio" anti-umana, poco intelligente, ma molto artificiale.

Premia la creatività. Premia la professionalità. Premia la personalità.

Playtester
Ben Levesque, Eon Fontes-May, Elliot Jay Hughes, Rachel Harrison, Daniel Carl Hedquist-Jones, Damon Hastings, Jedediah Berry, Shane Bray Kerr, Cody Kerr, Matt Mayer, Alle Kern, Lemuel Gurtowsky, Zack Brower, Nikki Bassette, Cole Lanier, Laura Dooley, Connor Dooley

http://kaizokupress.it/

arcanesword.blogspot.com
Arcaneswordpress@gmail.com

Le parti scritte de Il Regno e La Spada: una risorsa essenziale per il Gioco di Ruolo fantasy sono pubblicate utilizzando laLicenza Internazionale Pubblica Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/
Le illustrazioni originali sono di proprietà dei creatori e soggette al loro permesso per la duplicazione.
arcanesword.blogspot.com Arcaneswordpress@gmail.com
Aggiornato e riveduto 24/12/23
Copyright 2023-2025 © Bryan Larkin. Tutti i Diritti Riservati
Per l'Italia: Copyright 2025 © Kaizokupress Tutti i Diritti Riservati
Stampato in Italia

INDICE

INDICE 2
Indice delle Tabelle 6
PREFAZIONE 8
A Proposito del Tempo 8
Panoramica delle Regole 10
CAPITOLO 1 – IL REGNO E LA SPADA 13
Panoramica del Livello di Dominio 13
Ottenere la Terra 13
La Roccaforte 15
L'Insediamento 15
Il Turno del Dominio 15
Turno del Dominio e Tempo 16
Regole del Dominio 17
Costruzione della Roccaforte 17
Strutture Civili 18
Strutture in Legno 18
Cinta Muraria 19
Incidenti Durante la Costruzione 19
Morale degli Operai 19
Operai non Umani 20
Guarnigioni 21
Addestrare Guarnigioni e Leva Militare 22
Gestione dell'Insediamento 23
Morale dell'Insediamento 24
Popolazione 24
Tassazione 25
Crimine 25
Leva Militare 25
Fondare Insediamenti Aggiuntivi 26
Strutture Speciali 26
Strutture Speciali Abbandonate 28
Strutture di Classe 28
Strutture di Classe e Alloggi per Gregari 32
Concedere Titoli ai Servitori 32
Perdere un Servitore 34
Inattività nel Dominio 34
Lasciare la Roccaforte 35
Eventi Guidati dai Personaggi 35
Banchetto 35
Dichiarare un Giorno di Festa 35
Giochi Tradizionali 35
Torneo 35
Roccaforti e Insediamenti all'Interno di una Città 40
Tasse e obblighi in Città 41
Domini e Dinamiche della Città 41
Città e il Mondo Esterno 41
Il Turno del Dominio 42
Procedura del Turno del Dominio 42
Incontri del Dominio 42
Abbassamento del Morale dell'Insediamento 42
Obblighi Verso il Signore 43
Adempiere agli Obblighi con Successo 44
Incontri del Dominio 45
Incontri di Reputazione 54
Descrizione degli Incontri di Reputazione 55
Il Turno del Dominio come Metagioco 57
Proprietà Fondiaria e Classi Sociali Feudali 57
Titoli Nobiliari e Proprietà Fondiaria 57
Titoli Nobiliari 58
Araldica 60
Le Tre Classi Sociali Feudali 61
Religiosi – Gli Oranti 61
Nobilità – I Combattenti 62
Gente Comune – Coloro che Lavorano 63
Classi Sociali Inferiori 63
Maghi – Gli Evocanti 63
Semi-umani – Quelli ai Margini 64
Classi Sociali Feudali e Dinamiche di Potere 65
Giocare di Ruolo in una Campagna al Livello di Dominio 66
Punteggio di Opinione 67
Reputazione 67
Influenza 68
Diplomazia 68
Servitori e loro effetti su Influenza e Diplomazia 69
Acquistare Influenza 69
Delegare Compiti a Gregari e Servitori 69
Guerra 70
Campagna Militare 71
Movimento dell'Esercito 72
Nebbia di Guerra 73
Individuare l'Esercito 73
Raggio di Individuazione 73
Raccolta di Informazioni 75
Messaggeri 75
Radunare un Esercito 76
Seguaci dell'Accampamento 77
Morale dell'Esercito 77
Stagione della Guerra 77
Conquista 77
Incontri Militari 78
Combattimento di Massa Rapido 78
Generatore Rapido di Punteggio del Combattimento di Massa 78
Regola Opzionale – Calcolo Sommario 79
Successo o Fallimento Automatico 79
Risultati 79
Resa 80
Combattimento di Massa 81
Panoramica 81
Tempo 81
Composizione dell'Unità 81
Formazione delle Unità 81
Comandante 82
Ordine del Round 82
Movimento 82
Carica 83
Attaccare 83
Danno 84
Magia 84
Stanchezza 85
Morale 85
Modifiche al Morale 85
Unità con Meno di 10 Soldati 86

Regola Opzionale – Unità Miste ... 86
Unità in Sella ... 86
Incantesimi ... 88
Tattiche ... 88
Azioni Ritardate ... 90
Eroi ... 90
Mostri ... 91
Punti Esperienza e Combattimento di Massa ... 91
Regole di Guerra Opzionali ... 91
Costo delle Unità ... 91
Scala ... 94
L'Assedio ... 95
Iniziare un Assedio ... 95
Morale ... 95
Il Turno di Assedio ... 95
Incontri Durante l'Assedio ... 96
Azioni Demoralizzanti ... 96
Fine di un Assedio ... 97
Assediare gli Insediamenti ... 98
Usare Unità Navali ... 98
Macchine da Assedio ... 98
Assedi Rapidi ... 98
Duelli sul Campo di Battaglia ... 100
Il Regno e la Spada – Appendici ... 101
Appendice 0 – Compagnie Mercenarie ... 102
Composizione della Compagnia Mercenaria ... 103
Generare una Compagnia Mercenaria ... 104
Specializzazione e Notorietà dei Mercenari ... 104
Contratti con Compagnie MercenarieGestione di una Compagnia Mercenaria Assoldata ... 109
Mercenari come Banditi ... 109
Cercare una Compagnia Mercenaria ... 110
Nome della Compagnia Mercenaria ... 110
La Compagnia Mercenaria come Gruppo di Avventurieri ... 113
Avventure Mercenarie ... 114
Addendum a Il Regno e la Spada ... 119
Bonus Dominio ... 119
Complicazione di Classe ... 119
Complicazioni del Chierico ... 120
Complicazioni del Guerriero ... 120
Complicazioni del Mago ... 120
Complicazioni del Ladro ... 120
Bonus Avventura ... 127
Appendice A: Generazione della Mappa della Campagna ... 129
Appendice B: Generatore di Insediamenti ... 131
Incontri di Insediamento ... 131
Generare il Tipo di Insediamento ... 131
Morale dell'Insediamento ... 132
Generazione degli Insediamenti ... 132
Casate Nobiliari Locali ... 133
Religione ... 133
Economia degli Insediamenti ... 133
Fazioni ... 134
Governo locale ... 134
Leghe Cittadine ... 136
Insediamenti come Fonte d'Oro ... 136
Difese dell'Insediamento ... 137
Dimensioni della Roccaforte e Tesoro ... 137
Regole Opzionali per gli Insediamenti ... 138
Appendice C: Generatore di Mappe Cittadine ... 139
Descrizioni dei Luoghi Principali della Città ... 139
Locande, Taverne e altri servizi ... 140
Fazioni ... 141
Mappare la Città ... 141
Condizioni del Quartiere e Sicurezza ... 142
Disegnare le Mura ... 142
Riempire gli Spazi Vuoti ... 142
Appendice D: Generatore di Nobili e Borghesi ... 143
I soprannomi Formali ... 143
Dicerie ... 143
Ama ... 143
Disturbi e Minorazioni ... 143
Appendice E: Generatore di Gilde ... 146
Appendice F: Generatore della Fazione a cui un PNG è Associato ... 148
Descrizione delle Fazioni ... 148
Appendice G: Assoldati, Gregari, Servitori e Seguaci ... 150
Nota sugli Assoldati ... 150
Gregari ... 150
Reclutamento dei Gregari ... 150
Seguaci ... 155
Appendice H: Saggi ... 157
Ricerca ... 158
Appendice I: Duelli ... 160
Appendice J: Generatore di Stemmi Araldici ... 162
Escutcheon ... 162
Generare lo Stemma Araldico ... 162
Pezze ... 162
Smalti ... 162
Mobili Araldici ... 164
Linee di Contorno ... 165
Appendice K: Tabelle degli Incontri e dei Tesori ... 168
Incontri di Viaggio Via Terra ... 168
Tabella Incontri 1 – Incontri Ostili ... 169
Tabella Incontri 2 – Struttura ... 170
Tabella Incontri 3 – Incontri Neutrali ... 172
Tabella Incontri 4 – Caratteristiche del Territorio ... 174
Tabelle per Tesori Vari ... 175
Perquisisco la Stanza/il Forziere/il Barile/ecc. ... 175
Perquisisco il Corpo/l'Accampamento/il Carro ... 178
CAPITOLO 2 – AVVENTURE AVANZATE ... 180
La Bacheca ... 180
Esplorazione Urbana ... 182
Movimento ... 182
Pedaggi ... 182
Tipi di Incontro ... 182
Incontri di Insediamento ... 182
Raccolta di Informazioni e Contatti Specifici per la Classe ... 186
Bustarelle ... 187
Dungeon Crawl in Città ... 187
Avventure nelle Terre Selvagge e Sopravvivenza ... 188
Cacciare ... 188
Foraggiare ... 188
Trappole per Animali ... 189

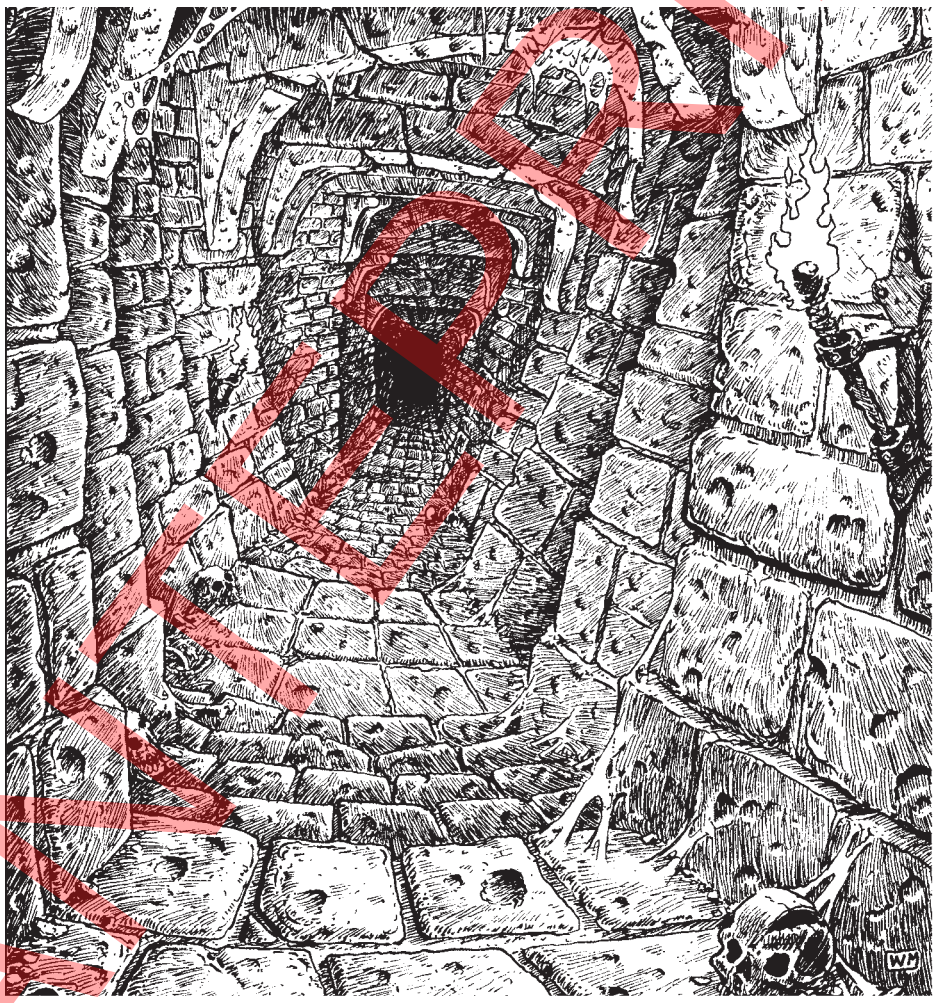
Rifugi ... 190
Fortificare Rifugi e Accampamenti ... 190
Difese Minime Necessarie per Terreno ... 190
Rifugi Naturali/Abbandonati ... 190
Accampamenti Nemici ... 191
Guarigione con le Erbe e Preparazione dei Veleni ... 193
Veleni ... 193
Sottomettere, Catturare e Macellare Mostri ... 195
Opzioni di Combattimento ... 197
Armi da Fuoco e Cannoni ... 201
Armi da Fuoco ... 201
Usare le Armi da Fuoco ... 201
Danno dell'Arma ... 202
Costo dell'Uso di Armi da Fuoco ... 202
Cannoni ... 202
Costi di Utilizzo ... 203
Usare i Cannoni ... 203
Equipaggio dei Cannoni ... 204
Movimento dei Cannoni ... 204
Periodo di Inattività Giornaliero ... 205
Fasi per i Momenti di Inattività giornalieri ... 205
Esempi di Attività Elencati per Caratteristica ... 205
Riaddestrare le Caratteristiche ... 206
Trovare un Insegnante ... 206
APPENDICI ALLE AVVENTURE AVANZATE ... 207
Appendice L: Opzioni di Equipaggiamento Ampliate ... 208
Scudi ... 208
Armatura "a pezzi" ... 208
Altre Opzioni di Armatura ... 208
Armi ... 210
Appendice M: Ingombro a Colpo d'Occhio ... 213
CAPITOLO 3 – MAGIA MERAVIGLIOSA ... 215
Incantesimi di Livello 0 ... 215
Incantesimi di Livello 0 per Chierici ... 215
Incantesimi di Livello 0 per Maghi ... 216
Magia di Campagna ... 218
Limiti Agli Incantesimi ... 219
Miscelare Pozioni ... 219
Assaggiare Pozioni ... 220
Alchimia e Creazioni Alchemiche ... 220
Alchimia ... 220
Componenti ... 220
Requisiti per la Creazione ... 221
Tempo di Creazione ... 221
Riuscire nella Creazione ... 221
Aumentare la Potenza ... 222
Oggetti Alchemici ... 222
Ricerca Magica e Creazione di Oggetti ... 225
Riuscire nella Ricerca e nella Creazione degli Oggetti ... 225
Creazione e Sviluppo degli Incantesimi ... 226
Copiare Incantesimi ... 226
Creare Oggetti Magici ... 226
Ricerca di Incantesimi e Oggetti Magici ... 227
Ricercare un Vero Nome ... 227
Regole Ampliate per il Lancio degli Incantesimi ... 228
Incantesimi Improvvisati ... 228
Sforzo Magico ... 228
Sovraccarico Magico ... 229
Incantesimi Improvvisati e Sovraccarico Magico ... 230
Sforzo Magico e Sovraccarico Magico ... 230
Lancio Intuitivo ... 230
Limite agli Incantesimi Conosciuti ... 230
Limiti al Lancio di Incantesimi Identici ... 231
Imparare Nuovi Incantesimi ... 231
Dimenticare Incantesimi Conosciuti ... 232
Lancio Intuitivo e Chierici ... 232
Incantesimi di Livello 0 e Lancio Intuitivo ... 232
Lanciare Incantesimi in Armatura ... 232
Risultati del Lancio di Incantesimi in Armatura ... 233
Fallimento degli Incantesimi e Mutazione Magica ... 234
Fallimento dell'Incantesimo ... 234
Mutazione Magica ... 234
Comunione ed Evocazione ... 234
Difficoltà di Contattare l'Esterno ... 236
Contattare l'Aldilà ... 236
Entrare in Comunione ... 237
Evocazione ... 237
Rituali con Più Partecipanti ... 238
Vendetta dell'Esterno ... 239
Chierici ed Entrare in Comunione con un Potere Superiore ... 239
APPENDICI ALLA MAGIA ... 240
Appendice N: Santi Patroni ... 241
Generatore di Santi Patroni ... 242
Appendice O: Esterni ... 243
Ascendenti Angelici ... 243
Immondi Infernali ... 245
Bestie Boschiane ... 246
Gryllus ... 247
Generare un Gryllus ... 248
Orrori Occulti ... 249
Generatori di Orrori Occulti ... 249
Popolo Fatato ... 252
Generare Fae ... 252
Generazione dei Tratti dei Fae ... 252
Dettagli del Fae ... 252
Appendice P: Scacciare Espanso ... 257
Comandare Esterni ... 257
CAPITOLO 4 – POTERI PSIONICI ... 259
Poteri Psionici ... 259
Probabilità di Essere uno Psion ... 259
Modificatori Razziali ... 259
Sbloccare il Potenziale Psionico ... 259
Usare i Poteri Psionici ... 259
Punti Forza Psionica ... 259
Tipi di Capacità Psioniche ... 260
Combattimento Psionico ... 260
Tiri Salvezza ... 260
Interrompere Attacchi Psionici ... 260
Concentrare le Capacità Psioniche ... 260
Apprendere Nuove Capacità ... 260
Attacchi Psionici ... 261
Difese Psioniche ... 261
Contrattacchi Psionici ... 262
Collegare le Menti ... 262
Conoscenza delle Discipline Psioniche ... 263
Recuperare PFP ... 263

Interazione tra Psionica e Magia 263
Discipline Psioniche 264
Discipline Magiche 264
Discipline Psioniche Minori 264
Discipline Psioniche Superiori 268
Creare e Convertire Mostri 270
CAPITOLO 5 – CLASSI COINVOLGENTI ... 271
Alchimista 272
Attaccabrighe 277
Barbaro 279
Bardo 281
Giullare 284
Hexer 287
Inquisitore 290
Monaco 293
Psionico 295
Spadaccino 297
SCHEDE FOTOCOPIABILI 300
Scheda delle Unità Militari 300
Scheda dei Gregari 301
Scheda del Dominio 302
Scheda del Territorio / Feudo 303
Simboli Mappe Esterni 304
Simboli Mappe di Dungeon e Interni 305
Carta Esagonata 307
Carta Quadrettata 308
Graph Paper 309
INDICE ANALITICO 310

INDICE DELLE TABELLE

Tabella 1-1: Ottenere la Terra 13
Tabella 1-2: Strutture della Roccaforte 17
Tabella 1-3: Incidenti Durante la Costruzione 20
Tabella 1-4: Operai Non Umani 21
Tabella 1-5: Dimensioni della Guarnigione per Classe 22
Tabella 1-6: Generatore di Guarnigioni di Mostri 22
Tabella 1-7: Fattori che influenzano il Morale dell'Insediamento di +1 o più 23
Tabella 1-8: Fattori che influenzano il Morale dell'Insediamento di -1 o più 24
Tabella 1-9: Strutture di Classe – Santuario 29
Tabella 1-10: Strutture di Classe – Caserma 30
Tabella 1-11: Strutture di Classe – Torre del Mago 31
Tabella 1-12: Strutture di Classe – Attività Criminale 32
Tabella 1-13: Torneo – Concorrente Misterioso 37
Tabella 1-14: Torneo – Tabella della Giostra 38
Tabella 1-15: Torneo – Partecipanti 39
Tabella 1-16: Incontri del Dominio – Livello 43
Tabella 1-17: Incontri del Dominio 45
Tabella 1-18: Incontri del Dominio – Guerra e Gregari al Comando 52
Tabella 1-19: Incontri del Dominio – Guerra ed Eserciti di Semiumani 53
Tabella 1-20: Incontri del Dominio – Guerra e Bande da Guerra Mostruose 53
Tabella 1-21: Incontri di Reputazione 55
Tabella 1-22: Titoli 58
Tabella 1-23: Tiri di Reazione al Livello di Dominio 66
Tabella 1-24: Generatore di Punteggi di Opinione 67
Tabella 1-25: Raggio di Individuazione di un Esercito 73
Tabella 1-26: Fallimento Critico nei Combattimenti di Massa 80
Tabella 1-27: Modificatori al Movimento dell'Esercito in base al Terreno 82
Tabella 1-28: Costruzione dell'Esercito a Punti 92
Tabella 1-29: Costruzione dell'Esercito a Punti – Abilità Speciali 93
Tabella 1-30: Costruzione dell'Esercito a Punti – Costo dell'Armatura per Creatura 93
Tabella 1-31: Costruzione dell'Esercito a Punti – Danno Variabile dell'Arma e Costo 93
Tabella 1-32: Costruzione dell'Esercito a Punti – Oggetti Magici 94
Tabella 1-33: Incontri d'Assedio 96
Tabella 1-34: Azioni Demoralizzanti 97
Tabella 1-35: Macchine da Assedio 99
Tabella 1-36: Discorsi Entusiasmanti 100
Tabella 1-37: Specializzazione e Notorietà dei Mercenari 105
Tabella 1-38: Specializzazione e Notorietà dei Condottieri 108
Tabella 1-39: Creare una Compagnia Mercenaria 110
Tabella 1-40: Generatore di Nomi di Compagnia Mercenaria 111
Tabella 1-41: Generatore di Specialisti 112
Tabella 1-42: Generatore di Missioni Mercenarie 116
Tabella 1-43: Bonus Dominio e Bonus Avventura 119
Tabella 1-44: Complicazioni del Chierico 122
Tabella 1-45: Complicazioni del Guerriero 123
Tabella 1-46: Complicazioni del Mago 124
Tabella 1-47: Complicazioni del Ladro 126
Tabella 1-48: Densità degli Insediamenti 129
Tabella 1-49: Generatore di Insediamenti 131
Tabella 1-50: Generatore di Fazioni dell'Insediamento 134
Tabella 1-51: Generatore di Tesori della Roccaforte 137
Tabella 1-52: Generatore di Mappe Cittadine 139
Tabella 1-53: Generatore di Strade Cittadine 141
Tabella 1-54: Condizioni del Quartiere 142
Tabella 1-55: Generatore di Nobili/Borghesi 144
Tabella 1-56: Disturbi e Minorazioni di Nobili/Borghesi 145
Tabella 1-57: Generatore di Gilde, Mercanti ed Artigiani 147
Tabella 1-58: Generatore di Fazioni di PNG 148
Tabella 1-59: Reclutamento dei Gregari 150
Tabella 1-60: Livello del Gregario 151
Tabella 1-61: Generatore di Gregari 152
Tabella 1-62: Gregari di Livello 0 153
Tabella 1-63: Gregari Attirati dalla Roccaforte 154
Tabelle 1-64: Gregari Attirati dai Semi-Umani 154
Tabella 1-65: Intenzioni dei Seguaci 155
Tabella 1-66: Specializzazioni dei Saggi 157
Tabella 1-67: Risultati delle Ricerche dei Saggi 158
Tabella 1-68: Azioni da Duello 160
Tabella 1-69: Araldica – Pezze, Partizioni e Linee di Contorno 163
Tabella 1-70: Araldica – Smalti 164
Tabella 1-71: Araldica – Mobili 166
Tabella 1-72: Incontri Ostili (1) 168
Tabella 1-73: Incontri – Struttura (2) 170
Tabella 1-74: Incontri Neutrali (3) 172
Tabella 1-75: Incontri – Caratteristiche del Territorio (4A) 174
Tabella 1-76: Incontri – Caratteristiche del Territorio (4B) 175
Tabella 1-77: Oggetti – Stanze/Forzieri/Barili 176
Tabella 1-78: Oggetti – Corpi/Accampamenti/Carri 178
Tabella 2-1: Generatore di Bacheche 181
Tabella 2-2: Tipo di Incontro di Insediamento 182
Tabella 2-3: Incontri Ostili 183
Tabella 2-4: Incontri Neutrali 184
Tabella 2-5: Incontri Favorevoli 185
Tabella 2-6: Testo Descrittivo di Città/Luogo 186
Tabella 2-7: Raccolta di Informazioni e Contatti Specifici per la Classe 186
Tabella 2-8: Cacciare/Foraggiare 189
Tabella 2-9: Cacciare/Foraggiare – Fattori Ambientali 189
Tabella 2-10: Rifugi Naturali/Abbandonati 191
Tabella 2-11: Fortificare Accampamenti 192
Tabella 2-12: Preparati Curativi e Veleni 193
Tabella 2-13: Sottomettere, Catturare e Macellare Mostri 195
Tabella 2-14: Cannoni 202
Tabella 2-15: Riaddestrare Caratteristiche 206
Tabella 3-1: Risultati della Miscelazione di Pozioni 219
Tabella 3-2: Oggetti Alchemici 223
Tabella 3-3: Ricerca Magica 225
Tabella 3-4: Lancio Intuitivo – Maghi 231
Tabella 3-5: Lancio Intuitivo – Chierici 233
Tabella 3-6: Lanciare Incantesimi in Armatura 233
Tabella 3-7: Conseguenze degli Incantesimi Falliti 235
Tabella 3-8: Mutazione Magica 236

Tabella 3-9: Contattare e Controllare un Esterno 237
Tabella 3-10: Generatore di Santi Patroni 242
Tabella 3-11: Generatore di Ascendenti Angelici 243
Tabella 3-12: Tabella dei Tratti Fisici degli Immondi Infernali..... 244
Tabella 3-13: Tabella delle Abilità Speciali degli Immondi Infernali 245
Tabella 3-14: Generatore di Bestie Boschiane 247
Tabella 3-15: Generatore di Grylli 248
Tabella 3-16: Generatore di Orrori Occulti 249
Tabella 3-17: Generatore di Orrori Occulti – Testa 250
Tabella 3-18: Generatore di Orrori Occulti – Corpo 251
Tabella 3-19: Generatore di Orrori Occulti – Caratteristiche..... 251
Tabella 3-20: Generatore di Orrori Occulti – Arti 252
Tabella 3-21: Generatore di Creature Fatate 253
Tabella 3-22: Generatore di Creature Fatate – Tratti 254
Tabella 3-23: Generatore di Creature Fatate – Dettagli 256
Tabella 3-24: Scacciare dei Chierici Espanso 257
Tabella 4-1: Apprendere Nuove Capacità Psioniche 261
Tabella 4-2: Conoscenza delle Discipline Psioniche 263
Tabella 4-3: Creazione e Conversione di Mostri Psionici 270
Tabella 5-1: Esperienza dell'Alchimista 272
Tabella 5-2: Attrezzatura da Alchimista 275
Tabella 5-3: Esperienza dell'Attaccabrighe 277
Tabella 5-4: Esperienza del Barbaro 280
Tabella 5-5: Esperienza del Bardo 281
Tabella 5-6: Esperienza dell'Hexer 287
Tabella 5-7: Esperienza dell'Inquisitore 291
Tabella 5-8: Esperienza del Giullare 293
Tabella 5-9: Esperienza del Monaco 293
Tabella 5-10: Esperienza dello Psionico 295
Tabella 5-11: Esperienza dello Spadaccino 298



ANTEPRIMA

Prefazione

Tutto è possibile in un gioco di ruolo fantasy. O meglio, tutto dovrebbe essere possibile con abbastanza immaginazione, cooperazione e intelligenza. Spesso, l'Arbitro si troverà in una situazione in cui dovrà improvvisare o desumere le regole per soddisfare le esigenze dei giocatori. Nelle innumerevoli quantità di retro-cloni *old school* e giochi che si rifanno a questo stile, trovo, in linea generale, lo stesso tipo regole consentono di espandere i contenuti che possono essere usati con i giochi emozionanti che amiamo. Le house rule sono state importanti per la nostra passione fin dall'inizio ma, se escludiamo i blog, non trovo raccolte di "regole della casa" con la stessa frequenza con cui scovo l'ennesimo gioco di ruolo in stile *old school*. Questa pubblicazione tenta di colmare le lacune del regolamento con regole di mia invenzione, che ho testato e ottimizzato nel corso degli anni, tentando di dare più profondità e libertà d'azione ai giocatori che partecipano alle mie sessioni. Questo punta anche a un problema più grande che ho visto funestare la nostra passione: la mancanza di opzioni per campagne di alto livello. È opinione diffusa che tali campagne non siano fattibili o interessanti. Io, però, considero questa opinione parte di un problema più grande e cioè di come questi concetti siano stati ufficialmente presentati alla comunità di giocatori nei decenni passati. Spesso si vedono regole prive di scopo, profondità, funzionalità e procedure comprensibili che aiutino i giocatori a destreggiarsi. Eppure, le campagne per il primo gioco di ruolo fantasy avevano tutto ciò come componente dell'ambientazione. Le regole presentate di seguito sono il mio tentativo per consentire sessioni e coinvolgimento di alto livello all'interno di una campagna: qualcosa di facile da usare che sia di ispirazione a ulteriori sessioni tanto per i giocatori quanto per l'Arbitro. Spero che riuscirai finalmente a trovare l'ispirazione per creare le tue regole ed elaborare ciò che presento in questo volume.

A Proposito del Tempo

I giochi di ruolo *old school* pongono l'accento sulla gestione delle risorse, ma la risorsa più importante è il tempo. Tutte le azioni nel gioco richiedono tempo, che si tratti di Turni di gioco, Round di Combattimento, esplorazione di terre selvagge ecc. Questi intervalli di tempo creano un'esperienza di gioco più profonda e granulare, fornendo procedure come probabilità di incontro, distanza percorsa, durata delle fonti di luce e tanto altro. Questo non solo contribuisce a informare i giocatori su come gestire il loro tempo, ma aiuta anche l'Arbitro a gestire e a semplificare il gioco, consentendogli di partecipare al ciclo di gioco aperto che troviamo appagante. In termini di registrazione del tempo a lungo termine, è proprio qui che i giocatori hanno difficoltà a comprendere il senso del passaggio del tempo oltre alle misurazioni più immediate. Tornando ad analizzare il materiale del primo gioco di ruolo fantasy, possiamo vedere che settimane, mesi e anni passano in quelle prime campagne che permisero il gioco di alto livello. Eppure, quasi ogni OSR, e anche le edizioni successive del primo gdr fantasy, hanno perso questo elemento. Tali giochi lo suggeriscono soltanto, con un'astrazione delle attività nei tempi di morti e il loro costo (ad esempio per creare oggetti magici o incantesimi) ma non danno informazioni su come farlo o rendere quegli investimenti significativi se visti attraverso la lente del tempo, la risorsa più importante del gioco.

Un modo per consentire che ciò accada al nostro tavolo è considerare la regola 1:1 menzionata da Gygax nella prima edizione dell'iconica Advanced Dungeons & Dragons – Dungeon Master's Guide. Tale regola indica che Un Giorno nel Mondo Reale equivale a Un Giorno di Inattività nel gioco. Ciò vuol dire che, quando i giocatori non stanno giocando attivamente, i loro personaggi non sono all'avventura e sono quindi impegnati in qualche altra attività.

Ciò può essere visto come l'assegnazione del tempo dedicato alle avventure al tavolo

ANTEPRIMA

da gioco. Se un gruppo di gioco si incontra ogni due settimane, ha fino a 14 giorni per fare avventure al tavolo; i giorni non usati per tali attività vengono considerati "periodi di inattività" o "fuori servizio". La maggior parte delle sessioni di gioco supererebbe a malapena un paio di giorni o giù di lì se i personaggi si trovassero impegnati nell'esplorazione di un dungeon, ma consentirebbe comunque uno "spazio di manovra" abbastanza ampio per viaggiare.

