

The cover art depicts a chaotic battle scene. In the foreground, a large, muscular dwarf with a red plumed helmet and a blue and white patterned tunic is shown from the chest up, holding a large battle-axe. Behind him, a man with long white hair and a grey cloak is visible. To the right, a large, red-skinned ogre or troll is holding a mallet. In the background, a bearded man in a red and gold tunic holds a sword. The scene is filled with various weapons, armor, and the suggestion of a fierce battle. The title 'WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY' is prominently displayed at the top in a stylized font, with 'EDIZIONE ITALIANA' below it. The Nexus logo is in the bottom left, and a circular logo is in the bottom right.

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY
EDIZIONE ITALIANA



UN CUPO MONDO DI PERICOLOSE AVVENTURE



WARHAMMER® FANTASY ROLEPLAY

Scritto e Ideato da Chris Pramas

Basato sulla Prima Edizione di: Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell e Rick Priestley

Materiale Aggiuntivo: Dan Abnett, Jeremy Crawford, Graeme Davis, Kate Flack, Ewan Lamont, Aaron Loeb, T.S. Luikart, Todd Miller, Rick Priestley, Robert J. Schwalb, Gav Thorpe
Editing: W.D. Robinson

Correttore di Bozze: Marc Gascoigne

Grafica e Direzione Artistica: Hal Mangold

Direzione Artistica Aggiuntiva: John Blanche

Illustrazione di Copertina: Geoff Taylor

Logo di WFRP: Davis Hinks

Illustrazioni: Toren "Macbin" Atkinson, Steve Belledin, Caleb Cleveland, Dave Gallagher, David Griffith, Jon Hodgson, Carl Frank, Ted Galadry, Janine Johnston, Karl Kopinski, Pat Lobo, Britt Martin, Val Mayerik, Torstein Nordestrand, Justin Norman, Erik Polak, Scott Purdy, Wayne Reynolds, Rick Sardinha, Adrian Smith, Greg Staples

Cartografia: Shawn Brown, Nuala Kennedy, Fluid Entertainment

Creatore Scheda Personaggio: Rick Achberger

Responsabile Sviluppo WFRP: Kate Flack

Responsabile Progetto: Ewan Lamont

Direttore della Black Industries: Simon Butler

Edizione Italiana a cura di Nexus Editrice

Traduzione: Marco Barsanti, Andrea Di Meglio, Vincenzo Russo

Supervisione: Pierfrancesco Biasetti

Adattamento Grafico: Fabio Maiorana

Coordinamento: Simone Peruzzi

Ringraziamenti

A Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz, Robert J. Schwalb, Kate Flack, Ewan Lamont, Alan Merret e John Blanche, per l'impegno disumano profuso ben oltre il dovere lavorativo.

A Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell e Rick Priestley, i colpevoli di tutto questo.

A Chris Lucas e allo staff dell'archivio della Games Workshop.

Alla Fluid Entertainment per le mappe nel Capitolo 6 (creato con il loro software per mappe Dundjinni mapping, www.dundjinni.com).

Chris Pramas ringrazia personalmente Chris Flaherty, Brian E. Kirby, Robert Lawson, Aaron Loeb, Todd Miller, Kim Pratt, Sandeep Rao, William Simoni e Robert J. Toth: 199 Bergen St. esiste ancora.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, immagazzinata in un sistema di archiviazione, o trasmessa in qualsiasi forma o attraverso qualunque mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, o altro senza una previa autorizzazione dell'editore. È permesso, per esclusivo uso personale, riprodurre i sussidi al gioco, le sagome d'effetto e la scheda del personaggio alle pagine 246, 252-255.

Green Ronin e il logo Green Ronin sono Trademarks della Green Ronin Publishing, e sono usati sotto permesso.

© Copyright Games Workshop Limited 2006. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries, e tutte le razze a questo collegate con i loro standardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni, e immagini dell'universo di Warhammer®. TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2006, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e utilizzati sotto autorizzazione. Dundjinni e il logo Dundjinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e utilizzati sotto autorizzazione.

Sito Internet Nexus Editrice: www.nexusgames.com

Sito Internet Black Industries: www.blackindustries.com

Sito Internet Green Ronin: www.greenronin.com

Codice Prodotto: 00701, ISBN: 88-86149-84-0



Edito in Italia da Nexus Editrice Srl,
Via dei Metalmeccanici 16,
55040 Capezzano Pianore (LU)

Distribuito in Italia da Giochi Uniti,
Via dei Metalmeccanici 16,
55040 Capezzano Pianore (LU)

BL Publishing, Games Workshop, Ltd.
Willow Road, Nottingham
NG7 2WS, UK



Artisti e Gruppi di playtest: Ralf Achenbach (Claudia Achenbach, Stefan Müller, Frank Vercelli), Christopher Smith (Adam Atkinson), John Graham, Jay Mueller, David Ruiz), Mathew Anderson (Jason Fouts, Frederick Gleich, Angelo Goussis, Edward May, Michael Nesquit, Tom Ransom), Jon Atkinson (Eve Atkinson, Erik Hamerik, Christopher Horton, Neil Sullivan, James Wild), Jacqueline Webb), Carson Arwood (Julie Arwood, Holly Krutier, Kelly Martinez, Robby Nowell, Roger Rymale, David Rogers, Rusty Tisdale, Drew Walters), Michael Babbitt (Kaita Babbitt, Anthony (Big T) Fichera, Chris Jones, Alan Schepers, Alex Shargov), David Haglan (Celia Aschke, Aaron Jaskolski, David London, Monica Miller), Jerome Baisan (Acaulay Vaux), Armand Alexander, Armand Fabien, Calland Laurent, Camille Martin, Philles Rami, Rocher David, Signe Frederik, Valen Marial, Verier-Armand (B), Jesse Bergstrom (Jonas Antonen, Jason Hansen, Tobias Jonsson, Björn Malin, Alexander Raskonev, Andreas Rasmussen, Gostin Sjöström, Lars Sjöström), Maxime Beaulieu (Dominique Bellemare-Pagé, Richard Bias, Chaz Dickey, Clark, François Filard, François Mamé, Alexander Raymond), Brian Blakey (Larissa Blakey, Kyle Cardfield, Chris Fawcett, Glenn Fox, Anjelica Scherb, Kevin Scherb), Darren Bulson (Mark Fris), Sebastian Bouvier (Claudia Durel), Pier-Hugues Chénou, Martin Dobson, Daniel Fecure, Gauthier Robitaille), Joshua Cameros (Dorewy Booth, Brian Dowd, James Dowd, Scott Gavin, David Clark, Taz King, James Mullin, and Robert Morrison), Pierre Campan (Oresthe Anis, Thomas Anis, Jean-Christophe Bouman, Xavier Canot, Anne Duret, Nicolas Duret), Jon Dawes (Warren Banks, Sylvia Coleman, Shane Green, Tim Velocita, Pauline White, Stuart Wicks), Perry Daugherty (William Allen, Jonna DeAngelis, Scott Faith, Chris Loo), Mark Deling (John Dill, Brandon Daniels, Marie Haughton, Mark Pilling, John Wilson, Sue Wilson), Nathan Dowdell (Kevin Bacon, Andy Clark, David Cole, Greg Davies, Tim Roush, Tim Wray), James Driver (Jed Driver, James Driver, April Leake, John Leake, Lori Irbek, Brandon McWaters, Peter Ulrich, Darren Dubois), Tim Eccles (Julian Stephen Fenton, Matthew de la Mare, Pamela Udovickovic, Gerald Udovickovic), Sébastien Foule

(Jean-Philippe Carrascon, Benjamin Perrin, Bruno Sarraz), Gaetano Friggi (Dado Bernocchi, Ferrante Gadi, Giuseppe Guglielmini, Daniele Molteni, Riccardo Ricchini, Mario Zamboni), David Garmak (Joe Thorpe, Jacob Elund), Alexanderich, Anders Helms, Stephan Garmak, Erik Christensen), Alessandro Gladioli (Alberto Dragonetti, Alessandro Spotti, Fabio Boloni, Fabio Tronzi), Ben George (Steve Brown, Sandra Cole, Scott Davis, Joshua Dent, Maria Kitcherlin, David Paradis, David Surprenant, Eric Wade, Mary Wade, Chris Zeman), Ronnie Grant (Richard Bergman, John Hammer, Kim Johnson, Martin Penson, Kristoffer Rezell, Tobias Tronzi), Emanuele Grattaglia (Alfredo Veratuzzi, Alena Mares, Angelo Tronzi, Antonio Piro, Fabio Salvi, Francesco Albino, Gabriella Marzoni, Giampaolo Cori, Lido Mada, Marco De Filippo, Nicola Nardis, Ottavio Nardis), Samuel Greene (Michael Eastman, David Greene, John Mawhorte), Henrik Grönberg (Ludmila & Niklas Ericsson, Carl-Anders Fogelgård), Svendsen, Fredrik Larsson, Anders Jonsson, Benja Kari, Bryon Jonson (Craig Edwards, Chris Kersan, Rowena Krause, Luke Merciera, Shane Molnar), Andreas Hartmann (Matthias Segner, Markus Wolf), Kalle Henriksen (Nico Althaus), Graham Lomis, Filip Nordlund, Marcus Stenlund), Randy Harbun (Willow Akin, Michael Smith, Jeremy Snyder, Daniel Thomas-Kayler), Jade Hornberg (Martin Johnson, Maribelle Leht, Tim Linden, Orlin Proszynski), Ole J. Jørgensen (Sten Vigard Haldahl, Cane, Andreas Loken, Erik Maffig, Håvard Maffig), Ronald Johnson (Brian Avery, Matthew Goodman, Elaine Johnson, Benja Kari), Bryon Jonson (John Edward Bridgman, Alex Leach, Erik Bonnick, Calvin Fick, Ronan Kari, Mark Jordan), Brad Kane (Kim Halib, James Karkkainen (Alexander K. Laker, Hans Ole Sævi, Filip Vilho), William Kirby (Thomas Pope, Richard Raymond, Howard Davis), Jonathan Whiting, Suzanne Wolf), Elena Koskita (Alexy Agolov, Dmitry Koshchen, Alexy Koskita, Anna Koskita, Timur Kozin, Petr Makarov), Ralph Krulm (Anja Ciss, Christine Ciss, Marion Krulm, Yvonne Strömman), Peter Lovell (John Hansen, Hans Lundgren, Anders Nordberg), Jody Macgregor (Steve Darlington,

Helga Erichsen, Rased Lowe, Patrick O'Duffy, Colin Smith, Marston Wright), Kenneth Madsen (Pir Frødenken, John Jensen, Thomas Jensen, Lemnat Knudsen, Jens Christian Larsen), Pia Martindal (Marc Casanova, Bernat Galarza, Oscar Montero, Marc Parnier, Albert Piquet, Albert Piquet, Joop Sals, Mark Mathews (Dave Gallagher, Judy Mathews, James Miller, Dan Pitt, Robyn Prestia, Ruth Prestia), Dave McAlister (Alan Barber, John Barber, Mike Barlen, Rob Barker, Pete Goodfellow, Ted Harris, Alex Marazone, Ben Morton, Matt Riches, Simon Washburn), Mark McIntyre (Drew Duff, Hope Marie McIntyre, Belinda Shue, Steven Shue), James McKee (Mike Anderson, Todd Caulkins, Chris Culbert, Dale Griffin, Brad Holman), Mark McKitchie (Teresa Bridges, Graham Clark, Simon Smith, James Thomas, Michael Wood), Hans-Martin Meland (Olav Elm Eriksen, Tunde Eriksen, Cato Hilten, Morten Kjekshus), Dennis Mohr (Melanie Mohr, Andrew Phillips, Mark Rasmussen), Steve Moss (Spend Boonstra, Bart de Boer, Verónica de Boer, Jan Molien, Igor Valente, Erik Verhoeven), Abel Nouali (Christopher Ared, Karim Boussout, Erik Boussout, Hestel Derkason, Rodolphe Djaout, Jacques Garnier, Eric Gontard, Xavier Vaquez), Sami Nittamas (Mika Ahonen, Treasa Koshonen, Pui Pertti, Ville Timari), Chris Nield (Geoffrey Bockes, Christian Gering, Periet Kriest, Florian Kane, Jan Mathias, Jan Mikkoelsson, Marcus Tippers, Olli Ollfeld (Paul Hala, Gerg Phillips, Mark Rowett, Tim Simmons, Graham Willmott), Sefiré Pålsson (Robert Arner Karlsson, Rudolf Oskar Einarsson, Svein Råne Jonsson, Isakell Sigvaldason, Florja Haxdahl Flannigan), Daniel David Prett (Carlo Ramon Camacho, Jon Ginnerton, Lou Lequiter, Paul Leno), Richard Pingree (Simon Gower, John Harris, Tim Langford, Duncan Ralston (Al White), Keith Pugh (Matt Adell, Tim Hendricks, Robert Jeffries, Brian Laurent, Greg Martel, Stephen Pague, Tim Reed, Ken Verman, Hank Woolery, Julie Woolery), Colla Rado (Robert Dawson, Andy Jones, Chris Tammoloni), Mark Riddle (John DeMaist, David Forbergall, Peter Frain, Peter Glushko, Chris Palmer), Jason Rouse (Ron R. Beckman, James Cokley, David Laverand, Jason D. Paul, Brian D. Wray), Olli Raskonen (Pietti Ranta, Jukka Ranta, Roppe Pääkkönen, Sime Raskonen, Johannes Rimpiläinen), Philip

Skinner (Gav Fuller, Kathryn Skinner, Neil Tipples), Rod Spellman (William Howell, Paul Loefer, Dick Smith, Bobbiann Spellman), James Smith (Jan Hall, Paul Roberts, Robin Worschman), Andrej Stoj (Gregory Roberts, Michal Majowicz, Andrej Machacki), Denesek Pataczyki, Gregory Sander, Tamas Sander), Steven A. Timmer (Russell Bigham, William Jackson, Susan Kozak, Chris Nye, Stephanie Timmer), Karen Turley (Francesca Benatti, Mike Brennan, Patrick Delany, Brian Dolan, Donald Fallon, Ian Holland, Alan O'Leary, Thomas Prater, Sean Sherrin, Gavin Weller), Wim van Gassen (Spend Dicks, Eric Rattigan), Che Widener (Brian Adams, Mark Cox, Malcolm Ingolds, Derek McClean, Ian Ravell, Chris Tegenack), John Welch (Joe Atkinson, Gerald Falcone, Lancel Jagers, Doug McLean), Maciej Witwicki (Wojciech Anuszczyk, Hubert Jankowski, Konrad Kozmank, Lukasz Kozmank, Marcin Kozmank, Daniel Szymanski), Jan Wrobel (William Angelen, Joseph Colant, Rick Conne, Matt Williams), Jon Zaphron (Clive Henricks, Jeff McCallan, Mercedes McClellan, Sean Potts, Lawrence Rasmussen, Steve Turek, Kaye Widdis, Ann Marie Zaphron), Kimmie Zhaok (Alery Lushan), Artem Turek, Maxim Zhaok, Sergey Zolotarev), Jack Dreyer (Lucian Galda, Andrej Klein, Bartosz Nowacki, Wioleta Pawlik, Michal Urbanski, Dariusz Wisniewski), Simon Butler (Ewan Lamont, Marc Gascoigne, Gav Thorpe, Paul Burnett, Max Russell, Paul Scott, George Mann, Dan Dune, Ben Moseley, Christian Doren, Mal Green, Mike Ball, Tom Bowen, Graham McNeill, Anthony Reynolds, Alvin Caravate, Phil Kelly, Dylan Owen, John McCallack, Mark Rymor, Rob Wood, Che Wilbert, Brian Anderson, Mark Cox, Steve Cammery, David McCooly, Rachel Duffly, Alan High, Paul Scott, Andy Holmes, Stephen Morris, Michael Hill, Paul Gonsworth, Peter Sandel, Yannis Hadzaki, Dave Patis, James Harfield, James Flinders, Jan Willes, Chris Goodchild, Stephan Rapp, Les Lomas, Liam Woolton, Yaki Wilton, George Duffly, Iva Francusova, Mark Roundale, Dale Allen, Steven Sheppard, Brett Nade, Evan San (Barrett Hov, Brian Hov, Angela Mathlin, Conrad Khick), Eric Cagle, Tim Carr, Brian Harlick, Jon Lebow, Erik Morgensen, Nelson, Chris Lucas e Jon Bertan.

INDICE DEI CONTENUTI

CAPITOLO I: INTRODUZIONE 4

La Vita, Dopo la Morte	4
Benvenuti!	9
Una Nota Riguardo al "Tu"	9
Che Cos'è un Gioco di Ruolo?	9
Che Cos'è il Mondo di Warhammer	10
Che Cosa C'è in Questo Libro?	10
Un Esempio di Gioco	11

CAPITOLO II: CREAZIONE DEL

PERSONAGGIO 15

Uno Sguardo d'Insieme sulla Creazione del Personaggio	15
Le Quattro Razze	15
Elfi	15
Mezzuomini	16
Nani	16
Umani	16
Caratteristiche	17
Caratteristiche del Profilo Principale	17
Caratteristiche del Profilo Secondario	17
Come Generare le Caratteristiche	18
La Pietà di Shallya	19
Peculiarità delle Razze	19
Elfo	19
Mezzuomo	19
Nano	19
Umano	19
Carriera Iniziale	20
L'Avanzamento Gratuito	20
L'Avventura ti Attende!	20
Dar Vita al Tuo Personaggio	21
Dieci Domande	21
Un Esempio di Scheda del Personaggio	23
Caratterizzazione del Personaggio	24

CAPITOLO III: CARRIERE 27

Carriere Base e Avanzate	27
La Tua Prima Carriera	27
Cambiare Carriera	28
La Tua Seconda Carriera	28
Opzioni per Abilità e Talenti	28
Scegliere una Nuova Carriera	28
Considerazioni di Base	28
La Carriera di per Sé	28
Il Passo Successivo	29
Il Punto della Situazione	30
Formato della Carriera	30

CAPITOLO IV: ABILITÀ E TALENTI ... 88

Abilità e Talenti a Confronto	88
Le Prove di Abilità	88
Quando non Serve Sostenere Prove	88
Abilità Base e Avanzate	89
Il Ruolo delle Circostanze	89
Gradi di Successo	89
Prova Contrapposta di Abilità	89
Prova di Caratteristica	90
Guadagnare le Abilità	90
Formato delle Abilità	91
Descrizioni delle Abilità	91
Talenti	96

Guadagnare i Talenti	96
Formato dei Talenti	96
Descrizioni dei Talenti	96

CAPITOLO V: EQUIPAGGIAMENTO ... 103

Regola Opzionale: l'Ingombro	103
Valute	103
Rapporti di Cambio	103
Disponibilità	104
Fattura degli Oggetti	104
Beni e Servizi	105
Armamenti	105
Qualità delle Armi	105
Statistiche delle Armi	106
Descrizione delle Armi	107
Armature	111
Sistema Base e Avanzato	111
Armatura Base	111
Regola Opzionale: Armatura Avanzata	111
Gli Effetti dell'Armatura	112
Descrizione delle Armature	112
Altri Beni	113
Indumenti	113
Cibo e Bevande	114
Cibo	114
Alcol	115
Equipaggiamento Generico	116
Equipaggiamento da Trasporto	116
Illuminazione	117
Varie	117
Attrezzi	118
Trasporti	119
Veicoli	119
Animali da Sella	120
Bestiame	120
Servizi	120
Viaggi	121
Alloggi	121
Servizi Professionali	121
Equipaggiamento Speciale	121
Pozioni	122
Veleni	122
Stranezze	123
Protesi e Appendici	123

CAPITOLO VI: COMBATTIMENTO,

DANNO E MOVIMENTO 124

Tenere Traccia del Tempo	124
Round di Combattimento	124
Iniziativa	125
Sorpresa	125
Azioni	126
Azioni Base	126
Azioni Avanzate	127
Altre Azioni	128
Movimento in Combattimento	128
Compiere un Attacco	128
Parare e Schivare	129
Combattimento con Due Armi	129
Complicazioni alla Localizzazione dei Colpi	130
Attacchi a Distanza	130
Difficoltà della Prova nel Combattimento	130

La Furia di Ulric!	131
Combattimento Disarmato	131
Presa	131
Danno e Guarigione	133
Colpi Critici	133
Morte Istantanea per Colpi Critici	133
Effetti Permanenti	134
Il Fato e i Punti Fortuna	135
Danno naturale	136
Fuoco	136
Soffocamento	136
Malattia	136
Formato della Malattia	136
Movimento	137
Movimento Narrativo	137
Saltare a Terra e Cadere	138
Saltare in Lungo	138
Volare	139
Tipi di Volo e Movimento	139
Altitudine	139
Duelli Aerei	139
Trascinare Giù l'Avversario	139

CAPITOLO VII: MAGIA 140

La Natura della Magia	140
I Venti della Magia	140
Tipi di Magia	140
Magia e Razze	141
Imparare la Magia	141
Lanciare Incantesimi	141
Incanalare e Ingredienti	141
Fallimento Automatico	142
La Maledizione di Tzeentch	142
L'Ira Divina	144
Limiti al Lancio degli Incantesimi	144
Proiettili Magici	144
Circoli di Protezione	144
Lanciatori di Incantesimi e Armatura	144
Danno degli Incantesimi e Localizzazione dei Colpi	144
Sagome d'Effetto	145
Incantesimi a Contatto	145
Venti Mutevoli	145
Formato dell'Incantesimo	145
Magia Minore	146
Incantesimi della Magia Minore (Arcana)	146
Incantesimi della Magia Minore (Divina)	146
Incantesimi della Magia Minore (Fatture)	147
Magia Comune	148
Le Sfere Arcane	149
La Sfera delle Bestie	149
La Sfera Celestiale	150
La Sfera del Fuoco	151
La Sfera della Luce	153
La Sfera dei Metalli	154
La Sfera della Morte	155
La Sfera delle Ombre	156
La Sfera della Vita	158
Sfere Oscure	159
Effetti Collaterali	159
La Sfera del Caos	160
La Sfera della Necromanzia	161
Sfere Divine	163

Indice dei Contenuti

La Sfera di Manann.....	163
La Sfera di Morr.....	163
La Sfera di Myrmdia.....	164
La Sfera di Ranald.....	164
La Sfera di Shallya.....	165
La Sfera di Sigmar.....	166
La Sfera di Taal e Rhya.....	166
La Sfera di Ulric.....	167
La Sfera di Verena.....	167
Magia Rituale.....	168
Oggetti Magici.....	169

CAPITOLO VIII: RELIGIONE E

CREDO.....	170
Venerazione Formale.....	170
Templi.....	170
Santuari.....	171
Pregiere e Benedizioni.....	171
Oracoli e Altre Meraviglie.....	171
Devozione Popolare.....	171
I Personaggi Giocatori e gli Dei.....	172
Riti di Passaggio.....	172
Feste Religiose.....	173
Celebrazioni in Breve.....	173
L'Ira degli Dei.....	174
Tipici Atti di Contrizione.....	175
Dei dell'Impero.....	176
Manann.....	176
Morr.....	176
Myrmdia.....	176
Ranald.....	177
Shallya.....	178
Sigmar Heldenhammer.....	178
Taal e Rhya.....	179
Ulric.....	179
Verena.....	180
Gli Ordini Religiosi.....	181
Il Culto di Manann.....	181
Culto di Morr.....	181
Gli Ordini di Myrmdia.....	182
Il Culto di Ranald.....	182
Ordini di Shallya.....	183
Il Culto di Sigmar.....	183
Il Culto di Taal e Rhya.....	185
Il Culto di Ulric.....	186
Gli Ordini di Verena.....	187
Divinità delle altre Razze.....	188
Gli Elfi e gli Dei.....	188
I Nani egli Dei.....	188
I Mezzuomini egli Dei.....	188
Venerazioni Proibite.....	189
Gli Dei del Caos.....	189
Khorne.....	189
Tzeentch.....	189
Nurgle.....	189
Slaanesh.....	189

CAPITOLO IX: L'ARBITRO DI

GIOCO.....	190
Il Compito dell'ADG.....	190
Iniziando.....	191
Condurre il Gioco.....	191
Regole d'Oro.....	191
Gestire Warhammer.....	192
L'Avventura Chiama!.....	192
Così, v'Incontrate Tutti in una Taverna.....	192
Accusati di un Crimine Terribile.....	192
Catturati dai Cultisti.....	192
Reparto Raschiatori Fogne.....	192
Milizia "Volontaria" o Arruolamento.....	192

Forzato in Marina.....	193
Ideare l'Intreccio.....	193
Il Nemico Dentro.....	193
Per un Pugno di Corone.....	193
La Vendetta di Morr.....	193
A Caccia di Oggetti.....	193
I Guerrieri Combattono per Molte Ragioni.....	194
Elementi di un'Avventura.....	194
Interpretazione del Ruolo.....	194
Campo d'Azione.....	194
Investigazioni e Complicazioni.....	194
Comicità.....	195
Combattimenti.....	195
Un Degno Nemico.....	195
Le Campagne in Warhammer.....	196
Avventure Incentrate sui Personaggi.....	196
Temi.....	196
Le Apparenze Ingannano.....	196
Decadenza.....	196
La Ricchezza è un'Arida Consolazione.....	196
Idee per una Campagna.....	196
Sangue e Tenebre.....	196
Una Vita da Canaglia.....	196
Nel Nome di Sigmar.....	196
Traffucando nell'Ombra.....	197
Gestire le Meccaniche di Gioco.....	197
Difficoltà della Prova.....	197
Mettere Tutto Insieme.....	197
Le Prove e il Tempo.....	197
Riprovare.....	197
Prove di Paura e Terrore.....	197
Paura.....	198
Terrore.....	198
Orrori del Vecchio Mondo.....	198
Punti Fato.....	198
Utilizzo dei Punti Fato.....	198
Arbitrare i Punti Fato.....	198
Combattimento.....	198
Trappole e Incidenti.....	199
Veleno e Malattia.....	199
Guadagnare Punti Fato.....	199
I PNG e i Punti Fato.....	199
Follia.....	200
Punti Follia.....	200
La Follia nel Vecchio Mondo.....	201
Follie.....	202
Uso delle Follie.....	203
Interpretare le Follie.....	203
Curare la Follia.....	209
Chirurgia.....	209
Farmaci.....	209
Magia.....	209
Arbitrare la Magia.....	210
L'ADG e la Magia.....	210
L'Occhio della Strega.....	210
Paura e Delirio.....	210
E il Caos Si Fece Carne.....	210
Gli Oscuri Segugi.....	211
Il Serpente Onnisciente.....	211
Le Ancelle.....	211
I Vermi della Putrefazione.....	211
Ricompense.....	211
Punti Esperienza.....	211
Il Metodo Astratto.....	211
Il Metodo Drammatico.....	211
Il Metodo Dettagliato.....	211
Ricompensare l'Interpretazione del Ruolo.....	212
Punti Fato.....	212
Status Sociale.....	212
Addestramento Speciale.....	212
Ricompense Materiali.....	212

CAPITOLO X: L'IMPERO..... 213

Sguardo d'Insieme.....	213
L'Epoca di Sigmar.....	213
Province e Politiche.....	214
Le Terre dei Conti Elettori.....	214
L'Ascesa delle Città.....	214
Il Sistema Elettorale.....	216
Insidiose Minacce.....	217
L'Oscuro Potere del Caos.....	217
I Ripugnanti Uomini Ratto.....	218
I Morti Irrequieti.....	219
Vicini e Alleati.....	223
Brettonnia.....	223
I Regni Estaliani.....	224
Il Kislev.....	224
I Principati di Confine.....	226
Le Città Stato della Tilea.....	226

CAPITOLO XI: IL BESTIARIO

Carriere per Creature.....	227
Creature Comuni.....	228
Mutazioni del Caos.....	228
Animali Comuni.....	232
PNG Comuni.....	233

CAPITOLO XII: ATTRAVERSO IL

DRAKWALD..... 236

Introduzione.....	236
Untergard.....	236
Notabili della Città.....	237
Gerhard Schiller.....	237
Nonna Moescher.....	237
Hans Baumer.....	238
Padre Dietrich.....	238
Prepararsi a Iniziare.....	238
Un Resoconto Preciso.....	238
Il Discorso di Schiller.....	239
Attacco Mutante!.....	239
Dopo la Battaglia.....	240
Il Racconto del Boscaiolo.....	240
Attraverso la Foresta.....	241
Grimminhagen.....	241
Fantasma nella Foresta.....	242
L'Incrocio.....	242
Un Cupo Ricordo.....	243
Il Destino di Dietrich.....	243
La Reliquia.....	243
Il Cerchio si Chiude.....	243
I Segreti della Nonna.....	244
Perché Andare.....	244
Il Rituale.....	245
Verso Middenheim!.....	245
Punti Esperienza.....	245
Sussidi all'Avventura.....	246

NOTE DEL DESIGNER..... 247

Un Incontro Fatale.....	247
I Primi Passi.....	247
Il Cuore di WFRP.....	248
Mettere Tutto Insieme.....	248
Il Presente e il Futuro di WFRP.....	248

INDICE ANALITICO..... 249

SCHEDA DEL PERSONAGGIO..... 252

SCHEDA DEI PNG..... 255

SCHEDA DEI COMBATTENTI..... 255

SAGOME D'EFFETTO..... 256



— LA VITA, DOPO LA MORTE —

di Dan Abnett

La pioggia li colse mentre stavano aprendosi una strada tra i mucchi di detriti dietro il mercato del bestiame. O, più precisamente, dietro la desolazione dove una volta sorgeva il mercato del bestiame.

Franz alzò la testa verso il cielo quando le prime gocce iniziarono a colpire la sua fronte, e pregò Taal-nei-cieli affinché fosse solo una leggera pioggerella. Ma poi caddero altre gocce, sempre più forte, e il diluvio ebbe inizio.

Non aveva senso correre a cercare un riparo: si erano ritrovati tutti completamente fradici già dopo un istante. E poi non avrebbero potuto correre. I mucchi di detriti erano già un terreno precario nelle migliori condizioni, e adesso erano pericolosamente bagnati. Per muoversi con sicurezza era necessario procedere a lenti passi, uno alla volta.

Nonostante tutte le precauzioni, due degli stracciaioli rovinarono di sotto durante i primi minuti di discesa. Detriti e mattoni smossi erano franati sotto la suola delle loro patetiche scarpe, mandandoli a gambe all'aria. Uno di essi stramazza di schiena. L'altra, una donna in età avanzata, cadde male e cominciò a scivolare lungo il fianco della collina di macerie, provocando una frana di detriti tutto intorno.

Franz e Grunor scesero per aiutarla, prestando molta attenzione a dove mettevano i piedi, il lercio acchiappatopi più sicuro per via del suo baricentro basso.

"Che ne pensi Falker?" chiese Grunor, mentre la pioggia batteva sul suo naso segnato dalle cicatrici, e lungo le treccie della sua barba.

"Ci farà tornare indietro," replicò Franz. "Non vorrà farlo, ma lo farà. Le strade saranno già un pantano. Sprecheremo il nostro tempo, se non smette e non asciuga un po'."

Il Nano annuì, e insieme aiutarono la sfortunata donna a rialzarsi, quasi trasportandola mentre ritornavano in cima.

Werner Broch era in piedi vicino alla vetta della collina di macerie, con la pioggia che gli gocciolava addosso, e guardava le rovine oltre il velo dell'acqua.

"Torniamo indietro," annunciò infine, il suo ordine abbaio nel caratteristico accento del Middenland.

Ci fu un coro di disapprovazione tra la processione di trenta e più stracciaioli dietro di lui.

"Che Ulric vi porti!" Ringhiò di rimando Broch. "Ho preso questa decisione, punto e basta! Falker, Grunor, fate spostare la fila!"

Se possibile, la pioggia si stava facendo più fitta. Franz si avvicinò con attenzione fino ai curvi e trasandati stracciaioli, e cominciò ad agitare le braccia per incanalarli nella direzione opposta. Più avanti lungo la fila, il Nano faceva lo stesso.

"Indietro! Torniamo indietro!" gridò Franz, battendo le mani.

"Torniamo al campo! Oggi niente raccolta!"

La ragazza lo tirò per la manica mentre passava. L'aveva notata tre giorni prima, quando era arrivata al loro campo ed era stata reclutata. Imke, Imma, un nome del genere. Era sudicia quanto gli altri, con la pelle macchiata dappertutto di sporcizia e i vestiti strappati e intrisi di fango. Ma era giovane e aveva un guizzo negli occhi così particolare, che gli era rimasto in mente.

"Davvero?" chiese. "Torniamo al campo? Non combineremo mai niente di questo passo."

Franz scrollò le spalle. Fece un gesto verso gli stracciaioli. La pioggia era talmente fitta che cancellava le distanze, e sollevava una specie di vapore dalla città distrutta.

"Non c'è altro da fare," disse Franz. "Quegli Dei che ancora non ci hanno abbandonato stanno versando le loro lacrime per Wolfenburg, oggi."

Wolfenburg, la grande Wolfenburg, prima città dell'Ostland e dimora di Franz Falker un tempo, era caduta in mano nemica un anno prima. Una vasta e selvaggia orda, guidata come narravano le storie da un grande condottiero di nome Surtha Lenk, si era levata da nord e si era aperta la sua empia strada nell'Impero devastando e facendo di Wolfenburg la sua preda, e con essa altre dodici città. Si diceva che

quella di Lenk fosse solo una delle tante orde provenienti dalle terre del nord che avevano messo a ferro e fuoco l'Impero. Il mondo, era stato messo tutto sottosopra.

Franz aveva venticinque anni, ed era figlio di un calzolaio di Wolfenburg. Come membro della milizia cittadina, aveva combattuto per difendere le mura della sua città e, per anomala benevolenza di Sigmar, era stato uno dei pochi a salvarsi dalla devastazione finale. Era di altezza media, e aveva muscoli forti, ma adesso era magro ed emaciato per la carenza di cibo decente, e i suoi capelli neri, lunghi e legati all'indietro, erano percorsi da strisce di grigio apparse quasi all'improvviso la notte in cui la città era caduta. Erano state le cose che aveva visto, pensava Franz, quegli orrori, a far fuggire il colore dai suoi capelli.

Franz portava una corta lancia da cinghiale con una sbarra perpendicolare sotto la punta, e aveva legata alla cintura una spada scadente. Sotto il pettorale rugginoso i suoi abiti, laceri e scuri per lo sporco, erano ancora la tunica e i calzoni della milizia di Wolfenburg, e sfoggiavano i quadrati bianchi e neri dell'Ostland.