Ciò, inoltre, incentiva i giocatori a gestire il loro tempo su una scala a lungo termine, spingendoli a terminare le loro sessioni di gioco in un luogo sicuro, come un Insediamento, il che consentirà ai personaggi di riprendere in forze la sessione successiva. Se un giocatore ha bisogno che il suo personaggio si riprenda per un certo numero di sessioni, questo gli consentirà di giocare, nel frattempo, come uno dei suoi Gregari. Questi sono soltanto alcuni esempi della regola 1:1 che dà più importanza ad altre regole. Osservando questa scala di misurazione del tempo, possiamo vedere il gioco sotto una nuova luce, sia come giocatori che come Arbitri.

Invece di terminare le sessioni con un *cliffhanger* o in un punto intermedio privo di emozione o coinvolgimento, i giocatori vengono ora invitati a decidere cosa faranno i personaggi per prepararsi alla sessione successiva. Ciò consente ai giocatori di terminare una sessione sempre in un punto in cui sono personalmente coinvolti nell'ambientazione e impazienti per la sessione a venire. Questo volume contiene le mie *house rule* a rinforzo del tipo di gioco descritto sopra e contribuisce a informare i giocatori delle loro scelte sia al tavolo che oltre. "Il Primo Gioco di Ruolo Fantasy" si apre davvero quando sia i giocatori che l'Arbitro si liberano del bagaglio di sessioni prive di scopo (e delle edizioni successive che scoraggiano il gioco di alto livello), consentendo uno stile di gioco in cui possono "affondare i denti", un gioco in cui le loro trame e intrighi li ripagano davvero, in cui il coinvolgimento nella campagna non è superficiale o arbitrario, ma qualcosa che può davvero manifestarsi nel tempo. Se giocatori e Arbitro avranno la sensazione del passare del tempo e potranno facilmente seguirlo (perché lo stanno letteralmente sperimentando), avranno davvero la sensazione di "pianificazione in anticipo": viaggiare sembrerà un'avventura, gli eventi nel mondo accadranno perché c'è un calendario vero e proprio a scandirli. L'Arbitro può creare eventi stagionali che possono avvenire a una certa data, o nel momento in cui la Fazione A va in guerra contro la Fazione B in un certo giorno, se i personaggi non dovessero intervenire, dando la sensazione di un mondo vivente che esiste oltre le immediate vicinanze dei PG.

Tuttavia, tener traccia del tempo in questo modo potrebbe essere difficile per alcuni gruppi a causa delle esigenze dei giocatori, della regolarità con cui il gruppo si incontra ecc. Per contribuire a dare più senso al passaggio del tempo in una sessione, ho creato il concetto di Turno del Dominio che rappresenta 1 mese di tempo di gioco. Questa procedura per gestire i Turni viene eseguita solo una volta al mese di gioco per monitorare l'avanzamento degli Insediamenti e dare la sensazione di un ambiente vivo. Incorporare il Turno del Dominio in una campagna dà ai giocatori un "metagioco" in cui il territorio viene gestito all'interno di un determinato periodo di tempo. Anche se molti gruppi non possono realisticamente gestire sessioni con una struttura di tipo 1:1, il Turno del Dominio può consentire a giocatori e Arbitri di considerare cosa succede con il passare del tempo quando il gruppo decide di spostare la linea temporale della campagna in avanti, consentendo al contempo che si verifichino *Incontri del Dominio* che possono avere effetto sulla campagna. Mentre il Turno del Dominio dà importanza al passare del tempo, spetta in definitiva all'Arbitro gestire il passaggio del tempo in modo significativo, in modo simile a come gestisce l'esplorazione dei dungeon in Turni di gioco e Round di Combattimento. Per i gruppi che giocano con una scala tempora-

ANTEPRIMA

le 1:1, il Turno del Dominio viene controllato ogni mese in tempo reale. Ma il Turno del Dominio offre anche la possibilità ai giocatori di "saltare avanti" di alcuni mesi e, all'Arbitro, di generare ciò che accade durante tale periodo di tempo. Inoltre, il Turno del Dominio può funzionare come un macro-gioco a sé stante che Arbitro e giocatori possono usare per stabilire la storia di un Insediamento. L'idea alla base del Turno del Dominio è quella di dare la sensazione di tempo come risorsa simile a un Turno di gioco, ma "da lontano", così da avere una procedura per la costruzione di Roccaforti e periodi di inattività.

Gli Arbitri che gestiscono più campagne nella stessa ambientazione hanno bisogno di una procedura come questa per tenere traccia del tempo, consentendo così un'interazione significativa tra i vari gruppi di avventurieri e gli eventuali effetti che hanno l'uno sull'altro.

Le prime campagne nella storia del gioco prevedevano questa opzione e consentivano ai giocatori di ritagliarsi una mappa, forgiare alleanze, partire all'avventura in cerca oggetti leggendari, il tutto mentre le loro sessioni erano influenzate da sessioni di gioco fatte da giocatori diversi, portando a uno scenario ricco e in continua evoluzione che pareva vivo e reagiva alle decisioni dei giocatori. Senza un modo significativo per indicare il tempo e decidere una velocità con cui esso trascorre, gran parte dei giocatori non riuscirà a cogliere l'intera portata di ciò che i loro personaggi potranno compiere in una campagna di alto livello. La maggior parte delle regole riportate di seguito non avrà il pieno effetto nelle sessioni se non viene fatto un tentativo serio di dare un senso significativo e preciso al tempo che passa. Il tempo è lo strumento principe da tenere sotto controllo per qualsiasi Arbitro e giocatore, utile a informare e organizzare il gioco. Il tempo permette un coinvolgimento significativo e dimostra che il gioco può avere una enorme portata dimostrando il suo potenziale illimitato.

Panoramica delle Regole

La maggior parte delle regole riportate di seguito usa principalmente le meccaniche esistenti presenti nelle scatole *Basic* ed *Expert* del primo gioco di ruolo fantasy. In quanto tale, questo volume funziona come un libro di accompagnamento alle regole che si ispirano al B/X e alle sue diverse iterazioni. Il volume rimanda al sistema di regole preferito del lettore per ulteriori contenuti, dato che è ridondante ripetere regole già descritte altrove. Detto questo, le regole presenti in questo volume sono state scritte per essere usate con giochi OSR che sono essenzialmente B/X con alcune modifiche degne di nota, come l'opzione di usare la Classe Armatura ascendente, razze e classi separate tra loro. Tuttavia, io gestisco le sessioni usando tesori come Punti Esperienza e applico le procedure di combattimento che si trovano nel B/X e nelle sua varie iterazioni (come ad esempio la scatola rossa Base e la scatola blu Expert arrivate in Italia *NdT*), come l'iniziativa di gruppo. Ho usato principalmente le regole della Tabella delle Reazioni e del Morale e le ho applicate a una varietà di scenari diversi per semplificare il gioco.

Questo ha anche lo scopo di aiutare i giocatori a prendere decisioni più informate quando hanno a che fare con opzioni di alto livello, senza dover imparare nuove meccaniche. Ho incluso una variante che introduce una meccanica "a 2d6", consentendo di ottenere variabili basate su "valori doppi" che contribuiscono a informare i risultati narrativi e le conseguenze che ne derivano. Con il concetto di "tesori in cambio di PX" (punti esperienza, anche chiamati PE a seconda dell'edizione o retroclone che si sta usando), gran parte del contenuto di questo volume è destinato a fornire scelte significative per l'utilizzo dei tesori, espandendo le opzioni di spesa attualmente disponibili. Ciò è stato fatto intenzionalmente per consentire il facile utilizzo delle regole. Per quanto riguarda la terminologia, ho deciso di usare sia il termine "Gregario" che "Servitore" per definire la stessa cosa, riferendomi a Servitori se sono 4° Livello o superiore per distinguerli dagli altri png. Ho provato ad adottare una terminologia neutra per rendere

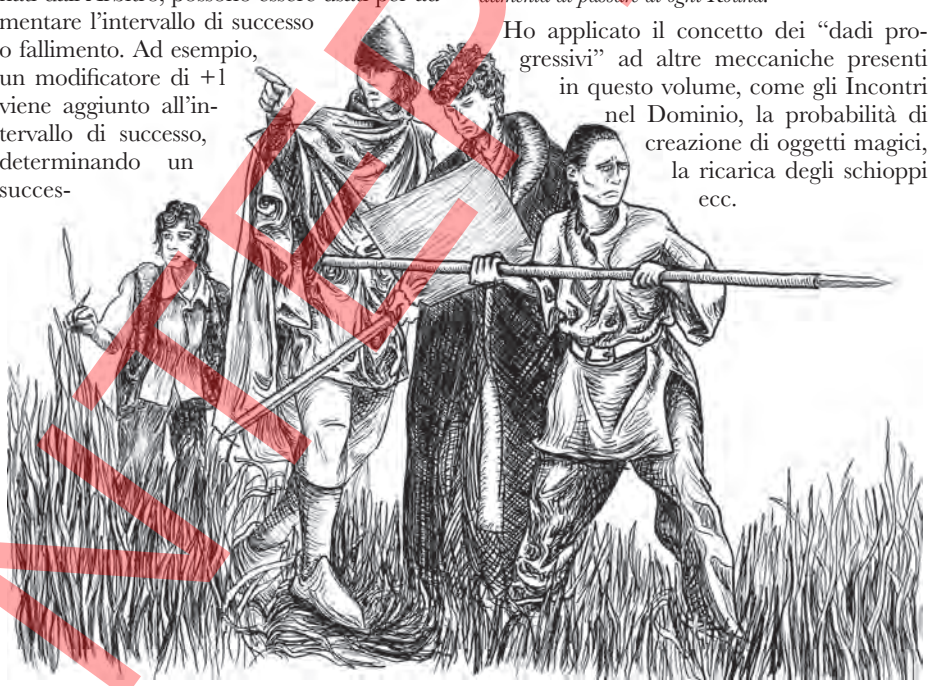
ANTEPRIMA

queste regole applicabili a ogni variante del B/X e ai giochi ad esso ispirati. Facilmente. Stabilendo che Classe Armatura 19* nella versione ascendente è pari a Classe Armatura 0 nella versione discendente, basta sottrarre la classe armatura discendente da 19* per sapere il suo equivalente in classe armatura ascendente, e viceversa. Anche se questo volume introduce diversi tipi di specialisti, ci sono riferimenti a specialisti che sono descritti nel regolamento B/X. Per tutti i riferimenti che non sono esplicitamente definiti qui, si prega di usare il regolamento preferito per quanto riguarda reclutamento, costo e funzione.

Per risolvere situazioni generiche consiglio un tiro di dadi, e più precisamente 1d6, con i risultati bassi come favorevoli. Ciò vuol dire che un "1" è un successo, mentre un "6" indica un fallimento. Risultati tra 2 e 5 indicano un successo parziale. Eventuali modificatori applicabili derivanti dalle statistiche del personaggio o modificatori situazionali determinati dall'Arbitro, possono essere usati per aumentare l'intervallo di successo o fallimento. Ad esempio, un modificatore di +1 viene aggiunto all'intervallo di successo, determinando un successo su un tiro di 1-2 su 1d6, mentre un -1 viene aggiunto all'intervallo di fallimento, portandolo a 5-6 su 1d6. Questa meccanica può essere ulteriormente modificata aggiungendo un modificatore progressivo, in cui la probabilità di successo aumenta di +1 a ogni tentativo. Questo dovrebbe coincidere con il passare del tempo, come ad esempio ogni Round, ogni Turno, ogni ora e così via. Il personaggio avrà infine successo se continuerà a tentare, con il 6 che rappresenta un fallimento.

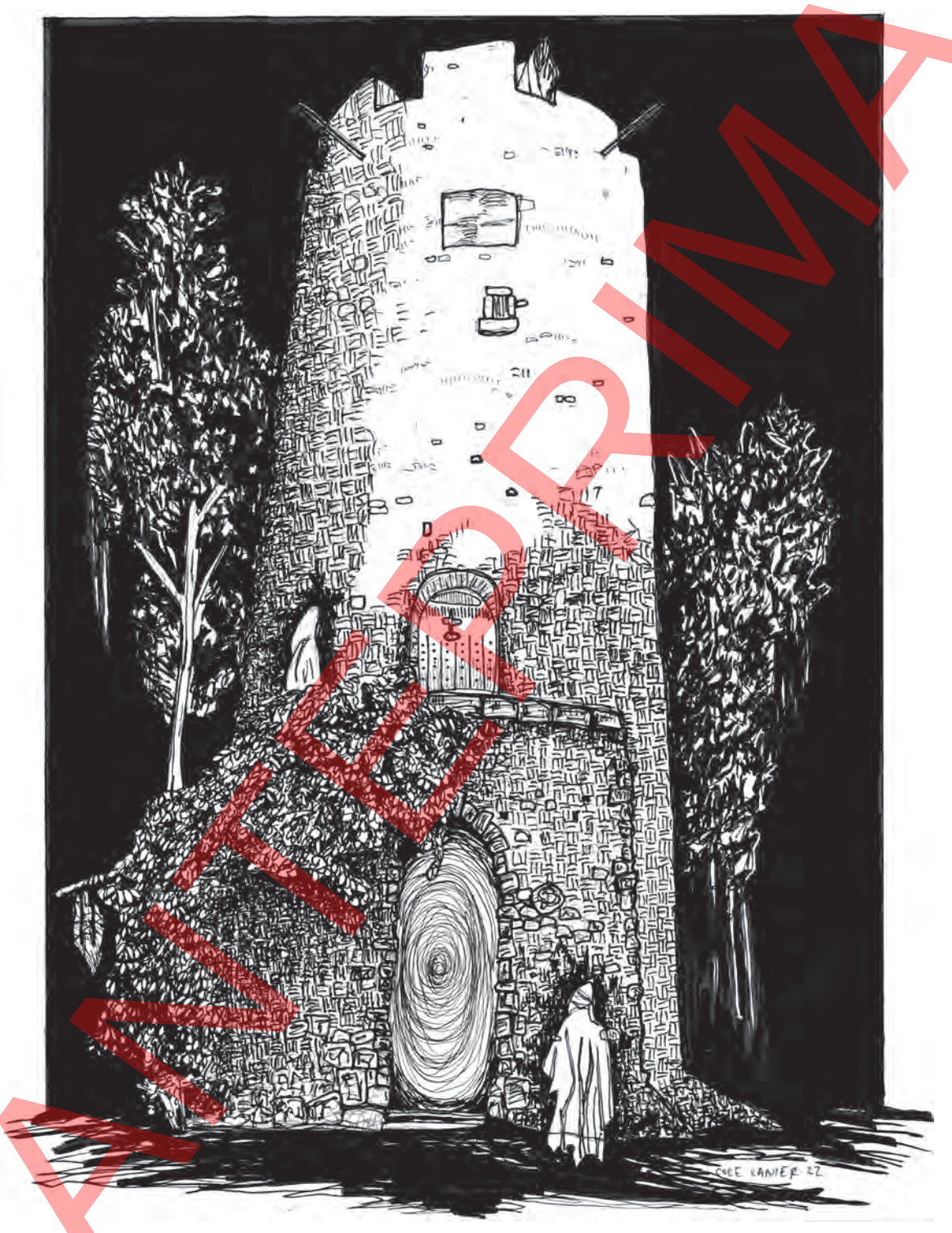
Esempio: *un personaggio giocante con un modificatore di +1 alla Forza tenta di sfondare a calci una porta di legno chiusa a chiave durante il combattimento per aiutare il gruppo a fuggire. Durante il 1° Round ci potrà riuscire solo con un risultato di 1-2 su 1d6. Tuttavia, al 2° Round, il secondo tentativo aumenta le probabilità a 1-3 su 1d6; il Round seguente il successo sarà decretato da un risultato di 1-4 e così via. L'idea può essere usata in senso inverso, ad esempio quando si cerca di uscire da un ambiente pericoloso, come le sabbie mobili, dove l'intervallo di fallimento aumenta al passare di ogni Round.*

Ho applicato il concetto dei "dadi progressivi" ad altre meccaniche presenti in questo volume, come gli Incontri nel Dominio, la probabilità di creazione di oggetti magici, la ricarica degli schioppi ecc.



* Nel sistema discendente un guerriero ha CA 2. Per sapere la sua CA ascendente basta calcolare 19-2=17. Il guerriero, nel sistema ascendente, ha CA 17. Un chierico ha invece CA 16 nel sistema ascendente, per sapere la sua CA nel sistema discendente basta calcolare 19-16=3. Il chierico, nel sistema discendente, ha CA 3.

ANTEPRIMA



ANTEPRIMA

CAPITOLO 1 – IL REGNO E LA SPADA

Panoramica del Livello di Dominio

Cos'è il Livello di Dominio? Livello di Dominio è un termine usato per descrivere personaggi giocanti che hanno raggiunto una certa notorietà grazie alle loro imprese. Si presume che i personaggi raggiungano questo status al 9° Livello. Ciò significa essenzialmente i personaggi sono passati dall'essere "nessuno" al diventare "qualcuno" nell'ambientazione. In pratica i personaggi hanno avuto un impatto abbastanza importante sul contesto della campagna da spingere dei PNG a investire in essi, concedendo loro delle terre. Ciò consente anche l'aggiunta di attività nei "tempi morti" e del guadagno passivo di PX grazie alle tasse. Grazie ai tesori accumulati in passato e al reddito passivo aggiuntivo, i personaggi potranno investire le ricchezze nei loro Insediamenti ed espandere il proprio Dominio. Inoltre, ora si presenteranno maggiori opportunità di gioco di ruolo e di espansione della campagna sotto forma di Incontri del Dominio.

Nel momento in cui riceve una Roccaforte o un terreno su cui costruirvene una, il gruppo governerà insieme il territorio. La Roccaforte di solito viene condivisa come base da tutti i personaggi del gruppo, usando i loro Gregari e tesori personali. Tuttavia, i personaggi giocanti sono liberi di costruire le proprie Roccaforti personali altrove all'interno del loro Dominio e di far crescere un Insediamento intorno ad esse; i personaggi potrebbero anche costruire Roccaforti aggiuntive all'interno dell'Insediamento principale presieduto dal gruppo. Qualsiasi Roccaforte controllata dai PG avrà una Guarnigione e Gregari aggiuntivi come determinato dalla classe del personaggio con il punteggio di Carisma più alto del gruppo. I personaggi giocanti possono entrare e uscire liberamente dalle loro Roccaforti secondo necessità e possono decidere di fare della loro Roccaforte una base operativa in cui custodire i tesori mentre continuano a esplorare il mondo e oltre. Giocare una campagna con un Dominio consente ancora ai PG di esplorare le profondità dei dungeon e le vette dei monti, ma gli dà anche un mezzo che espande le opzioni con cui investire tesori, aprendo al contempo più opzioni di interpretazione.

Ottenere la Terra: l'estensione della terra viene determinata usando esagoni larghi 1,6 km. I personaggi a cui viene concessa la terra da un PNG potente iniziano con un minimo di 1 esa da 1,6 km per la loro

Tabella 1-1: Ottenere la Terra

Livello PG	Esagoni Concessi	Moltiplicatore al Modificatore di CAR	Minimo Esagoni di Terra
9°-10°	1d6	+1x	1
11°-12°	2d6	+2x	2
13°-14°	3d6	+3x	3
15°-16°	4d6	+4x	4
17°-18°	5d6	+5x	5
19°-20°	6d6	+6x	6

ANTEPRIMA

Roccaforte e Insediamento primario, più ulteriori esagoni da 1,6 km per sviluppare il loro feudo, che viene anche chiamato Dominio. La quantità di terra assegnata ai PG viene determinata dal livello più alto di un personaggio del gruppo. Anche il modificatore di Carisma del PG di livello più alto viene aggiunto al tiro di dadi. Ai personaggi con un modificatore di Carisma negativo, invece, il valore viene sottratto dal tiro di dadi; tuttavia, la quantità sottratta non può superare la quantità minima di terra per livello, come indicato alla tabella riportata alla pagina precedente. Usare la tabella per determinare quanti dadi vengono lanciati e quanto il modificatore di Carisma influenza il tiro per conoscere il numero di esagoni concesso ai personaggi.

Esempio: *un Guerriero di 9° Livello con un modificatore di Carisma di +2 a cui viene concessa della terra tirerà 1d6+2. Se gli venisse concessa terra all'11° Livello, tirerà invece 2d6+4. Al contrario, se avesse un modificatore di Carisma pari -2, il Guerriero otterrebbe solo 1d6-2 Esa al 9° Livello, 2d6-4 Esa all'11° Livello e così via.*

La quantità di terra che i personaggi giocanti riceveranno darà diritto a un certo titolo nobiliare. Per ulteriori informazioni, vedi *Titoli Nobiliari e Proprietà Fondiaria* a pagina 57. Questi titoli rappresentano esagoni aggiuntivi che i personaggi potranno usare per ulteriori Insediamenti e risorse per sostenerli.

Nelle aree non sviluppate, foreste, paludi e terreni collinari richiederanno che ogni Esa sia pattugliato e ripulito da eventuali minacce. "Sgomberare" non si riferisce solo alla rimozione delle minacce con la forza, ma potrebbe implicare negoziati con eventuali umani/semi-umani/mostri intelligenti che potrebbero causare problemi o opporsi alle rivendicazioni sulle terre. Tirare per un incontro per ogni esagono da 1,6 km da ripulire per determinare ciò che vi si trova. Saranno necessarie pattuglie giornaliere dalla Guarnigione dei personaggi per mantenere una presenza in tutti gli esagoni una volta che saranno stati ripuliti. Per mantenere il controllo degli esagoni è necessario costruire una fortezza o un altro tipo di Roccaforte ogni 16 km (10 esagoni) sotto il controllo del PG o gruppo di PG (per ulteriori informazioni vedi *Costruzione della Roccaforte* a pagina 17). Si tratta della quantità minima di territorio, ma un'area ben protetta potrebbe avere una Roccaforte a intervalli di 5 Esa (8 km). Tutti gli esagoni devono confinare tra loro per mantenerne il possesso. Eventuali esagoni circondati da esagoni non controllati dal personaggio verranno quindi persi, a meno che all'interno non vi sia una Roccaforte ancora sotto il dominio del personaggio.

- Le terre concesse ai personaggi potrebbero essere in gran parte inutilizzabili e saranno, essenzialmente, esagoni vuoti. Le aree con distese di terra che non possono essere né percorse né coltivate normalmente, non vengono rivendicate da alcun signore. Tuttavia, queste terre hanno il potenziale di essere pienamente usate da gruppi di semi-umani (montagne inabitabili occupate da Nani, per esempio). Nel complesso, spetta all'Arbitro decidere dove collocare un gruppo di personaggi giocanti: mentre un signore che vuole veramente investire nel gruppo concederà loro terre fertili con spazio per espandersi, un signore avaro potrebbe collocare il gruppo in una terra meno che desiderabile solo per adempiere a un obbligo.
- Qualsiasi terra concessa avrà una Roccaforte di partenza da occupare, Roccaforte che il gruppo potrà espandere, se lo desidera. Tirare 1d6: **1-2)** Bisogna edificare una Roccaforte nella terra concessa **3-4)** Sono presenti le rovine di una Roccaforte che possono essere usate come fondamenta e riducono il costo di 1d100% **5-6)** Roccaforte presente; nessun costo. I PG dovranno edificarne una a proprie spese partendo dalle fondamenta. Terre che si trovano adiacenti a luoghi selvaggi danno al gruppo l'opzione di espandere i loro confini a piacimento, il che estenderebbe anche il regno del loro signore. Questo è il motivo per cui molti signori concedono territori di confine/frontiera. Queste

ANTEPRIMA

aree potrebbero già contenere una piccola Roccaforte che richiede espansione, o magari è necessario costruirvene una.

- Ulteriori Insediamenti possono essere creati in esagoni inutilizzati e/ o possono essere usati per concedere ai Servitori un Maniero, a seconda delle preferenze dei personaggi. Ogni Insediamento con un muro costruito intorno viene considerato una fortificazione. Normalmente i PG dovranno pagare per costruire Mura, Strutture Speciali o Roccaforti all'interno degli Insediamenti che presiedono nel proprio Dominio.
- Se al gruppo viene concessa una Roccaforte, questa avrà un Insediamento associato. Usare il *Generatore di Insediamenti* a pagina 131 per determinare la Popolazione dell'Insediamento, le dimensioni della Roccaforte e il tesoro di partenza nelle sue casse.
- Gli esagoni inutilizzati non posseduti direttamente dai personaggi sono di proprietà di un altro signore vicino, o anche del Signore dei personaggi: tentare di occuparli causerà di certo dei conflitti.

Anche se gli è stata concessa della terra e magari una Roccaforte, il gruppo non è certo una potenza indipendente. In effetti, ora i PG sono associati al PNG o alla Fazione che gli ha conferito terre e titoli: si tratta del Signore del gruppo, colui che devono servire direttamente. Ciò significa che i personaggi ora hanno un Obbligo nei confronti del loro Signore in cambio della terra che controllano. La cosa potrebbe entrare in gioco durante il Turno del Dominio. I nobili, i gruppi religiosi, i Borghesi e le Gilde di solito sono le Fazioni principali che possiedono la terra e che sono in grado di concederla. Tuttavia, in un'ambientazione fantasy, è possibile che anche Maghi, semi-umani, mostri ecc. siano a capo di regni indipendenti che potrebbero essere disposti a concedere terre a un gruppo di personaggi. Concedere terre significa che il PNG o la Fazione desidera investire nel gruppo di PG sperando di poter contare su di esso o che potrà usarlo per raggiungere i propri scopi tramite l'Obbligo. Tutti questi fattori entreranno in gioco a causa del fatto che i personaggi giocanti hanno una Roccaforte, controllano uno o più Insediamenti e gestiscono la terra ricevuta durante il Turno del Dominio.

La Roccaforte: una Roccaforte è un simbolo permanente di potere che tutti possono vedere. I personaggi che hanno una Roccaforte si sono consolidati come individui dotati di vari gradi di potere e influenza all'interno del mondo-campagna e, come tali, attireranno più opportunità di gioco. Per ulteriori informazioni vedi *Costruzione della Roccaforte* a pagina 17.

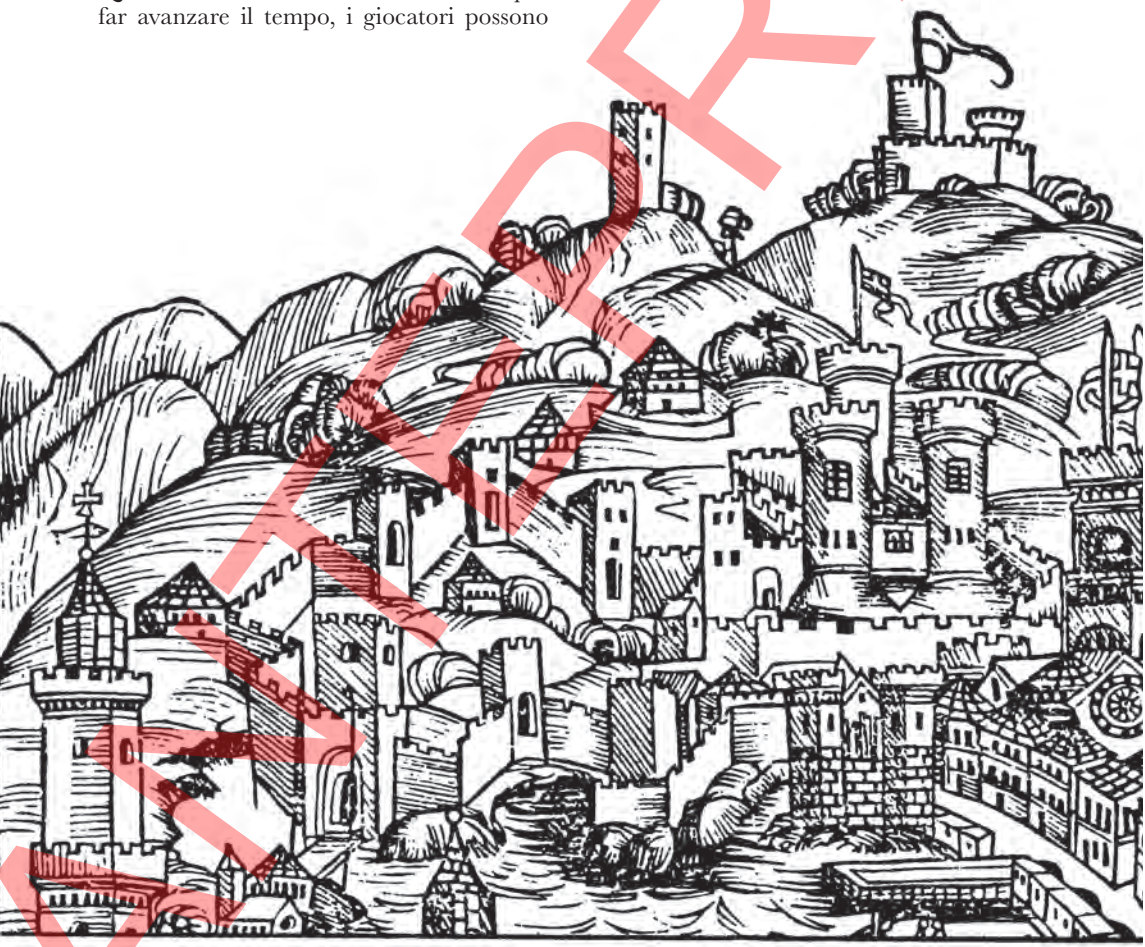
L'Insediamento: intorno alla Roccaforte, all'interno dello stesso Esa da essa occupato, crescerà un Insediamento. Questi Insediamenti sono controllati direttamente da un PG o gruppo di PG e sono supportati dagli esagoni circostanti che provvedono alla produzione di cibo per gli abitanti. Per ulteriori informazioni vedi *Gestione dell'Insediamento* a pagina 23.

Il Turno del Dominio: il Turno del Dominio rappresenta 1 mese di tempo di gioco per consentire ai giocatori di gestire gli Insediamenti e le Roccaforti dei PG. Con il termine Dominio si intende terra, Insediamenti e Roccaforti presenti sulla mappa di gioco controllata da un personag-

ANTEPRIMA

gio giocante o da un gruppo di personaggi giocanti. Durante il Turno del Dominio, i personaggi riscuotono le tasse, hanno incontri e prendono decisioni per mantenere alto il Morale dell'Insediamento sotto il loro controllo. Per ulteriori informazioni vedi *Tabella Incontri del Dominio* a pagina 44.

Turno del Dominio e Tempo: poiché ogni Turno del Dominio rappresenta 1 mese, è importante che l'Arbitro tenga traccia del passare delle stagioni. Per ogni 3 Turni del Dominio si verifica un passaggio di stagione. L'Arbitro deve considerare in che modo le stagioni possono avere effetto sulla campagna dei personaggi giocanti. Quando si usano i Turni del Dominio per far avanzare il tempo, i giocatori possono comunque far impegnare i PG nelle loro normali occupazioni che svolgono nei periodi di inattività, ma invece di liquidare con un paio di parole il passaggio del tempo, ora i personaggi hanno l'opportunità generare reddito passivo ogni mese e avere, allo stesso tempo, dei possibili spunti per avventure generati dagli Incontri del Dominio, il tutto mentre sono impegnati nelle loro occupazioni che svolgono nei periodi di inattività. L'oro generato dalle entrate passive viene usato per ottenere punti esperienza proprio come l'oro ottenuto scoprendo tesori.