Nei mesi successivi al saccheggio, i sopravvissuti, e Franz con loro, erano ritornati alle rovine della città, alcuni in cerca di familiari, altri in cerca di cibo, e i più perché non sapevano dove altro andare. Una baraccopoli di luride tende e rifugi era sorta fuori del perimetro murario meridionale, accrescendosi lentamente man mano che la gente arrivava. Le condizioni di vita erano precarie, e il cibo scarso. L'accattonaggio era l'unico sistema di sopravvivenza. Questo significava doversi avventurare tra le rovine ogni giorno alla ricerca di qualcosa di valore tra i detriti. Monete e altri interessanti gingilli erano sicuramente nascosti nella città rasa al suolo, e alcuni degli stracciaioli si illudevano che un giorno o l'altro avrebbero potuto scoprire una fortuna sotto le macerie. Ma per la maggior parte speravano di trovare posate, pettini, giare intatte, mobilio, magari del cibo conservato in qualche dispensa crollata.

Anche Franz sperava di trovare qualcosa. Per questo motivo si era unito a loro. Per questo motivo era un uomo di Werner Broch.

In cima alla fila, Werner Broch adesso camminava faticosamente attraverso la pioggia con il Nano Grunor al suo fianco. Dietro di lui, la processione lo seguiva. Alcuni degli stracciaioli portavano con loro delle ceste, altri spingevano carretti vuoti.

"Dannata pioggia," mormorò Broch, tra sé. "Questa non è la maniera di vivere, maledizione!"

Grunor grugnì con approvazione.

Broch era un mercenario, un veterano. Era insolitamente alto, ma aveva le spalle curve, come se gli anni gli pesassero addosso, e indossava una dignitosa corazza di cuoio con spesse piastre di metallo e un usbergo nero e liscio. Una spada a due mani era inguainata dietro le sue spalle in un massiccio fodero di cuoio, assieme a un archibugio, momentaneamente avvolto con una garza di canapa cerata a protezione dalla pioggia. I suoi capelli, quasi bianchi, erano pressoché rasati, e dalla sua faccia spuntava una barba argentata, stranamente asimmetrica. A un certo punto della sua carriera, Broch aveva ricevuto un colpo di lama nella parte sinistra del volto, che gli aveva lasciato una profonda e lucida cicatrice, dalla guancia giù lungo la linea della mascella. La mascella, rinsaldandosi, era rimasta incrinata e deformata, ridisegnando in modo bizzarro i suoi lineamenti. Inoltre, dove c'era la cicatrice non crescevano peli, e la parte sinistra del suo viso era senza barba. Da buon mercenario, era fedele unicamente al denaro. Solo il suo accento e una medaglietta di Ulric ne tradivano le origini.

Franz valutò, e a ragione, che Broch era venuto a Wolfenburg con il progetto di un saccheggio. Ma aveva trovato qualcosa di meglio. Lo stracciaiolo era un mestiere pericoloso, poiché le rovine erano diventate rifugio per le bestie della foresta: orsi, lupi, cani randagi e creature ancora peggiori. Per questo motivo erano stati stipulati degli accordi. Ogni gruppo di stracciaioli, quando visitava le rovine, portava con sé un soldato o due, come protezione. In cambio, qualsiasi cosa di valore venisse trovata era divisa con le guardie.

Broch e Franz erano i soldati assegnati a questo gruppo, e Broch aveva il comando. Il Nano, Grunor, non era di turno, ed era con loro solo perché lo aveva voluto. Vecchio, decrepito e probabilmente la cosa più puzzolente in un posto dove qualsiasi cosa era puzzolente, il Nano era completamente pazzo. Ma lo sopportavano. La sua ascia si era mostrata utile in più di una occasione.

La pioggia non accennava a diminuire. Stava venendo giù, diritta come una cascata, e rombava sui detriti scorrendo su quei pezzi di muro che erano ancora in piedi. Piccole piene avevano trasformato vecchi canaletti in torrenti impetuosi e la comitiva si muoveva poggiando i piedi sulle pietre e sui mattoni caduti, dal momento che il terreno era diventato un pantano impraticabile.

"Fermi!" Grunor disse all'improvviso, girando il capo verso sinistra. Sollevò la sua tozza e lurida mano e drizzò la testa.

"Altri dei tuoi dannati topi?" Broch chiese stancamente.

"No," tuonò il Nano. "Qualcos'altro."

Grunor, prima dell'assedio, era stato uno dei principali acchiappatopi di Wolfenburg. I suoi vestiti e la corazza erano fatti di qualche materiale indefinito, rinforzato e senza dubbio incollato alla sua pelle da uno strato di sporco. Il giustacuore, invece, era stato cucito intessendo pelli di ratto. Diverse dozzine di teschi di queste bestie tintinnavano attorno al suo collo, appesi a un laccio sotto la barba intrecciata. Il suo volto, sopra i baffi allungati, era rugoso e incavato intorno alla massa irregolare del suo naso. Un occhio era vispo, l'altro color latte e spento. Dalla sua cintura pendevano vari coltelli e pugnali mal assortiti: i ferri del suo mestiere, e ciò che aveva raccattato dopo una vita nelle fogne.

"Ci sono sicuramente dei topi, ma questo non è uno di essi," disse.

"Nemmeno il tuo Grande Ratto?" lo sbeffeggiò Broch.

"Non scherzare su di lui!" reagì Grunor. "So bene cosa ho visto. Una cosa grande uscita da sottoterra. Quando la rivedrò, la riconoscerò e la farò a pezzi."

Era quella, per quanto Franz era riuscito a capire, la causa della follia di Grunor. Durante la distruzione della città, asseriva Grunor, ratti alti come persone erano piombati fuori dalle fogne sulla gente che fuggiva. Quell'immagine aveva infranto il suo equilibrio mentale. Grunor aveva giurato di trovarli e scuoiarli, nel nome del suo mestiere di acchiappatopi.

Ratti alti come persone... Franz sorrise al pensiero mentre si dirigeva avanti per raggiungere Broch e il Nano.

"Perché ci siamo fermati?" chiese Franz.

"Falli fermare," replicò Broch. Anche lui adesso guardava verso sinistra, seguendo lo sguardo di Grunor. "L'acchiappatopi ha ragione. C'è qualcosa là."

Franz buttò uno sguardo dietro, e alzò la mano. Vide Imke, in cima alla fila, che lo guardava interrogativamente.

"È solo la pioggia," disse Franz. "È solo la pioggia che picchia contro una bottiglia rotta..."

Broch scosse la testa. "È una lama. Metallo contro metallo."

Franz scrollò le spalle. "Se lo dici tu..."

"Restate qui!" urlò Broch agli stracciaioli in attesa. "Stai qua a tenerli d'occhio," disse poi a Franz. Quindi lui e il Nano cominciarono a procedere verso le mura diroccate di fronte alla compagnia. Ondeggiando sulle gambe robuste, il Nano aveva alzato la sua lunga ascia all'altezza del torace.

Attraversarono un pendio di spazzatura e fango e poi un portico distrutto, finché Franz e gli stracciaioli non furono più in vista.

"Di qua," mormorò Grunor.

I rumori stavano diventando sempre più forti: un combattimento, quasi sicuramente. Passarono sotto un tronco d'albero caduto e bruciato, e si ritrovarono dinanzi a una profonda cavità, forse un cratere tra le macerie nel punto in cui un qualche grosso edificio, forse una taverna, era stato raso al suolo fino alla cantina. La sudicia acqua piovana riempiva il cratere fino al ginocchio. Impantanato lì nel mezzo, un giovane con abiti da prete stava combattendo per salvarsi la vita.

Era armato con un martello da guerra privo di ornamenti ma ben forgiato, e stava usandone il manico di metallo per respingere i colpi di una scimitarra dentata, che gli piombavano addosso selvaggi e ripetuti. Per ogni colpo parato, il giovane prete emetteva un grugnito di fatica.

La cosa che teneva la scimitarra era alta quasi due metri. Il suo torso peloso era grasso e rotondo, come quello di un bambino, ma le sue gambe e le braccia erano lunghe e sottili come quelle di uno spettro. Indossava delle pelli, con qualche ninnolo metallico e ornamenti in osso. La sua testa... Ecco, era la testa che lo rendeva una "cosa".

La testa era quella di un montone. Pelosa, ricoperta fin sulla gola dalla barba, con narici tonde che sbuffavano e occhi da maniaco. Sopra le orecchie piene di ciuffi, la fronte si allargava in un soprosso da cui sbucavano due lunghe corna ricurve. A ogni selvaggio fendente, la bestia raschiava e nitrieva.

"Ulric abbia pietà di noi!" sussurrò Broch togliendo dalle bende l'archibugio, e fermandosi solo per sfiorare l'argenteo amuleto di buona mira che teneva legato intorno all'impugnatura.

"Bestie! Bestie nella città!" gridava Grunor, sceso in carica giù dal pendio, dentro l'acqua, con la sua ascia sibilante che roteava nell'aria.

La bestia sentì il grido e si voltò. Il prete colse al volo l'occasione, e sferrò un colpo. Ma fu troppo lento, forse a causa della stanchezza che gli aveva spezzato il fiato. L'Uomobestia si accorse di tutto, e roteò la sua arma in aria, cogliendo il prete in pieno volto e scaraventandolo nell'acqua gelata.

Quindi si voltò, le froge dilatate, latrando mentre affrontava la carica dell'acchiappatopi; i suoi denti marroni e larghi si schiusero digrignanti, mostrando una lingua blu come la bava che colava dalla sua bocca.

"Giusto, schifezza. Sorridi," disse Broch sottovoce. Aveva un'ottima mira.

Si udì un colpetto sordo. L'arma aveva fatto cilecca. Questa maledetta pioggia aveva bagnato la polvere nera, nonostante tutti i suoi sforzi per impedirlo.

"Dannazione!" impreò Broch. Grunor aveva già raggiunto la bestia, ma non sembrava avere la meglio. Era immerso fino alla vita nell'acqua e sguzzava nel fango: la bestia poteva tenerlo facilmente a bada da lontano. La cosa calò la lama giù verso Grunor, una prima volta, ma il colpo fu deviato dall'ascia del Nano, e poi una seconda. Il nuovo colpo sembrò come attraversare la faccia del Nano.

Broch gridò di disperazione, gettando a lato il suo archibugio: sembrava proprio che il Nano fosse stato decapitato.

Invece no. Grunor si dimenò un attimo nell'acqua e poi si rialzò subito. Aveva sangue sul viso, e due delle trecce della sua barba non c'erano più, ma aveva ancora la testa sulle spalle. Con uno scatto rabbioso il Nano estrasse la sua ascia dal fango, evitò tuffandosi un altro colpo, e tornò di nuovo all'attacco, urlando qualche bizzarro grido di battaglia.

Broch nel frattempo aveva estratto il suo spadone, sguainandolo dalla fodera allacciata sulle sue larghe spalle. La lama era lunga quasi un metro e mezzo, con l'impugnatura a due mani. Aveva servito bene Werner Broch per diciassette stagioni.

Stava iniziando a scendere in basso verso il combattimento quando udì un suono alla sua destra. Due altre figure erano comparse sulle rovine sopra di lui.

"Che io sia dannato, Ulric, ma ce l'hai con me oggi?" sbraitò Broch. Altri due esseri deformi erano comparsi, entrambi più bassi del primo, ma non per questo meno terrificanti. Il primo era una creatura macilenta e dinoccolata, con il ventre gonfio, e le zampe piegate all'indietro e munite di zoccoli, come quelle dei caproni o dei porci. Le sue braccia, particolarmente corte e pelose, stringevano una lancia. Anche la sua testa era da caprone, ma le corna erano saldate assieme, come quelle dell'unicorno delle fiabe. I suoi occhi erano, orribile a vedersi, umani.

L'altro era di corporatura media, avvolto in un mantello di brandelli di pelle cuciti insieme che sembravano, tristemente, essere stati strappati dalla carne di diversi uomini. Simboli malvagi disegnati con inchiostro, ricoprivano i brandelli e la loro vista fece venire la nausea a Broch. La testa di quella cosa, deformata e grugnente, era pietosamente nascosta da un cappuccio anch'esso realizzato con la pelle scuoiata. Dal cappuccio, due sottili fessure lasciavano intravedere una coppia di occhi maligni, e il naso da maiale della bestia sporgeva dal davanti, irto di zanne e sudicio. Entrambi si avventarono contro Broch. Il mercenario li accolse con un primo colpo, scagliato con tutta la sua forza, che colpì sulla spalla destra la cosa incappucciata.

Solo un colpo di striscio, ma la bestia si fece da parte, squittendo, e scomparve nella pioggia, oltre la visuale.

Un buon inizio, ma la fine era ancora lontana. La lancia della seconda creatura era rivolta verso di lui, e puntava contro il suo stomaco, per sventrarlo e strappargli le budella. Parò il colpo, ma poi il suo piede scivolò su una pietra bagnata. Riuscì a riprendersi appena in tempo per respingere la lancia appuntita una seconda volta.

Imprecando, Broch cercò di assestare un fendente trasversale, al torso, ma i suoi piedi scivolarono nuovamente.

Questa volta era caduto, franando sulla schiena dalla cima del cratere fin dentro la pozza.

Che sta succedendo?" chiese Imke. Franz si guardò intorno. Gli altri stracciaioli erano ancora dove lui aveva detto loro di stare, riuniti in capannelli, a parlottare nervosamente tra loro. Ma la ragazza gli si era messa di fronte. La pioggia rigava il suo volto.

"Ti ho detto di..."

Gli occhi della ragazza lo fissavano, intensi.

"Laggiù," riuscì a dire, fissando le rovine attraverso la pioggia, "laggiù sta accadendo qualcosa. Ho sentito delle grida. E un..."

"Un cosa?"

"Un grugnito. Non sono riuscito a distinguerlo bene." Franz strinse con più forza la sua lancia da cinghiale.

"Hai sentito?" disse Imke all'improvviso.

"No." Si sforzò di prestare ascolto, di guardare. Tutto ciò che riusciva a sentire era lo scrosciante gocciolio della pioggia, e qualche lontano rumore proveniente dalle rovine dinanzi a loro.

"Guarda là!" gridò lei.

Una creatura incappucciata, sanguinante da una spalla malformata, stava giungendo dalle rovine proprio nella loro direzione. Si lamentava e nitiva. Stringeva una spada corta rozza e sghemba nel pugno sinistro.

Imke indietreggiò lanciando uno spaventato grido d'allarme. Franz abbracciò la lancia e

la affondò verso la cosa incappucciata, ma la spada della bestia si levò e colpì la sbarra sotto la punta, strappando l'arma dalle mani di Franz.

Franz balzò all'indietro, schivando il feroce colpo mirato verso di lui. Estrasse la sua spada, e le lame dei due contendenti si baciavano con un clangore. Franz parava e si difendeva al suo meglio, ma il furore della cosa era tale da costringerlo ad arretrare. Andò a sbattere contro un umido muro e si tuffò verso sinistra quando la spada nemica calò ancora, scavando un solco lungo la pietra coperta di muffa. Franz spinse via la creatura e affondò ancora, mancando goffamente il bersaglio. La cosa gli si scaraventò contro con tutto il suo peso, abbracciandolo.

Franz poteva sentire il tanfo umido della bestia, il suo fetore animale, il suo respiro rancido. Cercò di divincolarsi, ma la cosa lo strinse, grugnendo e squittendo.

Ruzzolarono indietro attraverso una porta distrutta e finirono tra tegole e mobili rotti immersi in almeno venti centimetri di acqua. Franz riuscì a liberarsi schizzando acqua ovunque, ma anche la bestia si risollevò, con la spada alzata pronta ad aprirgli il cranio.

La cosa squittì, con più furia che mai. Il suono si tramutò in un gorgoglio, e la bestia spruzzò dalla bocca un gran fiotto di materia sanguinolenta. La cosa si schiantò con la faccia riversa a terra.

Franz si fece forza, stringendo con gratitudine l'amuleto di Sigmar che portava al collo. Imke stava accovacciata accanto al corpo della creatura. Aveva appena estratto da un buco nella schiena della creatura un lungo pugnale dritto, un'arma molto elegante. Pulì il sangue dalla lama, e con un gesto deciso la infilò in un fodero di cuoio che teneva legato al polpaccio destro. Poi la sua gonna stracciata da accattona ricadde sulla gamba, e sull'arma.

Franz spalancò gli occhi. Nessun vagabondo poteva possedere un'arma del genere e saperla impiegare con tanta sicurezza.

"Tu non sei una semplice stracciaiola," mormorò.

Imke si portò l'indice davanti alle labbra, fissandolo nuovamente con il suo sguardo intenso.

La scimitarra calò sulla testa di Grunor mancandolo di un niente.

Il Nano non sembrò preoccupato: conosceva i suoi limiti, specialmente quelli in fatto di altezza. Non poteva affidarsi né alla portata, né all'altezza per vincere lo scontro. Erano la sua enorme forza e l'ascia affilata come un rasoio i suoi assi nella manica. Per avere la meglio, doveva avvicinarsi, sgucciando tra gli attacchi della robusta belva. Incurante del pericolo si fece avanti a testa bassa, aiutato nell'impresa dalla sua follia.

L'essere caprino si spostò scansandosi di lato nel tentativo di ristabilire le distanze, effettuando un timido fendente con la sua pesante spada.

Grunor gridò alto l'urlo di battaglia della sua gente, e roteò l'ascia. La lama colpì in pieno tagliando il polso destro della creatura, e la mano mozzata che ancora reggeva la scimitarra si staccò e cadde nella pozza. Il sangue sprizzava dal moncherino, mentre l'essere caprino ragliava agonizzante.



"Taci," consigliò Grunor calando l'ascia nuovamente, come un taglialegna che abbatte un albero.

Il secondo colpo stroncò la gamba della bestia all'altezza del ginocchio. Priva di sostegno, la cosa crollò nell'acqua, chiazze di sangue di un rosa acceso. Si contorceva e si agitava, schizzando tutto d'intorno. Grunor con entrambe le mani portò l'ascia dietro la testa, e affondò la lama nel mostruoso teschio della creatura.

Il gesto fece cessare le convulsioni della bestia. A Grunor servirono pochi istanti per liberare la sua ascia.

Il Nano si voltò a guardare Broch dall'altra parte della pozza. L'umano si era ripreso dalla sua caduta, ed era già in piedi quando l'essere con un solo corno gli fu addosso. Broch evitò i colpi della lancia, e poi spaccò in due la bestia con il suo spadone, aprendola dalla spalla sinistra all'anca destra.

Broch liberò la spada, e il corpo martoriato cadde inerte nell'acqua. Il mercenario sputò.

"Che tu sia dannato Ulric, me la sono cavata da solo."

Il mercenario guardò la pozza e rimise sulle sue gambe il prete. Il giovane tossiva e sputava acqua melmosa. Un livido sanguinolento gli segnava la bocca e la guancia destra.

"E tu chi saresti?" Chiese Werner Broch.

Falker? Dove sei?" Broch si avventurò fra le rovine e trovò Franz piegato accanto alla bestia incappucciata.

"Lo hai ucciso tu, Falker?" chiese.

Franz si guardò intorno. Alle spalle di Broch, poteva vedere Imke che lo fissava, annuendo impercettibilmente con il capo.

"Sì," disse Franz.

"Bel lavoro ragazzo. Ne abbiamo presi altri due. Uh, che ci fa lei qui?"

"Era... Era venuta a vedere se stavo bene," disse Franz.

Tornarono allo scoperto, sotto la pioggia. Passandogli accanto, Imke gli sussurrò: "Grazie."

Grunor aveva fatto sedere il prete su una roccia e gli stracciaioli si erano fatti attorno.

"Dunque, la domanda è sempre la stessa," riprese Broch, "tu chi sei?"

"Io sono Sigamund," replicò il giovane prete, biasciando leggermente le parole per via della bocca gonfia. "Sono un economo del tempio di Sigmar a Durberg. Sono venuto a Wolfenbourg per una sacra missione, incaricato dai padri del tempio."

"Che genere di missione?" domandò Broch.

"Una che devo ancora completare, signore. Vi ringrazio per il vostro aiuto. Ah, dovrei dire, Sigmar vi ringrazia."

Broch scrollò le spalle. "Direi che me lo deve. Stava facendo un pessimo lavoro nel vegliare su di te finché non siamo arrivati noi altri. Quelle cose ti stavano quasi per mandare ad assaggiare il freddo abbraccio di Morr."

L'economista deglutì. "È un lavoro difficile quello che ho intrapreso. Basti dire che eravamo in quattro in origine, a essere stati incaricati dal tempio. E io sono il solo ancora vivo."

L'economista buttò uno sguardo verso Broch. "Signore, voi siete un mercenario?"

"Preferisco essere definito 'un uomo il cui onore è negoziabile'."

Sigamund sorrise, poi sussultò desiderando di non averlo fatto. "Se devo completare il mio incarico, forse dovrei acquistare qualche forma di protezione. Siete in tre?"

Broch girò lo sguardo verso Franz e Grunor. "Direi di sì..."

"Per la buona sorte di Ranald," disse Sigamund, "ho giusto tre corone d'oro con me. Sono vostre, una ciascuno, se mi accompagnerete salvo alla meta."

"Che sarebbe?" chiese Franz.

"Guardami! Guardami!" sbottò Broch. "Chi è che sta trattando?"

"Voi, signore," disse Franz.

"Che sarebbe?" chiese Broch all'economista.

"Il Tempio di Sigmar, situato nel cuore di questa città in rovina, e di certo in rovina anch'esso."

"A quale scopo?"

L'economista si alzò in piedi. "Per recuperare una veronica del santo Sigmar, una reliquia: un'immagine dipinta su un piccolo mantello. I padri del mio tempio ritengono che Wolfenbourg non possa risorgere finché questa reliquia non sarà recuperata e venerata adeguatamente."



"Una corona d'oro a testa?"

Sigamund annuì. "E se qualcosa rimane nei forzieri del tempio, la potrete dividere tra di voi. I padri del tempio non sono interessati al denaro."

"La pioggia non si è ancora interrotta," disse Franz a Broch.

"Manda gli stracciaioli a casa."

"Ma..."

"Mandali a casa. Di' loro di andarci immediatamente. Saranno al sicuro se fanno alla svelta. Noi ci occuperemo di questa cosa."

"Ma, signore..."

"Hai sentito cosa ha detto, ragazzo? Forzieri del tempio! Potrebbe essere una svolta per noi! Un modo per andarsene da questo letamaio!"

"Io non voglio certo andarmene..." cominciò Franz.

"Taci. Non si discutono gli ordini."

Grunor e Franz fecero partire gli stracciaioli. Erano restii a mettersi in cammino senza la protezione delle loro guardie, ma Grunor si mostrò deciso, e alla fine se ne andarono sotto la pioggia, tornandosene alla relativa sicurezza della loro baraccopoli.

Imke, naturalmente, rifiutò di andare con loro.

"Devi farlo," disse Franz.

"No. Io verrò con te."

"Chi sei tu? Non sei una stracciaiola."

"Lo hai detto tu. Io verrò con te. Permettiamelo, Franz Falker. Me lo devi. Inventati qualcosa. Alla svelta."

Poi arrivò Broch. "Che ci fa lei ancora qui?"

"Viene con noi," disse Franz.

"Come no..."

"Baderò io a lei."

"È un peso morto. Spedisila con gli altri."

"È il mio portafortuna," disse Franz, cercando disperatamente d'inventarsi qualcosa.

"Che?"

"Quella cosa mi avrebbe sventrato se non fosse stato per lei.

Davvero, l'ha distratta e io ho potuto assestare il colpo che l'ha uccisa. Mi ha portato fortuna. Voglio che venga anche lei. Non verrò senza di lei. Porta con sé la benedizione di Ranald."

"Non ci saranno monete per lei, se sta pensando a quello," brontolò Broch.

"Gliene darò io qualcuna delle mie quando saremo ricchi come principi," disse Franz sorridendo.

Broch scrollò le spalle. "Chi è causa del suo mal... Andiamo!"

S'avviarono, Broch e l'economo davanti a tutti, seguiti da Grunor, che camminava solo. Franz e Imke formavano la retroguardia. La pioggia cessò all'improvviso dopo quindici minuti e, dalle rovine intorno, si alzò la bruma che smorzava gli angoli delle pietre e creava fantasmi intorno ai pinnacoli più alti. Il silenzio era snervante. Tranne che per i gorgogli e gli sciabordii dell'acqua che cadeva a terra attraverso vecchie tubature e grondaie rotte, una calma sovranaturale avvolgeva il paesaggio, densa e pesante come la nebbia che andava infittendosi.

"Come la terra dei morti," disse Imke. "Fredda, grigia e cupa. È come il reame di Morr, dove le anime volano come i pipistrelli."

"Questa è la terra dei morti," replicò Franz. "È questa l'impressione che si riceve della vita, dopo la morte. Io lo so. Ho trascorso qui tutta la vita, e ora quella vita è morta e sepolta."

"Eri qui quando è successo?"

Franz annuì.

"Hai perso..."

"Madre, padre, due sorelle."

"Perché sei rimasto?"

"Ho ancora qualcosa da fare. Qualcosa da ritrovare."

"Che cosa, Franz Falker?"

La guardò. "Dimmi tu prima una cosa. Tipo chi sei o chi non sei. Tipo come mai una stracciaiola ha un pugnale da nobile legato alla gamba, e lo sa pure maneggiare bene."

"Sono una cacciatrice," disse. "Quella che tu potresti chiamare una tombarola. Mi sono mescolata agli stracciaioli per arrivare qui."

Franz si fermò a guardarla, disgustato. "Questo non ti rende migliore nemmeno di un mangiatore di carogne. Saccheggiare i morti."

"Non mi importa ciò che pensi," fece lei, passandogli oltre. "Tu sei in debito con me e non dirai una sola parola al tuo compagno mercenario."

Lui annuì. "Non appena il debito sarà pareggiato, tu e io riprenderemo il discorso," le assicurò.

"A me piaceva così tanto la nostra conversazione. Stavi per dirmi che cos'è che cerchi ancora tra queste rovine."

"Niente di che."

"Dimmelo, Franz Falker," gli disse, trafiggendolo ancora una volta con il suo sguardo ammaliatore.

Franz scosse le spalle. "Il negozio di mio padre. Era un calzolaio. Volevo ritrovare i suoi attrezzi da artigiano, forse anche alcune delle forme in legno e della pelle. La gente del campo ha un disperato bisogno di scarpe nuove, o di qualcuno in grado di riparare le loro. Io lo so fare e se riesco a trovare i materiali..."

S'interruppe. Lei lo fissava.

"Questo è il tuo progetto? Il tuo destino? Fare scarpe per quei pezzenti là fuori?"

Franz annuì.

Imke scosse la testa e andò avanti.

Quando lui la raggiunse, lei gli sussurrò: "Comunque fai attenzione all'economo."

"Cosa? Perché?"

"Non penso che sia ciò che vuol sembrare. Ha dei marchi sulla mano, sigilli... rune, penso. È stato bravo a cercare di nascondersi, ma io ho notato il suo comportamento. Non è quel santo che vuole farci credere."

Grunor intanto si era fermato in uno spiazzo riempito dalla nebbia tra due muri caduti. L'acqua piovana scorreva gorgogliando. Il Nano annusò l'aria.

"Ratti," sibilò.

"Non di nuovo," disse Broch. "E come sarebbero questi? Alti quanto un uomo, eh, pazzo?"

"Dall'odore sembra di sì," replicò Grunor. Con una strana nota di paura nella sua voce.

Broch fece un passo in avanti. "Tu parli troppo..."

Il primo ratto comparve, silenzioso, sgusciando fuori dalla nebbia. Broch deglutì. D'improvviso la follia di Grunor era diventata lucidità. Il ratto stava in piedi. I suoi occhi brillavano. Reggeva un'arma affilata con le sue zampe anteriori, come un uomo avrebbe potuto impugnare una lancia.

Era senza dubbio dell'altezza e delle dimensioni di un uomo.

E come lui lo erano gli altri sei che sbucarono intorno a loro nella nebbia.

"Per il sacro cuore pulsante di Ulric!" Broch urlò incredulo, sguainando il suo spadone. "Formate un circolo! Un circolo!"

Ma Grunor era già partito in avanti, con l'ascia levata sopra il capo, e urlava mentre caricava il mostruoso ratto. L'oggetto del suo delirare era lì, davanti a lui. Le cose cominciarono a muoversi squittendo, facendosi avanti per attaccare.

Il rumore che producevano era terribile, e lo era ancor di più il fatto che acuti squittii risuonavano dalle nebbie intorno a loro. Franz aveva estratto la spada. Broch già lottava, affondando la sua lama nella direzione della più vicina di quelle creature rognose. Grunor aveva colpito bene, e la sua ascia insanguinata stava innalzando una cacofonia di squittii di dolore.

"Stai dietro di me! Dietro di me!" Franz urlava a Imke mentre il ratto caricava verso di lui. Imke aveva già estratto la sua lama, e rifilava fendenti e affondi con mano esperta.

Franz staccò la testa di un ratto con un bel colpo e, schizzato da quel sangue malevolo, girò lo sguardo verso l'economo.

Il giovane prete gli stava gridando di proteggerlo, con le mani alzate, e i palmi ben visibili.

Franz vide il simbolo tatuato nella pelle della mano dell'economo. Lo fece gelare. Lo aveva visto due volte finora. Una sul cappuccio della creatura bestiale tra le rovine.

L'altra era stata sugli stendardi dell'orda di Surtha Lenk, quando l'armata proveniente dal nord era piombata sulle mura di Wolfenburg.

Franz sobbalzò quando la lama del ratto attraversò la carne del suo braccio sinistro. Ruotò e infilzò la creatura nel torace con la punta della sua spada. Adesso sapeva per certo che il vero nemico, il peggiore tra tutti i demoni, era al loro fianco, ma non c'era nulla che potesse fare.

I ratti erano tutto intorno, ratti grossi come uomini che avevano infestato i sogni di Grunor, e che adesso spuntavano fuori dalla nebbia, strisciando nell'acqua, sciamando...





BENVENUTI!



Benvenuti in Warhammer Fantasy Roleplaying (d'ora in avanti abbreviato WFRP), il gioco di ruolo di Warhammer. Come indicato nel nome stesso, WFRP è un gioco di ruolo. Se sei nuovo a questo genere di gioco, dai una lettura alla sezione "Che Cos'è un Gioco di Ruolo?" in questa stessa pagina, per chiarirti le idee. Se invece sei un veterano, bentornato a WFRP, il gioco di ruolo che ti farà sperimentare un cupo mondo di pericolose avventure.

Il libro che tieni tra le mani è il primo di una serie che esplorerà l'ambientazione del Vecchio Mondo e aggiungerà una nuova dimensione all'universo di Warhammer. Potresti essere già pratico dell'ambientazione avendo giocato a Warhammer Fantasy Battle, o per aver letto i romanzi di Warhammer e i fumetti della Black Library. Se questo è invece il primo assaggio, stai facendo un affare. Quello di Warhammer è un mondo vasto,

un luogo di caos e guerra, di intrighi e politica, di disperazione ed eroismo, di dei e di demoni. WFRP è la tua opportunità per vivere in questo mondo, per rendere famoso il tuo nome o per morire ignoto e privo di gloria, come molti prima di te.

UNA NOTA RIGUARDO AL "TU"

Gran parte di questo libro è scritto in seconda persona. A volte il "tu" si riferisce al giocatore o all'arbitro di gioco, e a volte ai personaggi. A chi ci si sta riferendo è di solito facilmente comprensibile. La descrizione del talento Cuore Impavido, per esempio, recita così: "Sei eccezionalmente coraggioso". Sebbene ciò possa anche essere vero per il lettore, il testo si sta chiaramente riferendo al suo personaggio.

— CHE COS'È UN GIOCO DI RUOLO? —

I giochi di ruolo (in breve GDR) sono giochi basati sulla creatività e sull'immaginazione. Sono stati descritti in tanti modi diversi nel corso degli anni, ma, fondamentalmente, i GDR sono la risposta alla seguente domanda: non sarebbe divertente essere l'eroe di un libro o di un film? Noi tutti leggiamo romanzi e guardiamo film, ma, per quanto divertenti siano, sono forme di intrattenimento passive. I giochi di ruolo ti permettono di far divertire e di divertirti al tempo stesso. Come ci riescono?

In un GDR interpreti un personaggio. Crei un tuo alter ego, un personaggio di fantasia come gli eroi di cui hai letto le storie o che hai visto al cinema. Tu e i tuoi amici interpreterete i vostri personaggi e vivrete le loro avventure. Anziché leggere la storia, sarete voi a raccontarla. Anziché guardare l'azione, sarete voi ad agire.

Detta così, sembra piuttosto caotico. Come viene narrata la storia? Come viene deciso che cosa accade? Che succede se tu e i tuoi amici non vi trovate d'accordo? Qui entra in gioco questo volume. Interpretare un ruolo è solo metà della storia, l'altra metà sono le regole del gioco. Le troverai in questo manuale: ti sarà spiegato come creare i personaggi, come risolvere le azioni, come raggiungere i propri obiettivi e, più importante di tutto, come divertirti.

Prima di poter cominciare, tu e i tuoi amici dovete prendere un'importante decisione: chi deve essere l'arbitro di gioco (in breve ADG)? L'ADG è l'arbitro e il principale artefice della storia, la persona incaricata di condurre la partita. L'ADG presenta la trama e le varie situazioni, descrive il Mondo di Warhammer e i suoi abitanti, e applica le regole. L'ADG è il membro più importante del vostro gruppo, quindi sceglietelo con attenzione. Deve essere un tipo sveglio, con una buona parlantina e una fervida immaginazione. Anche una certa precisione può essere d'aiuto.

L'ADG deve conoscere le regole contenute in questo volume piuttosto dettagliatamente. Puoi saperne di più leggendo il **Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco**. Per i giocatori invece, la prima meta obbligata è il **Capitolo 2: Creazione del Personaggio**. Puoi imparare molte regole durante le partite, ma per cominciare a giocare ti serve un personaggio. Una volta finito di leggere questo capitolo, prosegui con il prossimo e segui le istruzioni per la creazione del personaggio. In meno di mezz'ora, puoi essere pronto per giocare.

Se ancora non ti è chiaro che cosa sia un gioco di ruolo, vai a leggere l'esempio a pagina 11, che illustra concretamente come si svolge una partita.

LEGGERE I DADI

Tutti i tiri di dado in WFRP sono realizzati utilizzando un normale dado a dieci facce (in breve d10). Questi dadi solitamente hanno i numeri da 0 a 9 impressi sulle facce, con lo 0 a rappresentare il risultato di 10 e vengono usati in due modi differenti.