ANTEPRIMA

Regole del Dominio

Costruzione della Roccaforte: se ai personaggi viene concessa una terra priva di Roccaforte, ci si aspetta che ne costruiscano una. Ogni 500 mo spese equivalgono a 1 giorno di lavoro di 50 operai. Ogni progetto di costruzione richiede 1 Ingegnere, ma ogni 10.000 mo aggiuntive richiedono 1 ingegnere in più. I costi coprono i materiali e la manodopera. Il costo può diminuire del 25% se si costruisce sopra delle rovine o si recuperano materiali da un dungeon nelle vicinanze. Il costo rappresenta anche i materiali da costruzione realizzati e fabbricati entro un raggio di 16 km. Il materiale importato costa il 10% in più per ogni 16 km aggiuntivi che deve percorrere.

Tabella 1-2: Strutture della Roccaforte

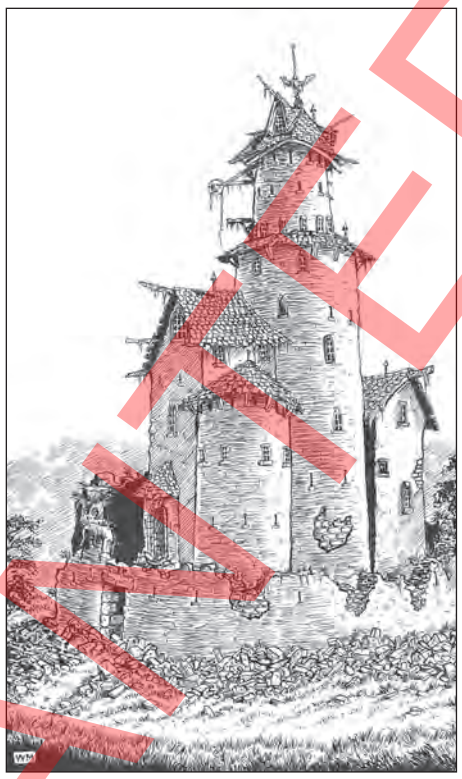
Struttura della Roccaforte	Dimensioni: lunghezza della base per altezza delle Mura	Costo
Palizzata	Lunghezza 30 m x spessore alla base 0,75 m x altezza 6 m	1.000 mo
Cinta Muraria	Lunghezza 30 m x spessore alla base 3 m x altezza 6 m. Se lo si desidera può contenere un passaggio di 1,5 m che corre lungo di essa	5.000 mo/2.500 mo
Bastione	Diametro 9 m, si allontana di 6 m dalle Mura del Castello/Fortificazione	9.000 mo
Torre Circolare	Diametro 6 m x altezza 9 m	15.000 mo
Torre Circolare, Grande	Diametro 9 m x altezza 12 m	30.000 mo
Mastio	18x24 m	75.000 mo
Fossato	30x6 m, 3 m di profondità	400 mo
Corpo di Guardia	9x6 m, con saracinesca alta 6 m	6.500 mo
Barbacane	Contiene 2 Torri Circolari, 1 Bastione, 1 Corpo di Guardia e 1 Ponte Levatoio	37.000 mo
Corridoio Sotterraneo / Segreta	3x3x3 m con lastricato	500 mo
Galleria	3x3x3 m con sostegni in legno	100 mo
Struttura Civile Piccola	Come sopra, ma con un piano solo, con un'area totale di 18,5 mq	1.500/750 mo
Struttura Civile Media	Comprende 2 piani, area di base di 28 mq per ogni piano	3000 mo/1.500 mo
Struttura Civile Grande	Come sopra, ma su 3 piani con una superficie di 37 mq per ogni piano	6.000/3.000 mo

La superficie di base o il diametro degli edifici è uguale alla superficie calpestabile interna. Si presume che le Mura in pietra siano spesse 3 metri al livello del suolo.

ANTEPRIMA

Per mantenere un punto d'appoggio nelle terre selvagge, bisogna costruire una Roccaforte ogni 8-16 km. Le Roccaforti possono contenere un Maniero, una Cittadina Fortificata, una struttura fortificata con una Guarnigione, Chiese fortificate o qualsiasi altro tipo di Insediamento o struttura rinforzata. Una pattuglia può allontanarsi fino a 32 km da una Roccaforte, ma la cosa richiederebbe la possibilità di recarsi a un'altra Roccaforte per protezione, se necessario. Le Roccaforti possono anche fare anche da barriere presso cui esigere un pedaggio se posizionate lungo una strada.

Ogni struttura ha un numero di punti ferita pari al suo costo base diviso 10. Ad esempio, le Mura di un Castello che costano 5.000 mo per essere costruite hanno 500 punti ferita. Se a una struttura rimane solo il 25% dei punti ferita, esiste una probabilità di 1-2 su 1d6 che si apra una breccia nel punto in cui un'arma d'assedio (o equivalente) porta a segno un attacco. Eventuali brecce faranno crollare il piano in cui sono state aperte e tutti i piani sovrastanti.



Esempio: *in un edificio di 4 piani viene aperta una breccia al 2° piano; ciò causerà il crollo del 2°, 3° e 4° piano, lasciando in piedi solo 1° piano e pian terreno. Quando una struttura raggiunge 0 punti ferita, qualsiasi attacco successivo portato con macchine d'assedio causa una breccia.*

Gli edifici elencati di seguito sono esempi di strutture primarie usate per costruire una Roccaforte. Ciascuno degli edifici in pietra elencati può essere raddoppiato in dimensioni e spessore raddoppiandone il costo. Torri Circolari, Masti, Corpi di guardia e Barbacani contano come Roccaforti a sé stanti. Le strutture che hanno un doppio costo indicato possono essere costruite in pietra o legno, con il legno come opzione più economica. Anche le aree che sono racchiuse da una Palizzata o da Mura difensive contano come una Roccaforte.

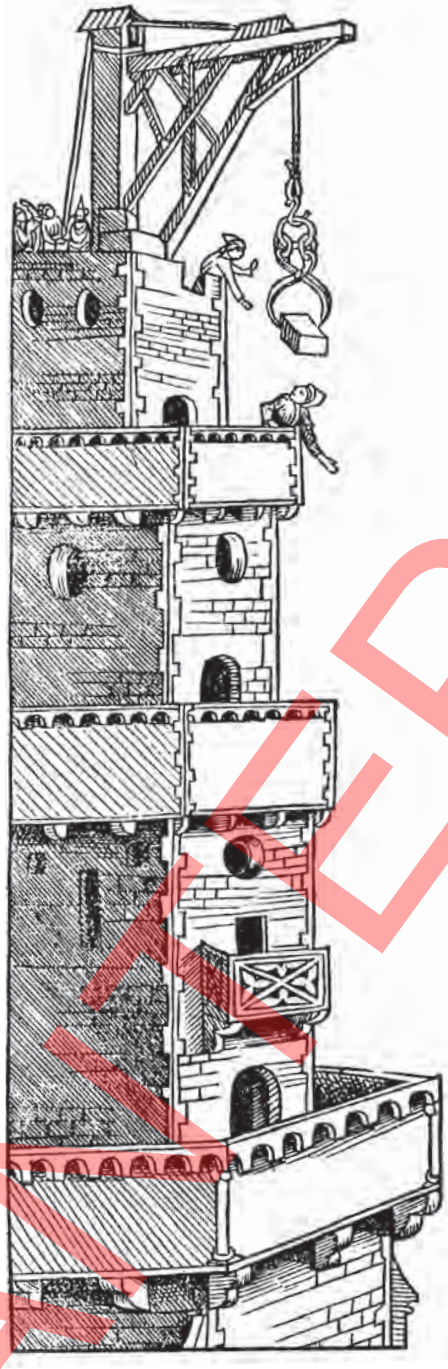
Per ulteriori informazioni sulla costruzione di altre Strutture Speciali considerate Roccaforti, vedi *Gestione dell'Insediamento: Strutture Speciali* a pagina 26.

Strutture Civili: le strutture civili sono edifici comuni che possono essere usati per ospitare Gregari, biblioteche, officine, armerie ecc. all'interno delle Mura della Roccaforte. Se lo desiderano, i personaggi giocanti possono pagare il 50% in più per raddoppiare le dimensioni della struttura civile elencata. Questo costo del 50% aumenta il tempo necessario per costruire la struttura e il totale dei punti ferita.

Esempio: *un PG decide di costruire una biblioteca per un Saggio che ha reclutato per la sua Roccaforte. Il personaggio decide di costruire una Struttura Civile Piccola ma di dimensioni doppie perché si adatti alla propria biblioteca, invece di costruire due edifici piccoli o un edificio medio. Il costo totale dell'edificio in pietra sarà di 2.250 mo.*

Strutture in Legno: alcuni edifici possono essere costruiti in legno a un costo inferiore. L'altezza massima per qualsiasi struttura in legno è di 24 metri. Qualsiasi

ANTEPRIMA



struttura più bassa di 9 metri avrà le pareti esterne di uno spessore medio pari a 1,5 m. Ogni struttura che misuri in altezza 9-18 metri dovrà avere pareti spesse 3 m alla base, mentre ogni struttura che misuri in altezza 18-24 metri dovrà avere pareti spesse 6 metri alla base. Le pareti interne in legno avranno uno spessore di 0,3 m.

Cinta Muraria: nel momento in cui la Popolazione raggiunge i 10.000 individui, sarà necessario costruire delle Mura. Per ogni intervallo di 10.000 persone, le Mura dovranno misurare almeno 1,5 km in lunghezza per racchiudere la parte principale dell'Insediamento. Fintantoché almeno il 75% della Popolazione sarà in grado di ripararsi dietro la Cinta Muraria, questa le farà da riparo efficace. Anche città e villaggi più piccoli possono costruire cinte murarie. Una regola generale per calcolare la lunghezza delle Mura in metri è di moltiplicare la Popolazione dell'Insediamento per 0,6. Costruire la Cinta Muraria usando il legno costerà 25 mo per 0,3 metri, mentre la pietra costerà 50 mo per 0,3 metri.

Incidenti Durante la Costruzione: esiste una probabilità di 1 su 20 (5%) che si verifichi un incidente ogni Turno del Dominio, ovvero 1 volta al mese in tempo di gioco. La tabella riportata di seguito mostra degli ulteriori modificatori che possono influire sulla probabilità percentuale di base che si verifichi un incidente. Ciascuno dei valori indicati si somma alla probabilità base di 1.

- *Carenza di operai*: per ogni 2 operai (o equivalente; arrotondare per eccesso) al di sotto del minimo di 50, la probabilità di un incidente aumenta di 1.
- *Mancanza di supervisione:* se il progetto lo richiede ma non ha un Ingegnere, aumentare la probabilità di 10.
- *Inverno:* costruire durante i mesi invernali aumenta di 3 la probabilità di un incidente.

Morale degli Operai: tutti gli operai iniziano con un Morale di 10. Il Morale degli operai viene tirato mensilmente, separatamente dal Turno del Dominio. Ogniqualvolta

ANTEPRIMA

un Tiro sul Morale fallisce, viene tirato 1d10 per ogni 50 operai per determinare quanti ne vanno via. Se il numero di operai scende al di sotto di 50, raddoppiare la quantità di tempo per il completamento fintantoché non se ne assumono di nuovi. Inoltre, si effettuano dei Tiri sul Morale dopo aver tirato per un incidente. Se si verifica un incidente, ridurre il Morale di 1. I personaggi possono pagare 5 mo aggiuntive per operaio per aumentare il Morale di +1. Questo costo aggiuntivo non ha effetto sul tempo di costruzione.

Operai Non Umani: i personaggi possono decidere di impiegare lavoratori non umani, la qual cosa comporta diversi vantaggi. Impiegare non umani potrebbe richiedere che un messaggero viaggi per 2d12 giorni fino a un Insediamento con una popolazione abbastanza grande da avere operai disponibili. I Personaggi possono impiegare diversi tipi di operai, ma l'importo del costo si accumulerà indipendentemente dal diverso raggruppamento e dalla quantità di ciascun tipo di operaio. Qualsiasi numero di operai non umani che superi i 50 individui, può essere integrato con un gruppo di massimo 25 operai umani per mantenere i benefici dati dai lavoratori non umani. Una quantità di non umani inferiore ai 25 individui farà perdere

Tabella 1-3: Incidenti Durante la Costruzione

1d6	Risultato dell'Incidente
1	Controversie sul lavoro: i lavoratori non vanno d'accordo con il PG o con l'Ingegnere. Aumentare il tempo totale rimanente di 1/2 a meno che le controversie vengano appianate (nominando un Servitore più gradito, assumendo un nuovo Ingegnere o aumentare i costi totali di 1/2 per controbilanciare i tempi più lunghi fino al tiro per incidenti successivo)
2	Cattiva Supervisione: un muro crolla, uccidendo 1d10 lavoratori ogni 50 lavoratori e riducendo il Morale di -1. Esiste una probabilità di 1 su 1d10 che anche un Servitore supervisore o l'Ingegnere rimanga ucciso
3	Sabotaggio: ignoti hanno rovinato i materiali preparati. Aggiungere 1d8x500 mo ai costi e al tempo richiesti per completare l'opera
4	Frode: tirare 1d6 — **1-4)** Gli operai **5-6)** Gli ingegneri sono dei truffatori e sono fuggiti nella notte con l'oro con cui sono stati pagati. L'opera presso cui lavorano è pericolosamente malfatta e ora aumenta i costi e il tempo totali di 1d6x500 mo. Se gli operai vanno via, l'importo viene determinato tirando 2d6
5	Minaccia Invisibile: qualcuno o qualcosa entra nell'area in cui i lavori sono in corso e (tirare 1d6) — **1-2)** Si abbandona ad atti vandalici **3-4)** Attacca il campo degli operai **5-6)** Ruba forniture (strumenti, cibo ecc.). Questo evento si verifica mensilmente, diminuendo il Morale degli operai di -1 ogni mese, finché la minaccia non viene scoperta e fermata
6	Nuova Scoperta: durante i lavori, gli operai scoprono (tirare 1d8) **1-2)** Una grotta che conduce a un vasto complesso sotterraneo **3-4)** L'ingresso a un dungeon **5-6)** I resti di una misteriosa fossa comune (tirare 1d4 — 1] Maledetta 2] Infestata 3] Non morti si sollevano senza apparente ragione 4] Collegata a una setta) **7-8)** Luogo magico e misterioso che è di interesse per (tirare 1d4) 1] Gruppo religioso 2] Nobiltà di alto rango 3] Gruppo di semi-umani nelle vicinanze (Elfi, Nani ecc.) 4] Mago/i pericoloso/i. La nuova scoperta potrebbe attirare attenzioni indesiderate. Un risultato di 1-2 su 1d6 indica che l'individuo/gruppo attirato è ostile

ANTEPRIMA

aumenta di +1. Tuttavia, se la Popolazione di un Insediamento si sposta di un gradino verso il basso, il Morale dell'Insediamento diminuisce di -1.

Tipo di Insediamento per Popolazione: usare le informazioni riportate di seguito per determinare il tipo di Insediamento a seconda della Popolazione.

Villaggio:	200 – 5.000
Cittadina:	5.001 – 20.000
Città:	20.001 – 40.000
Metropoli:	oltre 40.000

Ogni Esagono di pianura, collina, palude e d'acqua che circonda l'Insediamento e che sia stato liberato da eventuali minacce consente un supporto agricolo per 1.000 persone. Eventuali esagoni che si trovino interamente su grandi specchi d'acqua sono consentiti fintantoché adiacenti ad almeno un esagono di terra associato all'Insediamento. Gli Esagoni aggiuntivi possono essere reclamati eliminando le minacce derivanti dai mostri nelle terre selvagge, ottenendo ulteriori terre dal proprio signore o contestando i territori adiacenti dotati di una Roccaforte nelle vicinanze.

La crescita della Popolazione di un Insediamento raggiunge il suo massimo con 10.000 abitanti, a meno che non venga costruita una Cinta Muraria per circondare l'Insediamento, consentendo così una maggiore densità della Popolazione. La Popolazione massima di un Insediamento presente su un esagono da 1,6 km è di 20.000 unità. Aumentare la Popolazione di un centro urbano oltre questo punto richiede l'utilizzo di un esagono adiacente per espanderlo.

Ai PG potrebbe essere concesso un certo numero di Insediamenti e di esagoni da controllare all'interno del loro Dominio, il che implicherà il tenere traccia di più Insediamenti, a meno che questi non vengano poi affidati a un Servitore che li gestisca per loro conto.

Tassazione: di base, ogni abitante di un Insediamento fornisce 1 mo in tasse per Turno del Dominio. Tale ammontare può essere aumentato o diminuito a discrezione dei PG. Ogni ulteriore 1 mo di tasse per abitante abbassa di -1 il punteggio del Morale dell'Insediamento, mentre non riscuotere le tasse per 1 intero Turno del Dominio aumenta di +1 il punteggio del Morale. I personaggi che costruiscono fortificazioni (Casetorri ecc.) lungo le strade, possono raccogliere 1d4x100 mo aggiuntive a ogni Turno in forma di pedaggi esatti dai viaggiatori. I PG Chierici possono invece raccogliere le decime e prendono solo la quantità in oro ricevuta.

Crimine: se il Morale di un Insediamento è pari a 5 o meno, esiste una probabilità di 1-2 su 1d6 che solo una parte delle tasse venga riscossa in un dato Turno del Dominio, a causa del crimine in aumento all'interno dell'Insediamento. L'intervallo di successo di un Tiro Crimine aumenta di +1 per ogni gradino sotto Morale 5. Se il Tiro Crimine riesce, tirare 2d4 e moltiplicare il risultato x10 per determinare la percentuale di tasse riscosse.

Leva militare: la leva è una percentuale della Popolazione che viene arruolata per servire il proprio signore, come soldati per protezione o per una campagna militare. Questi soldati arruolati sono obbligati a servire solo per 2 Turni del Dominio all'anno e non pagano le tasse durante questo periodo di tempo. Eventuale lavoro straordinario costerà la paga di 1/2 mercenari di status analogo. Questi soldati combatteranno come Uomini Comuni e devono essere nutriti e dotati di armi e armature dai PG che controllano l'Insediamento. Tuttavia, aumen-

ANTEPRIMA

Tabella 1-11: Strutture di Classe – Torre del Mago

Livello Struttura	Costo di Costruzione/ per Livello	Livello del Mago	PE per Occupazioni nei Periodi di Inattività	Oro Generato	Oggetti Magici, Ricerca e Creazione di Incantesimi	Gregari	Probabilità di Oggetto Magico Unico
1°	20.000	3°	1d8x100	1d6x100 mo	10%	5	1%
2°	30.000	5°	2d8x200	2d6x200 mo	15%	10	5%
3°	45.000	7°	3d8x300	3d6x300 mo	20%	20	10%
4°	60.000	9°	4d8x400	4d6x400 mo	25%	30	15%
5°	80.000	11°	5d8x500	5d6x500 mo	30%	40	20%

Livello del Mago: è il livello massimo del Mago che viene attratto per supervisionare la Torre del Mago. Se un Mago risiede già qui nel momento in cui il Livello della Struttura aumenta, a ogni Turno del Dominio questo Mago otterrà un numero di PX pari a 1d8x100xLivello della Struttura. Inoltre, il personaggio può investire i propri tesori su questi Maghi in quanto essi vengono anche considerati Gregari da aiutare.

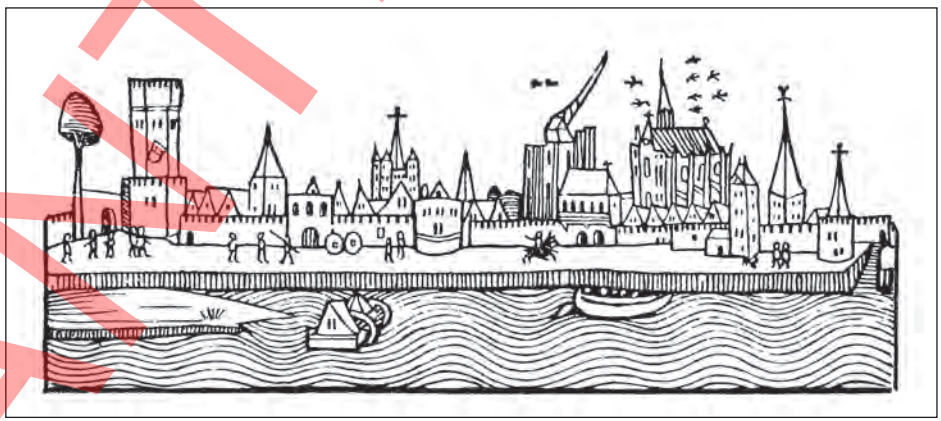
PX per Occupazioni nei Periodi di Inattività: questa struttura dona 1d8x100 PX per Turno del Dominio a un Mago (PG o Gregario) impegnato nello studio presso la Torre del Mago durante i periodi di inattività, moltiplicati per il Livello della Struttura. Nessun Gregario può addestrarsi oltre il Livello del Mago dato dal Livello della Struttura indicato nella tabella riportata sopra.

Oro Generato: somma in aggiunta alle monete d'oro generate dall'Insediamento ogni Turno del Dominio.

Oggetti Magici, Ricerca e Creazione di Incantesimi: questo valore si somma alla probabilità di base di successo nel momento in cui un Mago tenta di creare oggetti magici, ricerca incantesimi o conoscenze relative alla magia o tenta di creare incantesimi. a ogni Turno del Dominio esiste la probabilità che il Mago che risiede presso la struttura completi uno di questi compiti se diretto da un personaggio giocante.

Gregari: sono pari al 25% di Maghi di 1° Livello (arrotondo per eccesso); il restante 75% è composto da Guerrieri di Livello 0.

Probabilità di Oggetto Magico Unico: la probabilità che in un dato Turno del Dominio un oggetto magico unico utilizzabile da un Mago venga portato alla Torre del Mago per essere studiato. La probabilità di successo aumenta a ogni Turno del valore indicato fino a quando non si otterrà un risultato positivo. Una volta ottenuto un successo, questo tiro non potrà più essere effettuato per 1d12 Turni del Dominio.



ANTEPRIMA

Il Turno del Dominio

Procedura del Turno del Dominio: come affermato in precedenza, la sequenza di Turno riportata di seguito simula gli affari interni al Dominio che i PG affronteranno in qualità di governanti. **Il Turno del Dominio rappresenta 1 mese di gioco.** La sequenza del Turno del Dominio è riportata di seguito qui per comodità.

Il Turno è suddiviso in diverse fasi.

1. **Determinare i risultati di eventuali eventi o attività residui del Turno precedente.** Tra questi ci sono eventuali Incontri del Dominio risolti o meno che potrebbero modificare il Morale dell'Insediamento per ciascun Insediamento controllato dai personaggi giocanti.
2. **Determinare il Morale dell'Insediamento tirando 2d6.** Tirare separatamente per ogni Insediamento sotto il diretto controllo dei Personaggi Giocanti all'interno del loro Dominio. Interpretare il tiro come segue.
   - Il risultato è uguale o inferiore al punteggio del Morale: **Aumento della Popolazione.**
   - Il risultato è superiore al punteggio del Morale: **Declino della Popolazione.**
   - Ottenere lo stesso valore su entrambi i dadi: **Popolazione immutata.**
3. **Applicare immediatamente eventuali Variazioni alla Popolazione,** vedi pagina 24.
4. **Riscuotere le Tasse usando la Popolazione aggiornata di ogni Insediamento.**
5. **Tirare per gli Incontri del Dominio.** Tirare per ogni singolo Insediamento sotto il controllo dei PG. Di solito esiste una probabilità di 1 su 1d6 che si verifichi un incontro. Quando si tira per gli Incontri del Dominio all'interno dell'Insediamento in cui si trova la Roccaforte del personaggio principale, un risultato di 6 indica un Incontro di Reputazione (vedi pagina 54). *La Tabella Incontri del Dominio è alle pagine 45 e 51.*
6. **Una volta per Turno del Dominio, effettuare un Tiro Obbligo** tirando 1d12 per determinare se il Signore dei personaggi fa loro una richiesta. Un risultato di 1 indica Tasse riscosse, mentre 12 indica una richiesta di Servizio. Ogni mese che trascorre senza riscuotere tasse aumenta la probabilità di riscuoterle di +1. Per ulteriori informazioni vedi *Obblighi verso il Signore* a pagina 43.
7. **Prendere decisioni sul da farsi per il mese successivo.** Ad esempio, decidere il modo in cui risolvere gli Incontri del Dominio, adempiere a un Obbligo, determinare quali occupazioni verranno effettuate nei periodi di inattività, assegnare incarichi ai Servitori ecc.

Incontri del Dominio: quando i personaggi si trovano presso le loro Roccaforti, impegnati nelle occupazioni dei periodi di inattività da loro scelte, o stanno semplicemente riposando tra una campagna e l'altra, potrebbero verificarsi complicazioni all'interno del Dominio che richiederanno la loro attenzione. Per determinare eventuali Incontri del Dominio, **tirare 1d6 per ogni Insediamento per Turno del Dominio. Un risultato di 1 indica un Incontro del Dominio.** Per ogni Turno trascorso senza un Incontro del Dominio, la probabilità dell'incontro aumenta di 1. Ad esempio, al primo Turno un incontro si verifica con un risultato di 1 su 1d6, al secondo Turno un incontro si verifica con un risultato di 1-2 su 1d6 e così via; al verificarsi di un incontro il dado si "resetta", riportando la probabilità di incontro a 1 su 1d6 per il Turno del Dominio successivo. Quando si tira per un Incontro del Dominio per l'Insediamento principale che ospita la Roccaforte del personaggio giocante, un risultato di 6 produce un **Incontro di Reputazione**. Gli Incontri di Reputazione sono eventi che hanno un impatto diretto sui PG. Per ulteriori informazioni vedi *Incontri di Reputazione* a pagina 54.

Abbassamento del Morale dell'Insediamento: eventuali problemi che colpiscono negativamente la Popolazione a

ANTEPRIMA

chiedere di creare oggetti magici, esorcizzare dai demoni un luogo o un PNG, contrabbandare merci o spiare, viaggiare come messi presso un'altra Fazione ecc. La creazione di un oggetto magico costa la metà grazie agli ingredienti e all'equipaggiamento forniti dal Signore. I personaggi possono decidere di inviare uno dei loro Gregari come rappresentante al loro posto. Per ulteriori informazioni vedi *Delegare Compiti* a pagina 69.

Adempiere agli Obblighi con Successo: i PG che prestano con successo un Servizio al loro Signore possono, a discrezione dell'Arbitro, aumentare di +1 l'Opinione che il Signore ha di loro. Il fallimento può abbassare l'Opinione del Signore di -1 se la situazione lo giustifica, o se il fallimento è stato particolarmente costoso o imbarazzante. Ciò che costituisce un Servizio "riuscito" potrebbe non essere sempre ovvio e, come tutte le cose, è a discrezione dell'Arbitro. In genere, il successo è determinato dai PG che vincono battaglie, realizzano oggetti, contrabbandano merci, effettuano negoziazioni diplomatiche ecc. per conto del Signore.

I Tiri Obbligo non vengono effettuati mentre i PG prestano attivamente un Servizio al Signore.

- I PG possono scegliere di evitare un Obbligo pagando lo Scutagium, ovvero una tassa per dare al Signore abbastanza oro da finanziare l'assunzione di qualcun altro al proprio posto. Questo costo è pari al totale dei Dadi Vita dei personaggi x500 mo, con ogni +1 che equivale a 100 mo. Ad esempio, un Mago del 10° Livello che preferirebbe pagare lo Scutagium, deve pagare 9d4x500 (+100) mo.
- I Chierici e i Maghi in possesso di una Roccaforte hanno gli Obblighi invertiti, con le probabilità di Servizio che aumentano da 1 a 2 a 3 ecc., mentre un risultato di 12 indica il pagamento delle tasse da parte del Chierico/Mago.

Il mancato pagamento delle tasse o la mancata fornitura di un Servizio richiesto fa sì che l'Opinione del Signore diminuisca di -1d4 per ogni richiesta rifiutata. Se l'Opinione di un Signore scende a 2 o meno, al PG verranno tolti Roccaforte e titolo, se necessario con la forza.

ANTEPRIMA

Tabella 1-17: Incontri del Dominio (continua)

	8 Festa: la gente del posto celebra un evento, una festa ecc. che ha portato grande allegria alla regione, aumentando il Morale di +1	
3	**MINACCIA – MOSTRI:** uno o più mostri stanno penetrando nel Dominio, seminando il caos. Fare riferimento alla tabella degli incontri nelle terre selvagge del gioco che si sta usando. Causa della minaccia (1d4):	-1 al mese (cumulativo)
	1 Il "mondo civilizzato" ha sconfinato nel loro habitat	
	2 Sono in cerca di cibo	
	3 Scacciati dal proprio habitat da altri mostri o da una minaccia più grande di loro	
	4 Per creare una nuova tana	
4	**CONFLITTO INTERNO:** si stanno formando due Fazioni e il crimine è in aumento a causa del conflitto irrisolto. Entrambi i gruppi implorano i PG perché li sostengano. Causa della controversia (tirare 1d6):	-1 al mese (cumulativo)
	1 Danni materiali	
	2 Colture distrutte/bestiame ucciso	
	3 Violenza contro una persona o un gruppo di persone e/o proprietà	
	4 Beni rubati o mancanti	
	5 Persone scomparse	
	6 Evento "Soprannaturale"	
5	**VOCI:** a corte corrono voci su uno degli argomenti riportati di seguito. Tirare 1d4 per determinare la veridicità della voce: **1)** Vero **2-3)** Parzialmente vero **4)** Falso. Tirare quindi un ulteriore d4 sulla tabella riportata di seguito.	Tirare per la Reazione. -1 per un risultato negativo, 0 per un risultato neutro e +1 per un risultato positivo per il PG o PNG. Le leggende popolari valgono +0 a meno che non siano veritiere, nel qual caso possono infliggere una penalità di -1 fino a quando non vengono risolte.
	1 Un Personaggio Giocante	
	2 Gregario/Servitore/PNG degno di nota	
	3 Luogo: l'Arbitro determina che un luogo esistente (tirare 1d6): **1]** Si apre sul mondo sotterraneo **2]** È un portale per Faerie, il regno del Popolo Fatato **3]** È un portale per un altro piano **4]** È infestato **5]** È stato maledetto da un Mago **6]** È stato profanato da una setta	

ANTEPRIMA

ulteriori informazioni vedi *Delegare Compiti* a pagina 69.

Tirare sulla tabella riportata di seguito per determinare l'evento che si verifica.

Tabella 1-21: Incontri di Reputazione

1d8	Tipo di Incontro di Reputazione
1	Invito a un Torneo
2	Invito a un Banchetto
3	Passo d'Arme
4	Arriva un nuovo Gregario
5	Arriva un Cortigiano
6	Arriva un Messo
7	Tradimento Personale
8	Complotto

Descrizione degli Incontri di Reputazione

Di seguito sono riportate le descrizioni dei vari Incontri di Reputazione che potrebbero influenzare uno o più PG che hanno una Roccaforte.

Arriva un Messo: i Messi rappresentano PNG che hanno un certo potere e influenza nell'ambientazione. Poiché i PG sono ormai persone importanti, attireranno l'attenzione di coloro che cercano di influenzarli o di usarli in vari modi.