A volte ti verrà richiesto di generare un numero tra 1 e 10. Per far questo, tira semplicemente un dado e leggi il risultato. Quando lanci un d10 in questo modo, l'ideale è raggiungere il risultato più alto possibile. Occasionalmente ti verrà chiesto di aggiungere o sottrarre un numero dal risultato ottenuto. Il tuo ADG ti dirà quando devi fare così.

Altro tipo di tiro di dado in WFRP è chiamato tiro percentuale. Un tiro percentuale impiega due d10 per generare un numero compreso tra 1 e 100. Per fare ciò prendi 2d10 e decidi quale dei due dadi rappresenta le "decine" e quale le "unità". È importante non confonderli. Il metodo migliore è avere dadi che siano di due colori differenti. Una volta deciso, tira i dadi e leggi il risultato come un numero a due cifre. Ovvero, se nelle "decine" hai tirato un 7 e nelle "unità" un 3, il tuo risultato sarà 73. Se hai tirato un 4 e un 9, il tuo risultato sarà 49. Se hai ottenuto 0 e 0 il tuo risultato sarà 100. Un tiro percentuale serve quando la possibilità di realizzare un'azione è espressa in percentuale. Quando fai un tiro percentuale, l'ideale è totalizzare un punteggio più basso possibile. Per esempio, se hai una probabilità del 34% di colpire un Goblin, il risultato del tuo tiro percentuale dovrà essere di 34 o meno per riuscire a colpire il fetido pelleverde. Durante il gioco ti verrà richiesto di aggiungere o sottrarre un valore dalla tua probabilità di riuscire a fare una certa cosa. Il tuo ADG ti dirà quando devi fare così.



— CHE COS'È IL MONDO DI WARHAMMER —

Il Mondo di Warhammer ha delle cose in comune con il nostro, ma in esso l'umanità non è l'unica razza a dominare il globo. I reami, gli imperi e i principati del mondo sono spartiti con fantastiche e orripilanti creature, dalle antiche razze di Elfi e Nani, ai Vampiri, ai Troll e ai Demoni.

I conflitti sono all'ordine del giorno, dagli scontri tra possenti armate alle trame politiche di ambiziosi borgomastri. La terra stessa sembra fomentare dissidi e malcontento, intrighi e corruzione.

La vita è breve e brutale. Il pericolo è in agguato nelle oscure foreste e nelle città maleodoranti. Orchi, Uominibestia e altre cose blasfeme infestano i luoghi selvaggi, attaccando i deboli e gli imprudenti. Sottoterra ripugnanti Uomini Ratto roscicchiano il molle ventre della civiltà stessa. Per loro mano, ogni giorno molti muoiono, trovando finalmente scampo da un mondo in cui malumore e cocciuta ignoranza sono gli unici appigli a cui il popolo si può attaccare.

Ovviamente, le sofferenze dei mortali non passano inosservate. Antichi occhi scrutano incessantemente questo scenario di vita e morte, fiducia e tradimento. Queste Potenze della Rovina cercano di spegnere la fiammella della vita mortale, e reclamano la terra quale proprio, eterno, Reame del Caos.

È a questi Dèi Oscuri che molti si rivolgono. Culti eretici promettono potere, conoscenza, piaceri e ricchezze a coloro che desiderano abbandonarsi all'adorazione del proibito. Le Potenze della Rovina benedicono queste persone con tutto ciò che esse meritano, da poteri miracolosi a terribili mutazioni. Ogni anima così toccata diviene parte della guerra senza fine che il Caos combatte contro il mondo e i suoi abitanti.

Questa è la terra in cui le tue avventure prenderanno vita, un mondo di eroi per caso, di lotte disperate e di cupa ironia. Questo è il Mondo di Warhammer.

— CHE COSA C'È IN QUESTO LIBRO? —

Il libro delle regole di WFRP contiene tutto ciò che è necessario per cominciare a giocare, tranne i dadi. Tutti dovrebbero avere una coppia di dadi a dieci facce (d10) di diverso colore. Il d10 è l'unico tipo di dado necessario per giocare a WFRP. Puoi trovarne in qualsiasi negozio di giochi: il posto dove hai acquistato questo libro sicuramente ne ha. WFRP è diviso in dodici capitoli. Ecco quali sono:

Capitolo 1: Introduzione

Questo è il capitolo che stai leggendo. Fornisce una panoramica su WFRP e sui giochi di ruolo in genere.

Capitolo 2: Creazione del Personaggio

Questo capitolo ti spiega come creare i tuoi personaggi. Descrive le caratteristiche e le razze che puoi impersonare, e ti fornisce consigli per dare vita al tuo personaggio.

Capitolo 3: Carriere

Le carriere sono l'asse portante del tuo personaggio. Descrivono sia ciò che hai fatto prima di diventare un avventuriero, sia quali sono le nuove strade che puoi percorrere. Questo capitolo elenca dettagliatamente tutte le varie carriere e spiega come passare da una all'altra.

Capitolo 4: Abilità e Talenti

Ogni personaggio possiede un certo numero di abilità e talenti che delineano ciò che può fare. Questo capitolo descrive le abilità e i talenti e ti spiega come utilizzarli.

Capitolo 5: Equipaggiamento

Ogni avventuriero tiene in gran conto il suo equipaggiamento. Questo capitolo descrive gli strumenti, le attrezzature, le armi, e le armature che puoi trovare nel Vecchio Mondo.

Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento

Il Mondo di Warhammer non è un mondo pacifico. Sarai obbligato a combattere per la vita e questo capitolo ti spiega come farlo.

Capitolo 7: Magia

I maghi e i preti possono attingere energia dai Venti della Magia per lanciare incantesimi, dall'insignificante *fiamma magica* alla potente *conflagrazione del destino*. Questo capitolo chiarifica il funzionamento della magia, i pericoli connessi e gli incantesimi di cui puoi disporre.

Capitolo 8: Religione e Credo

Il Vecchio Mondo è una società politeista. Questo capitolo descrive le divinità e come esse sono adorate.

Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco

L'ADG ha un ruolo speciale in WFRP e questo capitolo spiega come cavarsela. Oltre a indicazioni su come gestire la partita e su come essere un buon arbitro di gioco, qui troverai anche le regole sulla pazzia e sull'esperienza.

Capitolo 10: L'Impero

L'Impero, la più grande nazione del Vecchio Mondo, è l'ambientazione principale di WFRP. Questo capitolo descrive l'Impero, le nazioni confinanti, e le minacce che deve fronteggiare.

Capitolo 11: Il Bestiario

Il Vecchio Mondo è un luogo pericoloso. Questo capitolo, pensato per essere letto solo dall'ADG, descrive in dettaglio molti dei nemici che vi si possono trovare, così come alcuni frequenti personaggi non giocatori (in breve PNG).

UNA IMPORTANTE NOTA SULLA REALTÀ

Quando prendi parte a un gioco di ruolo, tu e i tuoi amici mettete da parte la realtà e la verità letterale per tuffarvi in un mondo di immaginazione e avventura. L'ADG è lì appositamente per creare quel mondo per i giocatori. Tutte le idee e le regole presenti in questo volume sono strumenti che l'ADG può usare come ritiene opportuno. WFRP è scritto partendo dal presupposto che ciascun gruppo di giocatori è differente (da cui l'inserimento di molte regole opzionali). Sta all'ADG decidere quali regole applicare e quali no. L'ADG è l'arbitro ultimo di ogni controversia sulle regole e può decidere di modificarle, crearne, o magari ignorarne certune per meglio adattarsi allo stile di gioco del suo gruppo. Accetta le decisioni del tuo ADG: dopotutto, è quello che fatica per far divertire te e il tuo gruppo!

Similmente, nel gioco si presenteranno situazioni piuttosto complesse. Per rendere le cose più semplici, le regole di WFRP comprendono un certo livello di astrattezza. Alcune delle regole che troverai potrebbero non essere "assolutamente realistiche", ma sono divertenti e facili da usare. Certe persone non amano le semplificazioni, ma per lo più capiscono che è necessario mantenere il gioco scorrevole. Se qualcuno dovesse mettersi a contestare le regole, citando conoscenze di arti marziali, precedenti storici o addirittura, Dio non voglia, logica razionale, l'ADG è pienamente in diritto di tirar dadi, cibo o perfino questo volume all'accusatore. WFRP è un gioco, non la vita reale.

Come nota finale, è necessario evidenziare come WFRP tratti temi e concetti adatti a un pubblico adulto. Demoni, follia, morte, corruzione e disperazione sono tutte parti integranti del Mondo di Warhammer. Dentro ogni nube si possono intravedere strature scure. Il solo fatto che WFRP tratti questi argomenti non significa che ogni partita deve essere un'esperienza straziante. WFRP è un gioco. È pensato per essere divertente. A proposito, le cose descritte in questo libro non esistono. Le Potenze della Rovina non stanno osservando la tua vita privata, e non esistono cose come i Goblin. Non confonderti le idee in testa: semplicemente, gioca e divertiti!

Capitolo 12: Attraverso il Drakwald

Questo è un breve scenario che può essere usato per entrare subito nel vivo del gioco. Se sei un giocatore, non dovresti leggere questo capitolo.

— UN ESEMPIO DI GIOCO —

Se i giochi di ruolo per te sono una novità, potrebbe ancora risultarti poco chiaro come funziona tutto questo. Quello che segue è un esempio di gioco che riprende dal punto in cui la storia "La Vita, dopo la Morte" si era interrotta. Non approfondisce le regole di gioco (quello lo faremo dopo), ma illustra le basi dei giochi di ruolo e il lavoro di arbitro di gioco.

In questo esempio Simone è l'arbitro di gioco. Francesco sta interpretando Werner Broch, un Mercenario Umano; Vincenzo è Franz Falker, un Miliziano Umano; Marco prende la parte di Grunor, un Acchiappatopi Nano; e Caterina è Imke, una Tombarola Umana. All'inizio di questo esempio di gioco hanno appena respinto i viscidii Uomini Ratto.

Simone [ADG]: Gli ultimi Uomini Ratto fuggono tra le rovine di Wolfenburg e presto non ve ne è più traccia. Il prete Sigamund si volta verso di voi e dice: "Ancora una volta, sono in debito con voi. Grazie del vostro sostegno."

Francesco [Werner]: "Abbiamo solo fatto il nostro lavoro, economo."

Caterina [Imke]: "Cos'erano quelle cose? Ratti che camminano su due zampe? Di certo, la follia è divenuta realtà!"

Marco [Grunor]: "Senza dubbio. Vi avevo detto degli Uomini Ratto e voi avete pensato che fossi matto. Adesso potete vedere che ho detto la verità."

Simone [ADG]: Sigamund sembra nervoso. Dice: "Forza, andiamocene da qui prima che quelle cose tornino con i rinforzi."

Francesco [Werner]: "Questo è il tragitto più sicuro. Franz, Grunor, Imke, andiamo."

Vincenzo [Franz]: Simone, voglio dare un'occhiata alla mano di Sigamund di nuovo. Voglio essere sicuro di quello che ho visto.

Simone [ADG]: Va bene, devi fare una Prova di Percepire.

Vincenzo esegue la Prova.

Vincenzo [Franz]: L'ho superata.

Simone [ADG]: Riesci a scorgere nuovamente la sua mano mentre si sta togliendo di dosso del sangue di Skaven,



come sono anche conosciuti gli Uomini Ratto. Le tracce di sangue di ratto rendono il simbolo ancor più sinistro. Ti ricordi con certezza di aver visto quel simbolo durante l'assedio di Wolfenburg. Sigamund, che credete essere un prete di Sigmar, reca il segno del Caos. Cosa vuoi fare?

Vincenzo [Franz]: Per ora niente, ma tengo d'occhio Sigamund.

Simone [ADG]: Va bene, me lo scrivo. Il vostro gruppo avanza attraverso le rovine per circa mezz'ora. L'aria è periodicamente squarciata da un grido lamentoso; ma, a parte quello, è tutto cupamente silenzioso. Potete scorgere l'ombra di una rovina più grande dinanzi a voi. Sigamund vi dice: "Eccolo. Quello è il tempio di Sigmar."

Caterina [Imke]: Prendo vantaggio sul gruppo, muovendomi silenziosamente, e do un'occhiata in giro.

Francesco [Werner]: Sussurro: "Imke, no!"

Caterina [Imke]: Sussurro di rimando: "Vado a dare un'occhiata. Guardatemi le spalle." Poi vado.

Francesco [Werner]: "Franz, ti avevo detto che Imke era sotto la tua responsabilità. Potrebbe farci morire tutti."

Vincenzo [Franz]: "Non credo. Imke ha, uhm, dei talenti. Dalle una possibilità."

Francesco [Werner]: "Cosa vorresti dire?"

Vincenzo [Franz]: Sorrido. "Vedrai."

Marco [Grunor]: "Io ho già visto abbastanza. Ha dato una rapida morte agli Uomini Ratto e può lottare al mio fianco in qualsiasi momento."

Francesco [Werner]: "Se resiste al tuo puzzo, forse."

Simone [ADG]: Va bene, Imke, ti allontani da sola. Fai una Prova di Muoversi Silenziosamente.

Caterina esegue il tiro.

Caterina [Imke]: L'ho superata agevolmente. Cerco di muovermi dietro qualche riparo per poter osservare il tempio.

Simone [ADG]: Ti apri silenziosamente la strada attraverso le rovine e raggiungi una taverna distrutta di fronte al tempio. Hai un ottimo punto di osservazione da qui. Fai un tiro di Percepire.

Caterina esegue la Prova.

Caterina [Imke]: Superata anche questa. Gliela faccio vedere io a quel Werner! Cosa vedo?

Simone [ADG]: Dapprima sembra deserto, ma poi vedi del metallo scintillare in una torre crollata. Guardando più da vicino, ti accorgi che ci sono almeno tre uomini armati di balestra lassù. Sembra un'imboscata.

Caterina [Imke]: Torno indietro dagli altri e riferisco la mia scoperta. Dobbiamo studiare un piano...

L'avventura continua da qui. Chi sono gli aggressori tra le rovine? Sono alleati di Sigamund o sono una minaccia ulteriore? E quali sono le vere intenzioni di Sigamund? La storia delle ricchezze del tempio è solo un'utile menzogna? Vincenzo, Caterina, Francesco e Marco lo scopriranno nel corso del gioco.

SULL'IMPERO

Trattasi di una nobile Meditazione atta a fortificare la menti rendendole inclini al dovere, a incoraggiare gli spiriti alla preghiera, e a rendere salda la mano in vista della battaglia, e anche a mettere in guardia i poveri di spirito contro l'incoscienza e la mancanza di devozione. Declamata da Fra' Albus Dominus di Wolfenburgh, prete di Sigmar, in questo giorno trecentesimo dell'anno 2520, di fronte a una grande congregazione di anime pie nell'alto tempio del summenzionato borgo, e trascritta come testimonianza fedele da R. Josephus, rubricatore. Raccomandami, oh Signore, alla sua Maestà Imperiale Karl Franz, Flagello dei Pagani, Immortale nella Grazia di Sigmar, Mondo senza Fine.

Avvicinatevi e ascoltate, che siate contadini o guerrieri, poveri o ricchi. Essere un uomo nato nell'Impero significa essere parte di una missione celeste e, per poter recitare adeguatamente il proprio ruolo in questa missione, un uomo deve sapere qual è il suo posto nel mondo.

Il primo dovere di un uomo è di gioire, perché l'Impero è la gloria del mondo! È la luce che può bandire la tenebra! Mai prima d'ora, per quanto risaliate fino alle ere primordiali, l'uomo aveva edificato sulla faccia della terra una nazione così potente e civilizzata.

Per un uomo di umili natali, questa è una cosa da tenere bene in mente, dato che non può essere esperita direttamente. Persino il santo Imperatore stesso, dal più sventante maschio del suo palazzo, o dalla più alta torre di Middenheim, non può scorgere i confini dei propri domini. E si è detto che un uomo, anche con una vigorosa cavalcatura a disposizione, sarà costretto a cavalcare per più di sei mesi nel caso volesse attraversare l'Impero da un punto all'altro dei suoi confini. E quanti uomini provenienti dalle fila del popolo non si avventurano mai di là dai margini del loro villaggio o della loro fattoria? Uomini di questa genia non apprenderanno mai niente del mondo, se non quello che è raccontato loro da viandanti e studiosi; uomini di questa genia non ammireranno mai un edificio più splendente della piccola sala del consiglio del loro borgo, o una torre più imponente del campanile della povera chiesa del loro villaggio.

Eppure, come gli storici insegnano, solo perché non siamo in grado di vedere una cosa, non significa che essa non esista. Non scorgiamo il bagliore del sole durante la notte, ma sappiamo che esso dorme al sicuro nella sua caverna sotto alla terra. Non possiamo vedere con i nostri occhi mortali Sigmar, eppure siamo certi che Egli ci protegge e ci osserva costantemente.

Così è anche per l'Impero. Sappiamo che novera una moltitudine di lande, siano esse montagne o brughiere, foreste o pascoli, fiumi o vallate, nonché svariati borghi e città, abitati sia dal popolo, sia dai nobili. Ma non possiamo mai scorgerlo come un intero.

Proviamoci lo stesso. Invece che il tutto, figuriamoci una sua parte. Nella bella Altdorf, tra gli sfavillanti saloni del palazzo imperiale, possiamo trovare una sala di uno splendore inimmaginabile. Le colonne della stanza sono interamente rivestite da lamine d'oro, e le enormi finestre si affacciano sul radioso panorama del fiume Reik. Sui muri sono appesi svariati arazzi e tappezzerie su cui sono dipinte scene di caccia, di battaglia, di vittorie, di Sigmar e degli Umberogeni. Che spettacolo incredibile! Ma è il pavimento il dettaglio che maggiormente colpisce l'occhio.

Sulla sua ampia superficie è intarsiato, in virtù di una squisita opera artistica, un mosaico di legno laccato e di metalli lucidati, che riproduce in tutti i suoi dettagli una mappa mundi, una cartina geografica di questo mondo che è l'Impero. Pochi uomini hanno ricevuto il privilegio di ammirare questo mappa mundi. Ma d'altronde, solo perché non siamo in grado di vedere una cosa, non significa che essa non esista.

Io ho potuto vederlo. Ho potuto ammirarlo alla luce delle candele. È impossibile descrivere un simile spettacolo.

I confini della Grande Mappa sono stati realizzati in legno satinato e in filo d'argento, in modo da rappresentare i gelati limiti estremi dei nostri domini. Quasi privo di interruzioni, un maestoso cerchio di montagne circonda l'Impero come l'orlo di un grande calice. Entro la coppa di questo calice sono versate la ricchezza e la popolazione dell'Impero.

Segmenti di legno di cedro e di rosa, intersecati da verdi pannelli di rame ossidato sono utilizzati per riprodurre i confini delle undici province, mentre rosette di legno di quercia e di acero, intrecciate a filo d'oro, rappresentano le grandi città stato. Ciascuna cittadina è simboleggiata da un liscio bottone d'avorio. La ragnatela di fiumi e torrenti è disegnata con strisce di perle unite da anelli di acciaio brillante. I laghi sono frammenti di specchio. E le sconfinate foreste del reame, listelli di legno d'ebano, punteggiano l'intero pavimento come le decorazioni sull'uniforme di un ufficiale.

Quanta ammirazione di fronte a un siffatto capolavoro! Ecco il Nordland, affacciato sul mare. Ecco l'Ostland, e l'Hochland vestito di foreste, ognuno a uno dei due versanti dei Monti Mediani. A oriente, ecco l'Ostermark, vigile sul confine con il freddo Kislev, il rurale Stirland e il Convivio, con le Montagne ai Confini del Mondo che s'inerpicano oltre essi. A sud, Averland e Wissenland, stretti a oriente dalle Montagne Nere e a ovest dall'antica selva conosciuta con il nome di Loren. E poi il Talabecand, il Middenland, e il Reikland.

Prestate maggiore attenzione, ora, alle fiere città: l'acre di polvere da sparo Nuln, forgia dell'Impero; Talabheim, l'Occhio della Foresta, le cui mura impenetrabili proteggono i suoi pascoli dalle foreste circostanti; Middenheim, la città del Lupo Bianco, un impervio bastione innalzato sul mondo; e Altdorf, la reale Altdorf, gioiello dell'Impero. E anche Wolfenburgh, la nostra splendida città, posta valorosamente a guardia delle terre dell'Ostland.

Meravigliatevi davanti a esso, gioite! Questo è l'Impero dell'uomo! Immaginatevi nuovamente quella sontuosa sala, immaginatevi in una leggiadra sera d'estate, una sera come quella in cui io ho avuto il privilegio di visitarla. Dei servi avvolti da eleganti livree fanno la loro comparsa, portando con loro candele pogiate su candelabri d'oro (uno! due! una dozzina! ancora!). Queste candele sono piazzate sulla Grande Mappa, per indicare le città stato e le cittadine più importanti. E, subito di seguito, fiocchi luminosi sono posizionati a segnalare ogni borgo e paese conosciuto. Mirabile visione! Mentre gli ultimi

raggi del tramonto filtrano dalle finestre, la Grande Mappa è un barbaglio di migliaia di fiammelle, una costellazione che rappresenta con balenante gloria l'immensità della nostra nazione!

Può quindi l'uomo gioire.

Ma prestate bene attenzione, adesso. Se il primo dovere di un uomo è di gioire, il secondo è di vigilare. Poiché su tutti gli splendori dorati dell'Impero, su tutta la sua ricchezza, sulla sapienza, i monumenti di pietra, incombe un esercito di nemici più numeroso di tutti gli alberi della foresta.

Essi serpeggiano nelle tenebre. Nelle glaciali tenebre delle montagne. Nelle ombrose tenebre delle foreste. Nelle sepolcrali tenebre della profondità. Si nascondono nelle rovine, nei luoghi abbandonati, tra l'erba di prati sperduti, presso le ombre verdi e nere di qualche cigolante capanna nella selva. Si rifugiano in polverose catacombe, scavano sotto la pietra e il granito di colline solitarie, infestano le rovine diroccate di villaggi abbandonati da anni. Riescono persino a imperversare nei nostri sogni. E, quando la notte cala, cantano assieme ai caprimulgi e complottano contro di noi; invadenti, ingordi, selvaggi, rapaci, affamati.

Questi nemici sono più antichi di noi, più antichi delle tribù di uomini da cui noi, abitanti dell'Impero, discendiamo. Conoscono soltanto il motto "Uccidili tutti!" e metterebbero il mondo sottosopra, passandoci a fil di spada e infilandolo nelle nostre teste su picche, se solo fosse data loro la possibilità.

Vedo che tremate e rabbrivite! E a ragione! Essi non desiderano altro che ucciderci, abbattere le nostre mura, e bruciare le nostre messi! Le nostre donne, i nostri bambini, nessuno sarebbe risparmiato da questa tremenda carneficina!

È per questo che dobbiamo tenere sotto controllo le loro mosse, e affilare le nostre lame. Piazzare sentinelle sulle nostre mura. Chiudere i nostri cancelli dopo il tramonto. Prestare attenzione ai sussurri del vento e ai suoni che esso può portare con sé. Non fidatevi della tenebra, o del raspare dei ratti, o addirittura dei vostri vicini, se essi vi sembrano strani. Il Nemico è capace di assumere qualsiasi guisa.

Alcuni tra essi sono bestie, altri membri di qualche selvaggia tribù barbara, altri ancora sono ratti che vivono tra le nostre mura. La maggior parte di essi non sa nulla dei nostri potenti e misericordiosi Dei o, se sa qualcosa, li conosce soltanto come degli idoli brillanti da abbattere e calpestare. Al loro posto, essi venerano spiriti, divinità brutali e barbare, e demoni, praticando rituali lussuosi in cui sono officiati sacrifici di sangue. Nel nome di Sigmar, noi rinunciamo a queste illegittime divinità!

Ma quale nemico, andate mormorando. Io mi guadagno il pane, pago quel che devo e me ne vado a dormire tranquillo, tanto non ho mai visto nessuno di questi nemici. Non è vero? E così, no? Attenti! Solo perché non siamo in grado di vedere una cosa, non significa che essa non esista.

Esaminiamo innanzitutto il loro operato. Vi sono luoghi sperduti nell'Impero, fuori dalla portata dell'uomo, dove si ergono certi tipi di rovine consumate dalle intemperie. Ho potuto visitare di persona svariati di queste costruzioni, e posso quindi portarvi una testimonianza diretta. Il tempo e gli elementi li hanno gravemente danneggiati, ma si può sempre ravvisare che questi edifici non sono opera dell'uomo. Sono frutto del lavoro di altri popoli, altre razze che vissero in quelle lande prima dell'avvento degli Umberogeni. Certo, possiamo sospettare che quegli edifici siano stati costruiti da una delle razze declinanti; i Mezzuomini, gli indomiti Nani con cui a volte ci alleiamo, forse, addirittura, dal Popolo Snello stesso, che calca i sentieri delle foreste.

Qualunque sia l'identità degli artefici, queste costruzioni sono soltanto rovine oggi. Frede, e morte. Ma esse testimoniano un'incredibile potenza e capacità difensiva. Bastioni indomiti, torri sventanti, terrapieni e torri d'assedio.

Ma nessuno degli occupanti è sopravvissuto. Nonostante tutta la loro potenza, le loro città furono conquistate durante qualche epoca recente, incendiate e saccheggiate. Costoro non furono in grado di difendersi dalla ferocia disumana dei nemici che attendono nella tenebra. Non ci riuscirono.

Noi invece dobbiamo riuscirci. Ve lo dico con tutta la forza del mio cuore. Dobbiamo essere sempre vigili, ognuno di noi, tutti pronti a combattere in nome di Sigmar e dell'Imperatore, dal più umile dei contadini al più fulgido dei cavalieri.

L'Impero ha resistito per venticinque secoli. Ha scacciato i brutali pelleverde sulle montagne, e ha respinto le tribù barbariche del nord e le incursioni delle blasfeme Divinità Oscure stesse. Se il suo destino è quello di durare per altri venticinque secoli, ciò può essere deciso soltanto dai suoi figli! Voi, voi, nessun altro se non voi!

Gioite, ma state attenti! Gioite, ma state attenti! Tenete queste parole sempre dentro la vostra testa. Raffiguratevi di nuovo l'Impero, quella gloriosa cartina, illuminata da migliaia di luci di candela. I suoi successi sono molteplici, il suo potere enorme. Nessuna conquista dell'umanità è più degna di protezione e salvaguardia.

Ma in questo momento le luci della sera si affievoliscono, e la notte penetra dalle finestre. Nello splendido salone, le ombre vanno radunandosi, spesse, scure, fino al punto in cui non possiamo più scorgere la mappa. Soltanto le fiamme di candela ardono, un migliaio di fiere ma fragili fiammelle nella tenebra. Quanto piccole esse sembrano adesso! Che vasto tratto di oscurità separa ciascuna fiammella dalla vicina!

E, in quelle tenebre, noi non possiamo vedere niente. Ma solo perché non siamo in grado di vedere, non significa che non ci sia nulla.

Il vento notturno soffia dalle finestre aperte. Chiudetele, presto, prima che sia troppo tardi! Le fiammelle sparpagliate sul pavimento tremolano, vibranti nel buio. Una a una, si spengono, morendo.

Quanto rapidamente si sono spente. Quanto è stato facile farle morire.

Quanto è completa l'oscurità che rimane al loro posto.

Andatevene da questo luogo. Ringraziate Sigmar, e ritornate alle vostre vite. Venditore ambulante, prevosto, boscaiolo, soldato, oste, cochiere, candelai, massai... ritornate ai vostri doveri, e prosperate. Ma onorate i giorni sacri e le feste, sbarrate le porte la notte, tenete affilate le vostre spade e, in nome di Sigmar, vegilate sulla tenebra.

Quanto rapidamente le luci si sono spente!

Qui finisce il sermone.



CAPITOLO II

*"Io di mestiere faccio il macellaio,
ma fare l'avventuriero non è tanto diverso.
Adesso la carne che taglio con la mia
mannaia s'agita solo un po' di più."*

— Herman Frank, Bottegaio di Nuln



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ogni giocatore di WFRP controlla un personaggio, noto come personaggio giocatore o, in breve, PG. Il PG è il tuo alter ego nel Mondo di Warhammer. Potresti essere un Nobile arrogante, un Nano Sventratro, o un sudicio Acchiappatopi. Tutti i PG, però, hanno una cosa in comune: sono avventurieri. Ciò significa che si sono messi per conto proprio, lasciandosi alle spalle le regole quotidiane della società per inseguire fama e fortuna con la bravura e le abilità di cui sono dotati. Gli avventurieri non sono persone qualsiasi: sono ambiziosi, spesso eroici e almeno un po' pazzi. Potrebbero dover combattere nelle profondità della terra contro dei Goblin, incrociare le armi con dei cultisti del Caos o affrontare i morti viventi.

Questo capitolo spiega come creare il tuo personaggio di WFRP. Si tratta di un procedimento semplice e non dovrebbe richiedere più di una mezz'ora. Per cominciare, ti serve una scheda del personaggio vuota (ne puoi trovare una in fondo al volume), il foglio su cui scriverai tutte le particolarità del tuo personaggio. La userai spesso durante le partite e la modificherai nel corso del gioco, quindi è meglio compilarla in modo preciso e con una matita. Ti serviranno anche due dadi a dieci facce (d10), il tipo di dadi che si usano nelle

partite di WFRP, ed è meglio se sono di due diversi colori (per capire perché vai alla sezione **Leggere i Dadi** a pagina 9). Normalmente, puoi trovare i dadi a dieci facce nello stesso posto in cui hai comprato questo manuale.

UNO SGUARDO D'INSIEME SULLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

La sequenza per la creazione di un personaggio in WFRP è la seguente:

- 1) Scegli la sua razza. Vedi alle pagine 15-17.
- 2) Genera le sue caratteristiche. Vedi alle pagine 17-19.
- 3) Trascrivi le peculiarità della sua razza. Vedi a pagina 19.
- 4) Tira i dadi per scoprire la sua carriera iniziale. Vedi a pagina 20.
- 5) Trascrivi i dettagli della sua carriera. Vedi a pagina 20.
- 6) Scegli un avanzamento gratuito. Vedi a pagina 20.
- 7) Determina i suoi dettagli personali. Vedi alle pagine 21-26.
- 8) Comincia a giocare a WFRP!

— LE QUATTRO RAZZE —

Il processo di creazione del personaggio comincia con una domanda importante: con quale razza vuoi giocare? In Warhammer Fantasy Roleplay puoi scegliere tra quattro popoli: Elfi, Mezzuomini, Nani e Umani. Ogni razza ha differenti punti di forza e debolezze, come si può capire dalle seguenti descrizioni. Una volta letti i successivi paragrafi, scegli la razza che più ti piace. Dopo di che sarai pronto per la fase successiva: la generazione delle caratteristiche.

ELFI

Quella degli Elfi è una razza snella e aggraziata, facilmente riconoscibile per le orecchie a punta e il profilo aquilino. Hanno una storia gloriosa ma anche tragica e sono famosi come arcieri, come maghi e per la loro erudizione. Hanno un'innata capacità di comprensione dei segreti e dei corsi della natura, soprattutto delle foreste e del mare. Disprezzano coloro che intaccano la purezza della natura, siano essi orgogliosi Umani, avidi Nani, o malvagi Orchi. Benché possano essere giudicati tipi freddi e

indifferenti, hanno sacrificato sé stessi per il bene del mondo, più di quanto le altre razze possano mai immaginare.

Storia

Alla fine della Guerra della Vendetta, nota fra gli Elfi con il nome di Guerra della Barba, gli Alti Elfi furono richiamati a Ulthuan, la loro isola madre di là dal mare, per combattere la minaccia degli Elfi Oscuri. Una parte di essi però si rifiutò di abbandonare il Vecchio Mondo. Alcuni affermarono la propria indipendenza dall'Alto Elfo Re Fenice e da allora hanno fatto vita a sé. Altri hanno continuato a solcare i mari e in alcuni casi hanno instaurato rapporti commerciali con le nascenti nazioni degli uomini.

L'Impero nasconde nelle sue foreste diverse comunità di Elfi, la più grande delle quali si trova nella Foresta di Laurelor, a nord-ovest della grande città imperiale di Middenheim. Benché le loro terre si trovino entro i confini dell'Impero, gli Elfi non riconoscono l'autorità dell'Imperatore e non si considerano cittadini imperiali. Gli uomini dell'Impero d'altronde

hanno così tanti problemi con gli abitanti malvagi delle foreste, tra i quali gli Uominibestia, che di solito ignorano gli Elfi... Cosa abbastanza facile, anche perché gran parte degli Umani non riuscirebbe a trovare un villaggio elfico nemmeno se lo stesse cercando. Gli Elfi tengono molto in considerazione la riservatezza e usano incantesimi particolari per nascondere le loro case nei boschi, ma non dimenticano che fuori c'è il resto del mondo. Forse si fanno vedere di rado, ma i loro occhi vanno ben oltre i confini delle foreste.

Gli Elfi possono essere incontrati soprattutto nelle grandi città commerciali come Altdorf, Nuln e Marienburg, dove potenti famiglie di mercanti rappresentano gli interessi della lontana Ulthuan. I rampolli di queste famiglie mercantili usano viaggiare molto in gioventù, per acquisire quelle conoscenze mondane utili negli anni a venire. Pur sentendosi superiori ai loro rozzi consanguinei silvani, sanno di essere ben lontani dalle rilucenti torri di Ulthuan e per questo non si sentono alla pari di molti dei loro cugini Alti Elfi.

Suggerimenti per l'Interpretazione

Gli Elfi di ogni genere hanno la tendenza a usare un tono di voce pacato e sottile quando parlano. Anche se il Reikspiel è comunemente la loro seconda lingua, lo parlano con una formalità e una precisione studiate, assenti nella maggioranza delle persone. Tendono anche a gesticolare parecchio, cosa che spesso suscita l'ilarità delle altre razze.

MEZZUOMINI

I Mezzuomini sono piccoli ma agili e possono sembrare bambini Umani a un occhio inesperto. Il fatto che non abbiano barba non fa che acutizzare questa impressione. Benché abbiano la tendenza a essere panciuti, dato che mangiano il doppio delle volte di ogni altra razza, sono capaci di essere molto furtivi. Unendo questa caratteristica alla loro ben nota abilità con la fionda, possono dimostrarsi degli avversari estremamente ostici. Sono, peraltro, un popolo molto pacifico, a cui piace coltivare la terra, mangiare e fumare erba pipa. Sono orgogliosi della loro famiglia e ogni Mezzuomo può recitare il suo albero genealogico a memoria fino a dieci generazioni di antenati, e anche oltre!