- Il Messo viene mandato a corte (tirare 1d6):

1 Dal Signore

2-3 Da un signore pari dei PG (50% di probabilità che abbia interessi simili o opposti a quelli PG)

4 Da una Fazione potente non aristocratica*

5 Da un gruppo di semi-umani

6 Dal nemico

- Scopo della visita (tirare 1d6):

1 Sostegno militare

2 Sostegno specialistico

3 Sostegno politico

4 Pressione per fermare un'impresa o una campagna in corso

5 Quid Pro Quo

6 Aiuto con una minaccia causata da mostri o esseri umani

- Atteggiamento del Messo (tirare 1d6):

1 Insultante

2 Perentorio

3 Disperato

4 Diffidente

5 Neutrale

6 Amichevole

Complotto: un gruppo sta complottando contro i PG e tenta di far perdere loro la posizione e/o destabilizzarne il Dominio. Tirare 1d8 per determinare il tentativo che si verifica:

1 Tesoro rubato

2 Attacco a Gregari/Mercenari/Seguaci

3 "Cattivo presagio" fabbricato ad arte

4 Spia sospettata all'interno della Roccaforte

5 Magia clandestina rilevata

6 Furto di terra da parte del Signore vicino

7 A causa della propaganda, un Insediamento perde 1d4+1 Morale

8 Assassinio tentato ai danni del PG

Un Cortigiano si Unisce alla Roccaforte: ha le statistiche di un Uomo Normale, tranne nel caso in cui rappresenti un gruppo in cui dovrebbero esserci classi di personaggio, nel qual caso inizia al 1° Livello della classe scelta, a discrezione dell'Arbitro.

- Provenienza (tirare 1d10):

ANTEPRIMA

Tabella 1-22: Titoli

Titolo Nobiliare	Quantità di Esagoni da 1,6 km per titolo / km²	Numero di Vassalli sotto proprio Dominio
Aristocratico Terriero/ Scudiero/Borghese*	Meno di 5 Esa/33 km²	1d10 Gregari
Cavaliere	5-50 Esa/33-332 km²	2d10 Gregari
Barone	51-250 Esa/333-1.662 km²	2d8 Cavalieri
Conte/Margravio	251-1.000 Esa/1.663-6.650 km²	2d6 Baroni
Duca	1.001-2.500 Esa/6.651-16.625 km²	1d8 Conti
Principe	2.501-10.000 Esa/16.626-66.500 km²	1d6 Duchi
Re	10.001-100.000 Esa 66.501-665.000 km²	1d4 Principi
Imperatore	Oltre 100.000 Esa/Oltre 665.000 km²	Abbastanza per 1d3 regni

sposizione 2d10 Gregari ciascuno. Questo rappresenta il dominio e la forza militare decentralizzati su cui possono far leva se necessario. Si noti che ciascuno di questi nobili e dei loro vassalli sono giuridicamente legati tra loro, ma non sempre andranno d'accordo gli uni con gli altri. Usare il *Generatore di Nobili/Borghesi* per determinare l'Opinione dei nobili quando necessario per il gioco di ruolo. Inoltre, si presume che i nobili generati siano Guerrieri; l'Arbitro può usare il *Generatore di Gregari* a pagina 152 per determinare se sono anche di classi o razze diverse.

Titoli Nobiliari: quanto segue è uno schema della ripartizione dei titoli nobiliari e del loro ruolo all'interno di una società di tipo medievale. Il potere e l'influenza politica sono dettati dalla quantità di terra che si possiede. Chiunque abbia un titolo nobiliare sarà considerato un membro della propria Casata Nobile. Inoltre, il titolo in possesso di un nobile ne indica anche la ricchezza. Sebbene l'elenco qui riportato sia lineare, vale anche la pena sottolineare che qualcuno potrebbe avere il controllo di più aree e, tecnicamente, avere un certo numero di titoli nobiliari ad esse associati. Detenere troppi titoli senza distribuire terra ai Servitori causerà una diminuzione del Morale di questi ultimi nei confronti del PG.

- Quando un personaggio giocante avrà raggiunto il titolo di Barone, dovrebbe avere almeno il 50% delle proprie terre gestite da Gregari/Servitori, altrimenti, il Morale di ciascun Gregario verrà diminuito di -1 per ogni 10% al di sotto della soglia del 50%.

Infine, chiunque sia in possesso di un titolo nobiliare avrà uno stemma a rappresentare la propria casata. Anche i Borghesi potrebbero avere uno stemma, di solito collegato alla loro Gilda o al mestiere. Alcune Gilde

ANTEPRIMA

regionali avranno il proprio stemma che i membri useranno anche per indicare la loro appartenenza. Tuttavia, ai Borghesi non è consentito usare alcun elmo o altri simboli militari sullo stemma, a meno che non paghino una tassa a un Nobile delle vicinanze per avere diritto a prestare servizio militare. Così i Borghesi funzionano come dei nobili di basso rango. Anche i Chierici hanno uno stemma, ma di solito presenta un'iconografia religiosa o oggetti associati alle loro credenze e pratiche. Questi stemmi possono estendersi a tutti gli ordini religiosi e a quelli che li servono direttamente. Per ulteriori informazioni, vedi *Generatore di Stemmi* a pagina 162.

Scudieri: hanno un piccolo appezzamento di terra e un titolo nobiliare che è al di sotto del Cavaliere. In genere gli scudieri devono prestare servizio militare per la persona che ha concesso loro la terra, altrimenti nota come Signore. Aristocratico Terriero o Gentiluomo è il titolo generico di un personaggio che ha ricevuto terre ma ne possiede meno di 33 km^2 (5 Esa) e controlla Paesini o Villaggi, non ha obblighi militari ma di natura non guerresca. Ad alcuni Aristocratici Terrieri vengono forniti alloggi all'interno delle città o di una rocca dove gestiscono il possedimento per un signore o svolgono la funzione di cortigiani ricoprendo ruoli consultivi.

****Borghesi:*** non esattamente dei nobili, si tratta di persone che possiedono terreni in una città; ciò che manca loro in terreni, lo compensano con la ricchezza monetaria guadagnata affittando a inquilini. La maggior parte delle città avrà un certo numero di Borghesi che ne dettano la politica e che sono spesso legati alle Gilde. Di solito la loro influenza politica oscilla tra quella di uno Scudiero e quella di un Barone. I Borghesi misurano la loro terra in isolati invece che in esagoni da 1,6 km. Per ulteriori informazioni vedi *Domini e Dinamiche della Città* a pagina 41 *e Gente Comune* a pagina 63.

Cavalieri: nobili che controllano un Feudo e che devono prestare servizio militare in cambio della terra che gestiscono per il nobile di un rango immediatamente sopra il proprio. Il nobile in questione è spesso un Barone, ma alcuni Cavalieri possono servire direttamente *qualsiasi* nobile di rango superiore, purché tale nobile abbia concesso loro il feudo.

Baroni: governano una baronia. I baroni costituiscono la maggioranza del potere

ANTEPRIMA

regionale e sono in grado di dettare direttamente le proprie leggi all'interno della propria baronia.

Conti: governano una Contea e in genere ricevono terra e titolo direttamente dal monarca di rango più alto dell'area e possono essere semi-indipendenti, in modo non dissimile a un Barone, o i rappresentanti del monarca nella regione.

- Un *Margravio* è simile a un Conte, ma si trova su una terra di confine del Ducato, Principato, Regno o Impero. Questi nobili sono simili ai Conti, ma per una Popolazione remota di coloni, presso cui sono i rappresentanti del massimo dominatore della regione e delle sue leggi. Spesso, i margravi sono incaricati di mantenere un'apparenza di controllo in un'area contesa o di proteggere il confine dalle invasioni, mantenendo un senso di coesione con la nazione più grande per i coloni distanti e i loro diversi stili di vita e culture.

Duchi: governano un Ducato, che può essere visto come una nazione più piccola, e spesso lo è. A volte un insieme di Duchi è politicamente più potente dei regni circostanti. I Ducati possono essere indipendenti o possono essere associati a un Regno o a un Impero, ma avranno molta indipendenza.

Principi: in alcune tradizioni il titolo di Principe è inferiore solo a quello di Re e, come tale, controlla aree di influenza enormi all'interno di un Regno. La terra controllata da un Principe è chiamata Principato. Di solito è un titolo ereditario, ma può essere assegnato a chiunque ottenga il controllo di un Principato. Non tutti i Principi erediteranno un regno, ma si tratta di un titolo reale, riservato a chi ha una stretta parentela con il monarca di rango più alto. Il titolo di Principe può essere concesso anche a nobili di rango inferiore (come Conti ecc.) che hanno perso terra o, col passare delle generazioni, sono stati chissà come allontanati dalla famiglia del monarca, ma sono ancora imparentati con esso ereditandone così il titolo.

Re: controllano un Regno e hanno l'ultima parola sul dominio della propria nazione e governano tutti i nobili a essi inferiori. I Re possono annullare qualsiasi legge all'interno del loro regno e hanno l'autorità di elargire o togliere titoli e terre a chiunque.

Imperatori: dominatori di un impero che potrebbe avere il dominio su un certo numero di Regni, Ducati e Contee in quanto sovrani de facto di quei Domini, agendo come la massima autorità pur essendo anche sovrani di un'altra nazione all'interno dell'Impero. Quello di Imperatore può essere un titolo elettivo, con nobili selettivi e influenti che eleggono un Imperatore tra i propri pari. Quando arriva il momento di eleggere un nuovo Imperatore, i Principi semi-indipendenti dell'Impero devono eleggerne uno tra i Re, i Duchi e i Conti, i quali cercheranno di dimostrare il loro valore e la loro competenza per la posizione. Ciò fa sì che la diplomazia sia fondamentale per conquistarsi i voti elargendo favori, beni, terre, castelli ecc. Sono nati conflitti su tali questioni e la scelta di essere coinvolti o rimanere neutrali può avere un impatto sulle ambizioni. Tuttavia, la stabilità dell'Impero è della massima importanza per l'attuale Imperatore, per ogni aspirante Imperatore e per gli innumerevoli Principi in lotta che li eleggono.

Araldica: lo stemma ha la funzione di rappresentare visivamente un PG e di comunicare chi è in modo semplice ma elegante. Uno stemma viene usato per bandiere, vessilli, sigilli legali, livree dei Gregari ecc. La maggior parte delle Fazioni userà dei simboli araldici o altre immagini che le rappresentino. I PG che si associano a una Fazione, come una Gilda, potrebbero avere uno stemma simile a quello della Fazione o, se lo desiderano, potrebbero persino adottarlo in toto. Inoltre, anche le città, le leghe cittadine, le università e gli ordini religiosi avranno uno stemma. I PG possono creare stemmi per i loro Insediamenti oltre che per se stessi. Per ulteriori informazioni, vedi *Generatore di Stemmi* a pagina 162.

ANTEPRIMA

Le Tre Classi Sociali Feudali

Di seguito è riassunta la struttura fondamentale di un'ambientazione fantasy medievale incentrata sugli esseri umani. È importante considerare le Classi Sociali Feudali di questo tipo di società per meglio comprendere il contesto in cui i personaggi giocanti interagiscono nel momento in cui hanno a che fare con i PNG e sviluppano il proprio Dominio.

- **Religiosi – *Gli Oranti*:** la religione è il fulcro della vita di tutti, dato che gli dèi consentono al sole di sorgere e alle messi di crescere. Per questi motivi, tutte le comunità avranno Chierici che saranno il canale per interpretare questo fenomeno, per spiegare e preservare il mondo come gli dèi comandano e per mantenere l'autorità morale di un Insediamento. Si tratta dei capi religiosi delle comunità che si prendono cura dei bisogni spirituali di tutti. Ai loro ranghi appartengono persone provenienti tanto dalla nobiltà che dal volgo e possono essere in sintonia con uno dei due gruppi o con entrambi. Costoro usano la religione come fonte di influenza, che può essere usata per aiutare coloro che hanno bisogno d'aiuto o come arma per sfruttarli. Inoltre, i Chierici sono ben istruiti e sono spesso gli educatori principali, scegliendo chi è può imparare, leggere e scrivere sia secondo la tradizione secolare che non grazie alle loro ricerche nel comprendere il mondo creato dagli dèi. Il controllo delle informazioni e l'accesso all'apprendimento consente loro di mantenere la conoscenza come leva, con vari gradi di accesso all'istruzione per il laico come determinato dalla priorità religiosa, dagli ordini religiosi, dall'influenza culturale e persino dal retroterra verso cui il Chierico ha simpatia.

I Chierici possono avere diversi background; sia la nobiltà che il volgo possono influenzare quanto essi siano affini alle altre classi sociali con cui si troveranno a interagire. I gruppi religiosi spesso possiedono terre ma non sono gravati da tasse come le classi nobiliari. In questo modo, la terra in possesso di un gruppo religioso funzionerà in modo simile a quella dei nobili, ma agli ordini religiosi tendono ad essere concessi appezzamenti di terra più piccoli proprio perché da essi non verranno riscosse tasse. Tuttavia, elargizioni caritatevoli o le decime da parte dei nobili potrebbero includere dei pagamenti in moneta, terreni o con la prestazione di servizio militare in cambio di sostegno o aiuto da parte della religione, se necessario. Sebbene ci sia una gran quantità di religioni con cui interagire, ce ne sarà sempre qualcuna più influente di altre. Le religioni meno comuni potrebbero essere tollerate, oppresse o persino considerate eretiche. Tuttavia, i Chierici di solito tollerano piccole quantità di "magia comune", un insieme di superstizioni e rimedi popolari, ma potrebbero non essere così aperti verso stregonerie più evidenti. A causa dello status che

ANTEPRIMA

Influenza: viene usata per ottenere potere politico nella regione del proprio Insediamento. In poche parole, completare *Campagne* per PNG potenti darà un +1 al loro Tiro di Reazione nel momento in cui si tenta di influenzarli per il proprio guadagno. L'influenza che i PG hanno su un PNG potrebbe avere effetto sulla quantità di richieste che i PG possono chiedere usando la diplomazia.

- Con il termine Campagna si intende qualsiasi tipo di avventura atta a produrre i risultati desiderati dal PNG. Questa in genere è una delle colonne portanti dei giochi di ruolo fantasy, quindi continuare a svolgere con successo vari compiti per il PNG garantirà bonus di +1 cumulativi fino a un massimo di +10 su un Tiro di Reazione, mentre una missione fallita infliggerà una penalità di -1. Questo +1 può essere ulteriormente aumentato se i PG riescono a fornire ulteriori vantaggi al PNG durante la stessa campagna. L'Arbitro potrebbe anche concedere più di un +1 se la campagna ha un impatto maggiore sul gioco. Impegnarsi in campagne militari con il PNG, contribuire alla vittoria in battaglia o venire in aiuto di un PNG, produrrà anche almeno un bonus di +1 ai futuri Tiri di Reazione per l'Influenza.

Diplomazia: si usa quando un PG tenta di negoziare una richiesta o un favore con un PNG in una posizione di potere. Per determinare i risultati di questo tentativo diplomatico, usare il *Generatore di Punteggi di Opinione* a pagina 67. Il Tiro di Reazione va alterato da eventuali modificatori dovuti al punteggio di Opinione del PNG. I tipi di richieste diplomatiche sono elencati di seguito.

- **Richieste Comuni:** chiedere un favore o una richiesta comune non altera il Tiro di Reazione. Tuttavia, eventuali richieste aggiuntive sottraggono -1 ciascuna. Le richieste comuni sono normalmente tutti quei favori chiesti da un PG che non graverebbero sul PNG finanziariamente, logisticamente o socialmente.
- **Richieste Insolite:** questo tipo di richiesta infligge una penalità di -2 al Tiro di Reazione del PNG. Le Richieste Insolite sono tutte le richieste che vanno contro le norme sociali, sono eccessive o che costi-

ANTEPRIMA

- **I Successi e i Fallimenti Critici** indicano automaticamente un risultato di «**E…**».
- **Le Vittorie di Pirro** indicano automaticamente un risultato di «**Ma…**».

L'Arbitro usa i risultati narrativi per dare un contesto migliore alla missione che il PG ha assegnato al proprio Gregario o Servitore, al di là di una semplice possibilità binaria di successo/fallimento. Ciò ha lo scopo di dare circostanze più consequenziali, offrendo al "riuscito/fallito" più sostanza e respiro.

Fallimenti: possono apparire molto diversi, a seconda della situazione e del giudizio dell'Arbitro. Ecco alcuni esempi.

- Derubato e spogliato di qualsiasi cosa di valore o importante.
- Catturato, e al PG viene chiesto un riscatto.
- Alla macchia, se il risultato è stato un Fallimento Critico. Forse il Gregario ha ricevuto un'offerta migliore, o ha sposato la causa di un'altra Fazione.
- Ucciso in azione.
- Scoperto, se stava svolgendo un compito in segreto. Un Fallimento Critico potrebbe significare che il Gregario è stato costretto a rivelare per chi lavora o a offrire ulteriori informazioni.

Vittorie di Pirro: qualsiasi cosa in cui il risultato «Ma...» consente di pagare un costo per il successo della missione, o il fallimento della missione fa in modo che accada comunque qualcosa di benefico indipendentemente dal fallimento.

Esempi: quelli che seguono sono esempi di diversi scenari che vedono la delega di compiti a Gregari o specialisti.

Esempio: *Marcus il Gregario è stato incaricato di reclutare una banda di mercenari nella città vicina mentre il gruppo dei PG esplorava il dungeon. Marcus ha Morale 8, quindi l'Arbitro deve ottenere 8 o meno perché abbia successo. Di seguito sono riportati alcuni possibili risultati.*

- *Successo: Marcus recluta tre persone del posto come mercenari.*
- *Fallimento: nessuno presta attenzione al discorso di Marcus e viene ignorato.*
- *Tiro Riuscito con Vittoria di Pirro: tre persone del posto esprimono interesse ad essere assunte, MA... il capo della guardia cittadina sente la cosa e informa Marcus che tutti gli abitanti del villaggio abili devono rimanere a causa dei predoni vicini. Marcus deve pagare il capo delle guardie per poter assumere qualcuno.*
- *Tiro Fallito con Vittoria di Pirro: nessuno è interessato a lavorare come mercenario e non si trova un gruppo di mercenari da portare all'accampamento fuori al dungeon, MA... un avventuriero in viaggio che si è perso il discorso ma ha visto la folla disperdersi chiede a Marcus un possibile impiego come Gregario.*
- *Successo Critico: Marcus riesce a reclutare 3 mercenari E... il capo delle guardie sente il discorso e offre a Marcus una ricompensa per recuperare un oggetto smarrito nel dungeon che era stato perso da un gruppo assoldato in precedenza dal Barone. Il capo delle guardie radunerà anche degli uomini d'arme che lo aiutino a recuperare l'oggetto.*
- *Fallimento Critico: nessuno è interessato ad essere assunto E... il capo delle guardie si avvicina a Marcus comminandogli una bella multa per aver assunto illegalmente dei servi del Barone senza aver prima chiesto il permesso.*

Guerra

Quando la diplomazia fallisce, la guerra è inevitabile. I personaggi giocanti si troveranno alla fine ad avere a che fare con fastidiosi signori che guidano bande di uomini con armi e corazza. I personaggi giocanti potrebbero essere costretti a impegnarsi in un conflitto su larga scala per proteggere la loro Roccaforte e il tesoro custodito al suo interno. Al contrario, alcuni PG potrebbero ascoltare la loro sete di facili ricchezze e saccheggiare i castelli depredandone i tesori. Partecipare a una campagna militare dona uno sfondo più profondo alle normali avventure a cui i PG possono partecipare. Le regole riportate di seguito consentono a un Arbitro di gestire una campagna militare e forniscono opzioni di gioco ai personaggi che scelgono di impegnarsi in tali imprese.

Campagna Militare: quando si gestisce una campagna militare, i personaggi giocanti controllano uno o più eserciti mentre l'Ar-

ANTEPRIMA

bitro controlla le forze nemiche. I PG scelgono come usare gli eserciti che controllano sulla mappa della campagna, tenendo conto della Velocità di Movimento, del terreno e di eventuali posizioni sotto il loro controllo. L'Arbitro dovrebbe creare una mappa più piccola che gestisce dietro lo schermo per tener traccia dei movimenti e della posizione degli eserciti avversari e correlarla alla mappa della campagna dei giocatori per determinare se c'è una sovrapposizione di eserciti o di esploratori in movimento, che si tradurrà in un incontro che verrà risolto con il **Combattimento di Massa.** Tuttavia, i PG possono scegliere di assegnare esploratori o Messaggeri a degli Esagoni per cercare e riferire sulle posizioni degli eserciti avversari. Per maggiori dettagli vedi *Raccogliere Informazioni* a pagina 75.

Durante una campagna militare, esiste comunque la possibilità che ciascun esercito faccia degli incontri. Quando viene tirato il d6 per determinare se si verifica un incontro, modificare le probabilità di incontro con le aggiunte riportate di seguito:

- Un risultato di 5 indica che un Messaggero nemico ha individuato l'esercito. Tirare 1d4 per determinare cosa accade: **1)** Il Messaggero è in grado di riferire all'esercito nemico più vicino entro 1d4 giorni **2)** Il Messaggero viene individuato ma fugge **3)** Il Messaggero viene individuato **4)** Il Messaggero tenta di vendere la posizione dell'esercito nemico più vicino ai PG; il costo è pari alla distanza in chilometri che separa il Messaggero dall'esercito che tenta di tradire x6 mo.
- Un 6 indica che un esploratore nemico ha individuato la posizione dell'esercito. Tirare 1d4 per determinare i risultati: **1)** L'esploratore fugge senza essere individuato **2)** L'esploratore viene individuato ma riesce a fuggire **3)** L'esploratore viene individuato **4)** L'esploratore viene catturato.

Se l'Arbitro ottiene un risultato che determina che un esploratore o un Messaggero non è stato individuato, i personaggi giocanti non vengono allertati, ma la posizione dell'esercito dei PG è ora nota agli avversari. Per ulteriori informazioni su entrambi questi metodi di comunicazione, vedi *Raccogliere Informazioni* e *Messaggeri* a pagina 75.

Movimento dell'Esercito: la velocità di marcia di un esercito dipende dalla Velocità di Movimento dei soldati più lenti. Controllare la Velocità di Movimento nelle terre selvagge del gioco che si sta usando per determinare la Velocità di Movimento di un esercito. L'esercito può essere diviso in gruppi con diverse Velocità di Movimento per consentire ad al-

ANTEPRIMA

Combattimento di Massa

Il Combattimento di Massa rappresenta un grande combattimento tra due o più Eserciti. Le regole esposte di seguito servono a gestire conflitti su larga scala in cui i PG scelgono di impegnarsi alla guida di enormi eserciti composti da Gregari, Guarnigioni, coscritti, mercenari, mostri ecc.

Panoramica: le regole riportate di seguito sono state progettate attorno al d20, ovvero 1d20 a rappresentare 10 fanti identici che attaccano contemporaneamente, o 5 soldati in sella identici. Le regole possono essere usate con o senza le miniature, anche su diverse scale. Tuttavia, rappresentare formazioni di Unità con foglietti di cartoncino quadrettato (1 quadretto = la pedina di un singolo soldato) al posto delle miniature può essere utile per visualizzare il campo di battaglia.

Tempo: 1 round di combattimento di massa equivale a 1 minuto. Ciò rappresenta uno scambio di colpi che avviene nel corso di 6 round di combattimento della durata di 10 secondi.

Unità: un'Unità è un gruppo composto da un certo numero di soldati dello stesso tipo con identici Dadi Vita/Livello, Tiro per Colpire, Classe Armatura, punti ferita e Tiri Salvezza. Tuttavia, i punti ferita vengono moltiplicati per il numero totale di individui all'interno dell'Unità.

Esempio: *un'Unità composta da 30 soldati di 1° Livello con 6 punti ferita ciascuno ha, presa collettivamente, 180 punti ferita.*

Composizione dell'Unità: poiché un'Unità è composta da combattenti singoli identici, ciò consente una facile gestione dell'esercito.

- Le Unità devono essere composte da almeno 10 soldati identici.
- Una Unità in sella deve essere composta da almeno 5 soldati identici su cavalcature identiche.

Formazione delle Unità: le Unità si muovono in formazioni e ranghi organizzando i soldati in file che procedono per ordine di marcia. Ciò significa che la prima fila di un'Unità è il rango frontale, la seconda fila è il secondo rango ecc. Se si usano le miniature, le loro basi dovrebbero essere entro 2,5 cm (1 pollice) tra loro per mantenere la coesione e fare ancora parte dell'Unità. L'Unità può cambiare formazione nel suo round a metà della sua Velocità di Movimento, il che significa che un'Unità può cambiare formazione durante la marcia, ma può percorrere solo metà della distanza massima consentita-le in quel round.

ANTEPRIMA

si a ogni round di combattimento di massa. Solo la prima fila tira, ma si presume che ogni round la prima fila sia in realtà una fila diversa, mentre la prima riposa.

Esempio: *durante il 1° round la prima fila tira, al 2° round la prima fila si sposta all'indietro per recuperare, mentre la seconda fila si sposta in avanti e tira, e così via, con la terza fila al 3° round ecc. fino a quando la prima fila del primo round non si sposta di nuovo alla posizione frontale. Questo può accadere fintantoché l'Unità rimane ferma e non è impegnata in mischia.*

L'obiettivo principale del combattimento di massa è quello di far sì che le Unità attacchino le posizioni più deboli del nemico, concentrandosi sulle aperture e sfruttando i punti deboli delle difese. Diverse Unità e armi possono essere usate per ottenere il sopravvento come indicato sopra.

Esempio: *un'Unità di cavalleria che Carica ai fianchi un'Unità di arcieri, la indebolirà costringendola a non scoccare e a subire ingenti danni; al contrario, un'unità di cavalleria che carichi il fronte di un'Unità di picchieri, arresterà la Carica e danneggerà gravemente l'Unità in Sella.*

Azioni Ritardate: i giocatori possono decidere di ritardare il movimento o l'attacco di un'Unità a un momento successivo del round, potendo addirittura interrompere gli attacchi di un'Unità avversaria in una fase successiva del round, proprio come nel caso di Unità che preparano l'arma contro le Unità in Carica. Le Unità possono scegliere di ritardare il movimento fino alla propria fase di attacco per caricare. Le Unità a Distanza che desiderano disgiungere il movimento devono dichiararlo all'inizio della loro iniziativa e muoversi della metà del loro Movimento durante la fase di iniziativa, quindi risolvere il resto del movimento al termine del round. Eventuali azioni ritardate non risolte vengono eseguite alla fine del combattimento o rimangono altrimenti irrisolte.

Eroi: gli Eroi sono personaggi speciali che rappresentano PG, Gregari e altri PNG con classi e abilità da personaggio giocante. Gli Eroi sono collocati tra i ranghi di un'Unità come Comandanti, ma funzionano indipendentemente dall'Unità e subiscono attacchi e danni solo se si trovano nel raggio di tali attacchi. I PG devono comunque seguire l'ordine di iniziativa e possono fornire supporto alle Unità di cui fanno parte. Si presume che l'Eroe sia il Comandante dell'Unità di cui fa parte, ma potrebbe anche darsi che nell'Unità sia presente un ulteriore Gregario o PNG che fa funzioni di Comandante.

- Se un personaggio giocante attacca e infligge danni, questi non vengono moltiplicati come se si trovasse nell'Unità, ma il valore pieno dell'arma usata viene aggiunto alla somma dei danni inflitti dall'Unità, come se si trattasse di un'Unità indipendente.
- Al contrario, se l'Eroe subisce danni, questi saranno solo il massimo danno dell'arma, non moltiplicato.
- Se il PG ha una CA più alta rispetto al resto dell'Unità, anche questo viene considerato nel momento in cui l'Unità nemica effettua il Tiro per Colpire. È possibile che una fila di soldati venga colpita ma che il PG non lo sia.
- Gli Eroi non possono essere presi di mira da un'Unità, ma possono essere presi di mira da un Eroe avversario, come un Comandante o uno Gregario. Tuttavia, un Eroe può essere preso di mira da un'Unità nemica se non fa parte di un'Unità composta

ANTEPRIMA

APPENDICE 0 – COMPAGNIE MERCENARIE

Nota: questa sezione sui Mercenari in origine è stata scritta per il blog https://arcanesword.blogspot.com/ ma l'autore lo ha ampliato per pubblicarlo come espansione per Domini & Dominazioni. Abbiamo pensato di integrare questa e le altre appendici in un unico volume. Speriamo che questa espansione fornisca i mezzi per aggiungere carattere alle compagnie mercenarie nella tua campagna medievale fantasy! Buon proseguimento!

ANTEPRIMA

A cavallo: se generati con balestre leggere, i cavalli non hanno bardatura, altrimenti, se i soldati sono dotati di lance da cavaliere, i cavalli hanno una probabilità del 50% di avere bardatura.

Pavese: i risultati che indicano una Compagnia dotata di scudo e un'armatura che include anche uno scudo, indicano che la Compagnia imbraccia dei pavesi, scudi più grandi che forniscono CA +2. Una Compagnia Mercenaria che inizi con un'arma a distanza ha anche una probabilità del 25% di essere dotata di pavesi.

Compagnie Mercenarie di Semi-umani: le Compagnie composte da semi-umani hanno due tratti da mercenari elencati oltre ai propri, come descritto di seguito. Qualsiasi Compagnia composta da semi-umani costa più della media, come indicato nell'elenco.

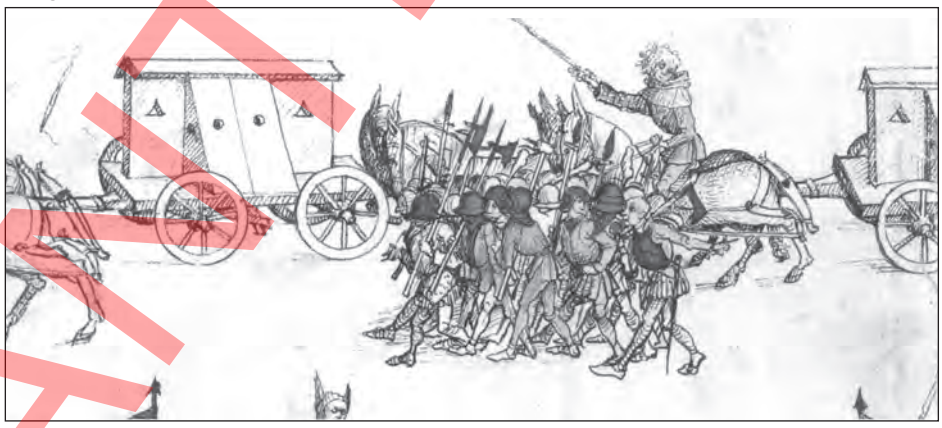
- **Nani:** hanno i tratti Alpinisti e Genieri, ma possono anche entrare in combattimento diretto. Non possono usare armi di taglia Grande. Costo x3.
- **Elfi:** hanno i tratti Camminatori ed Esploratori, ma subiscono -1 al Morale ogniqualvolta accoppiati con Nani o mostri. Costo x4.
- **Halfling:** possiedono i tratti Furtivi e Artiglieria, ma entreranno in corpo a corpo con una penalità sul Morale di -1 o in combattimenti a distanza con un bonus sul Morale di +1. Non possono usare armi di taglia Grande. Costo x2.

Generatore di Condottieri: se la Compagnia è abbastanza grande da avere un condottiero che la guidi, usare la tabella riportata di seguito per determinare classe e Livello del PNG.

Tabella 1-38: Generatore di Condottieri

1d10	Classe	Livello
1-4	Guerriero	1d10+6
5-7	Ladro	1d10+7
8	Chierico	1d10+5
9	Mago	1d10+4
10	Semi-umano	2d6+2

Il Condottiero ha una probabilità del 50% di essere di nobili natali ma non in grado di ereditare la terra. Qualsiasi condottiero non di nobili natali avrà quindi un passato da popolano e avrà raggiunto un rango e un rispetto pari o superiori a quello dei cavalieri. Ciò può causare attriti tra i nobili di pari grado e un'Opinione negativa del condottiero e della sua Compagnia Mercenaria. I condottieri semi-umani subiscono Opinioni negative sia dai nobili che dalle Fazioni umane potenti, ma godono di un'Opinione positiva da altri semi-umani e da coloro che gli sono amici.



ANTEPRIMA

Avventure Mercenarie: il ruolo di una Compagnia Mercenaria è quello di fare da "muscoli" aggiuntivi di un datore di lavoro che può permettersi di pagare il prezzo di manodopera al soldo. Spesso, essere un mercenario significa fare il lavoro che il datore di lavoro non desidera fare. I mercenari cercheranno di fare lavori con il minimo del rischio per il massimo del guadagno. Tuttavia, non è sempre così e arriverà il momento in cui la Compagnia dovrà impegnarsi in guerre sia piccole che grandi. Come affermato in precedenza, le Compagnie Mercenarie senza lavoro si daranno al brigantaggio per sopravvivere. Se la Compagnia Mercenaria dovesse trovarsi fuori stagione di guerra, spesso tenterà di occupare un Insediamento o una Roccaforte per attendere la fine dell'inverno. In questi "tempi morti", i personaggi giocanti che partecipano a una campagna che ha per tema i mercenari, potrebbero partecipare a piccole avventure, come la ricerca di tesori aggiuntivi per la Compagnia, o a imprese più grandi, fino ad arrivare a guidare la Compagnia in grandi battaglie. Quando la Compagnia non sta attivamente partecipando a una guerra, è impegnata a sopravvivere e ad esplorare, a cercare tesori e a tentare di sbarcare il lunario.

I personaggi giocanti in una Compagnia Mercenaria avranno un ruolo specifico in base al loro livello e all'accesso alle risorse riservate ai soldati per lo specifico compito.

- **Soldato della Compagnia:** (sotto il 3° Livello); solo PG.
- **Sergente della Compagnia:** (3°-5° Livello); PG e loro Gregari.
- **Capitano di un Manipolo:** (6°-8° Livello); PG, loro Gregari e 1d6 Guerrieri di 1° Livello per ogni PG.
- **Comandante della Compagnia:** (9° Livello o superiore); PG, loro Gregari e 1d4 soldati x10 per ogni PG.

Ogni compito assegnato ai PG appartenenti a una Compagnia deve essere eseguito per la Compagnia stessa o per un datore di lavoro. Esiste 1 probabilità su 1d4 che il compito sia direttamente per la Compagnia, mentre con un risultato di 2-4 si tratta di un compito da svolgere per un datore di lavoro. Tutti i compiti dei mercenari prevedono il pagamento al completamento del lavoro.

- **Lavoro per la Compagnia:** queste avventure sono affidate ai PG e ai loro Gregari per il sostentamento, i piani e la sopravvivenza della Compagnia stessa. I lavori assegnati dalla Compagnia non danno bonus alla paga, ma aumentano di +1 il Morale di tutti i membri della Compagnia in caso di successo, o lo diminuiscono di -1 in caso di fallimento.
- **Datore di Lavoro PNG:** i PG conoscono il PNG che ha offerto loro il lavoro. Tirare 1d4: **1**) Caduto in disgrazia **2**) Rispettato **3**) Famigerato **4**) Storia sconosciuta.

ANTEPRIMA

Appendice A: Generazione della Mappa della Campagna

Ci sono diversi modi per generare una mappa di gioco, come mostrato in vari sistemi di gioco *old school* e altre fonti ausiliarie. Questa appendice descrive un metodo con cui collocare gli Insediamenti su una mappa per contribuire a dar forma a uno stile di gioco al Livello di Dominio in una campagna fantasy. Queste regole sono state scritte per mappe in cui 1 esagono equivale a 1,6 km. Utilizzare la procedura riportata di seguito per posizionare gli Insediamenti sulla mappa della campagna.

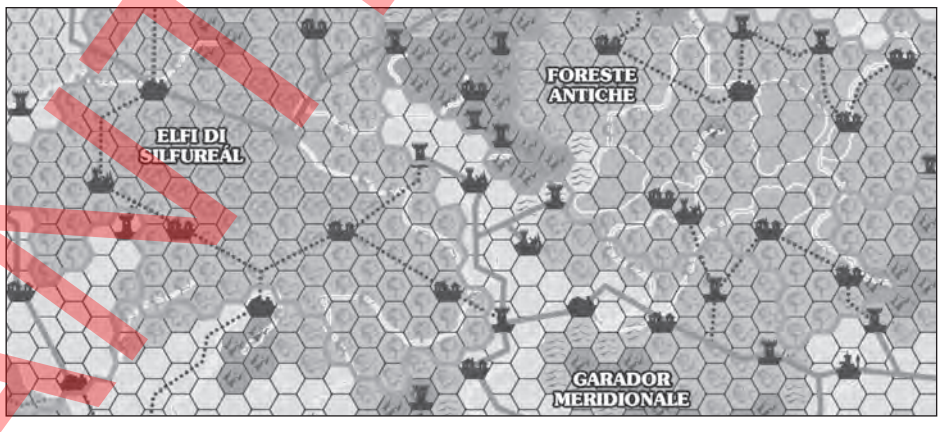
L'Arbitro raccoglie un certo numero di d20 e li tira direttamente sulla mappa. In qualsiasi punto vada a finire un dado, lì viene fondato un Insediamento. Il risultato di ogni dado determina il tipo e la dimensione dell'Insediamento. Questo metodo presuppone che si stia usando una mappa che misuri 25x25 esagoni (625 esagoni in totale). Se si usa una mappa più grande, bisogna aumentare il numero di d20: 1 per ogni 25 esagoni aggiuntivi. Se invece la mappa è più piccola di 25x25, bisogna ridurre il numero di d20: -1 per ogni 25 esagoni in meno rispetto a 625 esagoni. Vedi anche le note sugli Esa d'acqua al paragrafo *Fase 2*.

Fase 1: determinare la densità della Popolazione dell'area in oggetto tirando 1d6 o scegliendo uno dei risultati riportati di seguito.

Tabella 1-48: Densità degli Insediamenti

1d6	Densità
1	Frontiera: 4d20
2	Rurale: 8d20
3	Modesta: 12d20
4	Media: 16d20
5	Popolosa: 20d20
6	Molto Popolosa: 24d20

Fase 2: tirare i dadi sulla mappa. La posizione in cui finiscono i dadi indicherà il luogo in cui si trovano gli Insediamenti sulla mappa della campagna, mentre il numero di ciascun dado indica la Popolazione di ogni Insediamento (vedi *Fase 3* di seguito). L'Arbitro può spostare qualsiasi dado fino a 3 esagoni in qualsiasi direzione dal punto in cui è finito. A ogni modo, quando il risultato dà una Città, essa può essere spostata fino a 6 esagoni verso uno specchio d'acqua. Gli esagoni d'acqua non vengono contati quando si determina l'area di terreno per i tiri degli Insediamenti (quindi, le dimensioni in numero di Esa di una zona equivalgono al numero di esagoni totali *meno* gli esagoni coperti per la gran parte d'acqua). Tuttavia, l'Arbitro può



ANTEPRIMA

Appendice C: Generatore di Mappe Cittadine

Se l'Arbitro deve generare una Città da far esplorare ai personaggi giocanti, può usare la procedura riportata di seguito per mappare e definire i dettagli della posizione della Città. Utilizzare carta quadrettata: ogni quadretto rappresenta 9 metri. Tirare 1d12 per ogni 5.000 abitanti in Città. Il punto in cui cade il dado rappresenta i principali tipi di edifici presenti in quella parte della Città.

Tabella 1-52: Generatore di Mappe Cittadine

1d12	Luogo importante della Città
1	Botteghe di Artigiani
2	Luogo di Culto
3	Mercato
4	Piazza Cittadina
5	Quartiere Amministrativo
6	Quartiere dei Divertimenti
7	Quartiere Lavorativo
8	Quartiere Malfamato
9	Quartiere Peculiare
10	Quartiere degli Specialisti
11	Roccaforte
12	Sedi delle Gilde

Tutti i mercati, le botteghe di artigiani, le zone di lavoro e le sedi di Gilde che si trovano sopra o vicino a uno specchio d'acqua, rappresentano rispettivamente: porti, cantieri navali, moli e Gilde di marinai. Quando il risultato è una Roccaforte, usare la tabella delle dimensioni e dei tesori delle Roccaforti presente nell'appendice *Generatore di Insediamenti* a pagina 131 per determinare le dimensioni e i tesori contenuti in ogni Roccaforte della Città.

Descrizioni dei Luoghi Principali della Città:

- **Botteghe di Artigiani:** questa zona è dedicata ai mestieri svolti dagli artigiani. Usare la colonna 2 e 3 della *Tabella Generatore di Gilde* a pagina 147 per determinare i principali artigiani presenti in questa zona; tirare 1 volta per ogni 5.000 abitanti della Città, fino a un massimo di 8 volte. Questi risultati rappresentano una serie di mestieri praticati da più persone, non da un singolo individuo. In ogni zona piena di botteghe di artigiani è sempre presente un fabbricante di armi o di armature.
- **Luogo di Culto:** questo quartiere ospita un luogo di culto principale. Al suo interno si trovano anche strutture associate alla religione, come (tirare 1d6):
  1) Ospedale
  2) Ospizio dei poveri
  3) Chiostro
  4) Canonica
  5) Seminario
  6) Convento.

  C'è una probabilità del 20% che in questa zona vi sia un Mastio di un ordine religioso, trasformando questa zona in una Roccaforte.
- **Mercato**; Merci Tipiche: questi mercati sono composti dai primi 12 tipi di mercanti elencati nella colonna 1 dell'appendice *Generatore di Gilde* a pagina 147. Tirare 1d12 per ogni 5.000 abitanti per determinare i tipi di mercanti presenti nel mercato, fino a un massimo di 8 volte. Tutti i mercati hanno accesso a cibo normale ed equipaggiamento comune.
- **Piazza Cittadina:** le piazze sono spazi centrali e aperti dove il pubblico può riunirsi. Questi luoghi ospitano numerosi banditori, artisti, dibattiti, bacheche e altro ancora. Tirare 1d10 per determinare la caratteristica distintiva della piazza:
  1) Spazio pubblico
  2) Foro
  3) Gogna
  4) Tribunale
  5) Bagni pubblici
  6) Università

ANTEPRIMA

Appendice E: Generatore di Gilde

La tabella riportata alla pagina seguente. contiene una selezione di Gilde e corporazioni che possono essere collocate in una Cittadina o Città fantasy. La posizione di una Cittadina o Città potrebbe determinare quali Gilde sono presenti, come determinato dell'Arbitro. Di solito, ogni Insediamento avrà più Gilde e le Città più grandi ne ospiteranno molte di più, le quali varieranno per numero di membri e influenza. Inoltre, l'Arbitro dovrebbe considerare le sinergie tra le Gilde generate per dar loro un ruolo significativo all'interno dell'Insediamento. Ad esempio, una Città portuale con una Gilda dei Mercanti potrebbe dipendere da una Gilda dei Marinai per ottenere equipaggi competenti per navigare in mare. A sua volta, la Gilda dei Marinai potrebbe ottenere la maggior parte dei propri guadagni dalla Gilda dei Mercanti e potrebbe richiedere tariffe più alte ai gruppi di PG che cercano i suoi servizi, offrendo loro una scelta: un equipaggio di marinai professionisti oppure un furfante di capitano non affiliato, con una ciurma composta da criminali di bassa lega, che **potrebbero** avere un Morale più basso se l'avventura dovesse complicarsi (e di solito sarà così!), più incline a derubare il gruppo per rifarsi delle perdite. Sulla tabella riportata alla pagina seguente. sono indicati principalmente mestieri di nicchia che sono praticati in varie città medievali. Per determinare casualmente un mestiere, tirare 1d4 per scegliere la colonna e poi tirare 1d20 per determinare il mestiere. L'Arbitro è libero di modificare la tabella a seconda delle necessità per adattarla alla sua ambientazione.

Molti artigiani vendono una quantità limitata di prodotti direttamente dalla loro casa o bottega, oltre a noleggiare spazi presso i mercati o vendere a mercanti. Le Gilde di alcuni professionisti che offrono servizi specifici di solito non dispongono di una sede propria, ma operano da strutture che rappresentano il loro mestiere, ad esempio banchieri che lavorano presso un banco, falegnami che possiedono una bottega o studiosi presso un'università. Esistono anche precedenti storici per Gilde che rappresentano figure ecclesiastiche. Nell'ambito di un gdr fantasy, potrebbe esserci una Gilda dei Chierici che rappresenta diverse sette di una religione. Allo stesso modo, potrebbe esistere una Gilda dei Maghi, dove Maghi di basso livello possono imparare nuovi incantesimi da Maghi esperti.

ANTEPRIMA

Appendice G: Assoldati, Gregari, Servitori e Seguaci

Nota sugli Assoldati: gli Assoldati sono descritti qui poiché fanno parte di qualsiasi gruppo di avventurieri, ma funzionano come dipendenti non specializzati al servizio dell'intero gruppo. Vengono pagati con un compenso concordato, invece di ricevere una parte del bottino del tesoro dei PG. Gli Assoldati sono generalmente abitanti locali, poco propensi a intraprendere attività pericolose come fanno i Gregari. Si occupano invece di compiti semplici, come portare torce, fare da facchini o svolgere altre mansioni di fatica associate all'esplorazione di dungeon e terre selvagge. Tutti gli Assoldati hanno le statistiche riportate qui sotto:

- Attacco +0, 4 pf, nessuna armatura, Morale 8, TS Uomo Comune.

Gregari: PNG assoldabili che possiedono una classe simile a quella dei Personaggi Giocanti e possono guadagnare livelli nella propria classe. I Gregari partecipano attivamente alle avventure del gruppo, ma servono direttamente sotto un PG specifico e dipendono da quest'ultimo per ottenere tesori in modo da accumulare esperienza. Ogni PG può avere un numero massimo di Gregari pari a 4 più l'eventuale modificatore di Carisma. Quando è necessario generare un Gregario, usare la tabella riportata di seguito per determinare chi è stato attirato al servizio dei PG. Di solito i Gregari vengono reclutati affiggendo annunci alle bacheche, assumendo un banditore, trovandoli nelle taverne o persino in modo casuale, in base alla notorietà dei PG (vedere Seguaci).

La tabella riportata di seguito è generica e rappresenta un'ambientazione prevalentemente umana con PG principalmente umani. In un Insediamento ci vogliono 1d4+1 giorni perché gli annunci di reclutamento dei PG diano i loro frutti. Per i semi-umani o per reclutare in aree remote, ci vogliono 2d8+2 giorni. I Gregari si aspettano di essere pagati in tesori dal PG che li assume, permettendo al PG di investire nel proprio Gregario e, nel tempo, farlo progredire di livello.

Reclutamento dei Gregari: scegliere la colonna che indica la classe del personaggio giocante che sta reclutando per determinare quale tipo di Gregario verrà generato.

Livello dei Gregari: i Gregari di solito non cercano impiego presso PG di livello

Tabella 1-59: Reclutamento dei Gregari

1d10	Guerriero/ Ladro	Chierico	Mago	Semi-umano
1-4	Guerriero	Guerriero	Guerriero	Semi-umano (tirare 1d6): **1-4**) Stessa razza del PG **5-6**) 50% delle altre due razze
5-7	Ladro	Chierico	Mago	Guerriero
8	Chierico	Ladro	Ladro	Ladro
9	Mago	Mago	Chierico	Chierico
10	Semi-umano (tirare 1d6): **1-3**) Halfling **4-5**) Nano **6**) Elfo	Semi-umano (tirare 1d6): **1-3**) Nano **4-5**) Halfling **6**) Elfo	Semi-umano (tirare 1d6): **1-3**) Elfo **4-5**) Halfling **6**) Nano	Mago

ANTEPRIMA

se generato in un contesto civilizzato, oppure 1d10 se il Seguace è un mostro o un nemico; il tiro va effettuato singolarmente per ogni seguace. Di solito l'intenzione dei Seguaci va generata solo se e quando potrebbero influenzare il gruppo, ad esempio quando i personaggi giocanti interagiscono con i Seguaci o se l'Arbitro determina che un Seguace potrebbe interferire con la campagna del gruppo. Altrimenti, l'Arbitro deve solo tenere traccia del numero di Seguaci.

Mostri Come Seguaci: qualsiasi mostro o nemico che si arrende o viene catturato, ma al quale viene mostrata clemenza, misericordia o buona volontà, potrebbe scegliere di seguire il gruppo. Se i personaggi gli offrono un impiego come Assoldato o Gregario, usare la tabella di Reazione per determinare l'esito. Se i personaggi non fanno alcuna offerta, esiste 1 probabilità su 1d8 che il mostro li segua comunque. Questa probabilità aumenta a 1 su 1d6 per mostri intelligenti come Goblin, Uomini-lucertola, Bugbear e simili. I mostri effettueranno questo tiro solo se i loro Dadi Vita sono inferiori al livello del PG di livello più basso all'interno del gruppo. Tirare sempre per determinare le intenzioni del mostro sulla tabella delle intenzioni riportata sopra.

Seguaci in una Campagna Militare: durante una campagna militare in cui marciano con un esercito, i personaggi attireranno PNG che cercheranno di trarre profitto seguendo l'esercito. I Seguaci forniranno supporto all'esercito vendendo cibo e servizi ai soldati e ai PG. Sotto questo punto di vista questi Seguaci funzioneranno come un piccolo Insediamento mobile composto da fornai, fabbri, mercanti e altri PNG che offrono supporto necessario durante una campagna militare. L'Arbitro può determinare casualmente questi professionisti usando la prima, la seconda e la quarta colonna della tabella del Generatore di Gilde pagina 147, ma questi individui non sono necessariamente associati a una Gilda. Il rapporto tra Seguaci e soldati durante una campagna militare è di 1 Seguace ogni 10 soldati. I Seguaci possono anche essere una rappresentanza dei servi di diverse casate nobili oppure far parte del convoglio di approvvigionamento per le truppe, oppure sono membri della famiglie dei mercenari o dei devoti di una chiesa o di una divinità coinvolta nel conflitto militare.

Quantità di Seguaci e Problemi: un gruppo può attirare un numero illimitato di Seguaci, ma più grande è il gruppo, maggiore è la probabilità di attirare attenzioni indesiderate. Il numero totale di Seguaci che segue il gruppo viene considerato nel calcolo delle dimensioni complessive del gruppo. L'Arbitro deve consultare le regole del suo sistema di gioco preferito per verificare l'effetto di un gruppo numeroso sui tentativi di evitare incontri casuali nelle terre selvagge. I PG possono scegliere di congedare uno, alcuni o tutti i Seguaci a seconda delle necessità. Se i PG possiedono una Roccaforte o un Insediamento in via di sviluppo, possono scegliere di invitare i Seguaci a risiedere lì.

ANTEPRIMA

Appendice I: Duelli

Duelli: le regole riportate di seguito sono pensate per gestire duelli formali e senza l'uso di armature tra due combattenti, in contrasto con le regole tradizionali del combattimento, le quali sono progettate per scontri tra avversari in armatura durante combattimenti di gruppo. Per questo motivo, non ci sono tiri per colpire né punteggi di CA da superare. I duelli sono molto rischiosi e spesso evitati a causa dell'elevata probabilità di subire ferite gravi o mortali.

Procedura del Duello: usando i round di combattimento, ciascun avversario sceglie segretamente la propria azione, annotandola su un foglio o ruotando 1d4 dietro uno schermo a indicare il numero assegnato all'azione. Successivamente, le scelte di entrambi i combattenti vengono rivelate simultaneamente.

- Se un partecipante sceglie un numero che sia di 1 gradino da quello scelto dal suo avversario (1 e 4 sono separati da un gradino, 2 e 1 sono separati da un gradino, 3 e 2 sono separati da un gradino, 4 e 3 sono separati da un gradino), il partecipante tira per infliggere danni.
- Qualsiasi numero scelto che si sia separato da 2 gradini da quello scelto dall'avversario, indica in un colpo mancato.
- Se entrambi i giocatori hanno scelto lo stesso numero, i combattenti si colpiscono simultaneamente.

Usare la tabella riportata di seguito per determinare le azioni di duello e la sequenza delle azioni.

Tabella 1-68: Azioni da Duello

Scegliere o tirare	Azione di scherma
1	Attacco Diretto
2	Parata/Riposta
3	Attacco Composto
4	Azione d'Anticipo

ANTEPRIMA

Mobili Araldici: il Mobile, o *figura araldica*, è l'emblema principale o il simbolo rappresentato nello stemma araldico. Un risultato di 1-2 su un tiro di 1d6 permette di aggiungere un Mobile allo stemma araldico. Tirare 1d20 e selezionare la colonna desiderata per determinare il risultato. I Mobili Araldici possono essere centrati sullo scudo oppure collocati in una delle aree dello stemma araldico, in base alla disposizione della Pezza e/o della Partizione. Inoltre, è possibile inserire 1d3 Mobili aggiuntivi all'interno della loro Partizione, purché ci sia spazio per posizionarli a seconda della Partizione o siano uniti in un'immagine unica.

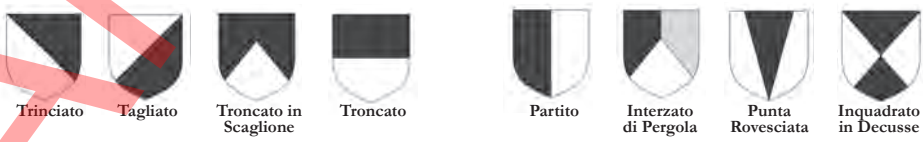
- Se si desidera, è possibile avere più copie di un singolo Mobile. Tirare 1d10 (a meno che non sia indicato diversamente) per determinare quante copie dello stesso Mobile vengono aggiunte al campo.
- Le Fazioni associate a mestieri, lavori o attività intellettuali dovrebbero tirare o scegliere dalle colonne Oggetti e/o Altro.
- Il colore dei Mobili può avere un colore molto simile a quello degli Smalti *oppure*

Tabella 1-70: Araldica – Smalti

1d8	Metalli	Colori	Colori Rari	Pellicce
1	Argento	Rosso	Campo di Cielo	Ermellino
2	Oro	Nero	Tanné	Ermellino
3	Argento	Verde	Di Carnagione	Vaio
4	Oro	Azzurro	Cenerino	Vaio
5	Argento	Porpora	Morato	Vaio Potenziato
6	Oro	Colore Raro	Aranciato	Piumato
7	Argento	Pelliccia	Al Naturale	Squamato
8	Oro	Ritirare	Sanguigno	Mattonato

ESEMPI DI PEZZE

ESEMPI DI PARTIZIONI



ANTEPRIMA

Appendice K: Tabelle degli Incontri e dei Tesori

Seguono degli esempi di tabelle per gli incontri sulla terraferma usabili per generare incontri interattivi che non siano solo incontri con mostri. Le tabelle possono essere usate così come sono, ma possono anche essere modificate in base alle esigenze dell'ambientazione e della campagna.

Incontri di Viaggio Via Terra: tirare 1d6 ogni 4 ore di viaggio – **1**) Ostile **2**) Struttura **3**) Neutrale **4-6**) Nulla di rilevante. Se l'Arbitro lo desidera, può decidere che un risultato di 4 indichi una "Caratteristica del Territorio", mentre un risultato di un 6 potrebbe indicare un Insediamento. I risultati di "Insediamento" utilizzeranno il *Generatore di Insediamenti* a pagina 131.

Tabella Incontri 1 – Incontri Ostili: tirare 1d3 per determinare su quale colonna tirare l'incontro:

1) Animali
2) Umani
3) Mostri.

Tirare come al solito per distanza dell'incontro, individuazione e Reazione. Il numero di nemici incontrati dipende dal regolamento che si sta usando.

Tabella 1-72: Incontri Ostili (1)

1d20	Animali	Umani	Mostri
1	Orsi	Briganti: banda di criminali	Goblin
2	Cinghiali	Briganti: mercenari	Albero dell'impiccato
3	Lupi	Briganti: Gregari di nobile	Cumulo Strisciante
4	Sciami di insetti	Briganti: banditi*	Fae
5	Leone	Folla di contadini in preda all'isteria – tirare 1d4: **1**) Affamati **2**) Degenerati **3**) Xenofobi **4**) Follia indotta dalla magia	Troll
6	Capre, antilopi o altri animali dotati di corna	Cacciatori di taglie – tirare 1d3: **1**) Fuorviati da informazioni errate **2**) Cercano un membro del gruppo **3**) Cercano informazioni su un individuo che è associato al gruppo	Orchi
7	Serpenti	Gregari di (tirare 1d3): **1**) Cultisti **2**) Mostro intelligente **3**) Fazione che si oppone alle intenzioni del gruppo	Giganti: a seconda del terreno

ANTEPRIMA

Esplorazione Urbana

Movimento: quando si esplora un Insediamento, i PG si muovono alla Velocità all'esterno (movimento x3). Se i PG corrono mentre vengono inseguiti o inseguono qualcuno a piedi o su una cavalcatura, il movimento è pari alla Velocità di Movimento nei dungeon x5. In genere, quando ci si muove normalmente in un insediamento, si verifica un incontro ogni 6 Turni. Tuttavia, se si corre, il tiro viene effettuato a ogni Turno di gioco. Ciò rappresenta le maggiori possibilità di imbattersi in qualcuno/qualcosa che richiederebbe un tiro sulla *Tabella degli Incontri*.

Pedaggi: ogniqualvolta i PG si imbattono in un Corpo di Guardia per entrare nella città, nella Roccaforte o nella sezione fortificata della città, dovranno pagare un pedaggio per ogni personaggio giocante, Assoldato, Gregario e cavalcatura. Il gruppo deve pagare 1 mo per ogni 1.000 abitanti di una città. Ciò vuol dire che in una città con 34.000 abitanti ogni PG dovrà pagare 34 mo per entrare. Le cavalcature pagano sempre 5 mo e i carri 10 mo. Se un personaggio giocante o un PNG è residente, pagherà solo la metà del costo normale nel momento in cui attraversa i cancelli.

Tipi di Incontro: esplorare un'area popolata genera automaticamente degli incontri, tuttavia di solito non si tratta di incontri di combattimento, ma saranno per lo più incontri di interazione. Ogni distretto di una città/metropoli offre diverse possibilità di incontro in base alla composizione del gruppo e al fatto che i cittadini della zona siano a loro favorevoli o meno. Questi incontri si suddividono in neutrali, ostili e favorevoli. L'Arbitro determina la disposizione della gente del luogo nell'area della città che il gruppo di avventurieri sta attraversando e sceglie il tipo di incontri.

Incontri di Insediamento: mentre il gruppo sta esplorando un Insediamento, l'Arbitro tira 1d6 e consulta la tabella riportata di seguito dopo aver determinato la disposizione della gente in quella determinata area verso il gruppo di avventurieri. Tirare sulla tabella riportata di seguito per determinare il tipo di incontro. Una volta determinato il tipo di incontro, consultare le tabelle degli incontri corrispondenti riportate di seguito.

Tabella 2-2: Tipo di Incontro di Insediamento

1d6	Luogo Neutrale	Luogo Ostile	Luogo Favorevole
1	Incontro Ostile	Incontro Ostile	Incontro Ostile
2	Incontro Neutrale	Incontro Ostile	Incontro Neutrale
3	Incontro Neutrale	Incontro Ostile	Testo descrittivo di Città/ Luogo
4	Incontro Neutrale	Incontro Neutrale	Incontro Favorevole
5	Testo descrittivo di Città/Luogo	Testo descrittivo di Città/ Luogo	Incontro Favorevole
6	Incontro Favorevole	Incontro Favorevole	Incontro Favorevole

ANTEPRIMA

Parata e Risposta: il personaggio usa un'Azione Ritardata (vedi pagina 90) per intercettare l'arma di un avversario. Una Parata viene eseguita effettuando un tiro per colpire contrapposto a quello dell'attaccante. Se il risultato del tiro per colpire del PG è uguale o superiore al tiro per colpire del bersaglio, il PG riesce a Parare il colpo dell'avversario. Se la Parata ha successo, il bersaglio subisce -2 alla CA fino al round successivo. Tuttavia, se hanno Attacchi Multipli, i PG possono effettuare un attacco in mischia aggiuntivo, ma solo con una penalità cumulativa di -2 contro il nemico di cui hanno parato il colpo invece della penalità cumulativa di -4 per attacchi aggiuntivi. Le armi a due mani con una Parata annullano l'eventuale preparazione di un'arma contro una Carica e possono anche Parare eventuali Cariche in Sella.

Recuperare Proiettili: i PG che dopo il combattimento impiegano tempo per recuperare frecce o dardi, tirano 1d10x10. Il risultato ottenuto è la percentuale di proiettili recuperata, arrotondando per difetto.

Esempio: *un PG scocca 12 frecce con il suo arco lungo. Dopo il combattimento, tenta di recuperare le frecce usate. Il giocatore tira 1d10 e ottiene 8, indicando che 80% delle frecce viene recuperato dal PG, ovvero 9 frecce.*

Sacrificare lo Scudo: un PG può sacrificare il proprio scudo per annullare i danni provenienti da un singolo attacco. Lo scudo viene considerato distrutto e non potrà essere riparato. Gli scudi magici possono essere usati più volte in questo modo e, più precisamente, un numero di volte pari al bonus magico alla CA, prima di essere distrutti definitivamente.

Tiro Mirato: i personaggi giocanti possono decidere di attaccare parti specifiche di un avversario per infliggere effetti specifici. All'inizio del round di combattimento, il PG deve dichiarare di attaccare una parte del corpo di una creatura umanoide o con anatomia simile con una qualsiasi arma. Di seguito è riportata una ripartizione dei diversi bersagli, delle penalità subite e degli effetti che i PG possono scegliere.

- **Mani/Braccia:** -4 al tiro per colpire; il bersaglio subisce -2 ai tiri per colpire. Danno normale.
- **Gambe:** -2 ai tiri per colpire; il bersaglio perde 3 metri di movimento in combattimento. Danno normale.
- **Busto:** -6 ai tiri per colpire, il bersaglio agisce per ultimo in ordine di Iniziativa per 1d4 round di combattimento; danno normale.

ANTEPRIMA

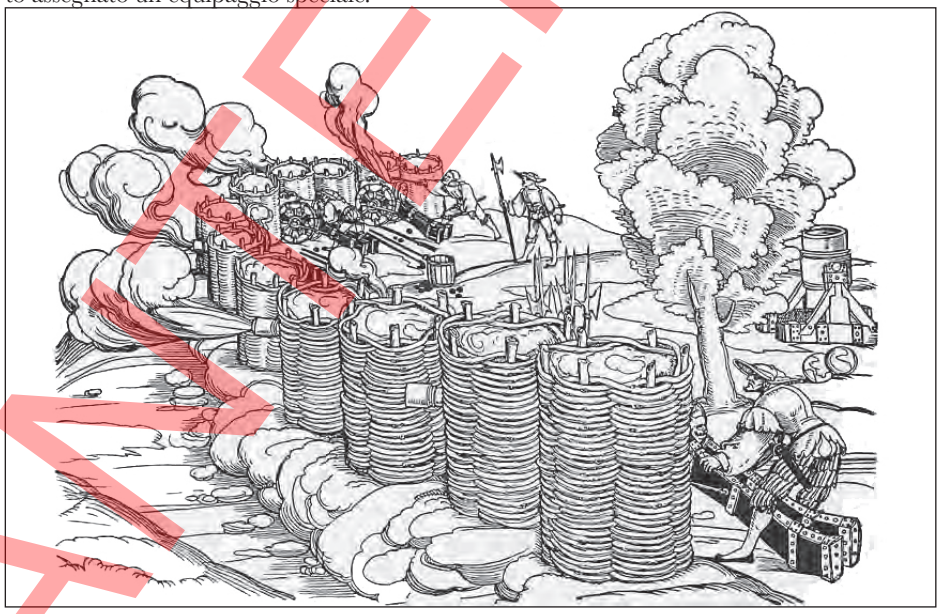
colpiscono una superficie in grado di assorbire l'impatto, come muri di pietra, grandi alberi o colline.