Storia

Le origini dei Mezzuomini non sono chiare. Quando le tribù Umane colonizzarono le terre in seguito chiamate Impero, pare che vi fossero già alcuni Mezzuomini tra loro. Siccome però erano pochi, ebbero scarsa parte nelle guerre che portarono alla creazione dell'Impero e, pertanto, sono a malapena menzionati nei libri di storia, almeno fino al 1010. In quell'anno, infatti, l'Imperatore conferì ai Mezzuomini una terra tutta per loro, stando alle leggende, come ricompensa per il loro contributo all'arte culinaria dell'Impero. Qualsiasi fosse la ragione, ai Mezzuomini fu comunque dato un lembo di terra vicino alle sorgenti del fiume Aver, regione che è da allora nota come il Convivio. I Mezzuomini governano il Convivio autonomamente, anche se fa comunque parte dell'Impero, tanto che l'Anziano del Convivio è uno dei quindici Elettori Imperiali e possiede una discreta influenza politica.

Molti dei Mezzuomini sono pantofolai. Amano la pace e la quiete, e non desiderano altro che essere lasciati in pace a godersi del buon cibo e a fare una bella fumatina. Tra loro c'è tuttavia una minoranza che trova il Convivio terribilmente noioso. Dopotutto, quando la cosa più eccitante della giornata è scoprire che tipo di torta c'è per dolce, è normale che qualcuno senta il bisogno di cambiare aria. Questi Mezzuomini sviluppano il gusto per l'avventura e si lasciano alla spalle la loro terra, spesso per scopi poco leciti. Dato che questi sono proprio il genere di Mezzuomini che si incontrano più facilmente nell'Impero, non è un caso che la razza nel complesso si sia fatta la nomea di popolo di ladruncoli dalla mano svelta e leggera.

Suggerimenti per l'Interpretazione

I Mezzuomini sono entusiasti di qualsiasi cosa, dal rubare al mangiare, al darsi alla fuga.

Parlano velocemente e usano un sacco di modi di dire, appiccicando spesso due parole insieme e inventando nuovi termini che in generale degradano la lingua dell'Impero. Hanno l'abitudine di usare in maniera ossessiva frasi fatte o parole che hanno scoperto da poco, per lo meno finché non ne trovano di nuove. Mentre parlano, i Mezzuomini gesticolano più o meno quanto gli Elfi, ma in modo troppo volgare per soffermarsi a descriverlo.

NANI

I Nani sono una razza di guerrieri e artigiani, bassi di statura, ma massicci e resistenti. I più vivono sotto le montagne in possenti fortezze, con miniere che si estendono nelle profondità sotterranee. Sono facilmente riconoscibili per la figura tozza, i capelli lunghi e la folta barba. Tendono a essere burberi e scontroso, e sono leggendari per la loro abilità nel portare rancore. Di certo i Nani sono un popolo coraggioso e irrimovibilmente fedele agli amici e agli alleati. Sono in continua lotta per salvaguardare ciò che resta del loro reame montano dagli Orchi, dai Goblin e da altre terribili creature. I Nani hanno stretti legami con gli Umani dell'Impero e molti di loro fanno attualmente parte della società imperiale.

Storia

I Nani sono una razza antica. Ben prima che le tribù di Umani colonizzassero la regione ora nota come l'Impero, i Nani costruivano possenti città sotto le Montagne ai Confini del Mondo.

La loro orgogliosa civiltà si estendeva su gran parte del Vecchio Mondo e le loro miniere scendevano profonde nella terra, producendo pietre e metalli preziosi. I loro artigiani creavano meravigliosi oggetti incisi con le rune del potere e i loro eserciti spazzavano via le orde del Caos e gli altri nemici con la forza delle asce e dell'artiglieria. Grande era la gloria dei Nani, ma il loro splendore non sarebbe durato a lungo.

Il popolo dei Nani fu involontariamente coinvolto nella faida tra gli Alti Elfi e gli Elfi Oscuri. Contro gli Alti Elfi, un tempo loro alleati contro le forze del Caos, combatterono una guerra lunga e sanguinosa, nota presso i Nani come la Guerra della Vendetta. Alla fine ne uscirono vittoriosi, ma ebbero breve gioia da tale successo: una serie di esplosioni vulcaniche e terremoti sconvolsero le Montagne ai Confini del Mondo e i Nani, già indeboliti dalle ingenti perdite subite nella Guerra della Vendetta, si trovarono nello scompiglio più totale. Gli Orchi, i Goblin, i Troll e altre malvagie creature emersero per colpire ciò che restava dell'impero dei Nani.

Da allora i Nani hanno conosciuto ben poco oltre alla guerra. Hanno certamente avuto grandi vittorie, come quella nella battaglia del Passo Fuoco Nero, quando si allearono con Sigmar, il fondatore dell'Impero, per schiacciare i pelleverde, ma per i Nani delle Montagne ai Confini del Mondo la vita è sempre sul filo di una lama. Non è pertanto sorprendente che molti Nani oramai vivano entro i confini dell'Impero, cittadini tenuti in grande considerazione per la loro abilità artigianali e per le loro relazioni commerciali con il resto della stirpe che ancora vive nelle montagne.

Suggerimenti per l'Interpretazione

I Nani sono gente austera e di poche parole in tutte le situazioni, tranne quando sono ubriachi. Parlano usando un tono di voce molto basso, combinato con un loro distintivo accento smozzicato. Il linguaggio di un Nano è scarso di metafore e paragoni, quindi rimangono spesso confusi di fronte alla colorita parlantina di Umani ed Elfi. Sono gente diretta, pratica e risoluta, sia nei discorsi che nei fatti.

UMANI

Gli Umani sono la razza più comune nel Vecchio Mondo, nonché i fondatori dell'Impero. Anche se non sono robusti come i Nani, né saggi come gli Elfi, gli Umani formano una razza attiva ed energica che ha ottenuto grandi risultati in breve tempo. Hanno una notevole capacità di adattamento, cosa che per loro è sia un grande punto di forza, sia una grande debolezza. Se da una parte molti eroici Umani hanno lottato per fugare la minaccia dell'oscurità, è anche tristemente vero che altri facciano la parte del leone tra le orde del Caos.



Storia

Paragonati agli Elfi e ai Nani, gli Umani sono una razza giovane. Tuttavia, sono vigorosi e si sono diffusi in tutto il mondo mentre per le razze più antiche continuava il declino. Diverse migliaia di anni or sono, un gruppo di tribù Umane migrò nel Vecchio Mondo dal sud, costituendo il nucleo originario da cui sorsero le fondamenta dell'Impero, così come di altre nazioni come la Bretonnia, la Tilea, il Kislev e l'Estalia. Altre tribù continuarono a viaggiare verso nord, fino alla gelida terra di Norsca e oltre.

Gli Umani dell'Impero sono orgogliosi dei risultati ottenuti. Adorano Sigmar, loro capostipite, come un dio, e sono sicuri che lui li protegga dalle forze del Caos e del male, anche se per la difesa fanno affidamento sui loro possenti eserciti, sulle loro macchine da guerra e sugli incantesimi dei Collegi della Magia. Entro i confini dell'Impero, ognuna delle tre grandi classi (Nobili, Cittadini e Villici) possiede un proprio peculiare ruolo. L'Impero è lo stato più grande del Vecchio Mondo ed è retto dal forte spirito degli esseri umani.

Suggerimenti per l'Interpretazione

Dovresti sapere come interpretare un Umano!

— CARATTERISTICHE —

Adesso che hai scelto la razza, puoi generare le caratteristiche che definiscono il tuo PG, cioè i numeri volti a rappresentare la naturale abilità del personaggio nell'usare determinate capacità mentali e fisiche. Si distinguono due gruppi di caratteristiche, il Profilo Principale e il Profilo Secondario. Le caratteristiche del Profilo Principale sono rappresentate su una scala da 0 a 100, dove a punteggi più alti corrispondono migliori capacità. Le caratteristiche del Profilo Secondario sono di solito espresse con valori da 0 a 10, anche qui con migliori capacità a punteggi più elevati. L'abbreviazione per ciascuna caratteristica è riportata tra parentesi, dopo il nome.

CARATTERISTICHE DEL PROFILO PRINCIPALE

Abilità di Combattimento (AC): Questa caratteristica rappresenta l'abilità del tuo personaggio nel combattimento in corpo a corpo, sia con le armi che a mani nude.

Abilità Balistica (AB): Questa caratteristica rappresenta l'abilità del tuo personaggio nell'uso delle armi da tiro, quali archi, balestre e pistole.

Forza (F): Questa caratteristica rappresenta la capacità fisica e la muscolatura del tuo personaggio.

Resistenza (R): Questa caratteristica rappresenta la capacità del tuo personaggio nel resistere alle ferite, alle malattie e agli avvelenamenti.

Agilità (Ag): Questa caratteristica rappresenta la rapidità fisica, la destrezza manuale e i tempi di reazione.

Intelligenza (Int): Questa caratteristica rappresenta l'intelletto, l'intuito e la capacità di ragionamento del tuo personaggio.

Volontà (Vol): Questa caratteristica rappresenta l'equilibrio mentale del tuo personaggio e la sua determinazione.

Simpatia (Sim): Questa caratteristica rappresenta il carisma personale del tuo personaggio e la sua abilità a socializzare.

CARATTERISTICHE DEL PROFILO SECONDARIO

Attacchi (A): Questa caratteristica rappresenta la rapidità degli attacchi del tuo personaggio. Il numero indica il numero massimo di attacchi effettuabili in 10 secondi.

Ferite (Fe): Questa caratteristica rappresenta in generale la vitalità del tuo personaggio. Indica quanti danni il personaggio può sostenere prima di restare seriamente menomato.

Bonus di Forza (BF): Questa caratteristica, derivata dalla Forza, è utilizzata quando si infliggono danni combattendo in mischia.

Bonus di Resistenza (BR): Questa caratteristica, derivata dalla Resistenza, è utilizzata per resistere ai danni.

Movimento (M): Questa caratteristica rappresenta la velocità di spostamento sul terreno. Per i valori di movimento durante il combattimento e non, vedi il **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**.

Magia (Mag): Questa caratteristica rappresenta il potenziale magico del tuo personaggio.

Punti Follia (Fol): Questa caratteristica rappresenta lo stato dell'equilibrio mentale del tuo personaggio. I PG hanno inizialmente 0 Punti Follia, ma ne possono acquisire durante il gioco a seguito di esperienze orripilanti o di ferite gravissime. Il tuo ADG può darti ulteriori informazioni a riguardo.

Punti Fato (PF): Questa caratteristica rappresenta la dose di fortuna e, in un certo senso, il destino del tuo personaggio, perché i PF possono essere usati per sfuggire a morte certa. Il tuo ADG può darti ulteriori informazioni a riguardo.

Profilo del Personaggio

I dati relativi a quasi tutti i tipi di personaggi e di creature di WFRP sono indicati in un profilo del personaggio, come quello sottostante:

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	—	—	—	—	—	—
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	—	—	—	—	—	—	—

— COME GENERARE LE CARATTERISTICHE —

Le caratteristiche iniziali sono determinate dalla razza del personaggio. Per generare quelle del Profilo Principale, ti serviranno due dadi a dieci facce. Consulta la **Tabella 2-1: Generazione delle Caratteristiche** e segui la colonna corrispondente alla razza del tuo PG. La tabella spiega come generare ciascuna delle caratteristiche, il cui valore iniziale va determinato in uno di questi quattro modi:

- 1) Alcuni valori mostrano semplicemente un numero (Attacchi, per esempio). Questo significa che tali valori sono fissi, quindi limitati a ricopiare la cifra. Come puoi notare, tutte le razze iniziano senza Punti Follia (Fol), quindi basterà scrivere uno 0 sotto la caratteristica Fol nella scheda del personaggio.
- 2) Alcuni valori mostrano la somma di un numero base e un tiro di dadi. Tutte le caratteristiche del Profilo Principale, per esempio, mostrano un 10, 20 o 30, seguito da un +2d10. Per generare tali punteggi, tira i dadi indicati e aggiungi il risultato al numero base fornito. Per generare l'Agilità (Ag) di un Elfo, per esempio, basta tirare 2d10 e poi aggiungere il risultato a 30. Se con i due dadi tu ottenessi, per dire, un 3 e un 8, l'Agilità dell'Elfo sarebbe 3+8+30=41.
- 3) Il Bonus di Forza (BF) e il Bonus di Resistenza (BR) sono caratteristiche di tipo differente perché vanno derivate da altre caratteristiche. Per il tuo PG, il BF è uguale alla prima cifra del suo punteggio di Forza (F), mentre il BR è uguale alla prima cifra del suo punteggio di Resistenza (R). Per esempio, un Nano con Forza 38 avrà un BF pari a 3, mentre un Elfo con Resistenza 24 avrà un BR pari a 2.
- 4) Le Ferite (Fe) e i Punti Fato (PF) sono caratteristiche generate da specifiche tabelle usando 1d10. Individua la colonna corrispondente alla razza del tuo PG nella **Tabella 2-2: Ferite Iniziali**, tira 1d10 e trascrivi sulla scheda il risultato appropriato. Fai lo stesso consultando la **Tabella 2-3: Punti Fato Iniziali**.

Esempio: Andrea sta per generare le caratteristiche di un nuovo personaggio. Ha deciso di giocare un Elfo, quindi consulta la Tabella 2-1: Generazione delle Caratteristiche e guarda sotto la colonna Elfo. Comincia dall'Abilità di Combattimento (AC) e procede di riga in riga finché non arriva ai Punti Fato (PF). Quando finisce, il profilo iniziale del suo PG ha più o meno questo aspetto:

TABELLA 2-1: GENERAZIONE DELLE CARATTERISTICHE

Caratteristica	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
Abilità di Combattimento (AC)	20+2d10	10+2d10	30+2d10	20+2d10
Abilità Balistica (AB)	30+2d10	30+2d10	20+2d10	20+2d10
Forza (F)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	20+2d10
Resistenza (R)	20+2d10	10+2d10	30+2d10	20+2d10
Agilità (Ag)	30+2d10	30+2d10	10+2d10	20+2d10
Intelligenza (Int)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Volontà (Vol)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Simpatia (Sim)	20+2d10	30+2d10	10+2d10	20+2d10
Attacchi (A)	1	1	1	1
Ferite (Fe)	— Tira 1d10 e consulta la Tabella 2-2: Ferite Iniziali —			
Bonus di Forza (BF)	— Uguale alla prima cifra del tuo punteggio di Forza —			
Bonus di Resistenza (BR)	— Uguale alla prima cifra del tuo punteggio di Resistenza —			
Movimento (M)	5	4	3	4
Magia (Mag)	0	0	0	0
Punti Follia (Fol)	0	0	0	0
Punti Fato (PF)	— Tira 1d10 e consulta la Tabella 2-3: Punti Fato Iniziali —			

TABELLA 2-2: FERITE INIZIALI

Tiro	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
1-3	9	8	11	10
4-6	10	9	12	11
7-9	11	10	13	12
10	12	11	14	13

TABELLA 2-3: PUNTI FATO INIZIALI

Tiro	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
1-4	1	2	1	2
5-7	2	2	2	3
8-10	2	3	3	3

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30	42	24	34	40	26	34	36

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	2	3	5	0	0	1

LA PIETÀ DI SHALLYA

Può darsi che Ranald, Dio della Fortuna, non ti abbia ariso mentre generavi le caratteristiche del tuo PG. Forse volevi giocare un personaggio

che fosse forte in combattimento, ma hai ottenuto una AC di 22, oppure volevi interpretare un astuto imbonitore, ma ti sei ritrovato con una Simpatia (Sim) di 15. In casi come questi, si può chiedere la grazia a Shallya, Dea della Pietà. È possibile sostituire il valore di una e una sola caratteristica del Profilo Principale con il valore medio previsto per la razza del PG. Torna quindi alla **TABELLA 2-1: Generazione delle Caratteristiche**, trova il dato che vuoi sostituire e aggiungi 11 (la media su 2d10) al numero base fornito. Questo sarà il nuovo valore della caratteristica prescelta.

Esempio: Andrea non è soddisfatto perché il suo Elfo ha Forza 24. Invoca la Pietà di Shallya e sostituisce il 24 con un 31 (la Forza base di un Elfo è 20, più 11). Nota che, in questo modo, migliora anche il suo Bonus di Forza (da 2 a 3), in quanto esso deriva dalla Forza.

— PECULIARITÀ DELLE RAZZE —

Ogni razza possiede alcune facoltà di base, le qualità tipiche di un popolo che aiutano a delineare chi è e da dove viene il PG. Segna sulla scheda le abilità e i talenti elencati sotto la razza del tuo personaggio. In alcuni casi, ti viene chiesto di scegliere tra varie possibilità, in altri ti viene chiesto di tirare a caso. Per maggiori informazioni su abilità e talenti, vedi il **Capitolo 4**.

ELFO

Un personaggio Elfo guadagna le seguenti abilità e talenti:

Abilità: Conoscenze Comuni (Elfi), Parlare Lingua (Eltharin), Parlare Lingua (Reikspiel)

Talent: Arma da Specialista (Arco Lungo) o Armonia Aethyrica, Buon Senso o Sangue Freddo, Visione Notturna, Vista Eccellente

MEZZUOMO

Un personaggio Mezzuomo guadagna le seguenti abilità e talenti:

Abilità: Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia), Conoscenze Comuni (Mezzuomini), Mestiere (Contadino o Cuoco), Parlare Lingua (Mezzuomini), Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo

Talent: Arma da Specialista (Fionda), Resistenza al Caos, Visione Notturna e 1 talento scelto a caso tirando una volta sulla **TABELLA 2-4: Talent Casuali**

NANO

Un personaggio Nano guadagna le seguenti abilità e talenti:

Abilità: Conoscenza Comune (Nani), Mestiere (Fabbro, Minatore o Scalpellino), Parlare Lingua (Khazalid), Parlare Lingua (Reikspiel)

Talent: Cuore Impavido, Odio Aravico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Robusto, Visione Notturna

UMANO

Un personaggio Umano guadagna le seguenti abilità e talenti:

Abilità: Conoscenze Comuni (l'Impero), Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo

Talent: 2 talenti scelti a caso tirando due volte sulla **TABELLA 2-4: Talent Casuali**

TABELLA 2-4: TALENTI CASUALI

Talento	Mezzuomo	Umano
Ambidestro	01-05	01-05
Buon Senso	06-10	06-10
Cortese	11-15	11-14
Fortuna	16-20	15-18
Genio Matematico	21-25	19-22
Guerriero Nato	26-30	23-27
Imitatore	31-35	28-31
Mente Equilibrata	36-40	32-35
Molto Forte	41-44	36-39
Molto Resistente	45-48	40-43
Più Veloce	49-53	44-47
Resistenza al Veleno	54-57	48-51
Resistenza alla Magia	58-59	52-55
Resistenza alle Malattie	60-63	56-59
Riflessi Fulminei	64-67	60-63
Robusto	68-72	64-67
Sangue Freddo	73-77	68-71
Sesto Senso	78-82	72-76
Tiratore Provetto	83-86	77-81
Udito Acuto	87-91	82-85
Vigorouso	92-95	86-90
Visione Notturna	—	91-95
Vista Eccellente	96-00	96-00

CARRIERA INIZIALE

Ogni personaggio in WFRP ha una carriera iniziale, la quale indica ciò che il PG faceva prima di diventare un avventuriero. Per determinare questa occupazione precedente tira il dado percentuale e consulta la colonna relativa alla razza del tuo PG nella **Tabella 2-5: Carriera Iniziale**. Se vuoi, puoi tirare una seconda volta sulla tabella e scegliere una fra le due carriere risultanti.

Esempio: È giunto il momento per Andrea di determinare la carriera iniziale del suo personaggio Elfo. Esegue un tiro percentuale e guarda nella colonna Elfo della **Tabella 2-5: Carriera Iniziale**. Ottiene un 56 dal tiro, che sulla colonna degli Elfi corrisponde alla carriera di Intrattenitore. Non essendo sicuro di voler interpretare un Intrattenitore, decide di tirare una seconda volta. Stavolta ottiene un 34, ovvero una carriera di Fuorilegge. Andrea si sente molto più attratto da quest'ultima, così sceglie come carriera iniziale quella di Fuorilegge.

Quando avrai determinato la carriera iniziale del tuo personaggio, consulta il **Capitolo 3: Carriere** per averne una descrizione (sono elencate in ordine alfabetico) e poi copia le abilità e i talenti indicati sulla scheda del tuo personaggio. In alcuni casi ti viene chiesto di scegliere tra diverse abilità o talenti, e devi decidere tu di volta in volta quali preferire. Se c'è l'opportunità di guadagnare un'abilità già compresa tra quelle della tua razza, puoi comunque prenderla una seconda volta, ottenendo così un bonus del +10%. Vedi a proposito le regole sulla **Maestria nell'Abilità** a pagina 90.

La carriera comprende anche una voce chiamata "Ferri del Mestiere"; di nuovo, copia questi dati sulla scheda del personaggio, perché gli oggetti elencati sono l'equipaggiamento con cui inizierai la tua carriera di avventuriero. Indipendentemente dalla carriera, hai anche quanto segue:

- Abiti normali, composti da una camicia, delle brache, e un paio di stivali usati, un mantello stracciato, un pugnale infilato nella cinta

LA SCELTA DELLA CARRIERA E DEL PAESE NATIO

Alcuni giocatori, quelli esperti in particolare, preferiscono scegliere la propria carriera iniziale, anziché tirare sulla tabella. Benché non sia né veloce, né semplice come il metodo normale, certe persone hanno in mente un personaggio particolare ancor prima di crearlo. A patto che il tuo ADG sia d'accordo, sei libero di scegliere la carriera che preferisci, ma ricorda che all'ADG spetta sempre l'ultima parola.

Alcuni ADG non permettono ai propri giocatori di usare questo metodo, perché preferiscono la "casualità della nascita" che il tiro per la carriera iniziale conferisce. Il destino può riservarti dei natali da Nobile oppure condannarti a vivere nei rifiuti come un Acchiappatopi di umili origini, ma, in ogni caso, dovrai essere al di sopra di queste cose per affrontare le insidie che l'ADG sta per pararti contro!

Come forse avrai notato, la creazione del personaggio include diverse carriere d'origine esterna all'Impero (i Cossari Kisleviti, per esempio), le quali rappresentano l'esiguo numero di stranieri che vivono entro i confini imperiali. A prescindere dal fatto che tu abbia tirato o scelto una di queste carriere, se vuoi che il tuo PG sia un forestiero chiedilo all'ADG. Tutte le carriere infatti possono essere modificate rimpiazzando l'abilità Conoscenze Comuni (l'Impero) con quella di un altro paese natio e aggiungendo la relativa abilità di Parlare Lingua. Il resto del processo di creazione del personaggio rimane invariato.

Ulteriori informazioni sui vicini dell'Impero si trovano nel **Capitolo 10: L'Impero**.

o in uno stivale, una sacca o uno zaino contenenti una coperta, una tazza di legno, posate di legno, un'arma a una mano (ascia, mazza, spada o simili), e un borsello con 2d10 Corone d'Oro (CO).

Per altre informazioni su questi oggetti e sull'equipaggiamento, vedi il **Capitolo 5: Equipaggiamento**.

Devi copiare anche lo Schema di Avanzamento. Questo rappresenta il modo in cui il tuo personaggio può migliorare con l'esperienza, e mostra quali caratteristiche possono crescere in base alla carriera seguita. Trovi maggiori informazioni sullo Schema di Avanzamento nel **Capitolo 3: Carriere**. Ecco un esempio per lo Schema di Avanzamento relativo alla carriera di Fuorilegge:

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Esempio: Andrea sa ora che il suo personaggio è un Elfo Fuorilegge. Copia nella scheda lo Schema di Avanzamento, i ferri del mestiere, le abilità e i talenti. Tra le sue abilità e talenti, ha tre scelte da fare: può scegliere tra Cavalcare o Guidare, Nuotare o Piazzare Trappole, e tra Colpire per Stordire o Mira Eccellente. Dopo aver dato un'occhiata al **Capitolo 4: Abilità e Talent**, Andrea decide di scegliere Cavalcare, Piazzare Trappole e Colpire per Stordire.

L'AVANZAMENTO GRATUITO

Il tuo personaggio non è un novellino. Per rappresentare l'esperienza acquisita ti è concesso un "avanzamento" gratuito. Un avanzamento significa:

- 1) Un incremento del 5% a una caratteristica del Profilo Principale.
- Oppure:
- 2) Un incremento di 1 a una caratteristica del Profilo Secondario.

Chiaramente, puoi eseguire un determinato avanzamento solo se è presente nello Schema di Avanzamento. Per esempio, nella carriera di Fuorilegge puoi aggiungere un 5% all'AC o un +1 agli Attacchi, perché questi avanzamenti sono inclusi nello Schema. Non potresti aumentare del 5% la Simpatia o di un +1 il Movimento, perché queste caratteristiche non sono incluse nello Schema di Avanzamento del Fuorilegge.

Dopo aver aggiornato il profilo, segna sullo Schema di Avanzamento la caratteristica incrementata, per ricordare che quell'avanzamento è già stato fatto una volta. Man mano che il tuo PG guadagnerà esperienza, potrà prendere altri avanzamenti.

Esempio: Andrea consulta lo Schema di Avanzamento del suo PG. Ci sono diverse buone opportunità in questo Schema, ma sceglie di aumentare di 1 gli Attacchi, sperando che la cosa gli torni utile in combattimento. Andrea è sicuro che il suo Fuorilegge vedrà un sacco d'azione, così pone un segno sul +1 sotto la voce Attacchi del suo Schema di Avanzamento per indicare che ha già effettuato un avanzamento. Ora Andrea e il suo Fuorilegge Elfo sono pronti per l'azione!

L'AVVENTURA TI ATTENDE!

Se proprio non vedi l'ora d'iniziare, il tuo personaggio a questo punto è già pronto per giocare a WFRP. Se invece preferisci aggiungere altri dettagli, prosegui con il resto del capitolo. Qualsiasi cosa tu decida, un crudele mondo di pericolose avventure ti aprirà presto le sue porte!

TABELLA 2-5: CARRIERA INIZIALE

Carriera	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano	Carriera	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
Acchiappatopi	—	01	01-04	01-02	Guerriero del Fraterno Legame	42-48	—	—	—
Agitatore	—	02-04	05-06	03-04	Guida	49-54	—	—	50-51
Apprendista Mago	01-07	—	—	05-06	Iniziato	—	—	—	52-53
Balivo	—	—	—	07	Intrattenitore	55-59	46-48	46-48	54-55
Barbiere-Chirurgo	—	05	—	08	Ladro	60-65	49-54	49-51	56-57
Barcaiolo	—	—	—	09-10	Ladro di Cadaveri	—	55-57	—	58-59
Berserker Norsmanno	—	—	—	11	Marinaio	66-71	—	52	60-61
Boscaiolo	—	—	—	12-13	Mercenario	72-76	58-61	53-58	62-63
Bottegaio	08-14	06-10	07-10	14-15	Messaggero	77-82	62-66	—	64-65
Cacciatore	15-22	11-15	11-14	16-17	Miliziano	—	67-71	59-62	66-67
Cacciatore di Taglie	—	16-17	—	18-19	Minatore	—	—	63-68	68-69
Carbonaio	—	18-20	—	20-21	Nobile	—	—	69-70	70-71
Carceriere	—	—	15-18	22	Pescatore	—	72	—	72-73
Casellante	—	21-22	19-21	23-24	Portarune	—	—	71-75	—
Cittadino	—	23-24	22-25	25-26	Provocatore	—	—	76-79	74-75
Cocchiere	—	—	26-27	27-28	Scrivano	83-88	—	80-81	76-77
Contrabbandiere	—	25-27	28-30	29-30	Scudiero	—	—	—	78-79
Cossaro Kislevita	—	—	—	31	Servo	—	73-77	82-83	80-81
Delegato	23-29	—	—	—	Sgherro	—	—	—	82-83
Destro Estaliano	—	—	—	32	Soldato	—	78-79	84-87	84-85
Fante di Marina	—	—	31	33-34	Spezzascudi	—	—	88-91	—
Fattucchiere	—	—	—	35	Stracciaiolo	—	80	—	86-87
Fuorilegge	30-35	28-30	32-34	36-37	Studiante	89-93	81-82	92-93	88-89
Furfante	36-41	31-35	—	38-39	Sventratroll	—	—	94-97	—
Gladiatore	—	—	35-39	40-41	Tombarolo	—	83-87	98-00	90-91
Gregario d'Accampamento	—	36-37	—	42-43	Traghetatore	—	88	—	92
Guardastrada	—	—	—	44-45	Vagabondo	94-00	89-92	—	93-94
Guardia	—	38-41	40-41	46-47	Valletto	—	93-94	—	95-96
Guardia del Corpo	—	—	42-45	48-49	Villico	—	95-00	—	97-98
Guardiano dei Campi	—	42-45	—	—	Zelota	—	—	—	99-00

— DAR VITA AL TUO PERSONAGGIO —

Il processo di creazione del personaggio fornisce lo scheletro del tuo alter ego, ma sta a te metterci della carne attorno! Sta a te decidere i retroscena della vita del personaggio, così come il suo carattere. Alcune persone preferiscono sviluppare i loro personaggi durante il gioco; un approccio assolutamente ragionevole perché, quando inizi a giocare, è sufficiente sapere che il tuo personaggio è un Cacciatore di Taglie Mezzuomo e che ha lasciato il Convivio in cerca di fortuna. Molti giocatori, d'altro canto, preferiscono sviluppare i retroscena della vita e la personalità del proprio alter ego prima che il gioco cominci. Questa sezione offre alcuni consigli a riguardo e anche alcune tabelle per determinare casualmente certe peculiarità. In tal modo puoi generare rapidamente i dettagli del tuo PG o anche solo farti un'idea di ciò che è appropriato per il Vecchio Mondo di WFRP.

DIECI DOMANDE

Se hai bisogno di aiuto nello sviluppo del personaggio, prova a rispondere alle seguenti dieci domande. Dovrebbero aiutarti a evidenziare i punti focali nella creazione del tuo alter ego.

DA DOVE PROVIENE?

Questa è la domanda principale sul tuo personaggio. Gran parte delle carriere (comunque tutte quelle che non indicano diversamente) implicano che il PG provenga dall'Impero, ma l'Impero è un luogo molto vasto e le differenti regioni hanno caratteristiche differenti. Le più importanti province

dell'Impero sono Averland, Hochland, Middenland, Nordland, Ostland, Ostermark, Reikland, Stirlant, Talabecland e Wissenland. La zona nota con il nome di Desolazione, particolarmente conosciuta per il porto di Marienburg, era un tempo parte dell'Impero, ma ha ottenuto l'indipendenza molti anni or sono. Altrettanto particolare è il Convivio, terra madre dei Mezzuomini. Altre informazioni sull'Impero si trovano nel **Capitolo 10: L'Impero**.

COM'È COMPOSTA LA SUA FAMIGLIA?

È figlio unico o ha fratelli e sorelle? È il maggiore e quindi il legittimo erede oppure è un figlio disconosciuto? I suoi genitori sono ancora vivi? Se non lo sono, come sono morti? Nell'Impero sono poche le persone che muoiono di "morte naturale". Pestilenze, carestie e morti violente sono la cosa più comune. O magari sono andati in pellegrinaggio e non hanno più fatto ritorno.

QUAL È LA SUA CLASSE SOCIALE?

Alcune carriere, in particolare quelle di Nobile, Villico e Cittadino, implicano la classe sociale di appartenenza. Altre possono invece essere adatte a qualsiasi rango sociale. Nonostante la nascita non precluda alcuna possibilità, è anche vero che le classi più elevate hanno molti vantaggi. In quale strato sociale ricade la sua famiglia? I genitori erano lavoratori della terra, pescatori o artigiani? Sono riusciti a elevarsi dalla gleba al rango di Cittadini rispettabili? È forse la sua una nobile famiglia decaduta e sull'orlo della rovina?

DIVENTA ACCIAIO

Alaric rimase stupefatto nel vedere la scena dinanzi a sé. Il ragazzo aveva visto i duri del villaggio avventarsi sul viaggiatore solitario. Avevano picchiato e derubato molte persone come quella, facendo affidamento sulla superiorità numerica e su robusti bastoni per aver ragione della loro preda, ma questo viaggiatore era diverso, e Alaric se ne stava rendendo conto. Non c'era stata traccia di paura nei suoi occhi quando quella marmaglia lo aveva circondato. Non aveva detto niente perché non c'era bisogno di parole, ed era rimasto semplicemente lì, saldo, la spada ancora nel fodero, tenuta con entrambe le mani. Quando quei duri l'avevano attaccato, lui aveva schivato i colpi, usando l'elsa e il piatto della spada per batterli. In meno di un minuto, si trovarono tutti e quattro a lamentarsi nel fango, con il sangue che colava dai nasi rotti e con paurose escoriazioni sul corpo. Qualche osso era finito in pezzi, così come la loro reputazione. E il viaggiatore non aveva nemmeno sguainato la sua spada.

Alaric prese il coraggio a due mani e si avvicinò all'uomo. "Scusatemi, signore," esordì. "Se vi serve un pasto caldo e un luogo dove dormire, la capanna di mia madre è poco distante."

Il viaggiatore scrutò il ragazzo con freddi occhi grigi. Annuì una singola volta e rispose: "Mostramela."

Il ragazzo faceva strada e l'uomo seguiva buttando lo sguardo in cerca di nemici nascosti. Alaric gli chiese: "Se non vi dà fastidio la domanda, signore, dove avete imparato a combattere in quel modo? Dovete provenire da una delle grandi città, tipo Altdorf o Nuln."

L'uomo soffocò una risata. "Sono cresciuto in un villaggio come questo, ragazzo, mungendo vacche e piantando semi."

"Ma... come può essere?" chiese esterrefatto Alaric.

"Il mondo è oscuro e crudele," disse il viaggiatore. "Se hai fortuna, ti temprai come l'acciaio. Altrimenti," indicò i delinquenti sanguinanti, "ti spezza."

"Dai retta a me, ragazzo," aggiunse, ingentilendo un poco i suoi modi, "diventa acciaio!"

CHE COSA FACEVA PRIMA DI DIVENTARE UN AVVENTURIERO?