Equipaggio dei Cannoni: un cannone richiede un equipaggio di 4 Specialisti per poter funzionare. Un equipaggio viene pagato 200 mo al mese, o 50 mo a settimana. Il pagamento viene suddiviso in questo modo: il 50% va al Comandante, il 25% all'artigliere e l'importo rimanente viene diviso tra i due serventi meno specializzati. I PG possono essere usati al posto dei serventi, o un intero gruppo di PG potrebbe gestire un cannone. Ma pulire, ricaricare e mirare richiede tutto il tempo di ricarica, il che significa che i PG che si occupano di un cannone non potranno fare nient'altro. Attaccare l'equipaggio durante il periodo di ricarica non impedisce che la ricarica abbia luogo, ma un membro dell'equipaggio che rimane ucciso (o che abbandoni il cannone) aggiunge ulteriori 2 round al tempo di ricarica. Questo può essere risolto posizionando a protezione barriere come gabbioni o plutei. Se i serventi vengono attaccati corpo a corpo, reagiscono, ma di solito hanno le statistiche di Uomini Comuni, a meno che al cannone non sia stato assegnato un equipaggio speciale.

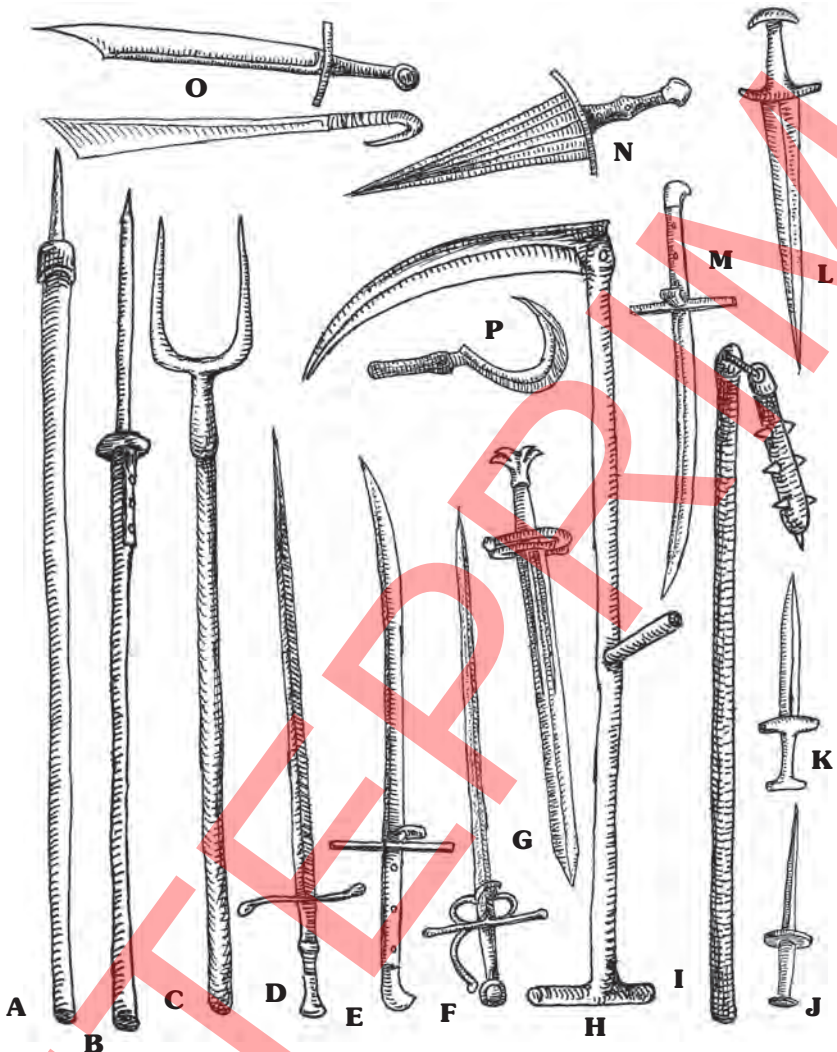
Movimento dei Cannoni: a causa del peso, i cannoni hanno una Velocità di Movimento limitata e richiedono 1 intero round di combattimento per muoversi.

- I cannoni leggeri possono essere spostati di 6 metri per round di combattimento.
- I cannoni medi possono essere spostati di 3 metri per round se sono posizionati su una superficie artificiale.
- Cannoni pesanti e mortai non possono essere spostati durante un round di combattimento.

Le Velocità di Movimento si dimezzano se ci sono meno di 4 membri dell'equipaggio a usare il cannone. I cannoni possono essere spostati in qualsiasi momento durante la ricarica, ma la ricarica impiegherà più tempo se dovessero essere spostati. I cannoni pesanti non vengono spostati durante i Turni di combattimento, poiché sono troppo grandi e pesanti. I cannoni pesanti richiedono 1 intero Turno di gioco per essere sollevati su un carro per il trasporto. Spostare un cannone pesante richiede almeno 4 persone e 2 bestie da soma per il trasporto e questo gruppo si muove alla Velocità di Movimento all'aperto di 8 km al giorno.



ANTEPRIMA



A) Goedendag

B) Quadrellone da breccia

C) Forcone

D) Stocco

E) Coltella a due mani

F) Spada da lato

G) Lanzichenetta

H) Falce

I) Mazzafrusto a due mani

J) Daga a rondelle

K) Baselardo

L) Degen

M) Coltella

N) Cinquedea

O) Falcione, due varianti

P) Falcetto

ANTEPRIMA

Appendice M: Ingombro a Colpo d'Occhio

Il punteggio di Forza determina quanti Slot un PG ha a disposizione nel proprio inventario. La quantità massima di Slot a disposizione di un PG è pari al suo punteggio di Forza x3.

- Usare un numero di Slot pari o inferiore al proprio punteggio di FOR *non* genera Ingombro.
- Usare un numero di Slot che va tra il proprio punteggio di FOR+1 e il doppio del proprio punteggio di FOR genera Ingombro Leggero.
- Usare un numero maggiore di Slot, fino al proprio punteggio di FOR x3, genera Ingombro Pesante.

Esempio: *un PG con Forza 12 ha a disposizione 12 Slot Inventario. Per subire la penalità dovuta all'Ingombro Leggero il PG dovrebbe usare 13-24 Slot, mentre l'intervallo di Ingombro Pesante è di 25-36 Slot Inventario.*

Inoltre, i PG possono usare un numero di Slot pari al punteggio di Forza senza aver bisogno di borse o sacchi. Un sacco piccolo occupa 1 slot e ha 10 Slot al suo interno, un sacco grande occupa 1 Slot e ne ha 20 al suo interno.

- 100 monete occupano 1 Slot Inventario.
- 10 gemme occupano 1 Slot Inventario.
- Gioielli indossabili e simili occupano 1 Slot Inventario.
- Le armi piccole occupano 1 Slot, le armi medie occupano 2 Slot, le armi grandi occupano 3 Slot.

Regola Opzionale: l'armatura occupa un numero di Slot Inventario pari al bonus alla CA (scudo 1 Slot, armatura di cuoio 2 Slot, cotta di maglia 4 Slot, corazza di piastre 6 Slot) indipendentemente dal fatto che venga indossata o trasportata.

Gli Arbitri possono usare questo elenco di oggetti per determinare quali oggetti fragili richiedono un Tiro Salvezza se un PG viene colpito da un mostro grande o fallisce un Tiro Salvezza; l'Arbitro tira 1d10 per un sacco piccolo e 1d20 per un sacco grande.

ANTEPRIMA

CAPITOLO 3 – MAGIA MERAVIGLIOSA

Le regole riportate di seguito consentono ai PG e all'Arbitro di espandere le opzioni riguardanti l'uso degli incantesimi con una versione più robusta della cosiddetta magia *vanciana**, ma senza eliminare o sostituire il sistema presente nei giochi di ruolo *old school*.

Incantesimi di Livello 0: gli incantesimi di Livello 0 sono molto più deboli dei normali incantesimi di 1° Livello e danno solo dei piccoli benefici circostanziali. Lanciare un incantesimo di Livello 0 funziona proprio come lanciare qualsiasi altro incantesimo. Tuttavia, a causa del minore ingombro mentale, gli incantesimi di Livello 0 vengono preparati in modo diverso rispetto a quelli normali.

- Un incantatore può lanciare in un giorno un numero di incantesimi di Livello 0 pari al numero massimo di incantesimi di 1° Livello che può lanciare, più il modificatore dato dal Requisito Primario.
- Un personaggio giocante può memorizzare un numero di incantesimi di Livello 0 diversi pari al numero di incantesimi di 1° Livello che può lanciare più il proprio modificatore di Intelligenza se è un Mago, o il modificatore di Saggezza se è un Chierico. Poiché gli incantesimi di Livello 0 sono semplici da memorizzare, vengono lanciati spontaneamente e non seguono le regole sulla pianificazione degli Slot Incantesimo.

Se un incantesimo di Livello 0 viene lanciato su un bersaglio riluttante, questo può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per annullare l'incantesimo lanciato. Il raggio d'azione degli incantesimi di Livello 0 è di 9 metri se non diversamente indicato. L'Arbitro può consentire a un incantatore di preparare un incantesimo di 1° Livello come incantesimo di Livello 0 con l'effetto dimezzato. Qualsiasi incantesimo di 1° Livello preparato in questo modo viene immediatamente dimenticato dopo essere stato lanciato.

Liste degli Incantesimi: alcuni incantesimi possono essere lanciati all'inverso, ma vengono considerati incantesimi diversi quando vengono preparati e occupano uno Slot aggiuntivo se viene preparata anche la versione normale. Le versioni invertite possono essere limitate a seconda delle credenze religiose del Chierico.

Incantesimi di Livello 0 per Chierici

- **Commestibile:** trasforma fino a 0,5 kg di sostanza organica in una razione. Può essere preparato all'inverso come "*non commestibile*" per guastare del cibo.
- **Cura ferita:** cura 1 pf e ferma le emorragie. Può essere preparato all'inverso come "*infliggi ferita*".
- **Guida:** +1 al tiro per colpire successivo entro 1 Turno. Può essere preparato all'inverso come *"Fuorvia"*. Gli effetti di questo incantesimo non si sommano con quelli dell'incantesimo di 2° Livello *benedizione*.
- **Interdici:** +1 al Tiro Salvezza successivo entro 1 Turno. Può essere preparato all'inverso come "*aggredisci*". Gli effetti di questo incantesimo non si sommano con quelli dell'incantesimo di 2° Livello *benedizione*.
- **Messaggero:** comunica un messaggio a una creatura non intelligente che lo riferirà a una persona specifica. Il messaggio può essere lungo solo 15 parole. La probabilità di successo è del 90% e diminuisce del 10% per ogni giorno in cui la creatura deve viaggiare.
- **Miracolo:** il Chierico esegue un piccolo miracolo che mostra lo splendore della propria divinità. Alcuni esempi possono essere trasformare l'acqua in vino, camminare sull'acqua per 1 Turno, trasformare una pie-

* Da *Jack Vance* (1916-2013), pluripremiato romanziere statunitense, pubblicò numerosi romanzi di genere fantascientifico e fantasy. In particolare, il suo ciclo della *Terra Morente* fu di ispirazione per il sistema magico di *Dungeons & Dragons*, lo stesso usato da gran parte, se non tutti, i giochi di ruolo fantasy *old school N.d.T.*

ANTEPRIMA

un Livello di Incantesimo combinato di 4.

- Il Livello dell'Incantesimo combinato viene sottratto da 12, vale a dire 8. Magnu ha un modificatore di Int pari a +1, il che aumenta il totale a 9.
- Magnu deve ora tirare 2d6 e sperare di ottenere 9 o meno.
- Magnu ottiene un 5 e un 2, per un totale di 7: eureka! Tuttavia, non ha tirato doppi, quindi la pozione miscelata sortisce solo il 50% degli effetti di entrambe.

Assaggiare Pozioni: i personaggi giocanti possono decidere di assaggiare una pozione o chiedere a un Assoldato di farlo al posto loro. Ogniqualvolta una pozione viene assaggiata, gli effetti durano solo per 1 round, quel tanto che basta per dare all'assaggiatore un'idea di quali siano i suoi effetti. Ogniqualvolta viene assaggiata, una pozione perde il 10% di efficacia. Questo, in effetti, vuol dire che ogni sorso è pari a 1/10 della quantità totale della pozione. Ogniqualvolta viene assaggiata una pozione, va annotata la quantità.

Alchimia e Creazioni Alchemiche

Alchimia: l'alchimia è simile alla **Guarigione con le Erbe e alla Creazione di Veleni** (vedi pagine 193-194), tranne per il fatto che crea oggetti più specifici con possibili effetti magici. Alcuni oggetti possono essere raccolti usando la tabella ***Foraggiare e Cacciare*** a pagina 188 e il paragrafo *Sottomettere, Catturare e Macellare i Mostri a pagina 195*, ma dovrebbero essere convertiti in **Componenti Ordinari o Magici.** L'alchimia funziona come una abilità intermedia tra la creazione di erbe e veleni e la creazione di oggetti magici, ed è quindi meno potente di quella che consente di creare oggetti magici tradizionali. L'alchimia può essere praticata da chiunque abbia un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 13 e che abbia accesso ai materiali, agli strumenti di creazione e alle istruzioni, ad esempio un libro degli incantesimi o le note di un Alchimista. L'Arbitro può limitare le informazioni di cui gli incantatori possono essere a conoscenza richiedendo loro di collaborare con

ANTEPRIMA

Appendice N: Santi Patroni

Generatore di Santi Patroni: per creare un santo patrono, scegliere prima un nome appropriato per l'ambientazione della campagna. Si consiglia di usare un generatore o un elenco di nomi che si preferisce. Per determinare di cosa è patrono il santo, tirare 1d4 per determinare il numero di designazioni che rappresenta.

Per ogni designazione, tirare 1d6 per determinare la colonna, quindi tirare 1d20 per determinare la designazione dalla colonna determinata dal tiro precedente.

Le designazioni possono essere usate per definire cose da tenere lontano, che portano fortuna, individui di cui avere compassione ecc.

Esempio: *un santo patrono del consumo di alcolici può essere invocato per scongiurare l'ubriachezza, comportamenti scortesi dovuti all'ebbrezza, curare un individuo dall'alcolismo e/o per proteggere il benessere di coloro che sono ubriachi.*

Anche cittadine e città hanno il loro santo patrono. Questi santi rappresenteranno principalmente l'Insediamento, ma avranno anche designazioni aggiuntive, se lo si desidera.

ANTEPRIMA

- Tirare 1d12 una volta per determinare la forma.
- Tirare 1d6 per determinare il numero di caratteristiche particolari, quindi tirare il d12 un numero di volte pari al risultato del d6 per determinare quali caratteristiche ha la creatura.
- Tirare 1d3 per determinare quanti accessori adornano la creatura.

Tutte le creature provenienti dai piani inferiori dell'Inferno irradiano malvagità.

I Dadi Vita dei Demoni generati sono pari a 2d10, con un Livello da Incantatore pari al numero di DV. Sono inclusi esseri di taglia più piccola per aiutare l'Arbitro a determinare la forza dei Demoni minori in base alle dimensioni. Per i Demoni minori si tira solo 1 volta su ciascuna delle colonne del generatore. I Demoni di taglia Mastodontica mangeranno sempre i peccatori, indipendentemente da eventuali accessori aggiuntivi. Le dimensioni e la forza della creatura determineranno anche la sua posizione nella gerarchia dei piani inferiori e su quali creature ha il comando. Ogni creatura ha tutte le capacità speciali possedute dai Diavoli con un numero minore di Dadi Vita. Consultare la **Tabella delle Abilità Speciali degli Immondi Infernali** per determinare la dimensione, il rango infernale, le capacità speciali e il Morale di una creatura generata in base ai Dadi Vita.

Bestie Boschiane: queste creature sono state pensate per popolare i piani inferiori insieme a Imp ed Esterni infernali simili caratterizzati da pochi DV. Sono stati pensati per essere strani e surreali, simili alle creature rappresentate nelle opere d'arte di Hieronymus Bosch.

- Tirare 1d6 una volta sulla colonna Creatura.
- Tirare 1d4 per determinare quante caratteristiche ha la creatura; quindi, tirare di nuovo 1d4 per determinare da quale colonna verrà determinata la caratteristica.
- Tirare 1d6 sulla colonna Taglia.
- Tirare 1d10 per determinare il colore predominante della creatura: **1**) Rosso **2**) Giallo **3**) Blu **4**) Verde **5**) Viola **6**) Arancio **7**) Bianco **8**) Nero **9**) Rosa **10**) Marrone
- I DV di ogni bestia boschiana generata sono pari a 1d4-1, con un minimo di 1 Dado Vita.

L'Arbitro determina come questi termini descrittivi si combinano fino a formare un abitante degli Inferi.

La tabella alla pagina seguente viene usata per creare abitanti di basso livello dei piani abissali.

ANTEPRIMA

Tabella 3-17: Generatore di Orrori Occulti – Testa

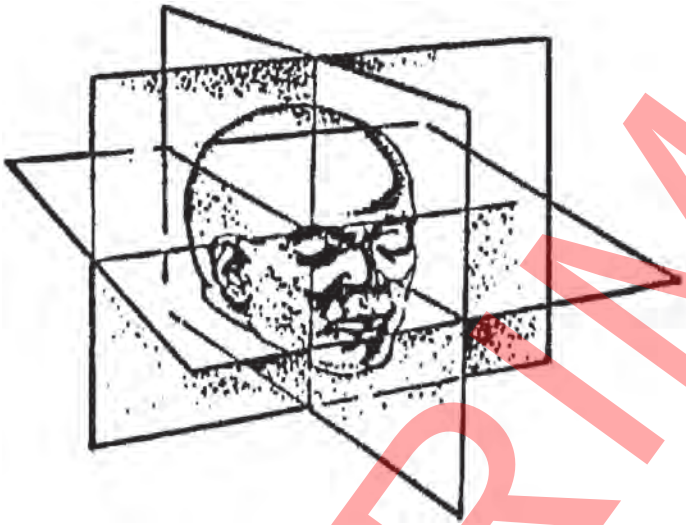
Usare la tabella riportata di seguito per costruire la testa dell'entità. Tirare una volta su ciascuna colonna.

1d10	Testa	Dettagli della Testa	Viso	Orecchie	Occhi	Numero di occhi	Naso	Bocca
1	Aracnide	Appuntita	Indifferente	Bulbi	Arancio	1	Becco	Da batrace
2	Cavallo	Callosa	Meccanico	Cane	Bianchi	1	Bulboso	Fessura
3	Geometrica	Corna (1d6)	Minaccioso	Da Elfo	Blu	2	Enorme	Grande con denti grandi
4	Lucertola	Escrescenze ossee	Putrido	A imbuto	Gialli	2	Fessure	Grande con denti minuscoli
5	Pesce	Fumo	Sbava	Lucertola	Metallici	2	Grugno	Piccola con denti minuscoli
6	Pipistrello	Gocciolante	Scheletrico	Pelose	Neri	2	Lembi penzolanti	Spirotromba
7	Polpo	Palco di corna	Si increspa	Roditore	Rossi	3	Narici soltanto	Squaliforme
8	Uccello	Polipi	Spasmi	Toro	Verdi	3	Piatto	Ventosa
9	Umanoide	Pustole	Stoico	Umane	Viola	4	Proboscide	Zannuta
10	Assente*	Spaccata	Tremolante	Assenti*	Assenti*	5	Assente*	Assente*

*Assente: usare le indicazioni riportate di seguito per determinare il risultato di "Assente".

- Testa: dipende dall'interpretazione dell'Arbitro. Una creatura priva di testa potrebbe avere il volto sul busto.
- Orecchie, Occhi, Naso, Bocca: potrebbe sembrare che siano stati tagliati via, con un foro dove dovrebbero essere, o potrebbero semplicemente essere completamente assenti.

ANTEPRIMA



Conoscenza delle Discipline Psioniche: le Discipline Psioniche sono capacità speciali simili agli incantesimi ma possono essere usate solo da uno Psion. Le Discipline Psioniche sono diverse dagli attacchi e dalle Difese Psioniche a causa della loro capacità di creare effetti magici, ma tutte attingono dalla stessa riserva di PFP. Uno Psion è limitato alla quantità di Discipline che può conoscere in base ai propri DV. Gli Psion sono in grado di apprendere nuove Discipline solo attraverso lo studio di fonti o tramite l'insegnamento. L'Arbitro può consentire a un personaggio Psion di imparare o praticare nuove Discipline sperimentando per un numero di giorni pari al numero di PFP massimo richiesto per usare la Disciplina desiderata. Usare la tabella per determinare il numero massimo di Discipline che uno Psion può conoscere in relazione ai propri DV.

Recuperare PFP: gli Psion recuperano PFP con la meditazione o il riposo. Uno Psion recupera un numero di PFP pari alla somma dei modificatori delle caratteristiche mentali per ogni ora di meditazione. La velocità di recupero raddoppia quando lo Psion riposa.

Esempio: *uno Psion con INT 17 (+2), SAG 12 (+0) e CAR 15 (+1) recupera 3 PFP per ogni ora di meditazione e 6 PFP per ogni ora di riposo.*

Tabella 4-2: Conoscenza delle Discipline Psioniche

Dadi Vita dello Psion	Minore	Superiore
1-2	1	0
3-4	2	0
5-6	2	1
7-8	3	1
9-10	3	2
11-12	4	2
13-14	4	3
15-16	5	3
17-18	5	4
19-20	6	4
Più di 20	6	5

Interazione tra Psionica e Magia: come già detto, Psionica e Magia sono meccanicamente uguali; quindi, la protezione dagli incantesimi può avere effetto sugli Psion. Tuttavia, l'Arbitro può consentire agli Psion di essere indipendenti e non essere influenzati dalla protezione da incantesimi, oppure può stabilire che la protezione da incantesimi sia efficace solo per metà.

ANTEPRIMA

CAPITOLO 5 – CLASSI COINVOLGENTI

ANTEPRIMA

ALCHIMISTA

Gli Alchimisti sono eruditi che cercano una comprensione più profonda delle arti magiche attraverso un approccio metodico e accademico. Grazie ad anni di studio, possiedono una mente altamente istruita che li rende esperti nella ricerca e nello sviluppo della teoria magica. Ciò gli consente di creare oggetti che usano materiali magici e non magici per imitare fenomeni magici e naturali a proprio vantaggio. Gli Alchimisti sono considerati un tipo di maghi, ma non sprecano le proprie facoltà mentali memorizzando incantesimi; al contrario, preferiscono applicarle per un uso futuro. Gli Alchimisti hanno la capacità di scomporre qualsiasi materiale e trasmutarlo in qualcosa che, stando alla loro opinione, è più utile. Anche se spesso si presume che gli Alchimisti siano tutti studiosi con il naso immerso nei libri, sono anche noti per l'entusiasmo sfrenato con cui dimostrano l'efficacia dei loro esplosivi.

Tabella 5-1: Esperienza dell'Alchimista

Livello	PX	Dadi Vita	Livello Massimo d'Incantesimo	Creazione
1°	0	1d4	1	INT + 20%
2°	2.500	2d4	1	INT + 25%
3°	5.000	3d4	1	INT + 30%
4°	10.000	4d4	2	INT + 35%
5°	20.000	5d4	2	INT + 40%
6°	40.000	6d4	2	INT + 45%
7°	80.000	7d4	3	INT + 50%
8°	150.000	8d4	3	INT + 55%
9°	300.000	9d4	3	INT + 60%
10°	450.000	9d4+1	4	INT + 63%
11°	600.000	9d4+2	4	INT + 66%
12°	750.000	9d4+3	4	INT + 69%
13°	900.000	9d4+4	5	INT + 72%
14°	1.050.000	9d4+5	5	INT + 75%
15°	1.200.000	9d4+6	5	INT + 78%
16°	1.350.000	9d4+7	6	INT + 79%
17°	1.500.000	9d4+8	6	INT + 80%
18°	1.650.000	9d4+9	6	INT + 81%
19°	1.800.000	9d4+10	6	INT + 82%
20°	1.950.000	9d4+11	6	INT + 83%

ANTEPRIMA

HEXER

Gli Hexer sono addestrati ad affrontare minacce alla civiltà causate da mostri e magia, non importa quanto piccole. Gli Hexer vivono spesso ai margini della società a causa della natura del loro lavoro, che può essere visto come quello di sterminatori di mostri, guardiani della natura o un misto tra le due cose. Gli Hexer sono sottoposti a un addestramento intenso che li ha mutati fisicamente, conferendo loro una resistenza alla magia. Conoscono la magia e possono aiutare Maghi e Alchimisti nella ricerca di incantesimi e nella creazione di oggetti magici.

Requisiti di Classe: un Hexer deve avere un punteggio di 9 o più in INT e COS.

Requisito Primario e Progressione: il Requisito Primario dell'Hexer è INT. L'Hexer segue la stessa progressione dei tiri per colpire e dei Tiri Salvezza del Chierico.

Restrizioni ad Armi e Armature: l'Hexer può usare e indossare qualsiasi armatura come se fosse un Guerriero e non viene ostacolato da essa quando usa le sue abilità di classe. Gli Hexer possono essere solo Umani, Elfi o Halfling.

Usare Oggetti Magici: l'Hexer può usare qualsiasi oggetto magico ad eccezione di Pergamene e Bastoni.

Resistenza: gli Hexer hanno un bonus di +2 ai Tiri Salvezza contro Veleni e contro Incantesimi di Illusione e sono immuni alle malattie.

Abilità di Classe

Concentrazione dell'Hexer: ogni giorno l'Hexer sceglie un bersaglio su cui concentrarsi. Un Hexer può scegliere bersagli aggiuntivi per ogni modificatore di +1 derivante dal suo Requisito Primario. Il bersaglio della concentrazione deve essere una creatura specifica, un mostro o un PNG che usa la magia. L'Hexer ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai Tiri Salvezza contro il bersaglio scelto.

Sigilli: i Sigilli sono simboli che gli Hexer possono lanciare in modo simile agli incantesimi per produrre effetti magici. Questi sigilli possono essere usati un numero limitato di volte al giorno, determinato dal livello dell'Hexer (vedi la Tabella dell'Esperienza) più il modificatore del Requisito Primario (se presente). Al 1° Livello gli Hexer possono scegliere 5 sigilli da conoscere, ma possono impararne altri addestrandosi con un Hexer, alla velocità di 1 sigillo alla settimana. Un Tiro Salvezza contro Incantesimi riuscito annulla qualsiasi sigillo lanciato su un bersaglio non consenziente.

- **Àncora:** intrappola uno o più bersagli in un un'area di 3x3 m per un numero di

ANTEPRIMA

Scheda delle Unità Militari

Informazioni dell'Esercito

Unità ___ _____ Liv. _____ ☐☐☐☐☐☐ Stanchezza

ATT _____ DAN _____ CA _____

PF _____ _____ Mov. _____
Attuali Iniziali

_____ _____ Morale ____
Attuali Iniziali

_____

_____

Unità ___ _____ Liv. _____ ☐☐☐☐☐☐ Stanchezza

ATT _____ DAN _____ CA _____

PF _____ _____ Mov. _____
Attuali Iniziali

_____ _____ Morale ____
Attuali Iniziali

_____

_____

Unità ___ _____ Liv. _____ ☐☐☐☐☐☐ Stanchezza

ATT _____ DAN _____ CA _____

PF _____ _____ Mov. _____
Attuali Iniziali

_____ _____ Morale ____
Attuali Iniziali

_____

_____

Unità ___ _____ Liv. _____ ☐☐☐☐☐☐ Stanchezza

ATT _____ DAN _____ CA _____

PF _____ _____ Mov. _____
Attuali Iniziali

_____ _____ Morale ____
Attuali Iniziali

_____

_____

Unità ___ _____ Liv. _____ ☐☐☐☐☐☐ Stanchezza

ATT _____ DAN _____ CA _____

PF _____ _____ Mov. _____
Attuali Iniziali

_____ _____ Morale ____
Attuali Iniziali

_____

_____

Usare questa pagina per registrare le caratteristiche delle unità di un esercito, di unità aggiuntive indipendenti e per cavalcature e Comandanti associati a un'unità.
©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.

SCHEDA DEI GREGARI

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Nome _____ PX _____
Razza _____ Livello _____
Morale _____ Stat. ____ ____ ____ (FOR DES COS)
PF ____ ____ ____ ____ ____ (Correnti Totali INT SAG CAR)
CA _____ BA _____ Dan _____

Usare questa pagina per registrare le informazioni sui Gregari. ©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.

SCHEDA DEL DOMINIO

Insediamento _____ _____
Nome

Popolazione _____ **Morale** _____ **Richezze** _____ **Regno** _____

Eventi Correnti / Effettl sul Morale _____

Esagoni _____

Mesi/Stagioni

☐ ☐ ☐ Inverno

☐ ☐ ☐ Primavera

☐ ☐ ☐ Estate

☐ ☐ ☐ Autunno

Pianura _____
Collina _____
Acqua _____
Foresta _____
Palude _____
Montagna _____

Stemma

Strutture Speciali ed Effetti

Roccaforte _____
Dimensioni totali (Punti Ferita)

Dimensioni della Guarnigione _____ Tipo di Roccaforte _____

Note sulla Roccaforte _____

Note sulla Popolazione

Note sulla Guarnigione

Note sugli Edifici

Attività Correnti e Campagna

Tesoro della Roccaforte

Usare questa pagina per registrare le informazioni sul Dominio. ©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.

SCHEDA DEL TERRITORIO / FEUDO

Nome dell'area: _____

_____

Posizione Sulla Mappa: _____

_____

Scala

ESA Grande km _____ ESA Piccolo km _____

Panoramica

Regione _____

Clima _____

Terreno Prevalente _____

LUOGHI PRINCIPALI

Città e Roccaforti

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Insediamenti, Castelli, Torri ecc.

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Dungeon e Rovine

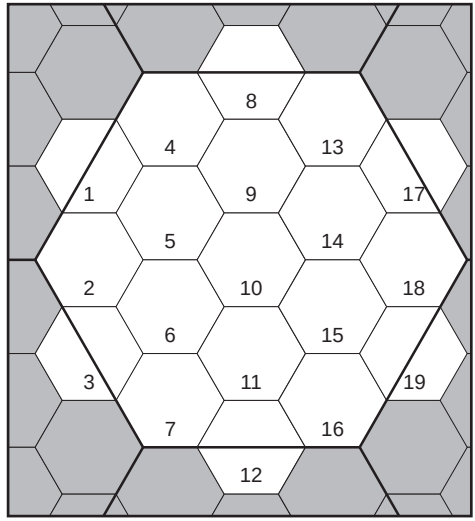
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Tane dei Mostri

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Tane dei Mostri

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____



DESCRIZIONE DELLE AREE

Area

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____
6) _____
7) _____
8) _____
9) _____
10) _____
11) _____
12) _____
13) _____
14) _____
15) _____
16) _____
17) _____
18) _____
19) _____

Usare questa pagina per registrare le informazioni generali su un territorio/feudo/dominio ©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.

SIMBOLI MAPPE PER ESTERNI

Edifici & Insediamenti

Metropoli

Città

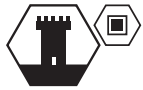
Cittadina

Villaggio

Paesino

Palazzo

Castello/
Roccaforte


Torre/
Fortezza

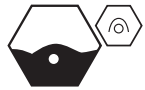
Forte

Accampamento

Miniera

Roccaforte
di montagna

Fortezza
sugli alberi


Contea

Fortezza
volante (Nuvole)

Rovine

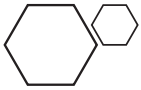
Tempio

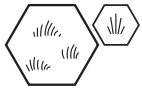
Santuario

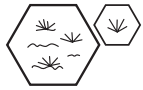
Faro

Rifugio
di pietra

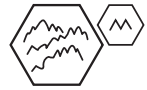
Terreno

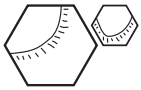

Libero,
Terreno agricolo

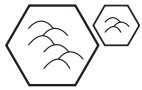

Prateria


Savana

Deserto


Brullo


Altopiano


Collina

Montagna

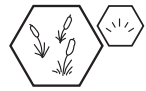
Vulcano

Caverne

Foresta
decidua

Foresta
conifere

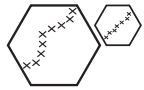
Giungla


Palude

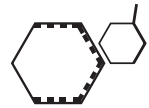
Specchi
d'acqua

Ghiaccio

Fiume


Sentiero

Strada


Confine

©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.

SIMBOLI PER DUNGEON E INTERNI

Legenda

Altare

Cancello

Gabbia

Porta

Bara (aperta)

Chiave

Illusione

Porta a due ante

Bara (chiusa)

Croce

Innesco

Porta Chiusa a Chiave

Barile

Divano

Letto

Porta arco

Botola (pavimento)

Falò

Letto a due piazze

Porta finta

Botola (soffitto)

Finestra

Libreria

Porta girevole

Botola Segreta

Fontana

Luce

Porta girevole

Bottino/Tesoro

Forziere

Panca

Porta magica

Camino

Freccia

Pericolo

Porta nascosta

©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.

Simboli (continua)

Porta scorrevole

Ringhiera (angolo)

Sconosciuto

Tavolo e Sedie

Porta segreta

Saracinesca

Sedia

Tenda

Pozzo Aperto (circolare)

Scala a Chiocciola (giù)

Sgabello

Tenda (angolo)

Pozzo Aperto (quadrato)

Scala a Chiocciola (su)

Statua

Tomba

Pozzo Chiuso (circolare)

Scala a Chiocciola (giù)

Statua (piccola)

Trappola

Pozzo Chiuso (quadrato)

Scala a Chiocciola (su)

Tavola Rotonda

Trono

Pozzo per L'acqua (circolare)

Scala a Pioli (giù)

Tavolo

Pozzo per L'acqua (quadrato)

Scala a Pioli (su)

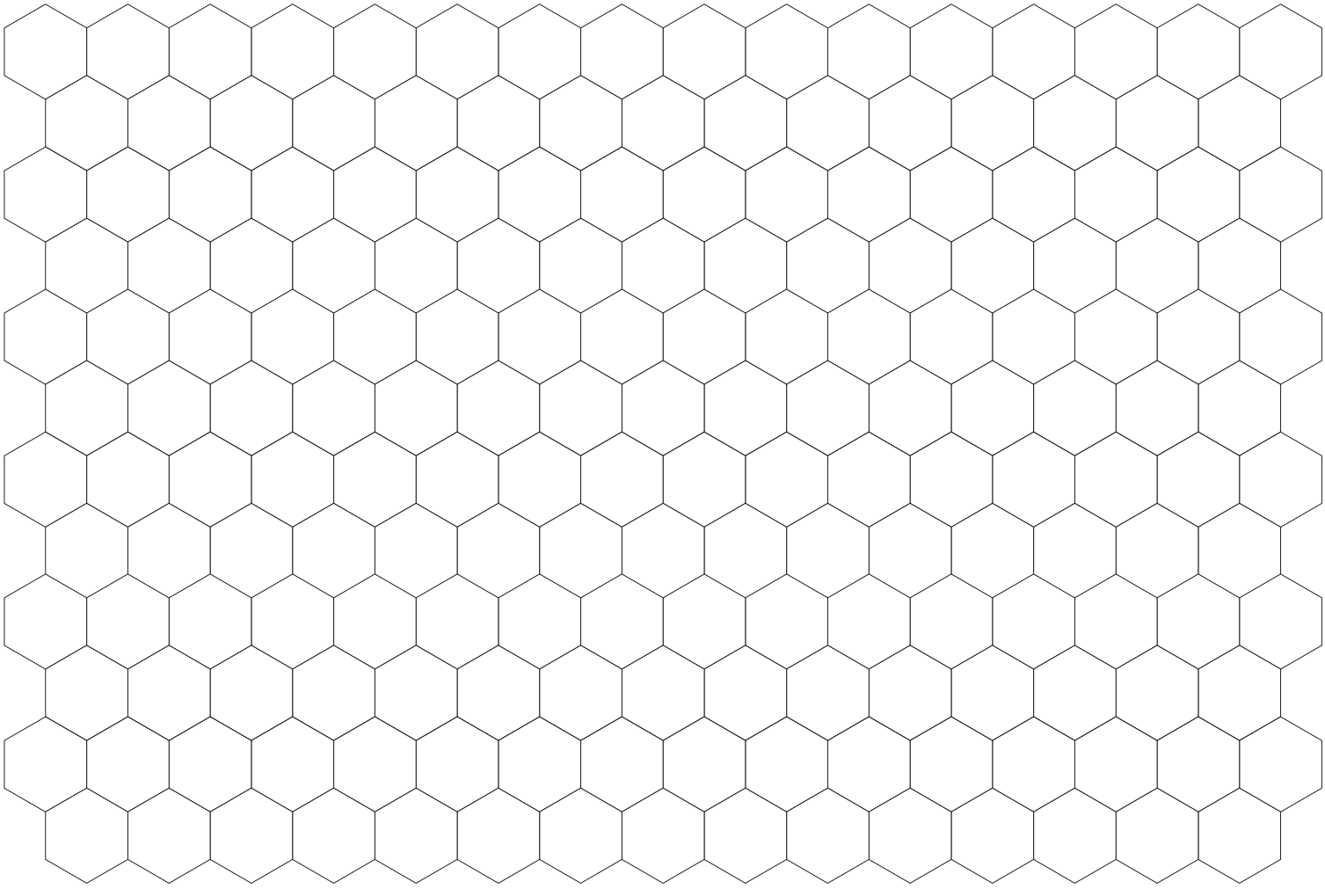
Tavolo (lungo)

Ringhiera

Scala/Gradini

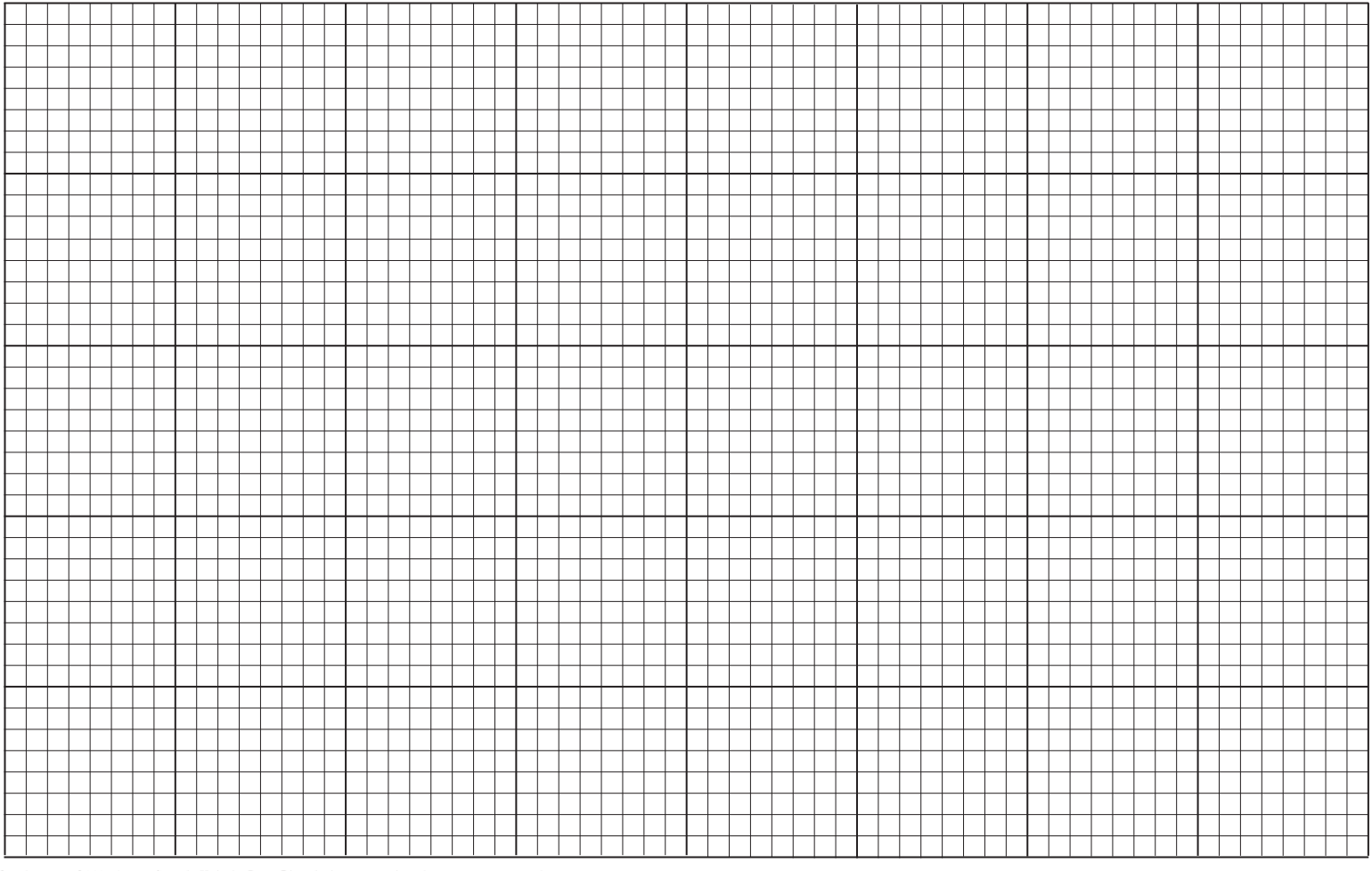
Tavolo e Sedie

©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.



Carta Esagonata ©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.

Carta Quadrettata ©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.



Graph paper ©2025 Arcane Sword - Kaizoku Press. Riproduzione consentita soltanto per uso personale.

INDICE ANALITICO

A

Abatis 192
Abbandonare Strutture 28
Abilità da Ladro 127, 153, 281, *283, 286*
Abilità di Sopravvivenza 280
Abilità Speciali Degli Immondi Infernali 245–246
Accampamenti Nemici 191
Accampamento 45, 71, 73, 75, *77,* 80, 97,103, *112–113,* 116, 170, 174, 175, *178–179, 190–192,* 206, 273, 275, 304
Accendi/Spegni 216
Accetta 107, 177, 197
Acido 176, *222–223,* 245, 249, 267
Acrobata 286
AD&D 8
Addendum 119–128
Addestramento *22, 28–32,* 30, 34, *205–206,* 232, 283, 287
Addestrare Guarnigioni *22,* 30
Addestratore 181, *206*
Adempiere agli Obblighi 41, *44*
Advanced Dungeons & Dragons 8
Afferrare 161, *197,* 199, 210
Afferrare con Arma *197,* 208, 211
Affondo 197
Agevolazione Fiscale 23
Aggredisci 215
Agile 297
Alabarda 210
Alchimia 157, *220–224, 272–276*
Alchimista 27, *112,* 128, 147, 151, 186, 193–195, *220–222, 272–276*
Allarme 192
Allerta 297
Allineamento Morale 22, 44, 46, 51–52, 153, 185, 236, 238, 239, 245, 257
Analizzare Oggetti Magici 274–275
Analizzare Pozioni 274–275
Àncora 287, 288, 292
Angelo 124, 166, *237–238, 243–244*
Anima oggetto 216
Animazione Sospesa 264
Annoda 216
Antiveleno 193–194
Appendice 0 – Compagnie Mercenarie 102
Appendice A 129
Appendice B 131
Appendice C 139
Appendice D 143
Appendice E 146
Appendice F 148
Appendice G 150
Appendice H 157
Appendice I 160
Appendice J 162
Appendice K 168
Appendice L 208
Appendice M 213
Appendice N 241
Appendice O 243
Appendice P 257
Apprendere Nuove Capacità Psioniche 260–261
Apri/Chiudi 216
Araldica *60,* 157, *162–167*
Araldica – Mobili 162, *164, 166*
Araldica – Pezze, Partizioni e Linee di Contorno . *162–164*
Araldica – Smalti *162, 164,* 167
Arbitro 8–11, 14, 16, 22, 27, 32–34, 36–37, 39, 40, 43–44, 47, 50–51, 54–58, 66–75, 77, 79–80, 89, 94–98, 100, 104, 109, 113, 119–120, 123–127, 129–132, 134, 137–139, 143, 146, 148–149, 153–156, 158–159, 161, 168, 170, 174, 177, 180, 182, 186, 191, 193–195, 197, 199, 201–202, 205–206, 213, 215, 218–222, 225, 228–230, 232–234, 239, 243, 245–246, 249–250, 252, 255, 259, 262–265, 270, 273–276, 279, 283, 286, 297
Arcaio 27, 112, 147
Archibugio 83, 105, *201–202*
Arco 83, 177, 199, 201, 243
Arco Corto 85, 105–106, 152, 201
Arco Lungo 83, 85, 105, 152, 200–201
Argento Liquido 223
Ariete 98–99
Aristocrazia Terriera .. 52, 58–59, 126, 133–134, 171
Arma Contadina 211
Arma Ectoplasmica *264,* 294
Arma Inastata 83, 86, 89, 105, 152, 201, *210,* 244
Arma in Resta *86,* 198
Arma Secondaria 197
Arma Specializzata 105–107
Armatura di Cuoio ..... Vedi *Corazza di C.*
Armatura di Piastre ..... Vedi *Corazza di P.*
Armatura e Incantesimi ..... Vedi *I.*
Armatura, Nuove Opzioni 209
Armatura "a Pezzi" 208–209
Armatura Psionica *264,* 294
Armi da Fuoco 11, 26, 83, 112, *201–204,* 244
Armi da Fuoco, Costo dell'uso 202–203
Armi, Nuove 211–212
Artigliere 98–100 105, 203–204
Ascendenti Angelici 124, 166, *237–238, 243–244*
Ascia 152
Ascia a Due Mani ..... Vedi sotto
Ascia da Battaglia/Bipenne 105, 152, 255
Assaggiare Pozioni 220
Assedi Rapidi 78, *98–100*
Assedio 18, 26, 40–41, 49–50. 75, 77, 78, *95–100,* 106, 113, 117–118, 137–138, 167, 203
Assedio, Incontri 96
Assedio, Macchine Da 18, *97–100,* 117, 167
Assedio, Turno di *95–96,* 98, 100
Assoldato 48, 67, 71, 76, 95, 104, 109, 118, 147, 150–153, 155–156, 182, 190, 210–211, 220–221, 242, 283, 285
Atanor 275
Attaccabrighe *277–278*
Attaccare (battaglie) 83–84
Attacchi Multipli *197,* 198–200, *278,* 294
Attacco di Disarcionare ..... *vedi D.*

Attacco non Letale 195, *197–198*
Attacco Poderoso 198
Attacco Psionico 260–262, 264, 293, 296
Attacco Psionico, Interrompere ..... Vedi *I.*
Attacco di Risposta 161, 200
Attacco con lo Scudo *198,* 208
Attacco di Separazione 83, *88–89,* 198
Attività (per Caratteristica) 205–206
Attività Criminale *28*, *32*, 121, 126–127
Attrezzatura da Alchimista 275
Aumentare la Potenza degli Oggetti Magici 222
Autunno 77, 110
Avventure Avanzate 180–214
Azione Ritardata *90*, 200, 265
Azioni da Duello *160–161*
Azioni Demoralizzanti *96–97,* 100
Azza 210

B

B/X 10–11
Bacchetta Fumogena 223
Bacheca 110, 139, 150, 153, *180–181*, 186
Bagno di Sabbia 275
Bagordo 38
Balestra 83, 201
Balestra Leggera 105–106, 108, 152
Balestra Pesante 106, 152
Banchetto *35*–36 55–*56,* 242, 255
Banda (mercenari) *103–104*
Bande da Guerra Mostruose 53
Barbacane 17–18
Barbaro 128, *279–280*
Barbozza 208–209
Bardo 128, *281–283*
Barone 36, 52, 57–58, *59–60,* 66, 70–71,120, 123, 134, 159, 245
Barriera Mentale 261
Baselardo *210*–212
Bastione 17
Bastoncino Solare 223
Bastone 35, 232, 243,274, 278
Bastone Ferrato 152
Berserk 279
Bestia-uomo 253–254
Bestie Boschiane 124, *246–247*
Bombarda 99, 202–203
Bonus Avventura 119, *127–128*
Bonus Dominio 119–122, 125–126
Borghese. 15, 27, 39–41, 54, 58, *59, 63,* 66, 123–135, *143–145,* 149, 153, 184, 242
Bosch, Hieronymus 246
Boschiane, Bestie ..... *V. Bestie*
Botteghe di Artigiani 139
Briganti 50, 103, 110, 114, 168, 170, 173
Brigantina 209
Brocchiero 208
Bugbear 22, 53, 156
Bustarelle 187

C

Cacciare/foraggiare *188–189,* 195, 220
Cadere *286, 293, 297*
Cadere A Terra Con Attacchi A Distanza 198
Calamità Naturale 43, *49–51*
Camaglio 208
Camminata Dimensionale 268
Campagna Militare .. 21, 25, 33, 43, 68, *71–72*, 73, 77, 109, *118,* 123, 133, 156
Cannone 99–100, 105, *201–204*
Cannone leggero 202, *203,* 204
Cantiere Navale *26,* 139
Canto di Celebrazione 282
Canto di Chiarezza 282
Canto Sacro 282
Canzone Bardica 281–283
Canzoniere 177, *282–283*
Capacità Psionica 259–262, 267, 268, 270,293–294
Capacità Psioniche Limitate 293–294
Capitano Mercenario *103–104,* 110, 114
Carica (di oggetto magico) 94, 266
Carica *83,* 85, 86–91, 198–201, 210–211, 286
Carica in Sella *86–88,* 90–91, 198, 200, 210
Carica, Prepararsi alla 89
Casa d'Aste per Animali 26
Casa d'Aste per Mostri 26
Casata Nobiliare... 33, 36–37, 41, 58, 62, *133,* 135, 156
Casatorre 25, *26–27*
Caserma 22, 28, *30*, 34–35, 140
Castello.... 17–18, 32, 60, 71, 113, 116–117, 133, 302, 304
Catturare 27, 71–72, 75–76, 80, 82, 97, 154, 156, 189, 195, 220
Catturare Mostro 156, 195, 220
Cava *27,* 171
Cavaliere....34, 36–39, 41, 48, 50, 52, *57–59,* 63, 70, 86–88, 106, 108, 111, 123, 133–134, 153, 162, 167, 171, 198–199, 245, 247–248, 256
Cavaliere errante 34, 39, 162
Cavaliere, lancia da ..... Vedi *L.*
Cavalleria 37, 52, 62, 90
CB ..... V. Componente Benefico
Centauro 23, 154, 253
Charme su Mostri 268
Charme su Persone 264–265
Chiama Animali Infestanti 217
Chiaroudienza 264
Chiaroveggenza 264
Chierico 11, 22, 25, *28–29*, 34, 37, 39, 41, 43, 44, 46, 51–52, 56–57, 59, *61,* 62–63, 66, 92, 107–108, 110, 112, 117, *120, 122,* 123–125, *127,* 132, 134, 146, 149–154, 159, 170, 172, 185–186, 195, 206, *215–216,* 218–219, 221, 225, 227, *232–233*, 238, *239,* 242, 243, 256, *257*, 282, 283, 287, 290, 292–293
Cibo ...15, 20–21, 24, 27, 47, 65, 95, 97, 106, 117–118, 133, *138,* 139, 155–156, 172, 175, 188, 215
Ciclope 255
Cinquedea 211–212
Cinta Muraria .. 15, 17–18, *19,* 25, 40–41, 45, 97, 113, 116–117, 132, 135, 137, 140, *142,* 149, 171, 203
Cittadina ... 18, 24, *25,* 27, 39, 41, 60, 63, 71, 76, 111, 116–117, 123, 130–132, 134, *135*, 137–138, 146, 155, 183, 195, 241

Città 19, 24–25, 27, 39–41, 59–60, 63,71, 76, 111, 123, 129, 130–132, 134–142, 146–149, 170, 172, 180, 182, 186, 187, 195, 241, 302, 304
Città, Luoghi Principali..... Vedi *L.*
Classi Coinvolgenti.....271–298
Classi Sociali.....37, 39, 63, 57, 61, 63, 65–66, 148, 211
CM.....Vedi *Componenti Magici*
CN.....Vedi *Componenti Nocivi*
CO .....Vedi *Componenti Ordinari*
Coboldo.....22, 53, 106
Collante.....223
Collegare le Menti.....262
Colpo Sagace 294
Colpo Senz'Armi 277
Coltella *211*–212
Coltella a Due Mani.....*211*–212
Comandante 53, 80, *82,* 85,89–90, 94, 96, 103, 114, 118, 204
Comandare Esterni.....257
Combattimento (potere).....282
Combattimento di Massa 72, 77–78,*81–91,*96–100, 118, 202
Combattimento di Massa Rapido .. 57, 78, *80,* 91, 98, 100
Combattimento Psionico.....260–262
Commestibile 215
Compagnia Mercenaria 39, 76, 102–118
Complicazioni di Classe.....119, 120
Complicazioni del Chierico 120, 122
Complicazioni del Guerriero 120, 123
Complicazioni del Ladro 120–121, 126–127
Complicazioni del Mago.....120, 124–125
Componente Benefico (CB)..... 176, 188, 193, 195
Componente Nocivo (CN).....176, 188, 193–195
Componente Alchemico 274
Componente Magico (CM). 188, *195, 221,* 226–227, 234, 273–276
Componente Medicinale.....188
Componenti Ordinari (CO)..... *194–196*, 220, *221*, 274
Composizione dell'Unità 81
Comprensione Profonda 296
Comuni 26, 35, 132, 136
Comunione ed Evocazione 234–239
Comunione, Entrare In.....234, 239
Concentrare le Capacità Psioniche.. *259*, 260–262, 264, 266, 267
Concentrazione.....283
Concentrazione dell'Hexer *287,* 289
Condizioni del Quartiere e Sicurezza.....Vedi Q.
Condottieri, Generatore di.....Vedi G.
Condottiero 103–104, *108,* 127–128
Condottiero Impavido.....127–128
Conflitto Interno 47, 51
Conoscenza Delle Discipline Psioniche.....263
Conquista 77
Contattare e Controllare Un Esterno 236–239
Contattare l'Aldilà.....236
Conte 36, 52, 57–58, *60,* 134, 143, 172, 245
Contrattacco Psionico 262
Controllare Nemico 268
Controllare Proiettili 268
Copiare Incantesimi.....205, 224, *226*
Coraggio.....283
Corazza 208
Corazza di Cuoio ..93, 105–106, 152, 153, 185, 213, 233, 285, 293
Corazza di Piastre 38, 93, 107, 203, 208–209, 211, 213, 266
Corpo di Guardia.....17–18, 40, 116, 142, 182
Corridoio Sotterraneo.....17, 21
Cosciale 208
Costo di Costruzione.....17, 28–32
Costo dell'uso di Armi da Fuoco 202–203
Costo Delle Unità 92–94
Costrizione 249, 254, *268*
Costruzione, Costo.....17, 28–32
Costruzione dell'Esercito a Punti 92–94
Costruzione della Roccaforte .....Vedi R.
Cotta di Maglia.....82, 93, 106–107, 124, 137, 152–153, 185, 208–209, 211, 213, 233, 256, 266, 282
Creare e Convertire Mostri.....Vedi M.
Creare Nuovi Incantesimi ..... Vedi I.
Creare Oggetti Alchemici .....Vedi O.
Creare Oggetti Magici .....Vedi O.
Creazione.....288–289, 291–292
Creazione Alchemica 195–196, 273–274, 276, 289, 292
Creazione Alchemica, Strumenti .. 220–221, 273–274, *275–276*
Creazione e Conversione di Mostri Psionici 270
Creazione e Sviluppo Degli Incantesimi..... Vedi I
Criminale, Attività .....Vedi A.
Crimine *25*, 27, 47, 51, 66, 159, 183, 185, 281
Cuffia.....208
Cura Ferita 215

D

D&D.....Vedi *Dungeons & Dragons*
Daga a Rondelle.....*210,* 212
Danneggia 216
Danno dell'Arma 84, 90, 198, *202*
Danno Massimo, Regola del.....84
Datore di lavoro 65, 114, 116–117
Decima 25, 28, 61, 69
Deflessione Psionica *264–265,* 268, 294
Degen 211–212
Delegare Compiti a Gregari e Servitori.... 44, 52, 55, 57, *69–70,* 75, 97, 126–127
Demone.....44, 124, 159, 166, 196–197, 225, *237–238, 243, 244–246,* 248, 249, 257
Demoralizzanti, Azioni *96–97*, 100
Demoralizzare.....283
Densità Degli Insediamenti.....25, 129
Dettato 217
Diceria.....Vedi *Voci*
Dichiarare un Giorno di Festa .....Vedi G.
Difesa (potere) 283
Difesa Psionica *260–263,* 270, 294, 296
Difese dell'Insediamento 137
Difese Minime.....190–191
Dimensioni della Guarnigione 22
Dimensioni della Roccaforte e Tesoro.....15, 137
Dimenticare Incantesimi Conosciuti.... 219, *231–232*
Diplomazia.... 60, 67, *68–69,* 70–71, *119,* 122, 124, 143, 206

Disarcionare 37, *86–87, 89, 198–199*, 211
Disarmare 161, 173, 197, *199*, 208, 211
Disciplina Magica 264
Disciplina Psionica ... 128, 260–263, *264–270*, 294, 296
Discipline Psioniche, Conoscenza delle 263
Discipline Psioniche Minori *264–268*, 294
Discipline Psioniche Superiori 268–270
Distillare Estratti 275, *276*
Distruggere Pensieri 268
Disturbi 143, 145
Disturbi e Minorazioni..... 143, 145
Domini e Dinamiche della Città 41
Dominio...9–11, 13–17, 19, 21–36, 40–43, 45–62, 64–66, 69, 76–77, 79–80, 95, 99–100, 102, 119–123, 125–127, 129, 131–132, 135, 138, 153–154, 157–159, 171, 205–206, 228, 248, 301–302
Dominio, Incontri del ..... Vedi *I.*
Dominio, Turno del ..... Vedi *T.*
Doppio Tiro 199
Drago.....78, 84, 96, 111, 166, 169, 195–196, 201–203, 221, 223–224, 244–245, 261, 265, 274
Duca 52, 58, *60*, 66, 135, 245
Duellante 297–298
Duello 37, 39, *100*, 123, 144, *160–161*, 210, 297–298
Dungeon .. 9, 13, 17, 20, 23, *45*, 49, 54, 70–71, 75, 106, 109–110, 116, 123, 133, 150, 170, 177, 179, 181–182, 185, 187, 191, 205, 265, 267, 302, 305–306
Dungeon Crawl In Città 187
Dungeons & Dragons..... 215
Dungeons & Dragons, Advanced..... 8

E

Eccedenza di Cibo 138
Economia 48, 50, *133–134*, 157
Elfo 20, *21–22*, 26, 37, 45, 52–53, *64*, *108*, 111, 128, 130, 132, 149–150, 154–155, 169, 172, 183, 185, 250, 255, 259, 278–279, 285, 287, 289, 290
Elmo 38, 59, *208–209*, 243, 248
Empatia 265
Entrare In Comunione..... Vedi *C.*
Equilibrio Corporeo..... *265*, 294
Equipaggio 26, 98, 111, 116, 146, *202–204*
Equipaggio dei Cannoni 204
Erba..... 82
Erbe..... 178, 188, *193*, *195*, 220–221
Eroe 37, 48, 82, 84–85, *89–91*, 94, 123
Escutcheon 162
Esercito..... 21, 24–25, 50, 52–55, 57, 68, 71–94, 98, 100, 102, 155 181, 300
Esercito, Costruzione 91–94
Esercito, Individuare L' 73–76
Esercito, Morale dell' 77
Esercito di Semiumani 53
ESP..... 249, *265*, 268
Esperienza Extracorporea..... 265
Esplorare 109, 113, 114, 116, 130, 134, 139, 150, 170, 181–187, 191, 228, 283
Esploratore 72–75, 106, 108, 116
Esplorazione Urbana 182–187
Esplosivi..... 202–203, 223, 272, *274–276*
Estate 301
Esterno 234, 236–239, *243–257*
Esterno, Comandare 257
Esterno, Contattare..... 234, 236–239
Ettin..... 255
Evento..... 9, 20, 23–24, 35–40, 42–43, 45–47, 49–51, 54, 57, 120, 148, 161, 181, 239, 248, 266–267, 283, 301
Evento Guidato dai Personaggi..... 23, *35–40*
Evento Soprannaturale 51
Evitare 294
Evocazione 157, 217–218, 227, 230, *234–239*, 243, 245, 248–249, 254

F

Fabbricare Esplosivi *274–276*
Fae..... 22, 37, 45, 47, 51, 53, 64, 124, 145, 168, *252–257*
Falce *211*–212, 244
Falcetto *211*, 176, 212, 256
Falcione *211*–212
Fallimento Critico..... *70–71, 79–80*, 122, 127, 201, 228, 233–234, 273
Fallimento Critico nei Combattimenti di Massa..... 79–80
Fallimento dell'incantesimo 231, 124, 228, *234*
Falsità 216
Fantasma 48, 175, 269
Fascino..... 283
Fauno 253–255
Fazione .. 9, 15, 34, 36–37, 41, 44, 47–48, 49, 51, 54–57, 60, 66–67, 71, 79, 82, 95, 100, 105, 108, 110, 120, 122–124, 131–132, 134–136, 140–141, 148–149, 162, 164, 168, 179–181, 183, 185
Fedeltà 27, 33–34, 56–57, 70, 120
Fendere..... 198–*199*
Festa..... 35, 47, 181, 184, 281
Fiancheggiare 89
Fila (eserciti) 81–84, 87–91, 198
Fionda 83, 85, 106, 152, 177
Folla 48, 51, 54, 71, 82, 123, 168, 184
Fondare Insediamenti Aggiuntivi 26
Foraggiare..... *188–189*, 193–194, 220
Forcone..... 124, 177, 211–212, 244, 256, 278
Foresta 14, 26–27, 64, 73–74, 82–83, 105, 111, 130–131, 169, 174, 191–192, 302, 304
Forma Eterea..... 268–269
Formazione delle Unità..... Vedi *U.*
Fortezza dell'Intelletto..... 261–262
Fortificare Rifugi e Accampamenti 190–192
Fossato 17, 97, 99
Frecciaio 147, 242
Frontiera..... 14, 110, *129*
Frusta dell'Ego..... 261–262
Fulmine in Bottiglia..... 223
Fungoide 254–255
Fuochi d'Artificio 217, 223
Fuoco Alchemico 223
Fuoco Liquido..... 223
Fuorvia 215