Questa è una domanda importante. La sua carriera fornisce una prima risposta, ma si può rendere più dettagliata la cosa. Molte carriere sono vaghe e comprendono un insieme di professioni collegate. Dovresti stringere il campo cercando di immaginare che cosa faceva esattamente prima di diventare un avventuriero. I dettagli che hai già e le abilità che hai scelto durante la creazione del personaggio possono aiutarti in alcune decisioni. Ponendo che fosse un Soldato dell'Hochland, potresti decidere che fosse un archibugiare dell'armata del Conte Elettore, il che giustificerebbe la scelta del talento Armi da Specialista (Armi a Polvere da Sparo).

PERCHÉ È DIVENTATO UN AVVENTURIERO?

La vita dell'avventuriero è piena di insidie. Per dirne una, gli avventurieri viaggiano e spostarsi nell'Impero è pericoloso. C'è un motivo se per una vita intera la maggior parte dei villici non si allontana che di pochi chilometri dal villaggio natio. Banditi, Uominibestia e Goblin minacciano le strade, e i pirati sui fiumi non sono da meno. Allora che cos'è che l'ha spinto verso questa vita piena di insidie? S'è forse imbarcato in una specie di crociata personale o politica? Sta cercando vendetta contro chi ha mandato in rovina o ucciso la sua famiglia? Oppure è solo uno a cui piace rincorrere i rischi o l'oro sonante?

QUANTO È RELIGIOSO?

I popoli dell'Impero adorano molti dèi e di rado sono così sciocchi da adorarne uno solo, ignorando gli altri. Prima di salire su una nave, perfino un prete di Sigmar rivolge una preghiera a Manann, Dio dei Mari. Coloro che pregano per un parente malato, implorano Shallya, Dea della Guarigione. I cacciatori offrono un pezzo di ogni preda a Taal, Dio della Natura. Detto questo, ci sono comunque persone più religiose di altre. E il tuo PG è particolarmente religioso? Se è così, c'è un dio che predilige? Un soldato di ventura potrebbe onorare Myrmidia, Dea della Guerra, più degli altri dèi, perché la battaglia rappresenta gran parte della vita di un mercenario. Gli Iniziati e i Preti, ovviamente, devono fare la loro scelta quasi subito.

CHI SONO I SUOI MIGLIORI AMICI? E I SUOI PEGGIORI NEMICI?

Gli altri PG potrebbero benissimo essere i suoi migliori amici, ma ciò non è obbligatorio perché all'inizio del gioco potrebbe anche non conoscerli. E allora chi sono i suoi amici e dove vivono? È rimasto in buoni rapporti o non è più come prima? Ha dei nemici? Se sì, come se li è procurati? Queste sono informazioni di cui è utile parlare con l'arbitro di gioco, perché un buon ADG può intrecciare dettagli di questo genere onde rendere il mondo del gioco più realistico. Al bisogno gli amici potrebbero venirgli in soccorso o anche diventare i suoi più acerrimi nemici. Un ADG che volesse rendere più interessante l'avventura potrebbe per esempio includere nella storia uno dei nemici personali del PG.

QUALI OGGETTI HANNO PER LUI UN VALORE PERSONALE?

Ha qualche oggetto a cui dà un particolare valore sentimentale? Non devono per forza essere beni con valore economico, potrebbero semplicemente aver un significato speciale. Quella vecchia spada arrugginita che maneggia è forse tutto ciò che il padre gli ha lasciato? L'anello di bronzo che ha al dito è forse un ricordo del suo defunto marito? Il vecchio ronzino che cavalca è il primo cavallo che ha domato? Potresti anche discutere con il tuo ADG per ideare alcuni importanti oggetti che il PG ha perduto nel corso della vita, e per i quali sarebbe disposto a fare qualsiasi cosa pur di riottenerli.

A CHI VA LA SUA LEALTÀ?

I veri solitari sono qualcosa di raro nel Vecchio Mondo, che è un luogo troppo pericoloso da attraversare senza alleati. C'è qualcuno o una qualche organizzazione a cui deve fedeltà? Magari il sindaco della sua città ha salvato sua sorella dalla pestilenza e il PG farebbe qualsiasi cosa per aiutarlo. Forse il suo mastro l'ha tirato fuori da una vita di povertà, e ciò ha reso il PG non solo leale nei suoi confronti, ma anche verso l'intera gilda a cui appartiene. Potrebbe anche essere il fedele servitore di una chiesa.

CHI AMA? CHI ODIÀ?

Amore e odio sono le due emozioni più forti. Che posto hanno nella sua vita? È innamorato di qualcuno? È una cotta passeggera, un amore non corrisposto o si tratta invece di un profondo legame? Al contrario, chi odia e perché? La vendetta è una forte motivazione e spesso è spinta dall'odio. Potrebbe odiare qualcuno in particolare (come un nemico) o anche un'intera classe sociale o razza di creature. Se sua moglie è stata uccisa dagli Uominibestia, potrebbe odiarli più di ogni altro avversario. Magari un avvocato senza scrupoli ha fatto perdere alla sua famiglia la casa e i possedimenti e adesso il PG ritiene che gli avvocati siano tutti malfattori e persone scorrette.



— UN ESEMPIO DI SCHEDA DEL PERSONAGGIO —

PERSONAGGIO	
NOME:	<i>Amendil</i>
RAZZA:	<i>Elfo</i>
CARRIERA ATTUALE:	<i>Fuortellegge</i>
CARRIERA PRECEDENTE:	<i>Nessuna</i>

DETTAGLI PERSONALI			
ETÀ:	<i>45</i>	SESSO:	<i>Maschio</i>
COLORE DEGLI OCCHI:	<i>Verde</i>	PIÙ:	<i>67 kg</i>
COLORE DEI CAPELLI:	<i>Rosso</i>	ALTEZZA:	<i>180 cm</i>
SECONDO SULLA:	<i>Il Sighelette</i>	NUMERO DI PIATTAFILI E SCODOLLE:	<i>1</i>
LUOGO DI NASCITA:	<i>Foresta del Reichwald</i>		
SECONDO PARTICOLARI:	<i>Nessuna</i>		

PROFILO DEL PERSONAGGIO								
PRINCIPALI	AC	AB	F	R	AO	INT	VIG	SIN
Indice	30%	42%	31%	34%	40%	31%	34%	36%
Avanzamento	+10%	+10%	—	+10%	+5%	—	—	—
Attuale	30%	42%	31%	34%	40%	31%	34%	36%
SECONDO	A	Fi	BF	BR	M	MAI	FOR	PI
Indice	1	10	9	9	5	0	0	1
Avanzamento	✓+1	+2	—	—	—	—	—	—
Attuale	2	10	9	9	5	0	0	1

ARMI						
NOME:	IND	GRUPPO	DANNO	GRUPPATA	RICARICA	QUALITÀ
<i>Arca</i>	<i>P0</i>	<i>Ord.</i>	<i>3</i>	<i>24-48</i>	<i>Mezzo</i>	<i>Nessuna</i>
<i>Spada</i>	<i>50</i>	<i>Ord.</i>	<i>BF</i>	—	—	<i>Nessuna</i>
<i>Fucile</i>	<i>50</i>	<i>Ord.</i>	<i>BF-2</i>	—	—	<i>Difensiva</i>

ARMATURA	
ARMATURA BASE	PIÙ ARMATURA
<i>Leggera</i>	<i>1</i>
ARMATURA AVANZATA	PIÙ ARMATURA
<i>Corpetto di Cuio</i>	<i>1</i>

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY			
GIOCATORE			
NOME: <i>Andrea</i>		ASSETTATO DA GIOCO: <i>Simone</i>	
CADENNA: <i>Althuf Chiama</i>		ANNO DA GIOCO: <i>2122</i>	
PUNTI ESPERIENZA			
ATTIVE: <i>0</i>		TOTALI: <i>0</i>	
MOVIMENTO IN COMBATTIMENTO			
MUOVITI/DESPENDIBILI: <i>10 m</i>	ATTACCO DA CALECO: <i>20 m</i>	CORRERE: <i>30 m</i>	
INGOMBRO ATTUALE			
ALTEZZA: <i>1/0</i>	ARMATURA: <i>4/0</i>	EQUIPAGGIAMENTO: <i>20</i>	TOTALE: <i>24/0</i>
FOLLIE			
PUNTI FORTUNA			

[illegible]

Qui c'è un esempio di scheda del personaggio compilata con i dati dell'Elfo Fuorilegge di Andrea. Da notare come l'avanzamento gratuito (+1 ai suoi Attacchi) sia stato evidenziato marcando la casella relativa. Quando avrà acquisito altri 100 punti esperienza potrà decidere se incrementare l'AC, l'AB, l'Ag o l'Int del 5% o le proprie Ferite di 1. Non potrà incrementare nuovamente i suoi attacchi, perché si tratta di un unico avanzamento e l'ha già preso.

In qualità di giocatore, la scheda del tuo personaggio è la cosa più importante che hai. Ecco alcune drittte per non combinare guai:

- **Scrivi sempre con la matita.** Le caratteristiche, lo Schema di Avanzamento, i ferri del mestiere, le abilità, i talenti e quasi tutto il resto potrebbero subire cambiamenti, quindi non utilizzare inchiostro. Una comoda matita e una gomma per cancellare sono molto più convenienti.

[illegible]

- **Fanne una copia di riserva.** Ogni tanto fai una fotocopia della scheda, oppure ricopiala su di una vuota. Sei avisato che anche un solo incidente con la birra o la pizza potrebbe decretare la fine del tuo personaggio, Punti Fato o non Punti Fato.
- **Condividila con l'ADG.** Lascia che l'ADG dia un'occhiata alla tua scheda di quando in quando, in modo tale che si tenga aggiornato con le abilità e i progressi del tuo PG.
- **Sfrutta il grimorio per gli incantesimi.** C'è una terza pagina opzionale per le schede dei lanciatori di incantesimi. Se stai giocando con un Prete o con un Mago ti potrebbe essere utile per avere sotto mano i dettagli degli incantesimi.

CARATTERIZZAZIONE DEL PERSONAGGIO

Nelle prossime pagine trovi una serie di tabelle che forniscono ulteriori dettagli per caratterizzare il personaggio. Sono incluse le caratteristiche fisiche come altezza, peso, colore di occhi e capelli, e gli aspetti biografici come quanti fratelli o sorelle ha e da dove viene.

Queste ultime sono solo un esempio di ciò che il Vecchio Mondo può offrire, perché ci sono molti altri insediamenti nell'Impero e oltre. Infine, trovi delle tavole con semplici nomi per ogni razza, sia maschili che femminili.

CARATTERISTICHE FISICHE

TABELLA 2-6: ALTEZZA

	Femmine	Maschi
Elfo	163 cm + 2d10 cm	168 cm + 2d10 cm
Mezzuomo	98 cm + 2d10 cm	103 cm + 2d10 cm
Nano	128 cm + 2d10 cm	133 cm + 2d10 cm
Umano	153 cm + 2d10 cm	163 cm + 2d10 cm

TABELLA 2-7: PESO IN CHIOLOGRAMMI

Tiro	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
01	35	33	40	48
02-03	38	33	43	50
04-05	40	35	45	53
06-08	43	35	48	55
09-12	45	38	50	58
13-17	48	38	53	60
18-22	50	40	55	63
23-29	53	40	58	65
30-37	55	43	60	68
38-49	58	45	63	70
50-64	60	45	65	73
65-71	63	48	68	75
72-78	65	50	70	78
79-83	68	53	73	80
84-88	70	55	75	83
89-92	73	58	78	85
93-95	75	60	80	90
96-97	78	63	83	95
98-99	80	65	85	100
00	83	68	88	105

TABELLA 2-8: COLORE DEI CAPELLI

Tiro	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
1	Argento	Biondo Cenere	Biondo Cenere	Biondo Cenere
2	Biondo Cenere	Biondo Paglia	Biondo	Biondo Paglia
3	Biondo Paglia	Biondo	Rosso	Biondo
4	Biondo	Biondo	Rosso Rame	Rosso Rame
5	Rosso Rame	Rosso Rame	Castano Chiaro	Rosso
6	Castano Chiaro	Rosso	Castano	Castano Chiaro
7	Castano Chiaro	Castano Chiaro	Castano	Castano
8	Castano	Castano	Castano Scuro	Castano
9	Castano Scuro	Castano Scuro	Nero Bluastro	Castano Scuro
10	Nero	Nero	Nero	Nero

TABELLA 2-9: COLORE DEGLI OCCHI

Tiro	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
1	Grigio Azzurro	Azzurro	Grigio Chiaro	Grigio Chiaro
2	Azzurro	Nocciola	Azzurro	Grigio Azzurro
3	Verde	Nocciola	Rame	Azzurro
4	Rame	Castano Chiaro	Castano Chiaro	Verde
5	Castano Chiaro	Castano Chiaro	Castano Chiaro	Rame
6	Castano	Castano	Castano	Castano Chiaro
7	Castano Scuro	Castano	Castano	Castano
8	Argento	Castano Scuro	Castano Scuro	Castano Scuro
9	Viola	Castano Scuro	Castano Scuro	Viola
10	Nero	Castano Scuro	Viola	Nero

TABELLA 2-10: SEGNI PARTICOLARI

Questi segni particolari non hanno alcun effetto sulle caratteristiche; sono aspetti puramente "cosmetici". Essere butterati, avere i denti strani, le verruche o altri piccoli difetti fisici è assolutamente normale nel Mondo di Warhammer. Di conseguenza, persone che ne siano completamente prive saranno spesso viste come "poco naturali" e "sospette". Gli Elfi, infatti, hanno di rado segni particolari di questo genere.

Tiro	Risultato	Tiro	Risultato	Tiro	Risultato
01-05	Butterato	36-39	Verruca	71-75	Unghia Mancante
06-10	Volto Rubicondo	40-45	Naso Rotto	76-80	Andatura Particolare
11-15	Sfregio	46-50	Dente Mancante	81-84	Odore Curioso
16-20	Tatuaggio	51-55	Denti Storti	85-89	Naso Grosso
21-25	Orecchino	56-60	Occhio Strabico	90-94	Grosso Neo
26-29	Orecchio Mozzato	61-65	Sopracciglio(i) Mancante(i)	95-98	Calvizie Incipiente
30-35	Orecchino al Naso	66-70	Dito Mancante	99-00	Occhio(i) di Colore Inusuale

ORIGINI E FAMIGLIA

TABELLA 2-II:
NUMERO DI FRATELLI E SORELLE

Tiro	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
1	0	1	0	0
2-3	1	2	0	1
4-5	1	3	1	2
6-7	2	4	1	3
8-9	2	5	2	4
10	3	6	3	5

Nota: I tuoi fratelli hanno la stessa probabilità di essere maschi o femmine. Se vuoi, puoi tirare la carriera anche per loro sulla **Tabella 2-5: Carriera Iniziale**.

TABELLA 2-12: SEGNO STELLARE

Questi Segni Stellari non hanno effetto sulle caratteristiche; vengono usati soltanto dagli astrologi, dalle streghe e dai maghi da baraccone. La maggior parte della gente nell'Impero è a conoscenza perlomeno della sua Stella di Nascita, anche se non tutti sono convinti che abbia una grande importanza.

Tiro	Segno Stellare	Significato
01-05	Wymund l'Anacoreta	Segno di Pazienza
06-10	La Grande Croce	Segno di Trasparenza
11-15	Il Tratto del Pittore	Segno di Precisione
16-25	Gnuthus il Bue	Segno di Doveroso Servizio
26-30	Dragomas il Drago	Segno di Coraggio
31-35	Il Crepuscolo	Segno di Illusione e Mistero
36-40	Il Balteo di Grungni	Segno di Aspirazione Marziale
41-45	Mammit il Saggio	Segno di Saggezza
46-50	Mummit il Folle	Segno di Istinto
51-55	I Due Torelli	Segno di Fertilità e Abilità Artigianale
56-60	La Danzatrice	Segno di Amore e Attrazione
61-65	Il Suonatore di Tamburo	Segno di Eccesso ed Edonismo
66-70	Il Suonatore di Liuto	Segno dell'Imbroglione
71-75	Vobist il Magro	Segno di Oscurità e Incertezza
76-80	Il Carro Rotto	Segno di Orgoglio
81-85	La Capra Grassa	Segno di Passioni Negate
86-90	Il Calderone di Rhya	Segno di Pietà, Morte e Creazione
91-95	Cackelfax il Galletto	Segno del Denaro e dei Mercanti
96-98	Il Seghetto	Segno di Abilità e Conoscenza
99-00	La Stella della Strega	Segno di Magia

I seguenti modi di dire hanno origine dai Segni Stellari. Sono ripetuti dai villici in ogni parte dell'Impero.

"Leale come Gnuthus": Qualcuno la cui devozione è senza pari.

"Non è certo il Tratto del Pittore": Un oggetto scadente o indicazioni poco chiare.

"Sotto il Suonatore di Tamburo": Aver ecceduto con qualcosa, in particolare con gli alcolici.

"È chiaro come la Grande Croce": Qualcosa di veramente ovvio.

"Prete Grasso": Una persona che apparentemente ha abbandonato i beni e i piaceri terreni (da "predica come la Capra Grassa", cioè che finge di aver abbandonato i piaceri mondani).

TABELLA 2-13: ETÀ IN ANNI

Tiro	Elfo	Mezzuomo	Nano	Umano
01-05	30	20	20	16
06-10	35	22	25	17
11-15	40	24	30	18
16-20	45	26	35	19
21-25	50	28	40	20
26-30	55	30	45	21
31-35	60	32	50	22
36-40	65	34	55	23
41-45	70	36	60	24
46-50	75	38	65	25
51-55	80	40	70	26
56-60	85	42	75	27
61-65	90	44	80	28
66-70	95	46	85	29
71-75	100	50	90	30
76-80	105	58	95	31
81-85	110	54	100	32
86-90	115	56	105	33
91-95	120	58	110	34
96-00	125	60	115	35

TABELLA 2-14:
LUOGHI DI NASCITA DEGLI UMANI

Il primo tiro decide la provincia di provenienza, mentre il secondo determina la tipologia dell'insediamento in cui è nato. Se il tiro di dado avesse come risultato qualcosa di stonato (un Nobile che proviene da un tugurio, per esempio), usa l'inventiva o tira di nuovo.

Tiro	Risultato	Tiro	Risultato
1	Averland	1	Grande Città
2	Hochland	2	Cittadina Prosperosa
3	Middenland	3	Cittadina Commerciale
4	Nordland	4	Cittadina Fortificata
5	Ostermark	5	Villaggio di Agricoltori
6	Ostland	6	Villaggio Povero
7	Reikland	7	Piccolo Insediamento
8	Stirland	8	Fattoria con Allevamento di Bestiame/Maiali
9	Talabecland	9	Fattoria con Terra Coltivabile
10	Wissenland	10	Tugurio

TABELLA 2-15:
LUOGHI DI NASCITA DEI NANI

Tiro	Risultato
01-30	Tirare sulla Tavola 2-14: Luoghi di Nascita degli Umani
31-40	Karak Norn (Montagne Grigie)
41-50	Karak Izor (Le Cripie)
51-60	Karak Hirn (Montagne Nere)
61-70	Karak Kadrin (Montagne ai Confini del Mondo)
71-80	Karaz-a-Karaz (Montagne ai Confini del Mondo)
81-90	Zhufbar (Montagne ai Confini del Mondo)
91-00	Barak Varr (Malelande)

TABELLA 2-16:
LUOGHI DI NASCITA DEGLI ELFI

Tiro	Risultato
01-20	Città di Altdorf
21-40	Città di Marienburg
41-70	Foresta di Laurelorn
71-85	La Grande Foresta
86-00	Foresta del Reikwald

TABELLA 2-17:
LUOGHI DI NASCITA DEI MEZZUOMINI

Tiro	Risultato
01-50	Il Convivio
51-00	Tira sulla Tavola 2-14: Luoghi di Nascita degli Umani

NOMI DEI PERSONAGGI

TABELLA 2-18: NOMI DEGLI UMANI

Tiro	Femmina	Maschio
01-05	Alexa	Adelbert
06-10	Alfrida	Albrecht
11-15	Beatrix	Berthold
16-20	Bianca	Dieter
21-25	Carlotta	Eckhardt
26-30	Elfrida	Felix
31-35	Elise	Gottfried
36-40	Gabrielle	Gustav
41-45	Gretchen	Heinz
46-50	Hanna	Johann
51-55	Ilsa	Konrad
56-60	Klara	Leopold
61-65	Jarla	Magnus
66-70	Ludmilla	Otto
71-75	Mathilde	Pieter
76-80	Regina	Rudiger
81-85	Solveig	Siegfried
86-90	Theodora	Ulrich
91-95	Ulrike	Waldemar
96-00	Wertha	Wolfgang

TABELLA 2-20: NOMI DEGLI ELFI

Tiro	Femmina	Maschio
01-05	Alane	Aluthol
06-10	Altonia	Amendil
11-15	Davandrel	Angran
16-20	Eldril	Cavindel
21-25	Eponia	Dolwen
26-30	Fanriel	Eldillor
31-35	Filamir	Falandar
36-40	Galina	Farnoth
41-45	Halion	Gildiril
46-50	Iludil	Harrond
51-55	Ionor	Imhol
56-60	Lindara	Larandar
61-65	Lorandara	Laurenor
66-70	Maruviel	Mellion
71-75	Pelgrana	Mormacar
76-80	Siluvaine	Ravandil
81-85	Tallana	Torendil
86-90	Ulliana	Urdithane
91-95	Vivandrel	Valahuir
96-00	Yuviel	Yavandir

TABELLA 2-19: NOMI DEI NANI

Tiro	Femmina	Maschio
01-05	Anika	Bardin
06-10	Asta	Brokk
11-15	Astrid	Dimzad
16-20	Berta	Durak
21-25	Birgit	Garil
26-30	Dagmar	Gotti
31-35	Elsa	Grundi
36-40	Erika	Hargin
41-45	Franziska	Imrak
46-50	Greta	Kargun
51-55	Hunni	Jotunn
56-60	Ingrid	Magnar
61-65	Janna	Mordrin
66-70	Karin	Nargond
71-75	Petra	Orzad
76-80	Sigrid	Ragnar
81-85	Sigrun	Snorri
86-90	Silma	Storri
91-95	Thylda	Thingrim
96-00	Ulla	Ugrim

TABELLA 2-21: NOMI DEI MEZZUOMINI

Tiro	Femmina	Maschio
01-05	Agnes	Adam
06-10	Alice	Albert
11-15	Elena	Alfred
16-20	Eva	Axel
21-25	Frida	Carl
26-30	Greta	Edgar
31-35	Hanna	Hugo
36-40	Heidi	Jakob
41-45	Hilda	Ludo
46-50	Janna	Max
51-55	Karin	Niklaus
56-60	Leni	Oskar
61-65	Marie	Paul
66-70	Petra	Ralf
71-75	Silma	Rudi
76-80	Sophia	Theo
81-85	Susi	Thomas
86-90	Theda	Udo
91-95	Ulla	Viktor
96-00	Wanda	Walter



CAPITOLO III

"Dopo che hai passato qualche anno a vagare tra fiumi di spazzatura umana, combattere i Goblin sotto le montagne inizia a suonarti piuttosto interessante."

— Heinrich, Acchiappatopi di Altdorf

CARRIERE

Il tuo PG è una spanna sopra alle persone comuni. La gran parte dei cittadini dell'Impero cresce vincolata alla propria classe sociale e alle norme comuni, ma non tu. Ti sei lasciato alle spalle la tua vecchia vita per andare in cerca di fama e fortuna come avventuriero. Nonostante la maggior parte della gente non si allontani mai più di tre o quattro chilometri dal proprio luogo di nascita, tu te ne sei andato da solo, seguendo le strade e i fiumi dell'Impero in cerca d'avventura. Ma ovviamente, non sei nato avventuriero. In passato hai condotto una vita "normale", prima che nel libro del Destino comparisse una pagina speciale dedicata a te. Il tuo retroterra culturale è perciò determinato in parte dalla tua razza d'appartenenza e, per il resto, dalla tua carriera iniziale.

La carriera iniziale rappresenta il mestiere che facevi prima di diventare un avventuriero. È la base su cui si svilupperà il tuo personaggio. Collezionando sempre nuove avventure, scoprirai che, presto o tardi, i confini della tua carriera iniziale cominceranno a starti stretti, e vorrai cercare nuove vie per migliorare ulteriormente.

La scelta del tuo percorso di carriera regola le abilità che puoi acquisire, il modo in cui il tuo personaggio è visto dal mondo, e gli obiettivi che può raggiungere. Parte del divertimento di WFRP deriva dal pianificare che cosa vuoi fare del tuo personaggio, decidendone il percorso esistenziale in base alle sue possibilità e ai suoi desideri.

CARRIERE BASE E AVANZATE

Ci sono due tipologie di carriere in WFRP: base e avanzate. Le carriere base rappresentano le professioni più comuni nell'Impero, mentre le carriere avanzate sono posizioni riservate a persone di provata esperienza. In generale queste ultime riservano maggior potere e prestigio che non le carriere base. Lo Scudiero, per esempio, è una carriera base, mentre il Cavaliere è una carriera avanzata.

Tutte le carriere iniziali sono carriere base. Nessuno comincia il gioco come Capitano di Mare o Cacciatore di Streghe. Queste sono posizioni che ti devi guadagnare giocando.

LA TUA PRIMA CARRIERA

Come avrai notato durante la creazione del personaggio, dopo aver determinato la tua carriera iniziale, è necessario copiare le abilità e i talenti sulla scheda del personaggio. A volte, nella tua carriera è prevista una scelta tra più abilità e talenti. In questo caso, scegli pure quel che più ti aggrada. Avrai comunque la possibilità di ottenere più avanti nel gioco ciò che scarti (per ulteriori dettagli, vedi il paragrafo **Opzioni per Abilità e Talent**).

Oltre alle abilità, devi anche copiare lo Schema di Avanzamento della tua carriera. Lo Schema di Avanzamento delinea le caratteristiche che puoi incrementare grazie a una carriera. Un Soldato può, per esempio, incrementare la sua Abilità di Combattimento, mentre uno Scrittore può accrescere la sua Intelligenza. Ma di certo tutto ciò non accade automaticamente! Il tuo personaggio deve infatti impegnarsi a fondo per migliorare le sue capacità.

Man mano che il tuo personaggio accumulerà avventure, l'ADG ti darà dei Punti Esperienza (PE). I Punti Esperienza sono la ricompensa per le idee brillanti, per l'eccellente interpretazione del personaggio, e per la risoluzione positiva degli incontri. Per far crescere il tuo personaggio, devi spendere i PE guadagnati in "avanzamenti" alle caratteristiche. Hai già fatto un avanzamento gratuito durante la creazione del personaggio. Dopo questo avanzamento gratuito, tutti gli altri hanno un "costo": devi infatti spendere 100 PE per ogni avanzamento, il quale può essere:

- Un incremento del 5% a una caratteristica del Profilo Principale.
- Un incremento di 1 a una caratteristica del Profilo Secondario.

Man mano che acquisti avanzamenti, devi marcare la casella corrispondente nel tuo Schema di Avanzamento per ricordarti in che cosa hai già speso i tuoi PE. Se per la tua carriera, mettiamo caso, è previsto un avanzamento del 5% all'AC, porrai un piccolo segno nella casella corrispondente quando otterrai quell'incremento. Se fosse previsto un incremento del 10%, dovrai mettere due segni per completare l'avanzamento (questo perché gli incrementi sono acquisiti in blocchi da 5%). Da notare che non esistono avanzamenti al Bonus di Forza e al Bonus di Resistenza. Questi due valori si ricavano sempre dalla Forza e dalla Resistenza. Arriverà un momento in cui disporrai di tutti gli avanzamenti previsti dalla tua carriera. Quando questo accadrà, vorrà dire che è giunto il momento di cambiare carriera.

TABELLA 3-1: COSTI IN PUNTI ESPERIENZA

Miglioramento	Costo
Avanzamento del +5% a una caratteristica del Profilo Principale	100 PE
Avanzamento di +1 a una caratteristica del Profilo Secondario	100 PE
Acquisire un talento	100 PE
Acquisire un'abilità	100 PE
Maestria nell'abilità del +10%	100 PE
Intraprendere una nuova carriera	100 PE
Passare a una carriera base non prevista dalle tue uscite di carriera	200 PE

CAMBIARE CARRIERA

Nella descrizione di ciascuna carriera troverai una lista delle uscite di carriera. Essa elenca i modi in cui puoi far progredire il tuo personaggio. Uno Scudiero può, per esempio, diventare un Cavaliere, poiché questa è una delle sue uscite di carriera. Non può invece diventare un Capo Fuorilegge, un'uscita di carriera non contemplata tra le sue possibilità. Il primo passo per cambiare carriera è decidere quale, tra le uscite di carriera a disposizione, ti piacerebbe intraprendere.

Prima che il tuo personaggio possa intraprendere una nuova carriera, ci sono due cose che devi fare. Anzitutto, devi procurarti i ferri del mestiere relativi alla carriera che hai scelto. Secondo, devi spendere 100 PE. Tutto ciò rappresenta la ricerca dell'equipaggiamento specialistico e l'addestramento iniziale necessari per cominciare la tua nuova carriera.

Una volta espletate queste due necessità, e ricevuto il permesso dal tuo ADG, puoi ricopiare lo Schema di Avanzamento relativo alla nuova carriera che hai intrapreso. Se nella tua nuova carriera sono indicati avanzamenti alle caratteristiche superiori a quelli che avevi in precedenza (ed è quasi sempre così), copia i nuovi dati dopo aver cancellato i precedenti. In alcuni casi, però, le caratteristiche della nuova carriera hanno dei valori più bassi. In una situazione di questo genere, lascia semplicemente i vecchi valori al loro posto: dopotutto, intraprendere una nuova carriera non può far peggiorare le caratteristiche del tuo personaggio. Se hai appena lasciato una carriera con un avanzamento alla Volontà del +20%, per esempio, intraprendendo una carriera con un avanzamento alla Volontà del +10%, lascia il valore della carriera precedente. Nel caso contrario, avresti invece sostituito il vecchio valore con il nuovo +20%.

— SCEGLIERE UNA NUOVA CARRIERA —

Sapere che cosa rappresenta per il tuo personaggio la sua carriera iniziale è alquanto facile. È ciò che faceva prima di diventare un avventuriero. Ma per le sue carriere successive? Come si colloca nel Vecchio Mondo il tuo personaggio, sia dal suo punto di vista di avventuriero, sia dal punto di vista della società in cui vive? Quel che segue è un insieme di consigli per dare un senso al tuo percorso di carriere.

CONSIDERAZIONI DI BASE

Il primo punto da cui partire è il carattere del tuo personaggio. Quando termini una carriera, hai una scelta di fronte: intraprendere al costo di 100 PE una delle tue uscite di carriera, oppure pagare il doppio per accedere a una carriera base al di fuori di quelle contemplate dalle uscite. Questo è il momento per fermarsi a riflettere sui tuoi obiettivi. C'è un qualcosa che stai cercando di raggiungere? Se sì, quali carriere ti possono essere d'aiuto? Diciamo che hai cominciato come Mercenario, il cui sogno è di trovarsi un giorno a comandare una propria armata di soldati di ventura. In questo caso fare il Sergente sarebbe una buona scelta, perché è un gradino più in alto nella scala di comando, e conduce alla carriera di Capitano.

Inoltre, potrebbe essere saggio valutare la storia più recente del tuo personaggio, soprattutto eventuali opportunità che possono essersi

Gli avanzamenti già ottenuti non vanno mai persi. Al termine di una carriera che aveva un avanzamento alla Simpatia del +20%, se entri in una nuova carriera con un avanzamento del +30%, manterrai i quattro avanzamenti già ottenuti. Saranno necessari altri 200 PE per ottenere quel 10% di differenza tra il valore della vecchia carriera e quello della nuova.

Una volta modificato lo Schema di Avanzamento, il cambio di carriera è ultimato.

LA TUA SECONDA CARRIERA

Non guadagni automaticamente le abilità e i talenti della tua seconda carriera, come avviene invece per la carriera iniziale. In realtà, da questo punto in poi devi pagare per ogni abilità o talento che acquisisci, così come avviene per gli avanzamenti di caratteristica. Quando hai la scelta tra due o più abilità, devi sceglierne una. Se già possiedi un certo talento o una certa abilità, non è necessario acquisirli di nuovo. Nel caso delle abilità, d'altro canto, potresti voler trarre vantaggio dalle regole sulla Maestria (vedi il Capitolo 4: Abilità e Talent). Queste regole si applicano a qualsiasi carriera intrapresa dopo quella iniziale.

La Tabella 3-1: Costi in Punti Esperienza sintetizza i vari modi in cui puoi spendere i tuoi PE.

OPZIONI PER ABILITÀ E TALENTI

Molte carriere ti mettono di fronte a scelte tra tipi diversi di abilità o talenti. La carriera Agitatore, per esempio, offre la scelta tra il talento Rissare e il talento Sangue Freddo. Tra i due, devi scegliere di acquistarne uno, altrimenti non potrai completare la carriera. Comunque, prima di ultimare il tuo Schema di Avanzamento, puoi spendere PE per acquisire le abilità e i talenti opzionali che non avevi scelto precedentemente, al normale costo di 100 PE ciascuna. Ciò non è necessario per considerare "completata" la carriera: la scelta sta interamente a te. Come sempre, chiedi il parere dell'ADG a riguardo.

Alcune carriere presentano delle opzioni per abilità e talenti, come "due qualsiasi" o "tre qualsiasi". Se hai già abbastanza abilità e talenti fra quelli presenti nella lista, non hai bisogno di comprarne di nuovi per finire la carriera, ma se vuoi, puoi comunque prenderli. Un Mago Maestro, per esempio, avrà già due talenti Magia Comune derivanti dalla carriera di Mago Errante e, quindi, non dovrà spenderti ulteriori PE. Comunque il Mago Maestro, se lo desidera, è libero di acquistare altri due nuovi talenti Magia Comune.

presentate. Che succederebbe per esempio se il tuo Mercenario fosse stato negli ultimi tempi sulle Montagne ai Confini del Mondo, ad aiutare un Capitano Nano in una difficile campagna contro i Goblin? In questo caso risulterebbe molto sensato intraprendere la carriera di Spezzascudi, per il cui addestramento il tuo amico Capitano potrebbe risultare d'aiuto.