G

Galleria..... 17, 21
Generatore di Ascendenti Angelici 243
Generatore di Bacheche..... 180–181

Generatore di Bestie Boschiane 246–247
Generatore di Condottieri..... 108
Generatore di Creature Fatate 253–256
Generatore della Fazione a Cui Un PNG è Associato. 148–149
Generatore di Fazioni 148–149
Generatore di Fazioni dell'insediamento 134
Generatore di Gilde, Mercanti Ed Artigiani..... 146–147
Generatore di Gregari..... 152
Generatore di Grylli..... 247–248
Generatore di Guarnigioni di Mostri..... 22–23
Generatore di Insediamenti 131
Generatore della Mappa della Campagna..... 129–130
Generatore di Mappe Cittadine..... 139–141
Generatore di Missioni Mercenarie 116–117
Generatore di Nobili/borghesi 143–145
Generatore di Nomi di Compagnia Mercenaria 111
Generatore di Orrori Occulti..... 249
Generatore di Punteggi di Opinione..... 267
Generatore di Santi Patroni 241–242
Generatore di Specialisti 112–113
Generatore di Stemmi Araldici..... 162–167
Generatore di Tesori nella Roccaforte 137
Generatore di Strade Cittadine..... 141
Generatore Rapido di Punteggio
del Combattimento di Massa 78
Gente Comune..... 59, *63,* 66, 77, 133, 170, 210, 218–219, 242
Gestione dell'insediamento ..... Vedi *I.*
Ghiaccio Liquido 223
Giavellotto 152
Gigante..... 21, 22, 53, 167–168, 253
Gigante delle Colline 22, 53
Gigantoide..... 253–255
Gilda..... 15, 27–28, 39, 41, 49, 56, 58, 59, 60, 63, 65–66, 100, 111, 117, 121, 124, 133–135, 139–140, 146–147, 149, 156, 162, 248
Giochi Tradizionali 35
Giocoleria..... 286
Giorno di Festa..... 35
Giostra..... 37–38, 123
Giostra dell'Anello 38
Giullare 128, *284–286*
Gnoll 22, 53, 106
Gnomo 255
Goblin ... 21–23, 37, 53, 106, 154, 156, 167–168, 199, 270
Goedendag..... *210,* 212
Gorgiera 208–209
Governo 13, 23, 39, 41–42, 57, 59–60, 62–63, *134–135,* 143, 148, 162
Governo Locale..... 63, 134–135
Grande Occulto 249
Graph Paper..... 94, *309*
Gregari .. 9, 10, 13, 18, 22–24, 27–37, 39–40, 44, 47, 49, 52, 54–58, 60, 67, 69–71, 75–76, 78, 80–82, 90, 95, 100, 109, 113–114, 119–120, 122–123, 125–126, 132, 134, 150–156, 158–159, 161, 168, 172, 180–183, 190, 192, 221, 238–239, 285, 303
Gregari Attirati dalla Roccaforte 154
Gregari al Comando 52
Gregari di Livello 0 ..... 32, 113, *151–153*
Gregari, Reclutamento dei..... 50–152
Gryllus..... 124, 247–248
Guanto d'Arme 209,
Guarigione Con le Erbe..... *193–195*, 220
Guarnigione 13, 14, 18, *21–22,* 26, 28, 30, 33, 52, 76, 81, 120, 131–133, 301
Guarnigione, Dimensioni della 22
Guerra..... 9, 23–24, 37, 43, *50–54*, 65, *71–78,* 83, 87–88, 91, 95, 103–107, 114, 117–118, 122–123, 125, 126, 135, 137, 152, 155, 199, 226, 242
Guerriero... 11, 14, 21–22, 28–32, 34, 37, 39, 52, 57, 80, 87–88, 92, 103, 108, 114, 116, 120, 123, 127, 132, 137, 150–151, 153–155, 172, 183, 185–186, 199, 210, 211, 278–280, 279, 287, 290, 297
Guida 215
Gygax (Gary)..... 8

H

Halfling..... 21–22, 26, 37, 52, 64–65, 89, 111, 128, 132, 140, 143, 149–150, 152, 154–155, 169, 172, 199, 255, 159, 278–279, 285–287, 290
Hexer..... 128, *287–289*
Hieronymus Bosch 246
Hobgoblin 22, 53, 106

I

Ignora Acqua 216
Illumina/Scurisci 217
Immondi Infernali..... 244–246
Imp..... 244, 246, 257
Imparare Nuovi Incantesimi ..... Vedi *Incantesimi*
Imperatore 58, 60
Inattività 8–10, 16, 28–31, 34–35, 42, 57, 77, 158, 188, 190, 205–228
Inattività nel Dominio..... *34–35,* 42, 57, 205, 228
Incantesimi.... 8, 28, 31, 35, 74, 78, 80, 82, 84–85, 88, 93–94, 97, 112–113, 120, 124, 127–128, 146, 153, 157–159, 170, 176, 179, 185–186, 193–194, 205, 215–237, 239, 243, 245, 249, 253, 256, 259, 261, 263–269, 272–276, 279–280, 282–287, 289, 290, 292
Incantesimi Conosciuti, Limite agli.... 219, 230–231
Incantesimi, Copiare 28, 176, 186, 205–206, 222, *224–226*, 273–276
Incantesimi, Creare Nuovi 31, 157, 159, *226–227*
Incantesimi, Dimenticare..... 219, *231–232,* 296
Incantesimi Falliti 228, *234–236,* 285–286
Incantesimi, Lancio in Armatura..... *232–233,* 234
Incantesimi di Livello 0 ..... *215–218,* 229, 232, *276,* 286, 289, 292
Incantesimi di Livello 0 Per Chierici..... 215–216
Incantesimi di Livello 0 Per Maghi 216–218
Incantesimi, Imparare..... 146, 218–219, 227, 230, *231–232,* 285–286
Incantesimi Improvvisati..... *228, 230,* 234
Incantesimi, Ricercare 31, 35, 157, 159, 186, 225–228, 238, 287
Inchiostro per Incantesimi 24, 176, 225, 227, 276
Incidenti durante La Costruzione..... 19–21
Incontri D'Assedio 96
Incontri Casuali.... 156, 168–170, 172–175, 182–185
Incontri Casuali – Città 182–186
Incontri del Dominio 9, 13, 16, 23–24, 35, 40, *42–54*, 76

Incontri di Insediamento.....131–132, 182–186
Incontri di Reputazione.....42, 54–57, 124
Incontri di Viaggio Via Terra 168
Incontri Favorevoli 185
Incontri Militari 78–80
Incontri – Caratteristiche del Territorio 174–175
Incontri – Incontri Neutrali *172–173,* 182, 184
Incontri – Incontri Ostili.....*168–169*, 172–173, *182–183*
Incontri – Struttura.....170–171
Incoraggiare 283
Incubo 265
Indagare 289–290
Individuare l'Esercito 73
Individuazione delle Arti Psioniche 265, 294
Individuazione, Raggio Di.....73–76
Infliggi Ferita 215
Influenza 66–70
Influenza, Acquistare 69
Informazioni, Raccogliere ..32, 72, 75–76, 116, 184, 186–187, 206
Ingombro 209, 213
Ingombro a Colpo D'occhio 213
Inquisitore 124, 128, *290–292*
Insediamento.....9–10, 13–14, *15,* 16, 18–22, *23–37,* 39–43, 45–46, 48–50, 51–52, 54–55, 60–66, 68–69, 75–77, 95, 98, 104, 107, 110, 113–114, 116–118, 120–121, 124, 126–127, 129–140, 143, 146, 148–150, 155–156, 159, 162, 168, 170–172, 180–182, 184, 186–188, 190, 194–195, 210, 241, 301–304
Insediamento, Densità.....25, 129
Insediamento, Difese.....137
Insegnante 159, *206*
Intenzioni dei Seguaci.....120, 155
Interdici 215
Interrompere Attacchi Psionici 260
Interruzione 283
Intervento Divino.....127
Intuitivo, Lancio..... Vedi *L.*
Intuizione Criminale.....127–128
Inverno.....19, 73, 77, 110, 114
Ipnosi.....265
Ira Incontrollabile 28
Irritazione.....217

J

Jack Vance.....215, 230

K

KO 278
Kolbenturnier.....38

L

Lacchè 121
Ladro..22, 28, 32, 34, 43, 52, 54, 57, 65, 70, 76, 92, 108, 113, 116–117, 120, 126–127, 132, 150–151, 152–155, 162, 172, 181, 183, 185–186, 218, 242, 280–286
Ladro, Abilità da .....*Vedi A.*
Lancia.....84, 86, 89, 105–107, 137, 152, 210–211
Lancia da Cavaliere 38, 86, 88, 106, 108, 198
Lanciare Incantesimi In Armatura 232–234
Lanciare/Afferrare.....*265–266,* 294
Lancio Intuitivo.....230–233
Lanzichenetta.....211–212
Lasciare la Roccaforte.....35
Lega Cittadina 60, 136
Leggere Oggetto.....266
Leggere Residui Psichici.....*266,* 294
Leva Militare.....22, 24–26, 50, 76–77
Levitazione.....219, *266*
Licantropo.....124, 145, 154, 169, 171, 197
Lich 124
Limite agli Incantesimi Conosciuti 230–231
Linee di Contorno.....162–163, 165
Linguaggi 282
Livello 0, Incantesimi di..... Vedi *I.*
Livello del Gregario 150–154
Livello del Titolo 153–154
Livello di Dominio 13, 66, 69, 129, 153
Livello Massimo d'Incantesimo 230, 272
Locanda 110, 140–141, 170
Locande, Taverne e Altri Servizi.....140–141
Luoghi Principali della Città.....139–141
Luogo di Culto *27–28, 139*, 227
Luogo Magico 45

M

Macchine da Assedio ..... Vedi *A.*
Macellare.....188, 195–196, 220
Macellare Mostro.....Vedi sopra
Magia 31, 50–51, 55, 61, 63, 66, 73, 84, 93, 125, 144, 157, 168–169, 173, 181, 193, 206, 215, 217–219, 225, 228–230, 240, 259, 263, 280–281, 284–285, 287, 290, 292
Magia di Campagna 218–219
Magia Meravigliosa.....215–257
Mago 15, 20, 22–23, 26, 28, 31, 34, 35, 37, 39, 43–45, 47, 51–52, 56–57, 63–64, 78–80, 84–85, 88, 92, 108, 110, 113, 116–117, 120, 123–125, 127, 132–134, 140, 146, 148–152, 155, 159, 162, 167, 170, 172, 185, 186, 195, 205, 215–219, 221–222, 225–232, 234, 237–239, 242, 245, 259, 272–273, 276, 279, 282–283, 285–287, 289, 292, 296
Maniero.....15, 27, 33–34, 133, 135, 171
Manipolatore Esperto 285
Mano Arcana 217
Manovre di Combattimento 83, *88–90, 197–201,* 278, 298
Mantenere la Posizione 74, *89*
Mappa.....10, 15, 64, 72–75, 85, 94, 111, 129–131, 139–142, 176, 178–179, 185, 283, 302–304
Mappare La Città 141–142
Marcia 72–73, 77, 81
Marcia (potere).....283
Margravio.....58, 60
Martello da Guerra.....106–107, 152, 226, 244,
Mastio 17, 18, 27, 139–140
Mazza.....38, 107, 152, 197
Mazzafrusto.....244
Mazzafrusto a Due Mani *211*–212
Menomazioni *143, 145,* 228, 234
Mente su Corpo 266

Mercato 139–140, 27
Mercato Nero 113, 140, 186
Mercenari, Compagnia di ..... Vedi *M.*
Mercenari, Notorietà dei *104–105*
Mercenario 21, 25, 39, 43, 48, 50, 54–55, 63, 65, 71, 76, 81, 95, 98, 102–105, 108–111, 112–114, 116–118, 132, 134, 137, 147, 156, 168, 178, 181, 192, 206, 211
Messaggero 20, 72, *75–76*
Messaggero (incantesimo) 215, 217
Metropoli 24–25, 27, 39, 130–132, 134–135, 137–138, 182
Miracolo 215–216
Miscelare Pozioni 219–220, 234
Mobili Araldici 162, 164–167
Modifica Cellulare 266
Modificatori Razziali 259
Modifiche al Morale (battaglia) 85–86
Monaco 128, 259, *293–294*
Montagna 14, 26–27, 65, 73–74, 105, 131, 169, 175, 191–192, 301, 304
Morale 6, 10, 16, 19–20, 21–24, 25–27, 34–36, 37–39, 40, 42–43, 45–47, 51–52, 55, 57–58, 61, 66–67, 70–71, 76–77, 78–80, 82, 85–87, 95–100, 104–107, 108–109, 112–114, 118, 120, 122–123, 126–127, 132, 138, 146, 150, 153–154, 161, 175, 195, 197–198, 203, 210–211, 238–239, 245–246, 249, 253, 257, 279, 283, 285, 300–301, 303
Morale degli Operai 19–20
Morale dell'Esercito 77
Morale dell'insediamento 16, 23–27, 35, 37, 39, 42–43, 45, 52, 95, *132,* 138
Mortaio 99, 176, *202–204*
Mostri 14–15, 20–23, 24–26, 36–37, 40–41, 44–47, 51–56, 53–54, 65–66, 77–79, 80, 81, 84, 87, 90–91, 105, 108, 110–111, 117, 120, 124–125, 130, 134, 149, 153, 155–158, 166–170, 172–173, 175–177, 181, 191–196, 199, 201, 220, 233–234, 242, 254, 265, 268–270, 274–275, 283, 287, 292, 302
Mostri, Creare e Convertire 270
Mostri Psionici 270
Movimento 72, 73, 74, 75, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 94, 182, 184, 198, 199, 200, 203, 204, 209, 223, 261, 268, 279, 283, 286, 289, 292, 297
Movimento Dinamico 199
Movimento Disgiunto 89
Municipio *27,* 140
Mura ..... Vedi *Cinta M.*
Muro di Scudi 89
Mutazione Magica 124, 219, 228, *233–236*

N

Nano 14, 20–22, 26, 28, 35, 36–37 40, 45, 52–53, 59–60, *65,* 69, 75, 78, 84–85, 88, 90–91, 97–100, 105, *108,* 111, 128, 130, 132–135, 140, 143, 149–150, 152, 154–155, 169, 172, 183, 199, 210–211, 217, 219, 226, 246–247, 251, 253, 255, 259, 269, 275, 278–279, 290
Nebbia di Guerra 73
Neve 74, 82, 266
Nobile 14–15, 20, 33–37, 39, 41, 50–52, 54, 56–63, 66, 70, 76, 100, 108, 117, 120, 123–124, 133–136, 143–145, 149, 153, 156, 168, 172, 184, 186, 242, 248, 256
Nobiltà ..... Vedi *Nobile*
Non Commestibile 215
Non Morti, Scacciare .. 127, 153, 177, 216, 232, *257,* 282, *292*
Non Morto 20, 23, 45, 53, 79, 124, 127, 153, 169, 177, 216, 226, 232, 257, 282, 292
Notorietà dei Mercenari ..... Vedi *M.*

O

Obblighi Verso il Signore 43–44
Obbligo ... 14–15, 25, 33, 41–43, 57, 59, 69, 95, 105, 109, 148–149, 197–198, 237, 247
Occultamento Mentale 260, *262*
Occulti, Orrori 249–252
Officina di Artiglieria *26,* 99
Oggetti Alchemici 112, 221–222, 255, *274–276*
Oggetti Magici 8, 11, 28–32, 36, 44, 51, 54, 57, 63, 70, 94, 112–113, 117, 124, 153, 158–159, 169, 196, 220, 225–228, 234, 239, 266, 273–275, 278, 283, 286–287
Oggetti Magici, Creare 11, 28–29, 31, 44, 112, 153, 158–159, 220, *225–226,* 276, 287
Oggetti – Corpi/Accampamenti/Carri 178–179
Oggetti – Stanze/Forzieri/Barili 177–178
Oggetto Magico Improvvisato 278
Ombra 269
Onagro 98–99
Operaio 17, 19–21, 98–99, 140, 148, 155, 172, 186, 242
Opinione, Punteggio Di 27, *66–67*, 68–69, 119, 122–123, 134, 143, 161
Opzioni di Armatura 209
Opzioni di Combattimento 180, *197–201*, 208, 278, 294
Opzioni di Equipaggiamento Ampliate 208–212
Orchetto 22, 53, 106, 276
Orco 21–22, 53, 84, 167–168
Ordine del Round 82–83
Orrore Occulto 249–251

P

Paesino .. 23–24, 27, 39, 59, 116, 130–131, *133–135*, 137–138, 155, 170–171
Palizzata 17–18, 137
Pallina Fumogena 224
Pallina Tuonante 224
Palloncino di Spore 224
Palude .. 14, 24–26, 43, 46, 73–74, 83, 105, 131, 169, 174, 191–192, 301, 304
Parata con Armi a Due Mani 89
Parata e Risposta 200
Parlare con gli Animali 266
Parlare in Lingue 216
Partizione 162–164
Passo d'Arme 48, *55–56*
Pavese 108, 208
Pedaggio 171, *182*
Penalità Ridotta Per Attacchi Senz'armi 278
Penetrare Es 261–262
Perdere Un Servitore ..... *Vedi S.*
Periodo di Inattività Giornaliero 205–206
Perquisisco il Corpo/l'accampamento/il Carro 178–179

Perquisisco La Stanza/il Forziere/il Barile.....176–177
Pettegolezzi.....Vedi *Voci*
Pezze.....162–164
PFP.....Vedi *Punti Forza Psionica*
Pianura.....24–25, 43, 46, 73–74, 105, 131, 169, 174, 191–192, 301, 304
Piazza Cittadina.....139
Piegare/Intaccare 266
Piegare/Intaccare di Massa 269
Pirro, Vittorie di 70–71, 79, 91
Plantoide 254–255
Polvere Lampeggiante.....224
Polvere Pirica.....99, 105, 112, 116–117, 201–203
Polvere per Starnutire 224
Polvere Urticante.....224
Ponte Levatoio.....17
Popolano 22, 24, 37, 39, 63, 108, 112, 123, 133, 136, 143–144, 148–149, 155, 170, 172, 177, 210–211
Popolazione.....15, 19–20, 23–28, 34–35, 40, 42–43, 46, 49, 51, 60, 62–63, 76, 95, 118, 129–135, 137–138, 142–143, 148–149, 301
Popolo Fatato .....Vedi *Fae*
Portata.....10, *89,* 91, 198
Porto.....27
Possessione.....50, 122, *266*, 268
Potenziale Psionico.....259, 268, 295
Poteri Psionici.....259–271
Pozioni...94, 113, 147, 177, 186, 206, 219–221, 227, 234, *273–276*
Pozioni, Assaggiare.....220
Pozioni, Miscelare 219–220
Precognizione.....267
Preda dell'Inquisitore 290, *292*
Premonizione *267*, 294
Preparare Pozioni.....273–274
Preparare Veleni.....288, 194
Prepararsi alla Carica.....Vedi *C.*
Preparati Curativi 193
Prestidigitazione.....*217*, 235
Prigione *27,* 140, 172
Primavera 73, 77, 301
Principe 52, 58, 60
Procedura del Turno del Dominio.....42
Proiettili, Recuperare 200
Proprietà Fondiaria 57–58
Psion.....259–270, 296
Psionico (classe) 128, 259, *295.296*
Pugnale.....152, 177, 197, 208, *210–211,* 278
Pugno Psionico.....294
Pulisci/Annerisci.....217
Punteggio di Opinione.....Vedi *O.*
Punti Esperienza 10, 16, *91,* 205
Punti Forza Psionica.....*259–260,* 261–270, 294, 296
Punti Forza Psionica, Recuperare 263
Punti Incantesimo 284, 286, 230–233
PX .....Vedi *Punti Esperienza*

Q

Quadrellone da breccia.....*210*, 212
Quartiere Amministrativo.....139–140
Quartiere, Condizioni.....142
Quartiere dei Divertimenti 139–140
Quartiere Lavorativo.....139–140
Quartiere Malfamato 139–140
Quartiere Peculiare 139–140
Quartiere degli Specialisti 139–140
Quasi-umano 76
Quintana 38

R

Raccogliere Informazioni ..... Vedi *I.*
Radunare un Esercito 76
Raffica, Tiro a 89–90
Raggio di Individuazione.....*73–75,* 76
Randello 152, 201, 210
Rango (eserciti).....Vedi *Fila*
Re 58, *60,* 245,
Recinzione.....192
Reclutamento dei Gregari.....Vedi *G.*
Recuperare PFP 263
Recuperare Proiettili 200
Recupero 280
Religione 61, 66, 111, 122, *133,* 134–136, 139, 140, 146, 149, 151, 157, 227, 232, 247
Reputazione ..36, 42, *54–57*, 62, 65, 66–67, 69, 120, 124, 127, 140, 143, 155
Resa / Arreso... 80, 85, 91, 97, 99, 100, 126, 156, 161
Resistenza (abilità).....287, 289, 292
Resistenza (potere).....267, 294
Riaddestrare Caratteristiche 206
Ricaricare Armi da Fuoco 11, *202–204*
Ricerca Magica *225,* 228, 238, *276*
Ricercare Un Vero Nome 159, 225, 227, 236, 238
Ricerche 27–28, 157–159
Ricordare 283
Riflessi Rapidi 278, 293–294
Rifugio.....190–192
Ripara 216–217
Ripulire 14, 54, 77
Riscalda/Raffredda.....216
Risucchio Cerebrale.....267
Ritirata Difensiva 89
Ritirata Simulata.....89
Rituali.....29, 173, 227, *234, 237–238*
Roccaforte 10, 13–15, 17–18, 21–23, 25–28, 33–35, 40–46, 49, 52, 54–56, 65, 70–71, 73–75, 77, 79, 95–100, 104, 110, 113–114, 116, 118–127, 131–133, 134, 135, 137, 139–140, 142, 153–154, 156–159, 181–182, 184–185, 187, 195, 203, 206, 227, 273, 301–302, 304
Roccaforte, Costruzione della.....14–15, *17–21,* 154
Roccaforte, Lasciare la.....35
Roccaforte, Struttura dell.....17
Rotta (di unità) 85

S

Sabbia.....82
Sacco Intrappolatore.....224
Sacrificare lo Scudo.....200
Saggio.....18, 27, 63, 103, *157–159,* 206
Sala del Commercio.....27
Sala della Gilda.....27

Salmo 283
Santo Patrono..... Vedi *Generatore di S.*
Santuario..... *28–29,* 140, 304
Scacciare Non Morti..... *Vedi N.*
Scala (battaglia) 71, 78, *81–82,* 91, *94*
Scala (assedio)..... 96
Scansion 269
Scarica Magica..... 289, 292
Scarica Psionica 261
Scatto..... 289, 292
Scava/Riempi 218
Scherma, Torneo ..... Vedi *T.*
Scherma Pensieri..... 261–262
Schiacciamento 267
Schiacciamento Psionico..... 260, *261,* 262, 270, 294, 296
Schiniere..... 209
Schioppo 11, 83, *201–202*, 244
Schiuma Espansa 224
Schivata..... *278,* 293, *294*
Scoperta 45, 54
Scudiero 39, 41, 52, 58, *59,* 133, 171, 245
Scudo..... 38, 93, 105–108, 137, 152–153, 162, 164, 166–167, 198, 200, 208, 213, 233
Scudo (potere) 289, 292, 243, 297–298
Scutagium 44
Segheria..... 27
Segreta 17
Seguace..... 22–23, 46, 55, 77, 104, 112–113, 117, 119–122, 126, 134, 150, 155–156, 190, 206, 219, 290
Seguace dell'Accampamento Mercenario 112
Semi-umano... 14–15, 20, 22, 26, 37, 39, 41, 43, 45–46, 51–52, 55–56, *64–65,* 76, 91–92, 108, 110, 117, 119–121, 124–125, 128, 131–132, 134, 140, 143, 147–148, *149*, 150, 152–*154,* 155, 157, 166–167, 169–170, 171–174, 191, 242, 253, 259, 266
Senso dell'Arcano..... 127–128
Sergente (mercenario) 114
Serventi ..... *Vedi Equipaggio*
Servitore..... 10, 15, 20, 22–23, 25, 27–28, 32–35, 42–43, 46–49, 54, 56–58, 69, 71, 77, 123, 133–134, 150, 153–154, 162, 253
Servitore, Perdere un..... 34
Servo 64, 71, 156, 219, 245
Sforzo Magico 228–230, 234
Sigilli..... 287–289, 290–292
Silvano..... 53, 254–255
Sisma 218
Slot Inventario..... 213
Smalti 162, 164, 167
Soldato (mercenario)... 21–22, 25–26, 28, 52, 57, 63, 72, 77–79, 81–91, 94, 98, 103–106, 108, 112–114, 118, 151, 155–156, 184, 242
Soluzione Arrugginente 224
Solvente..... 224
Soprannome Formale..... 143–144
Soprannome Offensivo 143–144
Sopravvivenza, Abilità di ..... *Vedi A.*
Sopravvivenza Nelle Terre Selvagge..... 188–193
Sorpresa e Agguato 280
Sottomettere..... *195–196,* 220
Sovraccarico Magico..... *229–230,* 234
Spada 87–88, 243,
Spada Corta 107, 152, 197, *210–211*
Spada da Lato 211, 212
Spada Lunga 107, 152, *211*
Spadone 83, 107, 111, 244
Spadaccino..... 128, 297–298
Spallaccio 209
Specialista..... 11, 27, 49, 52, 55, 57, 69, 71, 75, 76, 98, *112–113*, 133–135, *139–140, 148–149,* 166–167, 180–181, 185, 187, 193–195, 204, 206, 221, 224, 227
Specializzazione dei Mercenari..... 104
Specializzazioni dei Saggi 157–159
Spinta 289, 292
Spinta Mentale..... 261–262
Spiritello 254–255
Spostamento Violento..... 267, 294
Spostamento Violento di Massa..... 269
Staffetta 75–76
Stagione ..9, 16, 49, 64, 73, 77, 110, 114, 138, 181, 301
Stagione della Guerra 77
Stanchezza 85, 88, 300
Stemma Araldico 58–60, 134, *161–167*, 301
Stocco..... 211–212
Struttura..... 9, 15, 17–24, 25–32, 34–35, 39–41, 45, 49, 57, 61, 63, 65–67, 75, 85, 97, 106–107, 130, 133, 139–140, 142, 146, 154, 159, 168, 170, 174–175, 190–192, 154, 203, 301
Struttura Civile..... 17–18, 21, 154
Struttura di Classe..... 28–32, 34–35
Struttura in Legno..... 18–19, 21, 137
Struttura della Roccaforte..... 17
Struttura Speciale. 15, 18, 23–24, 26–28, 40, 49, 301
Struttura Speciale Abbandonata..... 27
Successo o Fallimento Automatico..... 74, *79–80*
Suoni spettrali 218
Sussurro..... 218

T

Tassazione *24–25,* 46, 149
Tasse.... 13, 16, 23, 25, 27, 33, 41–44, 46, 50, 57, 59, 61–62, 134
Tattiche 88–89
Taverna 48, 110, *140,* 150, 206
Telecinesi..... 267, *269*
Telepatia..... 267
Telepatia con gli Animali 267–268
Telepatia Superior..... 269
Tempo Atmosferico..... 74
Terra.... 13–15, 17, 25, 27, 33–34, 40–41, 50–51, 55, 57–59, 60–63, 66, 69–70, 77, 108–110, 132–136, 143, 148
Terreno (tipo) 73–76, 82–83, 191
Terreno Elevato..... 74, *89,* 96, 192
Terreno Sacrilego..... 216
Terreno Sacro 216
Tesori Vari, Tabelle 176–179
Tesoro di Tana 137
Testo Descrittivo di Città/Luogo..... 182, 186
Tiro a Raffica 89–90
Tiro Crimine 25, 27

Tiro di Cacciare 188
Tiro Diretto 83, 89
Tiro Indiretto *83*, 85, 201
Tiro Mirato 200–201
Tiro Obbligo 41–42, 44
Tiro Poderoso 201
Tiro di Reazione 33, 34, 54, 56, 66–69, 96, 99, 107, 109, 122–123, 125–127, 153, 155, 170–172, 186–187, 211, 238, 269, 285
Tiro Salvezza 36, 52–53, 81, 84–89, 96, 112, 124, 127, 153, 193–194, 197–198, 203, 213, 215, 218, 222–224, 228–229, 231–234, 236–239, 255, *260–*262, 264–266, 267–269, 273–274, 276, 278–280, 282–283, 285–287, 289–290, 292–294, 296–297
Tiro sul Morale 20, 24, 26–27, 35, 38, 45, 51, 79–80, 82, 85–87, 97, 107–109, 113, 118, 161, 175, 195, 197–198, 257, 279, 285, 301
Titano 253–255
Titolo Nobiliare 14, 32–34, 36, 44, 46, *57–60,* 62, 66, 70, 110–111, 120, 123, 133, 135, 153, 232
Torneo .. 35–40, 55–57, 123, 140, 144, 162, 181, 281
Torneo di Scherma 390
Torre da Assedio 99
Torre Circolare 17–18
Torre del Mago 28, *31,* 116, 133, 14
Torre di Guardia 192
Torre della Volontà di Ferro 261–262
Trabucco 99, 116
Tradizioni e Folklore 283
Trapper 195
Trappola .. 52, 89, 106, 147, 170, 189–190, 192, 265, 267, 286, 289, 292, 306
Trappola per Animali 189–190
Trappola Magica 289, 292
Trasfigura 218
Travolgere 83, 86–88, 198
Treant 23, 154, 253
Tribunale 27, 139, 161
Trincea 192
Troll 21–22, 53, 167–168, 197, 245, 249, 255
Trova Acqua 216
Tupinaire 39
Turno d'Assedio 95–96, 98–100
Turno del Dominio . 9–10, 15–16, 19, 21–25, 27–35, 42–43, 45, 49, 57, 79–80, 95, 99–100, 120–121, 126–127, 138, 157–159
Turno del Dominio, Procedura 42

U

UC ..... Vedi *Uomo Comune*
UN ..... Vedi *Uomo Normale*
Unguento Curativo 193–194
Unità ... 52–53, 73, 75, 77–91, 94–98, 103, 113, 121, 300
Unità, Formazione delle 81–82
Unità Miste 86
Unità, Movimento delle 82–83, 86–87
Unità Navali 98
Unità In Sella 52, 81, 83–84, *86–87,* 89
Università 27–28, 139
Unto 218, 224
Uomo-bestia 254–255
Uomo Comune (UC) 21–22, 25, 86, 91, 104, 119–120, 132, 137, 183, 150, 194, 204
Uomo-lucertola 106, 156
Uomo Normale (UN) 55, 84
Usare Oggetti Magici 283, 286–287
Usare Oggetto Magico Improvvisato 278
Usbergo 209

V

Vambrace 209
Vampiro 145, 171, 197, 214, 221
Vance, Jack 215, 230
Vassallo 33–34, 36, 57–58
Vedere Potenziale 268
Vedetta 74–76
Veleno 112, 176, 185, 188, *193–194,* 219–220, 240, 255–256, 273, 275–276, 287
Verità 216
Vero Nome 159, 225, *227–228,* 236, 238
Viaggio Astrale 269
Villaggio 19, 23–25, 27, 39, 41, 59, 65, 71, 116, 123, 130–131, 133–135, 137–138, 155, 173, 195, 277
Vittorie di Pirro *70–71, 79,* 91
Voci 32, 36, *47–48, 54,* 123, 112, *143–144,* 157–158, 179–181, 186, 283, 286

W

Wight 169, 269
Wraith 169

X

–

Y

–

Z

–