Dovresti anche tenere a mente che sei un avventuriero: sei sempre in viaggio, e potresti perfino non avere una dimora fissa. La tua nuova carriera deve potersi integrare con questo stile di vita. Non puoi essere il Ciambellano di un castello se ogni tanto sparisce per dei mesi. Dovresti parlare con il tuo ADG per capire quale percorso di carriere può adattarsi alla vostra campagna. Un Sergente non dovrebbe essere difficile da inserire in una campagna incentrata sui combattimenti, per esempio, ma di certo lo è se si tratta di una campagna basata sugli intrighi di corte.

LA CARRIERA DI PER SÉ

Quando hai un'idea di ciò che ti piacerebbe fare, dovresti dare una lettura alla carriera che hai prescelto. Comincia dalla descrizione. Alcune carriere hanno dei profili estremamente specifici. Per esempio il Traghettoniere, caso che non richiede grandi chiarimenti. Se sei un Traghettoniere, trasporti la gente di là dai fiumi. Chiaro, no? Alcune carriere, d'altro canto, e in particolar

CONOSCENZE PROIBITE

Il negozio era come se fosse stato lì da secoli, ma Meyer non lo aveva mai visto prima. Cercò di capacitarsi come avesse fatto a non notarlo durante gli anni in cui era uno studente dell'Università di Altdorf. In ogni caso, dovette ammettere a sé stesso, i suoi giorni da studente erano stati un po' nebbiosi. Forse l'aveva già visitato, e in seguito se ne era dimenticato.

Mettendo da parte la questione, Meyer riprese a perlustrare gli scaffali del negozio, zeppi di libri polverosi e curiosità di provenienza esotica. Non nutriva alcun interesse per le fantomatiche teste di lucertola della Lustria, o per le marionette di drago originarie del Catai. Erano i libri, e solo quelli, che interessavano l'occhialuto studioso. C'erano sullo scaffale alcune opere piuttosto rare, ma niente che non fosse già da lungo tempo di sua proprietà.

A un tratto, lo studioso s'imbatté nel proprietario. Era un vecchio, con dei tatuaggi sbiaditi sulle mani, che stava imbalsamando una specie di ratto gigante per metterlo in vetrina. "Buon giorno, mio giovane amico!" disse. "In che cosa posso esservi utile?"

Meyer cavò dalle tasche un pezzo di pergamena e lo porse al vecchio. "Mi chiedevo se lei avesse uno di questi titoli nella sua collezione," fece lo studioso. Il proprietario diede una scorsa alla lista, e un sorriso d'intesa attraversò il suo volto. "Venite con me," sussurrò, accompagnando Meyer dietro una tenda che dava sul retrobottega.

Lo studioso cercò di osservare meglio la mano dell'uomo, mentre scavava attraverso una pila di libri. Ma, a dispetto dello sforzo, Meyer non riuscì a mettere bene a fuoco i tatuaggi. Erano forse glifi, o rune? Qualche segno tipico adoperato dalle gilde? Non sapeva che cosa pensare.

Alla fine, il vecchio trovò quello che stava cercando e mise davanti a Meyer un libro malconcio. Era una copia di *Sulla Natura dell'Anima* di Tranico, un classico, certo, ma molto facile da reperire.

"Conosco l'opera di Tranico," replicò Meyer, una lieve esasperazione nella sua voce. "Che cosa mi dice invece dei libri nella mia lista?"

Il proprietario sorrise. "Lasci perdere quei libri," rispose. "Credo che questo volume si avvicini di più ai tuoi interessi. Lo apra. Rimarrà impressionato dalla qualità della traduzione."

Turbato, Meyer schiuse il libro alla prima pagina. I suoi occhi si spalancarono non appena lesse l'intestazione. "Questo non è Tranico," sussurrò. "Questo è *L'Uomo Scuoiato*."

La mente di Meyer vorticava veloce mentre i suoi occhi andavano esaminando il libro. *L'Uomo Scuoiato* era un leggendario tomo di Necromanzia. Si diceva che tutte le copie esistenti fossero state bruciate cinquecento anni prima dall'Ordine della Fiamma Purificatrice.

Il vecchio ghignò. "Comprerò questa bellissima edizione di Tranico, allora?"

Lo studioso considerò attentamente la cosa. Non era un Necromante, ma la possibilità di leggere *L'Uomo Scuoiato* era troppo seducente. D'altronde, se lo avessero scoperto in possesso di quel tomo proibito, i Cacciatori di Streghe lo avrebbero condannato al rogo sicuramente. Certo che, leggere le parole su cui nessun studioso aveva posato gli occhi negli ultimi cinquecento anni...

"Sono interessato all'affare," disse lentamente Meyer, "ma un povero studioso come me indubbiamente non potrà permettersi un'edizione così ricercata."

"Non si preoccupi di questo," rispose il vecchio, sfregandosi le mani tatuate. "Sono sicuro che potremo raggiungere un accordo."

modo certe carriere avanzate, tendono a essere un po' fumose. Questo perché servono a rappresentare, più che una professione specifica, una categoria di occupazioni tra loro correlate. Un Sergente, per esempio, può essere un sottufficiale della milizia, dell'esercito imperiale, dei Guardastrada, o di una compagnia di Mercenari. Quando intraprendi una carriera del genere, devi fornire i motivi per cui il tuo personaggio svolge quel ruolo. Anche in questa fase è consigliabile accordarsi con l'ADG, per essere sicuri che le tue idee siano adatte alla campagna in corso.

Il tuo obiettivo in questa fase è di rendere specifico qualcosa di generale, definendo al meglio la tua posizione nel Vecchio Mondo. Non è sufficiente sapere che sei un Cavaliere, per esempio. Sei un Cavaliere errante, o appartieni ai Templari del Lupo Bianco? Se sei membro di una specifica organizzazione, hai un appiglio nel gioco su cui lavorare in futuro. Potresti essere alla ricerca di contatti, di nuove conoscenze, oppure stare cercando di impressionare qualcuno di importante, e così via. In altre parole, mentre metti da parte i punti esperienza, puoi interpretare il tuo personaggio con gli occhi puntati alla carriera che ti interessa. Il tuo passaggio alla carriera successiva avrà molto più senso e coerenza nella storia se avrai già costruito un percorso.

IL PASSO SUCCESSIVO

Il tuo personaggio cambierà e si evolverà in continuazione. Una volta intrapresa una nuova carriera, sebbene ciò implichi che sarai impegnato con essa a lungo, potrebbe essere utile iniziare a pianificare quello che vorrai fare dopo. Organizzare la spesa dei PE può essere un'ottima idea. Quegli avanzamenti, talenti, abilità che sono più importanti a tuo parere dovrebbero essere i primi da acquistare. Gli incantatori, per esempio, aspireranno a incrementare la loro caratteristica Magia il prima possibile. Dovresti pensare anche alla tua carriera futura, e a che cosa può meglio aiutarti ad arrivarci. Poniamo che sei diventato un Templare del Lupo Bianco, e poi? Logicamente, il passo successivo sarebbe quello di diventare un Templare della Cerchia Interna, l'alto comando dell'organizzazione. Ebbene, come si diventa Templari della Cerchia Interna? Questo gruppo ha

un nome o un simbolo speciali? Quali sono i criteri per entrarvi? Chi sono i membri più importanti, e come puoi attirare la loro attenzione? In questo modo, tenendo sempre a mente il futuro fai evolvere il tuo personaggio nel corso della storia, rendendo così la meccanica delle variazioni di carriera parte integrante della narrazione che va sviluppandosi.

OPZIONI PER LE USCITE DI CARRIERA

Potrebbe accadere che le uscite previste per la tua carriera attuale non ti piacciono. In tal caso, puoi decidere d'intraprendere una nuova carriera base non compresa nelle tue uscite, ma con le seguenti restrizioni:

- Passare a una carriera base non prevista tra le tue uscite costa 200 PE, anziché 100 PE. Puoi effettuare il cambiamento anche senza aver completato la tua carriera attuale.
- L'ADG deve approvare la variazione, e devi fornire una motivazione per un tale cambiamento nella vita del tuo personaggio.
- Tranne che in casi eccezionali, non puoi entrare in questo modo nelle seguenti carriere: Berserker Norsmanno, Cossaro Kislevita, Diestro Estaliano e Nobile.
- Tutte le altre limitazioni relative alle carriere continuano a essere valide. Solo i Nani per esempio possono diventare Portarune o Sventratroll.

Se non ti piacciono le tue attuali uscite di carriera, hai anche un'altra possibilità. Puoi infatti optare per una tra le uscite di una delle tue carriere precedenti. Per esempio, se sei uno Studioso che prima era un Apprendista Mago, puoi diventare un Mago Errante anche se non è una delle uscite di carriera possibili per uno Studioso.

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

Forse ricorderai il Fuorilegge di Andrea dell'esempio nel Capitolo 2. Seguiamo questo personaggio nel gioco, e vediamo come cambia passando attraverso differenti carriere.

Dopo che Andrea ha completato il processo di creazione del personaggio, sa semplicemente che esso è un Fuorilegge Elfo. Un po' scarna come biografia, e quindi Andrea decide di aggiungere alcuni dettagli. Stabilisce che Elthariel, il suo personaggio, mentre viaggiava attraverso la foresta, ha ucciso un cervo per sfamare un gruppo di pellegrini. Il suo compassionevole gesto è stato uno sbaglio, perché, a sua insaputa, quella parte della foresta faceva parte della riserva di caccia di un Nobile del posto. Inseguito fin nel fitto della selva dalle guardie, si è aggregato a una banda di Fuorilegge. Tempo dopo la banda viene tradita, e la maggior parte dei componenti uccisa. Elthariel è riuscito a scappare e si è unito ad alcuni avventurieri. Questa è la situazione all'inizio della campagna.

I PG si ritrovano ad affrontare svariate avventure, e ben presto Elthariel completa la sua carriera di Fuorilegge. Nel corso della campagna i PG tornano diverse volte nelle terre del Nobile che vuole la testa di Elthariel. Scoprono anche delle prove che lasciano trasparire la profonda corruzione di questo Nobile, ed Elthariel non vede l'ora di smascherarlo e dargli la giusta punizione. Decide quindi di intraprendere la carriera di Bandito. Ciò calza a pennello con i suoi obiettivi. Ora, oltre a far l'avventuriero, Elthariel comincia ad aggirarsi per le strade intorno alla dimora del Nobile, derubando i suoi sostenitori e diffondendo voce della sua disonestà.

Gli sforzi di Elthariel trovano largo consenso tra la popolazione. Quando completa anche la carriera di Bandito, la regione è ormai pronta per la rivolta. Nel momento in cui i PG scoprono che, oltre a essere corrotto, questo Nobile si dedica anche alla Necromanzia, Elthariel sa già cosa fare: raduna i Villici e quelle Guardie disgustate dalle azioni del Nobile, e forma una nuova banda di Fuorilegge. Intraprende quindi la carriera di Capo Fuorilegge, mentre la campagna sia avvia verso il suo climax.

FORMATO DELLA CARRIERA

Nome

Dopo il nome trovi una descrizione della carriera, che ti dà un'idea del profilo generale della carriera stessa e del suo posto nel Vecchio Mondo.

Schema di Avanzamento

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	—	+10%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità

Se questa è la tua carriera iniziale, sei in possesso delle abilità qui elencate. Se devi effettuare una scelta tra due abilità, decidi tu quale preferire.

Talenti

Se questa è la tua carriera iniziale, sei in possesso dei talenti qui elencati. Se devi effettuare una scelta tra due talenti, decidi tu quale preferire.

Ferri del Mestiere

Se questa è la tua carriera iniziale, possiedi l'equipaggiamento qui elencato, in aggiunta a quello di cui ogni personaggio dispone in partenza. Se vuoi intraprendere questa carriera, devi prima acquisire i ferri del mestiere qui descritti. Se trovi elencato un tipo di armatura, la descrizione per il Sistema Base è messa per prima, e le varianti per il Sistema Avanzato sono tra parentesi. Per esempio, puoi trovare scritto Armatura Leggera (Cappuccio di Cuoio e Giacca di Cuoio). Ciò significa che cominci il gioco con un'armatura leggera se stai impiegando il Sistema Base per le armature, o con una Giacca di Cuoio e un Cappuccio di Cuoio se stai usando il Sistema Avanzato.

Entrate di Carriera

Le carriere qui elencate hanno tutte come possibile destinazione questa. In questo modo puoi facilmente pianificare il tuo percorso di carriera.

Uscite di Carriera

Quando completi questa carriera, puoi scegliere una di quelle qui elencate al costo di 100 PE.

LE CARRIERE BASE

Le carriere base sono 60. Le trovi in ordine alfabetico nella sezione seguente. Le carriere avanzate cominciano a pagina 61.

TABELLA 3-2: CARRIERE BASE

Acchiappatopi	Cocchiere	Guerriero del Fraterno Legame	Scrivano
Agitatore	Contrabbandiere	Guida	Scudiero
Apprendista Mago	Cossaro Kislevita	Iniziato	Servo
Balivo	Delegato	Intrattenitore	Sgherro
Barbiere-Chirurgo	Diestro Estaliano	Ladro	Soldato
Barcaiolo	Fante di Marina	Ladro di Cadaveri	Spezzascudi
Berserker Norsmanno	Fattucchiere	Marinaio	Stracciaiolo
Boscaiolo	Fuorilegge	Mercenario	Studente
Bottegaio	Furfante	Messaggero	Sventratroll
Cacciatore	Gladiatore	Miliziano	Tombarolo
Cacciatore di Taglie	Gregario d'Accampamento	Minatore	Traghetatore
Carbonaio	Guardastrada	Nobile	Vagabondo
Carceriere	Guardia	Pescatore	Valletto
Casellante	Guardia del Corpo	Portarune	Villico
Cittadino	Guardiano dei Campi	Provocatore	Zelota

— ACCHIAPPATOPI —

DESCRIZIONE

Gli Acchiappatopi sono una figura comune nell'Impero. Si possono incontrare nei villaggi, nei borghi e nelle città, gente che vive cacciando i ratti che, in questa malsana epoca, infestano ogni anfratto. Gli Acchiappatopi sono personaggi che si spostano di frequente, benché nelle città grandi e piccole ci siano contingenti permanenti di "soldati antiratto". I ratti sono il loro nemico principale, ma possono occuparsi anche di talpe, topi, o di bestie ancor peggiori. Gli Acchiappatopi di città passano gran parte del loro tempo nelle fogne, muovendosi attraverso fiumi di liquami alla ricerca delle loro prede. È un lavoro sporco, ma aiuta a tenere lontane le epidemie.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+10%	—	+5%	+10%	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Addestrare Animali, Allevare Animali, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Piazzare Trappole

Talenti: Arma da Specialista (Fionda), Resistenza alle Malattie, Resistenza al Veleno, Topo di Fogna

Ferri del Mestiere: Fionda con Proiettili, 4 Trappole per Animali, Asta con idro Topi Morti, Cane Piccolo ma Cattivo

Entrate di Carriera: Carceriere, Ladro di Cadaveri, Portarune, Tombarolo

Uscite di Carriera: Carceriere, Ladro, Ladro di Cadaveri, Scassinatore, Stracciaiolo, Spezzascudi

— AGITATORE —

DESCRIZIONE

La gran parte della gente dell'Impero sa ben poco di politica. L'Imperatore e i Conti Elettori creano e fanno rispettare le leggi, con il sostegno delle varie chiese (principalmente quelle di Sigmar e Ulric). Nonostante questo, ardenti attivisti politici sono comuni nelle città dell'Impero. Questi Agitatori si organizzano a sostegno delle cause più svariate, distribuendo volantini, realizzando discorsi molto intensi, e punzecchiando la coscienza civica della popolazione. I più folli sono semplicemente ignorati, ma gli Agitatori di successo, in altre parole quelli che riescono a far leva sul risentimento di Villici e Cittadini, sono di solito visti come una minaccia per le istituzioni. Per questo, vengono ricercati dalle guardie locali, accusati d'eresia dai rappresentanti delle chiese, o costretti a sottostare alle "delicate" attenzioni dei Cacciatori di Streghe. Ma gli Agitatori sono soliti andare avanti per la loro strada, nonostante i rischi. Alcuni credono per davvero nella loro causa, altri sono soltanto dei cinici desiderosi di potere, dei corrotti tanto quanto coloro contro cui si scagliano.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	—	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Diritto) o Conoscenze Comuni (l'Impero), Conoscenze Accademiche (Storia) o Pettegolezzo, Leggere e Scrivere, Nascondersi, Parlare Lingua (Bretoniano o Tileano), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire

Talenti: Fuga!, Parlare in Pubblico, Rissare o Sangue Freddo

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Cambio di Abiti Buoni, 2do Volantini per Varie Cause

Entrate di Carriera: Araldo, Bandito, Capitano, Cittadino, Scrivano, Servo, Studente, Zelota

Uscite di Carriera: Ciarlatoano, Demagogo, Fuorilegge, Furfante, Politico, Zelota

— APPRENDISTA MAGO —

DESCRIZIONE

Gli umani che nascono con poteri magici sono individui pericolosi e temuti. Un mago non addestrato attira infatti su di sé demoni e disastri. Per risolvere questo problema, l'Impero invia tali individui lontano, obbligandoli a unirsi a uno degli otto Ordini della Magia. Durante il loro apprendistato i giovani Maghi imparano a padroneggiare in modo sicuro la magia, e scelgono a quale Ordine della Magia unirsi. Alcuni Apprendisti sono obbligati a servire il Mago che ha scoperto le loro potenzialità, mentre altri fanno vita da avventuriero per trovare il denaro con cui entrare in uno dei Collegi della Magia. Gli Elfi dispongono di poteri magici innati e non hanno bisogno di affidarsi a queste strutture tipiche degli Umani. Il loro addestramento è impartito dai sapienti del loro popolo. Vedi il **Capitolo 7: Magia** per avere più dettagli sugli Ordini della Magia.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Abilità: Cercare, Conoscenze Accademiche (Magia), Incanalare, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua Arcana (Magico), Percepire, Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica o Manolesta, Buon Senso o Molto Resistente, Magia Minore (Arcana)

Ferri del Mestiere: Bastone, Zaino, Libro Stampato

Entrate di Carriera: Fattucchiere, Scrivano, Studente, Studioso

Uscite di Carriera: Mago Errante, Scrivano, Studioso

Nota: Se vuoi essere da subito in grado di lanciare incantesimi, allora devi incrementare la tua caratteristica di Magia, impiegando l'avanzamento gratuito a disposizione durante la fase di creazione del personaggio. Mezzuomini e Nani non possono accedere a questa carriera. I maghi sono temuti e a volte odiati. Pensaci bene prima di intraprendere questa carriera.

— BALIVO —

DESCRIZIONE

I Balivi sono ufficiali feudali al servizio dei Nobili Signori. Benché gran parte dei loro doveri riguardi la gestione delle terre e delle risorse del padrone del castello, sono conosciuti tra la popolazione rurale per motivi ben diversi: i Balivi raccolgono infatti gli affitti e le tasse, e fanno rispettare gli obblighi lavorativi dei Villici nei confronti dei loro signori. Questi incarichi ne fanno delle figure estremamente impopolari tra i contadini, specie durante i periodi di carestia. Percepiti come l'odiosa faccia del dominio aristocratico, i Balivi sono i primi a morire quando il popolo inferocito si ribella.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Allevare Animali o Pettegolezzo, Cavalcare, Comandare o Orientarsi, Conoscenze Accademiche (Diritto), Conoscenze Comuni (l'Impero) o Intimidire, Leggere e Scrivere, Percepire

Talenti: Galateo o Genio Matematico, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Cappuccio di Cuoio e Giacca di Cuoio), Palafreno con Finimenti e Sella, Cambio di Abiti Buoni

Entrate di Carriera: Carceriere, Guardia del Corpo

Uscite di Carriera: Casellante, Contrabbandiere, Miliziano, Politico, Provocatore, Taglieggiatore

— BARBIERE-CHIRURGO —

DESCRIZIONE

I Barbieri-Chirurghi forniscono dolorosi ma efficaci rimedi ai malanni della gente comune dell'Impero. Non sono abili come i Medici (ed è per tale motivo che questi ultimi si riuniscono in una gilda differente), ma ne sanno parecchio in fatto di anatomia. Pur occupandosi anche di barba e capelli, sono più conosciuti per le loro medicazioni, interventi chirurgici e amputazioni. I Barbieri-Chirurghi tengono sempre con sé molte lame affilate, da piccoli scalpelli a enormi seghe per ossa. Possiedono anche degli strumenti ben più sinistri, impiegati per la più odiata tra le loro mansioni: il dentista. Molte grandi navi hanno un Barbiere-Chirurgo nell'equipaggio, figura che è anche comune nella città grandi e piccole.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Guarire, Guidare o Nuotare, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Mestiere (Speciale), Parlare Lingua (Bretoniano, Reikspiel o Tileano), Percepire

Talenti: Buon Senso o Resistenza alle Malattie, Chirurgia, Cortese o Molto Resistente

Ferri del Mestiere: Strumenti di Lavoro (Barbiere-Chirurgo)

Entrate di Carriera: Iniziato, Studente

Uscite di Carriera: Bottegaio, Ladro di Cadaveri, Medico, Torturatore, Vagabondo

— BARCAIOLO —

DESCRIZIONE

I fiumi dell'Impero sono arterie vitali per la comunicazione e il commercio. Forniscono rapidi trasporti per la merce e collegano le più importanti città del regno. I Barcaiole lavorano su queste attivissime vie d'acqua, trasportando passeggeri e beni attraverso tutto l'Impero e anche fin nel Kislev. Benché i fiumi siano più sicuri delle buie strade nelle foreste, non sono esenti da pericoli. Molte rotte passano attraverso terre selvagge ancora non toccate dalla civiltà. I Barcaiole devono essere pronti a proteggere i carichi e gli introiti da predoni e banditi. I Barcaiole esperti sono gente tosta e piena di inventiva, in grado sia di governare una nave, sia di combattere.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici o Pettegolezzo, Conoscenze Comuni (l'Impero o Kislev), Linguaggio Segreto (Ranger) o Parlare Lingua (Kislevita), Nuotare, Orientarsi, Percepire, Remare, Sopravvivenza, Veleggiare

Talenti: Senso dell'Orientamento, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Barca a Remi

Entrate di Carriera: Contrabbandiere, Traghettoniere

Uscite di Carriera: Contrabbandiere, Fante di Marina, Marinaio, Navigatore, Pescatore

— **BERSERKER NORSMANNO** —**DESCRIZIONE**

La Norsca è una tetra terra del nord, piena di bestie selvagge come i Troll del Ghiaccio e le Progenie del Caos, e prodiga di forti guerrieri. Questi Berserker appartengono a un giustamente temuto culto guerriero. I suoi membri vanno in battaglia senza armatura per dimostrare che non hanno paura di niente o nessuno. La loro rabbia raggiunge spesso dei livelli incredibili, tanto da farli mordere i propri scudi. Le loro gesta riempiono le storie e i racconti di quei soldati imperiali che li hanno affrontati. Alcuni Berserker si dirigono verso l'Impero perché sono stati esiliati o perché semplicemente desiderano vedere un altro po' di mondo. Raramente restano a lungo in un posto, anche perché nessuna guardia desidera avere un pazzo schiumante di rabbia a disturbare la quiete pubblica. I Berserker sono, in ogni caso, mercenari molto apprezzati, soprattutto in virtù della loro rarità ed efficienza.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	—	+10%	+10%	—	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (Norsca), Esibirsi (Cantastorie), Intimidire, Nuotare, Parlare Lingua (Norsmanno)

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Estrazione Rapida, Furia, Minaccioso

Ferri del Mestiere: Arma Grande o Scudo, Armatura Leggera (Corpetto di Cuoio), Bottiglia di Liquore

Entrate di Carriera: Nessuna

Uscite di Carriera: Gladiatore, Marinaio, Mercenario, Sergente, Veterano

Nota: Se questa è la tua carriera iniziale, provieni da Norsca.

— **BOSCAIOLO** —**DESCRIZIONE**

I Boscaioli vivono nei pressi delle vaste foreste imperiali, alla ricerca di alberi da abbattere. I più fortunati lavorano per famiglie aristocratiche con ampie tenute, mentre i più coraggiosi si guadagnano il pane ai margini della civiltà, contribuendo con i loro sforzi all'avanzare delle terre colonizzate. Questi Boscaioli devono affrontare i pericoli della foresta, dalle trappole e dai banditi fino agli animali selvaggi e agli Uomini-bestia. Per questo motivo tengono sempre la propria ascia a portata di mano, e non solo per tagliare il legno. I Boscaioli a volte si sono scontrati con gli Elfi, poiché questi non sono soliti prendere molto bene l'abbattimento delle loro preziose foreste.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+10%	—	+5%	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+3	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Linguaggio Segreto (Ranger), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Piazzare Trappole o Seguire Tracce, Segni Segreti (Ranger)

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Molto Resistente o Più Veloce, Selvaggio

Ferri del Mestiere: Arma Grande (Ascia a Due Mani), Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Scatola degli Antidoti

Entrate di Carriera: Carbonaio, Vagabondo

Uscite di Carriera: Cacciatore, Fuorilegge, Miliziano, Scout, Vagabondo

— BOTTEGAIO —

DESCRIZIONE

I Bottegai sono abili lavoratori e artigiani. Benché abbiano la tendenza a concentrarsi nelle città, possono essere rintracciati anche nei villaggi qua e là per l'Impero. Producono molti dei beni trafficati poi dai mercanti durante le spedizioni commerciali, e sono ritenuti una parte importante dell'economia dell'Impero. Tra i Bottegai si annoverano armaioli, birrai, calligrafi, calzolari, carpentieri, cartografi, erboristi, fabbri, fabbricanti d'archi, fabbricanti d'armature, fabbricanti d'armi da fuoco, maestri d'ascia, sarti, scalpellini, speziali e tagliatori di gemme. Ogni branca di artigianato ha la sua gilda, anche se non tutte possiedono sedi in ogni città.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	+5%	+5%	+10%	+5%	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali o Pettegolezza, Guidare, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare, Mestiere (due qualsiasi), Percepire, Valutare

Talenti: Affarista o Buon Senso

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Corpetto di Cuoio), idio CO

Entrate di Carriera: Barbiere-Chirurgo, Cittadino, Gregario d'Accampamento, Guardia, Villico

Uscite di Carriera: Artigiano, Delegato, Ingegnere, Mercante, Miliziano, Zelota

— CACCIATORE —

DESCRIZIONE

Nonostante la cultura dell'Impero sia molto evoluta rispetto a quella delle tribù che lo fondarono 2500 anni fa, alcune cose non sono cambiate affatto. Vaste aree del Vecchio Mondo sono tuttora coperte da foreste o non sono adatte all'agricoltura. Sono queste le zone dove vivono i Cacciatori, sfruttando le stesse tecniche di caccia dei loro antenati: trappole e frecce ben assestate. Ci vuole abilità per fronteggiare un animale selvatico e contemporaneamente stare in guardia dalle creature oscure dei boschi. I Cacciatori, vestiti con pelli di animali e con cappelli di pelliccia, possono sembrare rozzi alla gente di città, ma essi non danno gran peso alla cosa: di solito, infatti, non si curano dell'opinione altrui riguardo al proprio modo di comportarsi.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	+15%	—	+5%	+10%	+5%	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+3	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cercare o Nuotare, Muoversi Silenziosamente o Piazzare Trappole, Nascondersi, Percepire, Segni Segreti (Ranger), Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (Arco Lungo) o Vigoroso, Molto Resistente o Riflessi Fulminei, Ricarica Rapida, Selvaggio o Tiratore Provetto

Ferri del Mestiere: Arco Lungo con 10 Frecce, 2 Trappole per Animali, Scatola degli Antidoti

Entrate di Carriera: Boscaiolo, Carbonaio, Guerriero del Fraternal Legame

Uscite di Carriera: Cacciatore di Taglie, Carbonaio, Guardiano dei Campi, Guerriero del Fraternal Legame, Minatore, Scout, Soldato, Tiratore Scelto

— CACCIATORE DI TAGLIE —

DESCRIZIONE

I Cacciatori di Taglie vivono inseguendo criminali ricercati, banditi e fuggitivi, per consegnarli nelle mani della giustizia. Gente piuttosto solitaria, sono capaci di frequentare luoghi dove uomini in divisa darebbero troppo nell'occhio, e ciò fa di loro un'utile supporto per la guardia e la milizia. Sono i governatori, le gilde, e i consigli locali a pagare le taglie dovute. Tali istituzioni spesso ritengono i Cacciatori di Taglie disgustosi, ma la verità è che questi professionisti sono un efficiente rimedio contro i briganti, le bande di Goblin, e simili. I Cacciatori di Taglie sono sicari competenti che danno poco valore alla vita. Sono assolutamente spietati, e usano le loro formidabili capacità per inseguire ed eliminare le loro prede. Le autorità li vedono come un male necessario, mentre la povera gente li guarda con timore, poiché più di un Villico è stato assassinato e poi fatto passare per colpevole.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+10%	+5%	—	+10%	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cercare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Pedinare, Percepire, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (Avviluppanti), Colpire con Forza o Mira Eccellente, Colpire per Stordire o Tiratore Provetto, Selvaggio

Ferri del Mestiere: Balestra con 10 Quadrelli, Rete, Armatura Leggera (Corpetto di Cuoio e Cappuccio di Cuoio), Manette, 10 Metri di Corda

Entrate di Carriera: Cacciatore, Cossaro Kislevita, Gladiatore, Guardia del Corpo, Guardiano dei Campi, Mercenario

Uscite di Carriera: Cacciatore di Vampiri, Mercenario, Provocatore, Scout, Tiratore Scelto

— CARBONAIO —

DESCRIZIONE

I Carbonai si possono incontrare in qualsiasi villaggio dell'Impero. Bruciano legna per farne carbone, un importante combustibile per i mesi invernali. Poiché questo è un lavoro considerato impuro, oltre a essere alquanto pericoloso, lavorano lontano dai loro villaggi d'origine. Le propaggini della foresta sono il luogo ideale, anche perché lì il legno è facilmente disponibile. Questa vicinanza con la foresta fa del Carbonaio un lavoro rischioso, dal momento che i piccoli gruppi di questi lavoratori possono essere facile preda per gli esseri maligni che infestano i boschi. In un accampamento di Carbonai le armi sono sempre a portata di mano, anche se non sono di solito molto più che randelli ricavati dagli alberi circostanti.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	—	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cercare, Conoscenze Comuni (l'Impero) o Nascondersi, Guidare o Pettegolezzo, Mercanteggiare, Percepire, Segni Segreti (Ranger), Sopravvivenza

Talenti: Buon Senso o Molto Forte, Fuga!

Ferri del Mestiere: Arma a una Mano (Accetta), 3 Torce, Scatola dell'Acciarino

Entrate di Carriera: Cacciatore, Gregario d'Accampamento, Minatore, Villico

Uscite di Carriera: Boscaiolo, Cacciatore, Minatore, Scout, Vagabondo

— CARCERIERE —

DESCRIZIONE

L'Impero è una nazione retta dalle leggi, e quindi anche dalle prigioni. Nonostante i grandi sforzi del clero di Verena, la Dea della Giustizia, gli innocenti hanno le stesse probabilità dei colpevoli di finire in prigione. "Meglio troppo duri che troppo teneri!" sembra essere il motto della legge nell'Impero. Le prigioni imperiali sono tette segrete che odorano sia di paura che di escrementi. I Carcerieri controllano queste strutture, avvalendosi di una combinazione di brutalità e di umiliazioni per mantenere l'ordine. I Carcerieri in genere non hanno alcun senso della giustizia o della pietà, e sono raramente influenzati dalle preghiere e dai bei discorsi (ma le bustarelle invece sono ben accettate!). I peggiori sono dei veri e propri sadici, estasiati dal potere conferito loro dalla carica.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+10%	+10%	—	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+3	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Borseggiare o Guarire, Cercare, Comandare, Intimidire, Percepire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (Avviluppanti), Lottare, Resistenza alle Malattie, Resistenza al Veleno

Ferri del Mestiere: Bottiglia di Vino di Comune Fattura, Boccale, Uno qualsiasi tra: Bolas, Lasso, Rete

Entrate di Carriera: Acchiappatopi, Guardia del Corpo

Uscite di Carriera: Acchiappatopi, Balivo, Guardia, Guardia del Corpo, Torturatore

— CASELLANTE —

DESCRIZIONE

Riscuotere monete per il governo è un lavoro poco gratificante. Ma farlo nel bel mezzo di una landa selvaggia è praticamente una condanna a morte. I Casellanti vivono in case lungo il bordo delle strade, e riscuotono denaro dai viaggiatori in transito. I soldi raccolti sono usati per la manutenzione delle strade, ma questo non impedisce ai viaggiatori di offendere, picchiare, e talvolta uccidere i Casellanti che cercano di essere ligi ai loro doveri. Come se questo non bastasse, le case cantoniere sono un bersaglio preferito per i banditi. La vita di un Casellante è infarcita di pericoli, e pochi sopportano a lungo questo lavoro, nonostante l'ottima paga.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cercare, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare o Pettegolezza, Parlare Lingua (Bretoniano, Kislevita o Tileano), Percepire, Schivare, Valutare

Talenti: Riflessi Fulminei o Tiratore Provetto

Ferri del Mestiere: Balestra con 10 Quadrelli, Scudo, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Corpetto di Cuoio), Cassa, idro CO

Entrate di Carriera: Balivo, Cocchiere, Guardastrada

Uscite di Carriera: Bandito, Fuorilegge, Guardiano dei Campi, Ladro, Politico, Soldato, Traghettoniere

— CITTADINO —

DESCRIZIONE

Man mano che le città sono andate diventando sempre più importanti nell'economia dell'Impero, si è formata una nuova classe di abitanti, quella dei Cittadini. I Cittadini, o i loro avi, sono riusciti in qualche modo a farsi strada, abbandonando la campagna e costruendosi una nuova vita nella città, in cui svolgono l'importante compito di cerniera tra strati alti e bassi della società urbana. I Cittadini sono proprietari di negozi, piccoli mercanti, dazieri, commercianti, e impiegati locali. Non sono disprezzati come i Villici né esaltati come i Nobili. Benché, vivendo in zone densamente popolate, subiscano le maggiori conseguenze nelle epidemie, non lascerebbero mai la città per tornare al duro lavoro di campagna. Nella loro mentalità, la città è il luogo dell'opportunità, non delle malattie.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	—	—	—	+5%	+10%	+5%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici o Conoscenze Comuni (l'Impero), Cercare, Guidare, Leggere e Scrivere o Pettegolezza, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Bretoniano, Kislevita o Tileano), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Valutare

Talenti: Affarista, Buon Senso o Cortese

Ferri del Mestiere: Abaco, Lanterna, Cambio di Abiti Buoni

Entrate di Carriera: Oste, Servo

Uscite di Carriera: Agitatore, Bottegaio, Mercante, Miliziano, Oste, Ricattatore, Valletto

— COCCHIERE —

DESCRIZIONE

Nonostante l'Impero sia una grande nazione, le sue terre sono ben lungi dall'essere un luogo sicuro. Vaste aree non sono mai state pacificate né rese coltivabili. Un sistema stradale alquanto precario collega i villaggi e le città piccole e grandi, ed è su queste strade che un Cocchiere si guadagna da vivere, lavorando per una delle compagnie di trasporti legalmente riconosciute nell'Impero. Le strade sono spesso malmesse o infestate da Goblin, Uominibestia, e briganti. Nonostante ciò, i Cocchieri rischiano le loro vite per portare passeggeri e merci in salvo attraverso i pericoli delle strade imperiali. Per loro, ogni giorno è una corsa per raggiungere prima del tramonto l'insediamento o la locanda di strada seguente. Nessuno vuole trovarsi ancora in strada al calare delle tenebre, specialmente quando la luna del Caos è alta nel cielo.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Cavalcare o Guarire, Guidare, Mercanteggiare o Pettegolezza, Orientarsi, Parlare Lingua (Bretoniano, Kislevita o Tileano), Percepire, Segni Segreti (Ranger)

Talenti: Arma da Specialista (a Polvere da Sparo), Estrazione Rapida o Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Trombone con Polvere e Munizioni per 10 Colpi, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuoio), Strumento (Corno da Diligenza)

Entrate di Carriera: Guida, Messaggero

Uscite di Carriera: Bandito, Casellante, Contrabbandiere, Fuorilegge, Guardastrada, Scout, Traghettoniere

— CONTRABBANDIERE —

DESCRIZIONE

La maggior parte del commercio marittimo e stradale del Vecchio Mondo è soggetto a dazi e tasse. Gli ufficiali imperiali, gli agenti locali delle imposte, i signorotti, e chiunque abbia la tracotanza sufficiente può imporre un balzello sul trasporto dei beni. Oltre alle tasse legali, già di per sé stesse un problema, si deve considerare anche il pizzo richiesto da molti pirati e Capi Fuorilegge per garantire un transito sicuro. Nei grandi porti come Marienburg, praticamente tutto quel che parte e arriva è tassato in qualche modo. Posta questa situazione, è chiaro come mai il traffico dei Contrabbandieri continui a prosperare. Nonostante il contrabbando sia, ovviamente, illegale, gran parte degli abitanti dell'Impero non percepiscono questa attività come un reato. Nel loro modo di vedere le cose, i Balivi e i burocrati sono i veri ladri.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	—	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cercare, Guidare, Linguaggio Segreto (Ladri) o Pettegolezze, Mercanteggiare, Muoversi Silenziosamente, Nuotare, Parlare Lingua (Bretoniano o Kislevita) o Segni Segreti (Ladri), Percepire, Remare, Valutare

Talenti: Affarista o Conoscenza della Strada

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoi), 2 Torce, Cavallo da Tiro e Carretto o Barca a Remi

Entrate di Carriera: Balivo, Barcaio, Cocchiere, Fante di Marina, Gregario d'Accampamento, Ingegnere, Marinaio, Minatore, Oste, Spezzascudi, Stracciaio, Traghettatore

Uscite di Carriera: Barcaio, Ciarlatano, Ladro, Marinaio, Ricettatore, Spezzascudi, Traghettatore

— COSSARO KISLEVITA —

DESCRIZIONE

In origine i Cossari erano una tribù Ungola che viveva a nord-est dell'Impero. Una popolazione dell'est i cui membri erano noti come Gospodari invase questa regione, soggiogando gli Ungoli, e fondò la nazione di Kislev. Durante questa guerra, i Cossari vendettero il loro talento ai Gospodari come Mercenari, combattendo contro le altre tribù Ungole. Il loro inconfondibile stile di combattimento impressionò i nobili Gospodari, e da allora reggimenti di Cossari hanno sempre servito gli Zar di Kislev. Oggi come oggi i Cossari non sono più una tribù, ma una solida forza militare proveniente da tutto il Kislev. Sono armati con archi e grandi asce, e questo li rende piuttosto versatili sul campo di battaglia. Molti Cossari, stanchi delle ininterrotte battaglie nella loro terra natia, si sono trasferiti nell'Impero per seguire il cammino del Mercenario o dell'avventuriero.

Nota: Se questa è la tua carriera iniziale, provieni dal Kislev.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	—	+10%	—	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Cercare, Conoscenze Comuni (Kislev), Giocare d'Azzardo o Pettegolezze, Parlare Lingua (Kislevita), Percepire, Schivare, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Colpire per Ferire

Ferri del Mestiere: Arco con 10 Freccie, Arma Grande (Ascia a due mani), Armatura Media (Veste di Maglia, Giacca di Cuoi, Gambali di cuoi)

Entrate di Carriera: Nessuna

Uscite di Carriera: Cacciatore di taglie, Mercenario, Sergente, Spezzascudi, Veterano

— DELEGATO —

DESCRIZIONE

Gli anziani componenti delle famiglie di Mercanti elfici si tengono ben lontani dalla vita quotidiana dell'Impero. Per loro, gli Umani vivono e muoiono così alla svelta che è difficile tenersi aggiornati con le tendenze e le politiche del momento nel Vecchio Mondo. Quando hanno bisogno di informazioni, si rivolgono ai loro Delegati. Questi giovani Elfi sono la faccia pubblica delle Casate Mercantili elfiche. Negozano i contratti, chiudono accordi, e mantengono legami pacifici con le famiglie di Mercanti Umani che operano in nodi commerciali come Altdorf, Nuln e Marienburg. In ogni caso anche gli Elfi hanno un limite alla loro pazienza, e quindi non c'è da sorprendersi del fatto che molti Delegati abbandonino la famiglia per darsi alla vita dell'avventuriero.

Nota: Solo gli Elfi possono intraprendere questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Comuni (la Desolazione o l'Impero), Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare, Mestiere (Mercante), Nuotare, Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Affarista o Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuio), 2 Cambi di Abiti Buoni, Strumenti per Scrivere

Entrate di Carriera: Bottegaio, Studente

Uscite di Carriera: Ciarlato, Furfante, Marinaio, Mercante, Studente, Vagabondo

— DIESTRO ESTALIANO —

DESCRIZIONE

I Regni Estaliani si trovano a sud-ovest dell'Impero, dove la minaccia del Caos sembra assai remota. La Desolazione del Caos è lontana da questa terra soleggiata, che non ha mai vissuto la furia delle orde assetate di sangue come invece è successo in passato all'Impero e al Kislev. Le sue genti sono interessate ad altro: alla scienza, allo studio, al crimine e alla vendetta. Una cosa in particolare che gli Estaliani amano è usare la spada. Nelle loro città fioriscono molte scuole di scherma, ognuna con un suo stile. Molti di questi stili derivano dagli insegnamenti del Maestro Figueroa, un leggendario spadaccino che applicava le più recenti teorie scientifiche alla sua abilità con la spada, ottenendo risultati spettacolari. I seguaci dello stile di Figueroa, conosciuti come Diestros, combattono e duellano per tutta l'Estalia. Alcuni, stufi della loro terra natia, cercano divertimento altrove, soprattutto in Bretonnia e in Tilea. I più coraggiosi si avventurano a nord-est, verso l'Impero, per mettere alla prova le loro capacità contro oppositori di valore, e per visitare una terra in prima linea nella lotta contro il Caos.

Nota: Se questa è la tua carriera iniziale, provieni dall'Estalia, ma sei giunto nell'Impero in cerca d'avventura.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	—	+5%	+5%	+10%	+5%	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Conoscenze Accademiche (Scienza), Conoscenze Comuni (Estalia), Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Estaliano), Schivare

Talenti: Arma da Specialista (da Scherma), Colpire con Forza, Colpire per Ferire o Estrazione Rapida, Riflessi Fulminei o Spadaccino

Ferri del Mestiere: Fioretto o Stocco, Cambio di Abiti Eccezionali, Profumo o Colonia, Pozione di Cura

Entrate di Carriera: Nessuna

Uscite di Carriera: Bandito, Duellante, Furfante, Guardia del Corpo, Provocatore

— FANTE DI MARINA —

DESCRIZIONE

I Fanti di Marina sono soldati esperti che operano sulle navi della flotta imperiale o su grandi vascelli privati. Proteggono le imbarcazioni dai pirati, dai predoni di Norsca, e da tutti gli altri tipi di pericolo. Al contrario dei Marinai, il cui compito principale è far veleggiare la nave, i Fanti di Marina si trovano a bordo solo per combattere. Quando sono nei porti, i Fanti di Marina spesso formano gruppi di arruolatori coatti allo scopo di completare l'equipaggio della nave. Più di un ignaro abitante si è risvegliato a bordo di un vascello dopo aver preso un colpo in testa da un fin troppo solerte arruolatore. Per queste imprese e per le loro risse da ubriachi i Fanti di Marina sono tenuti alla larga da molte comunità marittime. Quando i predoni attaccano, però, quegli stessi abitanti accettano di buon grado l'aiuto di combattenti esperti come i Fanti di Marina.

Nota: Se scegli l'abilità Conoscenze Comuni (la Desolazione) durante la creazione del tuo personaggio, puoi decidere che esso sia originario del grande porto di Marienburg.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+10%	—	+5%	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (la Desolazione) o Giocare d'Azzardo, Intimidire, Linguaggio Segreto (Battaglia) o Pettegolezzo, Nuotare, Remare, Schivare

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Disarmare o Estrazione Rapida

Ferri del Mestiere: Arco o Balestra con 10 Frece o Q quadrelli, Scudo, Armatura Leggera (Giacca di Cuoi), Uncino, 10 Metri di Corda

Entrate di Carriera: Barcaiole, Marinaio, Pescatore

Uscite di Carriera: Contrabbandiere, Fuorilegge, Nostromo, Sergente, Sgherro

— FATTUCCHIERE —

DESCRIZIONE

I Fattucchieri sono persone dotate di talento magico, che però non hanno mai ricevuto un addestramento nell'uso della magia. Grazie all'istinto, alla fortuna e a feticci di vario genere, sono in grado di eseguire particolari tipi di incantesimi minori. Benché non sempre se ne rendano conto, i Fattucchieri scherzano con il fuoco ogni volta che usano le loro piccole stregonerie e malie. Per questa ragione i Cacciatori di Streghe ricercano con solerzia e passano a fil di spada queste persone sfortunate che troppo spesso, incoscientemente, attirano demoni e disastri in questo mondo.

Alcuni Fattucchieri decidono di incamminarsi lungo una via assennata e si uniscono agli Ordini della Magia, mentre altri invece tengono nascosto il loro inconfessabile segreto.

Nota: Se vuoi essere da subito in grado di lanciare incantesimi, devi incrementare la tua caratteristica Magia impiegando l'avanzamento gratuito a disposizione durante la fase di creazione del personaggio. I Mezzuomini e i Nani non possono intraprendere questa carriera. La Fattuccheria è pericolosa e altamente illegale nell'Impero. Se ti prenderanno, molto probabilmente sarai giustiziato. Pensaci bene prima di intraprendere questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	—	+5%	+5%	+5%	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Abilità: Affascinare o Intimidire, Affascinare Animali o Mestiere (Speciale), Allevare Animali o Mercanteggiare, Cercare, Guarire o Ipnottizzare, Incanalare, Percepire, Senso Magico

Talenti: Fattuccheria, Magia Minore (Fatture)

Ferri del Mestiere: Pozione di Cura, Cappuccio

Entrate di Carriera: Nessuna

Uscite di Carriera: Apprendista Mago, Ciarlatano, Fuorilegge, Iniziato, Vagabondo

— FUORILEGGE —

DESCRIZIONE

La giustizia imperiale è rapida e spietata. Non c'è da stupirsi se molti sono costretti a fuggire le autorità giudiziarie e scegliere la vita del Fuorilegge. Le colline e le foreste sono zeppe di bande composte da questi individui. È un'esistenza precaria, poiché i Fuorilegge devono affrontare non solo i Guardastrada, i Soldati e gli altri rappresentanti della giustizia, ma anche gli oscuri abitanti dei luoghi selvaggi. Malgrado molti Fuorilegge non siano altro che comuni Ladri, dediti ad assaltare le carrozze e le carovane, alcuni si definiscono campioni del popolo e combattono la propria personale battaglia a favore "della giustizia, non della legge". Fintanto che i Fuorilegge limitano i loro assalti ai ricchi, i Villici offrono loro aiuto con cibo, informazioni e rifugio. Questa assistenza, e i terreni impervi che i Fuorilegge usano come basi, rendono difficile per i tutori dell'ordine fronteggiarli. Per questo motivo, i Nobili locali spesso si rivolgono ai Cacciatori di Taglie per risolvere i fastidi provocati dai Fuorilegge.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Allevare Animali o Conoscenze Comuni (l'Impero), Cavalcare o Guidare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare o Piazzare Trappole, Percepire, Pettegolezza o Segni Segreti (Ladri), Schivare

Talenti: Colpire per Stordire o Mira Eccellente, Conoscenza della Strada o Selvaggio

Ferri del Mestiere: Arco con 10 Frece, Scudo, Armatura Leggera (Corpetto di Cuoio)

Entrate di Carriera: Agitatore, Boscaiolo, Casellante, Ciarlatano, Cocchiere, Fante di Marina, Fattucchiere, Furfante, Guardastrada, Mercenario, Miliziano, Oste, Scudiero, Villico, Zelota

Uscite di Carriera: Bandito, Demagogo, Ladro, Vagabondo, Veterano

— FURFANTE —

DESCRIZIONE

Se i Furfanti hanno un credo, è questo: non fare mai una giornata di lavoro onesto se la puoi evitare. Questi ceffi dalla gran parlantina usano il loro fascino e la loro fortuna per cavarsela nel mondo. Alcuni "lavorano" come ruffiani, guide professioniste per i vicoli pieni di vizio e ingiustizie che si trovano in ogni città. Altri sono bari professionisti o aneddotisti. Ogni Furfante preferisce l'astuzia alla spada, e tutti hanno una storia sempre pronta sulla punta della lingua. Benché i Furfanti abbiano spesso una città particolare come punto di riferimento, alcuni si spostano di luogo in luogo, mettendo in atto truffe elaborate per poi scomparire. I Furfanti più capaci si muovono senza essere scoperti. Le loro bugie sanno essere così convincenti che nemmeno coloro che vengono truffati si rendono conto dell'accaduto.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Cercare o Linguaggio Segreto (Ladri), Ciarlare, Esibirsi (Attore o Cantastorie), Giocare d'Azzardo o Segni Segreti (Ladri), Mercanteggiare o Pettegolezza, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Valutare

Talenti: Conoscenza della Strada o Fuga!, Fortuna o Sesto Senso, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Cambio di Abiti Eccezionali o Dadi o Mazzo di Carte, idro CO

Entrate di Carriera: Agitatore, Assassino, Delegato, Diestro Estaliano, Duellante, Intrattenitore, Ladro, Marinaio, Nobile, Valletto

Uscite di Carriera: Ciarlatano, Demagogo, Fuorilegge, Intrattenitore, Ladro, Servo

— GLADIATORE —

DESCRIZIONE

Si dice che i primi combattimenti nell'arena siano stati ideati dagli Ogre. È abbastanza facile credere che questo sia stato il contributo di una razza così ottusa alla cultura del Vecchio Mondo. Negli anni passati, molti Gladiatori erano criminali o prigionieri di guerra. Venivano sbattuti in un'arena o in una fossa con un'arma di qualche tipo, e solo il vincitore ne usciva vivo. Al giorno d'oggi esiste una casta di Gladiatori professionisti, oltre a quelli costretti. I Gladiatori cercano stimoli e gloria nell'arena, benché molti combattendo non ottengano altro che una morte brutale mentre la folla ulula per il loro sangue. I Gladiatori di successo possono diventare ricchi (per i premi in denaro e per le scommesse che girano intorno a questo passatempo), e questo permette ai guerrieri schiavi di ricomparsi la libertà.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	—	—	+10%	+10%	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Intimidire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Arma da Specialista (da Parata), Arma da Specialista (Flagello), Colpire con Forza, Colpire per Ferire o Estrazione Rapida, Disarmare o Lottare, Mente Equilibrata o Molto Forte

Ferri del Mestiere: Arma Grande o Flagello, Tirapugni, Scudino da Parata o Scudo, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuoio)

Entrate di Carriera: Berserker Norsmanno, Provocatore, Sgherro, Spezzascudi

Uscite di Carriera: Cacciatore di Taglie, Mercenario, Provocatore, Sventratroll, Veterano

— GREGARIO D'ACCAMPAMENTO —

DESCRIZIONE

Nell'Impero gli eserciti sono sempre in movimento. Le armate variano, in grandezza, da unità della milizia locale che rastrellano le foreste in cerca di banditi, all'esercito dell'Imperatore al gran completo che affronta i pelleverde o le forze del Caos. Nessuna armata si sposta da sola. Una carovana di Gregari d'Accampamento segue sempre le truppe. Tra questi si possono trovare piccoli commercianti che cercano di racimolare qualche soldo in più, vedove di guerra che provano a tirar su qualcosa cucinando e cucendo, e saccheggiatori di cadaveri che sperano di predare i campi di battaglia. Anche se sono spesso scacciati dai Nobili che si trovano al comando degli eserciti, i Gregari d'Accampamento forniscono un importante sostegno alle truppe sul campo.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	—	+5%	+10%	+5%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare o Valutare, Allevare Animali o Guidare, Cercare, Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezza, Una a scelta tra: Borseggiare, Mestiere (Armaiolo, Cartografo, Cuoco, Erborista, Fabbriante d'Archì, Fabbriante d'Armature, Fabbriante di Armi da Fuoco, Fabbro, Mercante o Sarto), Parlare Lingua (Bretoniano, Kislevita o Tileano)

Talenti: Affarista o Rissare, Cortese o Vigoroso, Fuga!, Resistenza alle Malattie o Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Ciondolo Portafortuna o Strumenti di Lavoro, Sacchetto, Tenda

Entrate di Carriera: Servo, Stracciaiolo

Uscite di Carriera: Bottegaio, Carbonaio, Ciarlatano, Contrabbandiere, Servo, Spia, Vagabondo

— GUARDASTRADA —

DESCRIZIONE

L'Impero consiste di zone civilizzate collegate tra loro da una fragile rete di strade e fiumi. Gran parte della terra è densamente coperta da foreste, le quali sono rifugio per Banditi, Mutanti, Uominibestia e Goblin. Anche il solo spostarsi da una città all'altra è un'avventura, nonostante la costante sorveglianza dei Guardastrada. Questi uomini della legge pattugliano le strade e le piste dell'Impero, proteggendo i viaggiatori e i loro beni. Poiché il loro numero è esiguo, lavorano assieme alla milizia locale e ai Soldati quando si trovano di fronte a minacce più ampie. Nella gran parte delle situazioni restanti, sta ai piccoli manipoli di Guardastrada affrontare il pericolo.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	—	+10%	+5%	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Cavalcare, Cercare, Conoscenze Comuni (l'Impero) o Pettegolezzo, Guidare, Orientarsi, Percepire, Segni Segreti (Scout) o Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (a Polvere da Sparo), Estrazione Rapida o Ricarica Rapida

Ferri del Mestiere: Pistola con Proiettili e Polvere da Sparo per 10 Colpi, Scudo, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuoio), 10 Metri di Corda, Corsiero Leggero o Pony (per i Mezzuomini) con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Cocchiere, Guardia, Guida, Messaggero, Traghettoniere

Uscite di Carriera: Bandito, Casellante, Fuorilegge, Guida, Messaggero, Scout, Sergente

— GUARDIA —

DESCRIZIONE

Originariamente, i borghi e le città erano responsabili dell'arruolamento e del mantenimento delle proprie guarnigioni di Guardie. La corruzione era talmente diffusa che l'incarico fu dato dall'Imperatore stesso all'esercito. Adesso, alcuni reggimenti in riposo svolgono il compito di ronda cittadina. Questo ha fatto sì che la corruzione sia diminuita drasticamente, nonostante nemmeno l'esercito ne sia immune. Le Guardie sono responsabili del mantenimento della legge e dell'ordine, e hanno il potere di compiere arresti. Nelle città più piccole svolgono anche mansioni civili come spegnere gli incendi e far fronte a inondazioni e altre calamità. Per alcuni Soldati, la ronda cittadina è solo un incarico temporaneo. Per altri, diventa una carriera lunga tutta la vita.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+5%	—	+5%	+10%	—	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cercare, Conoscenze Accademiche (Diritto), Intimidire, Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Seguire Tracce

Talenti: Buon Senso o Sangue Freddo, Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Disarmare o Rissare

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Lanterna e Palo, Olio da Lampada, Uniforme

Entrate di Carriera: Carceriere, Soldato

Uscite di Carriera: Bottegaio, Guardastrada, Mercenario, Sergente, Soldato, Taglieggiatore

— GUARDIA DEL CORPO —

DESCRIZIONE

Gli abitanti del Vecchio Mondo asseriscono che i mercanti di Altdorf sono così disonesti da non potersi fidare nemmeno di loro stessi per quanto riguarda l'incolumità personale, e che quindi sono costretti a pagare delle Guardie del Corpo affinché li proteggano. Il Vecchio Mondo è, senza dubbio, un luogo pericoloso e le sue città non fanno eccezione. È fin troppo facile finire con un coltello piantato nella schiena nelle affollate strade di metropoli come Nuln o Middenheim. I ricchi e i potenti assoldano Guardie del Corpo per proteggersi dai ladri e dai truffatori. Benché molti abbiano l'aspetto dei delinquenti che sono, altri sono agghindati con le divise della Casata Nobiliare o Mercantile che servono. Alcuni di questi gruppi sono talmente numerosi da costituire dei veri e propri eserciti privati.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Abilità: Guarire, Intimidire, Percepire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (da Lancio), Arma da Specialista (da Parata), Colpire per Stordire, Disarmare o Estrazione Rapida, Molto Forte o Molto Resistente, Rissare

Ferri del Mestiere: Scudino da Parata, Tirapugni, 2 Asce da Lancio o 2 Pugnali da Lancio, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Entrate di Carriera: Carceriere, Diestro Estaliano, Mercenario, Sgherro

Uscite di Carriera: Balivo, Cacciatore di Taglie, Carceriere, Mercenario, Provocatore, Taglieggiatore, Torturatore

— GUARDIANO DEI CAMPI —

DESCRIZIONE

Per i forestieri il Convivio è un luogo apparentemente sicuro e felice. Quel che di vero può esserci in questo è merito dei Guardiani dei Campi. Questi Mezzuomini vigilano sui confini della propria terra natia, tenendo lontane le minacce e i forestieri indesiderati. Sono ottimi schermagliatori, abili a volgere a proprio vantaggio la grandissima conoscenza del Convivio che possiedono. Preferiscono attaccare con imboscate, servendosi della propria estrema abilità con le armi da lancio per compensare lo svantaggio dato dalla stazza. Poiché il Convivio confina anche con la Contea di Sylvania, i Guardiani dei Campi hanno sviluppato una certa dimestichezza nel fronteggiare i morti viventi. Più di un gruppo di Zombi è stato spazzato via da una pioggia di sassi scagliati dai risoluti Guardiani dei Campi.

Nota: Solo i Mezzuomini possono intraprendere questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+10%	—	+5%	+10%	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cercare, Conoscenze Comuni (l'Impero) o Conoscenze Accademiche (Necromanzia), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Buon Senso o Più Veloce, Estrazione Rapida o Salvaggio, Precisione Letale o Ricarica Rapida

Ferri del Mestiere: Fionda con Munizioni, Lanterna, Olio da Lampada, Vanga, Pony con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Cacciatore, Casellante, Miliziano

Uscite di Carriera: Cacciatore di Taglie, Cacciatore di Vampiri, Mercenario, Scout, Vagabondo

— GUERRIERO DEL FRATERNO LEGAME —

DESCRIZIONE

Alcuni Elfi vivono in radure isolate nei boschi. Con l'avanzare della minaccia del Caos, queste terre elfiche sono destinate a cadere in rovina. All'interno dell'Impero poche sono le comunità elfiche sopravvissute, la più grande a Laurelorn. Entro i confini della foresta, gli Elfi combattono perennemente contro gli Uominibestia e altre creature da incubo. Piccoli gruppi di schermagliatori, noti come i Guerrieri del Fraterno Legame, danno la caccia a questi nemici. Come il loro nome indica, i Guerrieri del Fraterno Legame sono composti da Elfi di gruppi familiari collegati tra loro e combattono sotto le insegne del proprio clan. Questi abili arcieri proteggono gli insediamenti elfici dalle cose che vivono nel buio della foresta. Ogni arco è necessario per impedire la caduta degli ultimi territori elfici nell'Impero.

Nota: Solo gli Elfi provenienti dalle aree silvestri possono intraprendere questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cercare o Guarire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Guerriero Nato o Ricarica Rapida, Selvaggio o Tiratore Provetto

Ferri del Mestiere: Arco Elfico con 10 Freccie, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Entrate di Carriera: Cacciatore, Messaggero

Uscite di Carriera: Cacciatore, Guida, Scout, Vagabondo, Veterano

— GUIDA —

DESCRIZIONE

Le Guide sono individui abili a muoversi nei territori selvaggi, dove effettuano ricognizioni per eserciti, carovane, e altri gruppi di viaggiatori. Sono gli occhi e le orecchie dei convogli, costantemente all'erta contro le imboscate e altri rischi. Poiché operano in avanscoperta, devono essere autosufficienti e assennate. Le Guide devono affidarsi al loro istinto e saper prendere decisioni autonome, dal momento che non hanno nessuno cui rivolgersi quando sono sole nei luoghi selvaggi. La gran parte delle Guide lavora nelle proprie terre nate, e adopera la conoscenza di esse a proprio vantaggio. Alcune si specializzano come avanguardie, aprendo le piste alle carovane nei territori sconosciuti e ostili. Queste Guide guadagnano molto più denaro per i loro servizi, ma la loro aspettativa di vita è più breve.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+10%	—	—	+10%	+10%	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Cavalcare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Orientarsi, Percepire, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (Avviluppanti), Molto Forte o Sangue Freddo, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Arco o Balestra con 10 Freccie o Quadrelli, Rete, Frusta o Lasso, Scudo, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), 10 Metri di Corda, Palafreno con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Guardastrada, Guerriero del Fraterno Legame, Messaggero, Soldato

Uscite di Carriera: Bandito, Cocchiere, Guardastrada, Mercenario, Scout

— INIZIATO —

DESCRIZIONE

La religione è passata al secondo posto (dopo il denaro) tra gli interessi di molti abitanti del Vecchio Mondo, ma ci sono ancora molti giovani uomini e donne desiderosi di dedicare la propria vita agli dèi. È necessaria grande applicazione e addestramento per diventare un Prete. Gli Iniziati sono Preti in addestramento. Ricevono un rigido insegnamento impartito da maestri severissimi, e finché non hanno terminato l'apprendistato non viene loro permesso né di predicare, né di celebrare riti. I loro insegnamenti comprendono letteratura e calligrafia, lo studio delle scritture, e l'arte retorica adatta per comporre un sermone. Imparano anche l'uso di base delle armi, affinché possano difendere il loro tempio in caso di necessità.

Nota: Come Iniziato devi decidere la tua divinità patrona e la chiesa cui appartieni. Puoi apprendere di più riguardo le fedi praticate nel Vecchio Mondo nel **Capitolo 8: Religioni e Credo**. La scelta che effettui determina qual è l'abilità o il talento aggiuntivo che devi prendere, così come descritto nel paragrafo **Abilità e Talenti della Chiesa** nella sezione in cui è descritta la tua divinità.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	+5%	—	+10%	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Astronomia o Storia), Conoscenze Accademiche (Teologia), Guarire, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire

Talenti: Cortese o Guerriero Nato, Molto Forte o Riflessi Fulminei, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Simbolo Religioso (vedi **Capitolo 8: Religione e Credo** per le tipologie), Tunica

Entrate di Carriera: Cacciatore di Streghe, Cacciatore di Vampiri, Cavaliere, Fattucchiere, Scrivano, Studente, Zelota

Uscite di Carriera: Barbiere-Chirurgo, Demagogo, Frate, Prete, Scrivano, Zelota

— INTRATTENITORE —

DESCRIZIONE

Dagli acrobati ai forzuti, dai lanciatori di coltello agli ipnotizzatori, dai danzatori ai ventriloqui, l'Impero è pieno di Intrattenitori. Alcuni praticano questo mestiere per l'applauso della folla, altri per il denaro. Molti diventano Intrattenitori soltanto per sfuggire alla dura vita di un comune Villico imperiale. Gli Intrattenitori viaggiano parecchio, a volte soli, ma più spesso in gruppi con cui compiono delle vere e proprie tourné nei villaggi, nei borghi e nelle città. Le truppe di maggior successo hanno un fitto calendario di spettacoli, e possono passare anche mesi a esibirsi nella stessa città. I meno fortunati si arrabbattono come possono, sempre in cerca di una folla che li apprezzi maggiormente (o di guardie più indulgenti) oltre la prossima collina. I migliori Intrattenitori cercano di ottenere la protezione e il sostegno di un Nobile, e arrivano a guadagnare cifre inimmaginabili esibendosi per le classi più elevate.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Allevare Animali o Nuotare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Esibirsi (due qualsiasi), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo o Valutare, Una qualsiasi tra: Addestrare Animali, Affascinare Animali, Arrampicarsi, Borseggiare, Cavalcare, Ciarlare, Ipnotizzare, Ventriloquo

Talenti: Due qualsiasi tra: Acrobazia a Cavallo, Arma da Specialista (da Lancio), Contorsionista, Estrazione Rapida, Imitatore, Lottare, Mira Eccellente, Molto Forte, Parlare in Pubblico, Riflessi Fulminei

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Corpetto di Cuoi), Uno qualsiasi tra: Strumento Musicale (uno qualsiasi), Strumenti di Lavoro (Intrattenitore), Uno qualsiasi tra: 3 Coltelli da Lancio, 2 Asce da Lancio, Uno qualsiasi tra: Costume, Cambio di Abiti Buoni

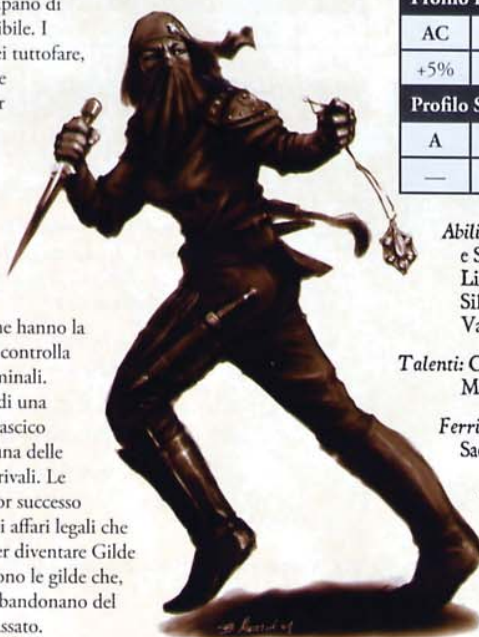
Entrate di Carriera: Araldo, Furfante, Ladro, Vagabondo

Uscite di Carriera: Ciarlatano, Furfante, Ladro, Menestrello, Vagabondo

— LADRO —

DESCRIZIONE

L'Impero ospita molti cittadini onesti e retti lavoratori, ai quali i Ladri si preoccupano di sottrarre più denaro possibile. I Ladri tendono a essere dei tuttofare, abili e in grado di cogliere tutte le opportunità di far soldi che si presentano. Quelle di ricattatore, malversatore, grassatore, rapitore, borseggiatore e ladro di bestiame sono specializzazioni tipiche di questo "mestiere". I borghi e le città di ogni dimensione hanno la loro Gilda dei Ladri, che controlla e organizza le attività criminali. In alcune città esiste più di una gilda, con l'inevitabile strascico di faide che dura finché una delle gilde non elimina quelle rivali. Le Gilde dei Ladri di maggior successo possiedono talmente tanti affari legali che con il tempo finiscono per diventare Gilde di Mercanti. Ma poche sono le gilde che, uscendo dall'illegalità, abbandonano del tutto il proprio oscuro passato.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	—	+15%	+5%	—	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare o Arrampicarsi, Borseggiare o Leggere e Scrivere, Cercare, Giocare d'Azzardo o Scassinare, Linguaggio Segreto (Ladri) o Segni Segreti (Ladri), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Travestirsi o Valutare

Talenti: Conoscenza della Strada o Gatto Randagio, Genio Matematico o Trovatrappole

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Corpetto di Cuoio), Sacco, Grimaldelli, 10 Metri di Corda

Entrate di Carriera: Acchiappatopi, Casellante, Contrabbandiere, Fuorilegge, Furfante, Intrattenitore, Ladro di Cadaveri, Miliziano, Provocatore, Servo, Tombarolo, Torturatore, Vagabondo

Uscite di Carriera: Ciarlatano, Furfante, Intrattenitore, Ricattatore, Scassinatore, Tombarolo

— LADRO DI CADAVERI —

DESCRIZIONE

I Ladri di Cadaveri si guadagnano da vivere con i morti. Sia la professione medica che quella di Mago generano una costante richiesta di cadaveri freschi, alcuni per fini scientifici, altri per scopi ben più sinistri. Ottenere in modo legale dei corpi è alquanto difficile, e perciò Medici e Maghi devono rivolgersi ai Ladri di Cadaveri. Si tratta di una professione ripugnante, ma piuttosto redditizia: i cadaveri meglio conservati possono infatti valere moltissimo denaro. I rischi legati a questo tipo di lavoro sono sostanziosi. Guardie, Preti di Morr (la Divinità della Morte), e Cacciatori di Streghe tengono sempre d'occhio i cimiteri e puniscono con durezza le profanazioni.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	+5%	—	+10%	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cercare, Guidare, Mercanteggiare o Pettegolezza, Muoversi Silenziosamente, Percepire, Segni Segreti (Ladri)

Talenti: Conoscenza della Strada o Mente Equilibrata, Fuga!, Resistenza alle Malattie

Ferri del Mestiere: Lanterna, Olio da Lampada, Piccone, Sacca, Vanga

Entrate di Carriera: Acchiappatopi, Barbiere-Chirurgo, Stracciaiolo

Uscite di Carriera: Acchiappatopi, Ladro, Ricattatore, Scassinatore, Studente

— MARINAIO —

DESCRIZIONE

Molti Marinai dell'Impero provengono dalla provincia del Nordland, che si affaccia per un ampio tratto sul Mare degli Artigli. I galeoni, le lance e le fregate della Flotta Imperiale pattugliano queste acque, proteggendo l'Impero dai vascelli Norsmanni, dai bucanieri Bretoniani, e dalle temute flotte del Caos. Esperti Marinai formano l'equipaggio di queste navi, mentre i loro compatrioti armano mercantili, vascelli pirata, e altre navi private. Nel Mare degli Artigli si possono incontrare anche Marinai Elfi, in particolare quelli che lavorano per le Casate Mercantili. Gran parte della circolazione marittima nella regione si svolge intorno a Marienburg, il più grande porto del Vecchio Mondo. Questa città e le zone circostanti (note come la Desolazione) formavano un tempo la provincia imperiale del Westerland, ma si sono rese indipendenti anni or sono. Mentre Marienburg resta un territorio neutrale, il Mare degli Artigli è ogni giorno teatro di scontri. Sui ponti delle navi arrossati dal sangue, i Marinai si guadagnano la loro razione di rum e il loro bottino.

Nota: Se scegli l'abilità Conoscenze Comuni (la Desolazione) durante la creazione del tuo personaggio, puoi decidere che esso sia originario del grande porto di Marienburg.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+10%	—	+10%	—	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Bere Alcolici o Percepire, Conoscenze Comuni (Bretonnia, la Desolazione, Norsca o Tilea), Nuotare, Parlare Lingua (Bretoniano, Norsmanno o Tileano), Remare, Schivare, Veleggiare

Talenti: Colpire con Forza o Spadaccino, Rissare o Vigoroso, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Corpetto di Cuio), Bottiglia di Liquore di Scadente Fattura

Entrate di Carriera: Barcaiolo, Berserker Norsmanno, Contrabbandiere, Delegato, Pescatore, Traghettoniere

Uscite di Carriera: Contrabbandiere, Fante di Marina, Furfante, Navigatore, Nostromo

— MERCENARIO —

DESCRIZIONE

La guerra non ha mai fine nel Vecchio Mondo e questo significa che c'è sempre bisogno di combattenti. Nonostante l'Impero possieda un esercito regolare, le sue fila sono rinforzate dai Mercenari. Anche i Nobili e i ricchi Mercanti ingaggiano questi individui per proteggere i propri interessi, e molti tra loro hanno dei veri eserciti privati. I Mercenari sono gente d'ogni genere, da giovani ribelli con il gusto per l'avventura a efficaci combattenti professionisti che hanno visto più di una dozzina di battaglie. Queste spade preziosate provengono da ogni luogo, benché la Tilea sia particolarmente famosa per i suoi reggimenti di soldati di ventura. Tutti i Mercenari sognano incalcolabili ricchezze. Ma ciò che attende la maggior parte di loro è soltanto una morte precoce e una tomba senza nome.

Nota: Se durante la creazione del tuo personaggio scegli le abilità Conoscenze Comuni (Tilea) e Parlare Lingua (Tileano), esso può essere originario della Tilea.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+5%	+5%	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali o Giocare d'Azzardo, Cavalcare o Guidare, Cercare o Percepire, Conoscenze Comuni (Bretonnia, Kislev o Tilea), Linguaggio Segreto (Battaglia), Mercanteggiare o Pettegolezzo, Nuotare o Parlare Lingua (Tileano), Schivare

Talenti: Colpire con Forza o Ricarica Rapida, Colpire per Stordire o Mira Eccellente, Disarmare o Estrazione Rapida

Ferri del Mestiere: Balestra con 10 Quadrelli, Scudo, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuio), Pozione di Cura

Entrate di Carriera: Berserker Norsmanno, Cacciatore di Taglie, Cossaro Kislevita, Demagogo, Gladiatore, Guardia, Guardia del Corpo, Guardiano dei Campi, Guida, Miliziano, Minatore, Sgherro, Soldato

Uscite di Carriera: Cacciatore di Taglie, Fuorilegge, Guardia del Corpo, Sergente, Spezzascudi, Veterano

— MESSAGGERO —

DESCRIZIONE

A causa delle grandi distanze che separano le principali città e castelli dell'Impero, il ruolo svolto dai Messaggeri è di vitale importanza per le comunicazioni. I Nobili, i Mercanti e i comandanti militari fanno tutti largo uso dei Messaggeri. Questi coraggiosi cavalieri osano attraversare le strade dell'Impero da soli, confidando nella loro velocità per evitare i pericoli. I Guardastrada aiutano per quanto possibile i Messaggeri ufficiali, ma vi sono solitari tratti in cui nessuna assistenza è disponibile. In teoria i Messaggeri dovrebbero essere immuni da ritorsioni, ma nonostante questo molti hanno trovato una sanguinosa morte dopo aver recapitato una notizia sgradita.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+5%	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Cavalcare, Conoscenze Comuni (la Desolazione o l'Impero) o Pettegolezzo, Nuotare, Orientarsi, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Segni Segreti (Scout), Sopravvivenza

Talenti: Senso dell'Orientamento, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Scudo, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Custodia per Mappa, Palafreno o Pony (per i Mezzuomini) con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Guardastrada, Miliziano, Servo

Uscite di Carriera: Araldo, Cocchiere, Guerriero del Fraternal Legame, Guida, Guardastrada, Scout, Soldato

— MILIZIANO —

DESCRIZIONE

La milizia è una forza di difesa temporanea, formata in gran parte dagli abitanti della campagna. I suoi membri accettano di dedicarsi del tempo ogni anno, di solito sette giorni, addestrandosi insieme sul suolo pubblico. Anche un così piccolo addestramento può fare la differenza tra la vita e la morte negli insanguinati campi di battaglia del Vecchio Mondo. I Capitani della milizia sono o importanti figure civili o militari in pensione. Certe milizie devono procurarsi autonomamente l'equipaggiamento, mentre altre sono armate dai governanti locali. Ciò significa che, mentre alcune milizie si schierano con perfette divise ed equipaggiamenti ben tenuti, altre dispongono di poco più che vestiti rattoppati e archi da caccia.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	—	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Cercare, Giocare d'Azzardo o Pettegolezzo, Guidare o Nuotare, Mestiere (uno qualsiasi), Percepire, Schivare, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani) o Ricarica Rapida, Colpire con Forza

Ferri del Mestiere: Alabarda o Arco con 10 Freccie, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio e Cappuccio di Cuoio), Uniforme

Entrate di Carriera: Artigiano, Balivo, Boscaiolo, Bottegaio, Cittadino, Mercante, Pescatore, Villico

Uscite di Carriera: Artigiano, Fuorilegge, Guardiano dei Campi, Ladro, Mercenario, Messaggero, Sergente

— MINATORE —

DESCRIZIONE

Le montagne circondano l'Impero: a est le Montagne ai Confini del Mondo, a sud le Montagne Nere, e a ovest le Montagne Grigie. I Nani e gli Umani hanno scavato in queste catene montuose da lungo tempo, nonostante i continui attacchi dei Goblin e di altri orrori sotterranei. I Minatori affrontano questa dura vita sotterranea alla ricerca di giacimenti di ferro, argento, oro, gemme, e altri materiali di valore. Altri vanno a caccia d'oro sulla superficie, in particolare sui Monti Mediani, che separano le province dell'Ostland e dell'Hochland. Benché queste vette ricoperte dai boschi siano interamente nel territorio dell'Impero, esse costituiscono un covo di Troll, Uominibestia, e altre terribili creature. Per sopravvivere in posti del genere sono necessarie abilità e resistenza.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Arrampicarsi, Guidare o Nascondersi, Mestiere (Cercatore d'Oro o Minatore), Orientarsi, Percepire, Sopravvivenza o Valutare

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Guerriero Nato o Molto Resistente, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Arma Grande (Piccone a Due Mani), Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Piccone, Vanga, Lanterna Schermata, Olio da Lampada

Entrate di Carriera: Cacciatore, Carbonaio

Uscite di Carriera: Carbonaio, Contrabbandiere, Ingegnere, Mercenario, Scout, Spezzascudi

— NOBILE —

DESCRIZIONE

I Nobili sono la classe governante dell'Impero. Gestiscono il potere, controllano il territorio e fanno le leggi. Le più importanti famiglie di Nobili sono quelle degli Elettori Imperiali e, ovviamente, quella dell'Imperatore. Ce ne sono in ogni caso centinaia di altre, e tutte cercano di accumulare ulteriore denaro e potere. Alcune ricercano fortuna in guerra, altre negli affari o in politica. In ogni caso nessun Nobile si abbasserebbe a svolgere un lavoro ordinario. I più detestabili non fanno assolutamente nulla, limitandosi a vivere con le ricchezze di famiglia, e a partecipare a un numero infinito di feste, balli ed eventi di gala. D'altro canto, i figli più giovani delle casate di Nobili non sono così fortunati. Poiché è il figlio maggiore che eredita, spesso devono farsi strada da soli, anche se ciò può significare ritrovarsi a sguazzare tra le classi più infime e mischiarsi con avventurieri e cercaguai.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	—	—	+5%	+5%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Bere Alcolici o Esibirsi (Musicista), Cavalcare, Ciarlare o Comandare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Giocare d'Azzardo o Pettegolezzo, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Reikspiel)

Talenti: Arma da Specialista (da Parata) o Cospiratore, Arma da Specialista (da Scherma) o Buon Senso, Fortuna o Parlare in Pubblico, Galateo

Ferri del Mestiere: Fioretto, Pugnale da Parata, Cambio di Abiti Nobiliari, Palafrreno con Finimenti e Sella, Idro CO, Gioielli del valore di 6d10 CO

Entrate di Carriera: Ciambellano, Scudiero

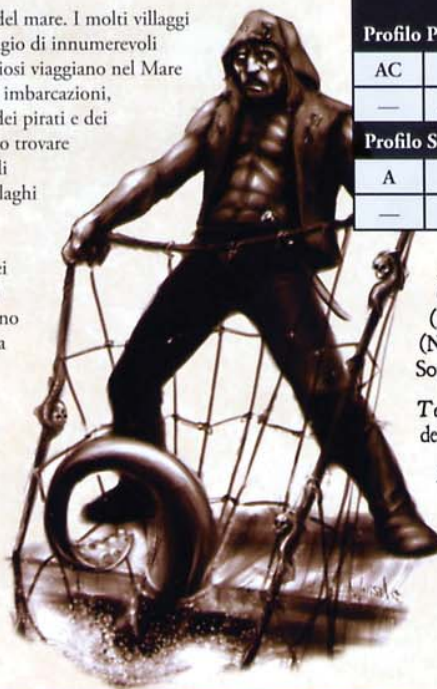
Uscite di Carriera: Cortigiano, Furfante, Pistoliere, Politico, Scudiero, Studente

— PESCATORE —

DESCRIZIONE

I Pescatori sfruttano le risorse del mare. I molti villaggi costieri del Nordland sono rifugio di innumerevoli Pescatori. Questi spiriti coraggiosi viaggiano nel Mare degli Artigli a bordo di piccole imbarcazioni, sfidando la costante minaccia dei pirati e dei predoni Norsmanni. Si possono trovare anche delle piccole comunità di Pescatori nell'interno, presso i laghi e i fiumi, ma in questi villaggi si pratica anche l'agricoltura. I Pescatori sono ovviamente dei tipi indipendenti. Lavorano in piccoli equipaggi, e quando sono sull'acqua ogni decisione spetta a loro stessi. Il loro carattere sanguigno è una delle ragioni per cui le taverne dei porti sono sempre posti piuttosto animati.

Nota: Se scegli l'abilità Conoscenze Comuni (la Desolazione) durante la creazione del tuo personaggio, puoi decidere che esso sia originario del grande porto di Marienburg.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	+5%	+10%	+5%	+10%	+5%	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici o Mercanteggiare, Conoscenze Comuni (la Desolazione o l'Impero), Mestiere (Mercante) o Orientarsi, Nuotare, Parlare Lingua (Norsmanno o Reikspiel), Percepire, Remare, Sopravvivenza, Veleggiare

Talenti: Buon Senso o Vigoroso, Rissare o Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Lancia, Amo e Lenza

Entrate di Carriera: Barcaiole, Villico

Uscite di Carriera: Fante di Marina, Marinaio, Mercante, Miliziano, Navigatore

— PORTARUNE —

DESCRIZIONE

L'Undgrin Ankor, una rete di complicati tunnel che una volta traforavano interamente le Montagne ai Confini del Mondo, collega le roccaforti dei Nani nell'est dell'Impero. Le comunicazioni tra le varie fortezze sono mantenute dai Portarune, giovani Nani con un addestramento specifico che rischiano la propria vita per consegnare messaggi (scritti nell'alfabeto runico dei Nani) tra una roccaforte e l'altra. Negli ultimi secoli, con la caduta di molte fortezze naniche sotto l'assalto dei Goblinoidi e con il crollo di molti cunicoli, il compito dei Portarune si è fatto ancor più difficoltoso. Sono costretti a percorrere soltanto quei tunnel considerati sicuri, e anche così i pericoli non mancano, dal momento che i nemici sono sempre sulle loro tracce. Spesso, i Portarune devono abbandonare i cunicoli e superare montagne e vallate sulla superficie. I Portarune specializzati sui lunghi percorsi sono a volte impiegati per portare messaggi dalle comunità dei Nani dell'Impero a quelle delle montagne.

Nota: Solo i Nani possono intraprendere questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	+1	—	—	—

Abilità: Nuotare, Orientarsi, Percepire, Schivare, Segni Segreti (Scout), Sopravvivenza

Talenti: Fuga!, Molto Forte o Molto Resistente, Piè Veloce o Sesto Senso, Ricarica Rapida, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Balestra e 10 Quadrelli, Armatura Leggera (Corpetto di Cuio), Pozione di Cura, Ciendolo Portafortuna

Entrate di Carriera: Spezzascudi

Uscite di Carriera: Acchiappatopi, Scout, Spezzascudi, Tombarolo, Veterano

— PROVOCATORE —

DESCRIZIONE

I Provocatori sono bulli di professione. Le loro capacità di combattimento sono in affitto e, per un giusto salario, possono attaccare briga più o meno con chiunque. In molti casi, i Provocatori tacciono il fatto di essere al soldo di qualcuno, inventando scuse ridicole per cominciare una rissa con il bersaglio designato. Chi paga si gode l'umiliazione del suo avversario, per divertimento, per interesse, o per entrambe le cose. Sistemare un gruppo di Villici è un impiego economico, mentre avversari più coriacei o lesioni più gravi hanno un costo proporzionalmente maggiore. Gli omicidi sono per lo più lasciati agli Assassini, ma qualche eccezione può esser fatta, al prezzo adeguato. Provocatori senza impiego si inventano le loro risse e derubano gli avversari. Neanche a dirlo, la ronda cittadina tiene d'occhio i Provocatori noti, e quindi essi tendono a spostarsi frequentemente da un luogo all'altro.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+10%	—	+10%	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cavalcare, Intimidire, Mercanteggiare o Pettegolezzo, Schivare

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Cortese o Minaccioso, Disarmare o Estrazione Rapida, Rissare

Ferri del Mestiere: Scudo, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuoio), Palafreno con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Balivo, Cacciatore di Taglie, Diestro Estaliano, Gladiatore, Guardia del Corpo

Uscite di Carriera: Duellante, Gladiatore, Ladro, Sgherro, Taglieggiatore

— SCRIVANO —

DESCRIZIONE

Dal momento che la gran parte dei cittadini dell'Impero è analfabeta, gli Scrivani sono molto ricercati. Pressoché ogni istituzione governativa, civile, militare o religiosa ha bisogno di un gran numero di Scrivani per tenere traccia di tutto quanto. Esistono anche Scrivani pubblici, che si guadagnano da vivere scrivendo e leggendo lettere per la gente comune. Gli Scrivani sono persone ben istruite, e alcuni proseguono negli studi diventando Studiosi o avvocati. Certi, stanchi di leggere le avventure degli altri, decidono di viverne qualcuna anche loro. Grazie alla propria grande conoscenza delle lingue, sono eccellenti traduttori per le delegazioni straniere.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Conoscenze Accademiche (una qualsiasi), Conoscenze Comuni (l'Impero) o Pettegolezzo, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mestiere (Calligrafo), Parlare Lingua (Bretoniano), Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua (Reikspiel o Tileano), Percepire

Talenti: Attitudine alle Lingue

Ferri del Mestiere: Coltello, 2 Candele, Ceralacca, 5 Fiammiferi, Libro Miniato, Strumenti per Scrivere

Entrate di Carriera: Apprendista Mago, Iniziato

Uscite di Carriera: Agitatore, Apprendista Mago, Iniziato, Navigatore, Studioso

— SCUDIERO —

DESCRIZIONE

Gli Scudieri sono Cavalieri in apprendistato. Spesso di sangue nobile, assistono i Cavalieri fuori dal campo di battaglia. Benché possano apparire nient'altro che dei Servi un po' più importanti mentre preparano cibo e vino per il loro signore o mentre attendono ai suoi cavalli e all'armatura, il loro umile lavoro li fortifica e li prepara a diventare Cavalieri. Gli Scudieri si aspettano di ricevere dai Cavalieri che servono l'addestramento militare, ma a volte i loro signori sono carenti da questo punto di vista. I figli favoriti dei Nobili servono come Scudieri solo pochi mesi, mentre i meno fortunati possono trascorrere anche anni in attesa di guadagnarsi gli speroni.

Nota: Se durante la creazione del tuo personaggio scegli le abilità Conoscenze Comuni (Bretonnia) e Parlare Lingua (Bretoniano), esso può essere originario della Bretonnia.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	—	—	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Addestrare Animali, Allevare Animali, Affascinare o Pettegolezzo, Cavalcare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia) o Conoscenze Comuni (Bretonnia), Parlare Lingua (Bretoniano o Reikspiel), Schivare

Talenti: Arma da Specialista (Cavalleria), Colpire con Forza, Galateo

Ferri del Mestiere: Mezza Lancia, Scudo, Armatura Media (Corpetto di Maglia, Calotta di Maglia, Giacca di Cuoi), Palafreno con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Araldo, Nobile, Valletto

Uscite di Carriera: Cavaliere, Fuorilegge, Nobile, Sergente, Veterano

— SERVO —

DESCRIZIONE

Ci sono pochi che nella scala sociale si trovano su un gradino più basso dei Servi. Benché il loro lavoro sia necessario, sono di solito disprezzati dai loro superiori. Per il lavapiatti, per lo stalliere, per la servetta, fuggire da una dura vita di fatiche sembra impossibile. Questi sfortunati devono compiere un numero infinito di spregevoli compiti per i loro padroni, che siano Nobili, Mastri delle Gilde, od Osti. È possibile per un Servo guadagnarsi una posizione migliore con il duro lavoro, ma è una strada difficile: dopotutto nessuno ha tempo per stare ad ascoltare il tizio che puliva le latrine fino alla settimana scorsa. Per questo molti Servi lasciano il loro padrone per diventare degli avventurieri.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	—	+5%	—	+10%	+5%	+10%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali o Mestiere (Cuoco), Borseggiare o Leggere e Scrivere, Cercare o Guidare, Ciarlare, Mercanteggiare o Valutare, Percepire, Pettegolezzo, Schivare

Talenti: Fuga! o Udito Acuto, Galateo o Vigoroso, Molto Resistente o Riflessi Fulminei

Ferri del Mestiere: Cambio di Abiti Buoni, Boccale di Peltro, Scatola dell'Acciarino, Lanterna Schermata, Olio da Lampada

Entrate di Carriera: Furfante, Gregario d'Accampamento, Villico

Uscite di Carriera: Agitatore, Cittadino, Gregario d'Accampamento, Ladro, Messaggero, Oste, Spia, Valletto

— SGHERRO —

DESCRIZIONE

Nel sottobosco criminale, la forza e la violenza sono virtù molto ben pagate, e nessuna professione lo dimostra più chiaramente dello Sgherro. Quando c'è da riscuotere un pizzo, quando gli Agitatori minacciano di mettere in luce la corruzione, o quando bande rivali si pestano i piedi tra loro, gli Sgherri sono là. Un paio di bastonate di solito sono sufficienti a far recapitare il messaggio a destinazione, ma in casi più rari è richiesto il servizio completo. È meglio darsela a gambe in certe circostanze: le tombe sono piene di coloro che pensavano bastasse avere la parlantina sciolta per salvarsi. Ogni Gilda dei Ladri ha degli Sgherri tra le sue fila.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+5%	+5%	—	—	+5%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Linguaggio Segreto (Ladri), Schivare

Talenti: Colpire per Ferire o Lottare, Colpire per Stordire, Disarmare, Estrazione Rapida o Resistenza al Veleno, Riflessi Fulminei o Sangue Freddo

Ferri del Mestiere: Tirapugni, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Corpetto di Cuoio)

Entrate di Carriera: Fante di Marina, Provocatore

Uscite di Carriera: Gladiatore, Guardia del Corpo, Mercenario, Taglieggiatore, Torturatore

— SOLDATO —

DESCRIZIONE

Ogni provincia o città stato dell'Impero ha un proprio esercito, addestrato ed equipaggiato a proprie spese. Messe insieme e integrate dalla milizia e dai Mercenari, queste forze regionali vanno a formare l'esercito imperiale. I Soldati sono professionisti pagati a tempo pieno, solitamente provenienti dalle classi dei Villici e dei Cittadini. Formano le guarnigioni delle fortezze imperiali, vigilano sui confini, e respingono gli invasori. Gran parte dei Soldati di fanteria sono addestrati nell'uso sia delle alabarde che delle armi da fuoco. Nonostante sia dominato dalla nobiltà, l'esercito imperiale garantisce promozioni anche sulla base delle capacità personali, ed è possibile arrivare dalla truppa a posizioni di comando (anche se la bigotta classe di ufficiali rende una simile scalata piuttosto difficile). I Nani dell'Impero e i Mezzuomini sono di solito inquadrati in unità interamente formate da membri della loro razza.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali o Guarire, Cavalcare o Guidare, Conoscenze Comuni (l'Impero) o Percepire, Giocare d'Azzardo o Pettegolezzo, Intimidire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (a Polvere da Sparo o a Due Mani), Colpire con Forza o Mira Eccellente, Colpire per Ferire o Ricarica Rapida, Colpire per Stordire o Precisione Letale, Disarmare o Estrazione Rapida

Ferri del Mestiere: Archibugio con Proiettili e Polvere da Sparo per 10 Colpi o Arma Grande (Alabarda), Scudo, Armatura Leggera (Armatura Completa di Cuoio), Uniforme

Entrate di Carriera: Cacciatore, Casellante, Flagellante, Guardia, Messaggero

Uscite di Carriera: Guardia, Guida, Mercenario, Sergente, Vagabondo, Veterano

— SPEZZASCUDI —

DESCRIZIONE

Nei secoli, le incursioni del Caos e dei Goblinoidi hanno spazzato via molte fortezze naniche sulle Montagne ai Confini del Mondo. Per difendere le città fortificate rimaste, i Nani hanno addestrato un'unità di guerrieri d'élite, specializzati nei combattimenti sotterranei. I membri di questo gruppo scelto sono conosciuti come Spezzascudi, valorosi guerrieri che cercano di arginare la minaccia del male proteggendo la propria gente. Benché quasi tutti gli Spezzascudi siano Nani, membri di altre razze infoltiscono le fila di questo corpo d'élite di quando in quando, in cambio di oro nanico. I giovani Nani dell'Impero spesso diventano Spezzascudi per dimostrare il loro coraggio e per solidarietà con i parenti delle montagne.

Nota: Solo i Nani possono essere Spezzascudi come carriera iniziale.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+5%	+5%	+10%	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Orientarsi, Pedinare, Percepire, Schivare

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Sangue Freddo o Udito Acuto, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Balestra con 10 Quadrelli, Scudo, Armatura Media (Veste di Maglia, Giacca di Cuoio e Gambali di Cuoio), Uncino, 10 Metri di corda, Otre

Entrate di Carriera: Acchiappatopi, Contrabbandiere, Cossaro Kislevita, Mercenario, Minatore, Portarune, Tombarolo

Uscite di Carriera: Contrabbandiere, Gladiatore, Portarune, Sergente, Tombarolo, Veterano

— STRACCIAIOLO —

DESCRIZIONE

Gli Stracciaioli sono individui che frugano nell'immondizia, raccattando dai rifiuti ciò che serve loro per vivere. Conducono i propri carretti attraverso villaggi e città, raccogliendo avanzi, ossa, ciarpane, e altra spazzatura, accettando pochi spiccioli o piccoli oggetti come ricompensa per il loro lavoro di spazzini e rigattieri. Conosciuti a volte come straccivendoli o robivecchi, sono una vista comune nelle città dell'Impero, anche perché queste ultime generano grosse quantità di immondizie. Dato che molti oggetti finiscono nelle loro mani, gli Stracciaioli sono anche piccoli commercianti: ciò che è spazzatura per un cittadino benestante può essere, dopotutto, un tesoro per un povero Villico.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	—	+5%	+10%	+5%	—	+5%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare o Pettegolezzo, Allevare Animali, Cercare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Guidare, Mercanteggiare, Percepire, Valutare

Talenti: Conoscenza della Strada o Sangue Freddo, Resistenza alle Malattie o Vigoroso

Ferri del Mestiere: Carretto, 3 Sacchi

Entrate di Carriera: Acchiappatopi, Vagabondo, Villico

Uscite di Carriera: Contrabbandiere, Gregario d'Accampamento, Ladro di Cadaveri, Ricettatore, Scassinatore

— STUDENTE —

DESCRIZIONE

Le grandi città dell'Impero dispongono di svariate università. Molte, come la Scuola Imperiale di Ingegneria di Altdorf, sono finanziate dallo stato. Nell'Impero, il primo istituto del genere fu fondato a Nuln, e questa città è rimasta famosa per le sue istituzioni nel campo dell'istruzione (e, ironicamente, anche per la sua Scuola Imperiale di Artiglieria). Gli Studenti in tutto l'Impero possono scegliere tra un gran numero di corsi, dalla storia all'anatomia, alle scienze. Naturalmente, molti studiano soltanto il fondo delle bottiglie che bevono, e si ritirano dai corsi dopo neanche un anno. Gli Studenti Elfi non frequentano le università imperiali, ma imparano invece dai sapienti del proprio popolo. Gli Studenti Mezzuomini sono ammessi all'università con un tacito assenso, dovuto a un poco chiaro capitolo del Regolamento Imperiale voluto dall'Anziano del Convivio.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare o Bere Alcolici, Cercare o Guarire, Conoscenze Accademiche (una qualsiasi), Conoscenze Accademiche (una qualsiasi) o Pettegolezzo, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire

Talenti: Attitudine alle Lingue o Galateo, Buon Senso o Cortese, Genio Matematico o Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: 2 Libri di Testo riguardanti le Conoscenze Accademiche padroneggiate, Strumenti per Scrivere

Entrate di Carriera: Delegato, Ladro di Cadaveri, Menestrello, Nobile, Valletto

Uscite di Carriera: Agitatore, Apprendista Mago, Barbiere-Chirurgo, Delegato, Iniziato, Ingegnere, Medico, Studioso

— SVENTRATROLL —

DESCRIZIONE

I Nani caduti in disgrazia, delusi dall'amore o umiliati in altro modo, abbandonano la società tradizionale per andare incontro al dolce abbraccio della morte. Danno la caccia ai mostri più pericolosi nella speranza di trovare una dipartita gloriosa. Gran parte di loro muore alla svelta, ma i pochi che sopravvivono diventano parte della strana confraternita degli Sventratroll. Costoro vivono solo per morire, e così facendo sono sicuri di redimere qualsiasi disgrazia avvenuta in passato. Ricercano i nemici più feroci, e i Troll sono considerati l'ideale: contro di loro la morte del Nano è infatti quasi una certezza. Gli Sventratroll si riconoscono subito, per i capelli acconciati in creste arancione, per gli esotici tatuaggi, e per la vistosa gioielleria. Passano gran parte del tempo a lodare le loro stesse gesta e a mostrare le innumerevoli cicatrici, lasciandosi spesso andare a banchetti smodati, pesanti ubriacature, e lunghe veglie insonni.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Intimidire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Colpire con Forza, Disarmare o Estrazione Rapida, Molto Resistente o Riflessi Fulminei, Rissare, Vigoroso

Ferri del Mestiere: Arma Grande, Armatura Leggera (Corpetto di Cuoio), Bottiglia di Liquore di Scadente Fattura

Entrate di Carriera: Gladiatore

Uscite di Carriera: Sventragiganti

Nota: Solo i Nani possono intraprendere questa carriera. L'unica meta a cui conduce il sentiero dello Sventratroll è la morte. Pensaci bene prima di scegliere questa carriera.

— TOMBAROLO —

DESCRIZIONE

I Tombaroli si distinguono dai Ladri di Cadaveri in quanto sono interessati agli oggetti di valore che si possono trovare nei luoghi di sepoltura, più che ai cadaveri stessi. Benché al giorno d'oggi vi siano poche tombe nel Vecchio Mondo rimaste inviolate, a volte si possono rinvenire ancora antichi luoghi di sepoltura che nascondono tesori inestimabili. I Tombaroli sono esperti nella scoperta di questi luoghi, e nel depredarne le ricchezze. Le tombe segrete si trovano di solito in aree pericolose e inaccessibili. Quelle situate nel territorio dell'Impero sono rispettate e protette dagli abitanti del luogo, quindi l'ingresso in questi luoghi è piuttosto rischioso. Trappole ingegnose e trabocchetti proteggono le tombe più ricche, e i Tombaroli esperti devono imparare come disarmarle o aggirarle. Pochi sopravvivono più del tempo sufficiente a depredare una singola tomba.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cercare, Conoscenze Comuni (l'Impero) o Segni Segreti (Ladri), Leggere e Scrivere, Muoversi Silenziosamente o Scassinare, Nascondersi o Sopravvivenza, Parlare Lingua (Classico, Eltharin o Khazalid), Percepire, Valutare

Talenti: Fortuna o Sesto Senso, Topo di Fogna o Trovatrappole

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Piede di Porco, Lanterna, Olio da Lampada, 10 Metri di Corda, 2 Sacchi

Entrate di Carriera: Ladro, Portarune, Spezzascudi

Uscite di Carriera: Acchiappatopi, Cacciatore di Vampiri, Ladro, Ricettatore, Spezzascudi

— TRAGHETTATORE —

DESCRIZIONE

Fiumi sia larghi che stretti dividono ogni parte dell'Impero. Benché alcuni siano tranquilli al punto da poter essere guadati senza problemi, altri necessitano di un mezzo di trasporto affinché la traversata sia sicura. I Traghettoni si guadagnano da vivere trasportando beni e persone da una riva all'altra dei fiumi dell'Impero, in cambio di una certa cifra, ovviamente. Prediligono larghi barconi senza chiglia, sia per la loro forma piatta, sia per la grande quantità di spazio che offrono sul ponte. I Traghettoni che vivono nelle aree più remote hanno anche una particolare predilezione per il trombone. I Banditi sono un pericolo costante e un trombone fornisce un chiaro invito a tirare dritto. Molti Traghettoni sono dediti a vere e proprie estorsioni, dal momento che cambiano arbitrariamente i prezzi a secondo dell'apparente ricchezza o del livello di disperazione dei loro passeggeri.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	+5%	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Intimidire o Pettegolezzo, Linguaggio Segreto (Ranger) o Valutare, Mercanteggiare, Nuotare, Percepire, Remare

Talenti: Arma da Specialista (a Polvere da Sparo) o Rissare, Cortese o Tiratore Provetto

Ferri del Mestiere: Balestra con 10 Quadrelli o Trombone con Proiettili e Polvere da Sparo per 10 Colpi, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Entrate di Carriera: Casellante, Cocchiere, Contrabbandiere

Uscite di Carriera: Bandito, Barcaiolo, Contrabbandiere, Guardastrada, Marinaio

— VAGABONDO —

DESCRIZIONE

I Vagabondi amano vivere sulla strada. La classica vita da Villico o Cittadino appare loro come una gabbia. Chi vuole svegliarsi nello stesso villaggio o nella stessa città ogni giorno, per fare la stessa cosa di ieri? I Vagabondi sono irrimediabili viandanti che ricercano in ogni alba una nuova avventura. Possono fare qualche lavoretto qua e là per guadagnare un po' di moneta, ma non restano mai in un posto troppo a lungo. Il richiamo della strada è forte, con la promessa di qualcosa di migliore oltre la prossima collina. Anche se amano viaggiare, non ignorano i rischi delle strade. I Vagabondi possono di conseguenza essere incontrati in gruppi, formati per garantire la protezione comune. La legge non ama molto questi gruppuscoli, e in molti luoghi i Vagabondi sono trattati come criminali comuni.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Conoscenze Comuni (Bretonnia, Estalia, Kislev o Tilea), Esibirsi (Cantante, Cantastorie o Danzatore) o Segni Segreti (Ladri o Ranger), Guarire o Percepire, Linguaggio Segreto (Ladri o Ranger) o Pettegolezza, Mercanteggiare o Nuotare, Muoversi Silenziosamente, Orientarsi, Sopravvivenza

Talenti: Più Veloce o Selvaggio, Senso dell'Orientamento o Tiratore Provetto, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Zaino, Razioni (per 1 settimana), Tenda, Otre d'Acqua

Entrate di Carriera: Barbiere-Chirurgo, Boscaiolo, Carbonaio, Delegato, Fattucchiere, Fuorilegge, Guardiano dei Campi, Guerriero del Fraterno Legame, Gregario d'Accampamento, Intrattenitore, Scassinatore, Soldato

Uscite di Carriera: Boscaiolo, Frate, Intrattenitore, Ladro, Scout, Stracciaiolo

— VALLETTO —

DESCRIZIONE

Il Valletto è un servitore personale di un Nobile, di un comandante militare di alto livello, o di un facoltoso Cittadino. È responsabile dell'agiatezza e dell'aspetto della persona cui attende, accudendola, curandone il guardaroba e le apparenze. Un Valletto è pronto con un cappello e un mantello quando fuori piove, con un bastone da passeggio per le gite fuori città, e con un abito di gala per le occasioni formali. Un Valletto ben addestrato è indispensabile per un Nobile alla moda. Anche se hanno uno stile di vita che un qualsiasi Servo invidierebbe a morte, i Valletti spesso provano risentimento verso gli oziosi Nobili di cui sono costretti a occuparsi. Le donne che svolgono questi compiti per delle Nobildonne sono chiamate "Ancelle".



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cercare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Araldica/ Genealogia), Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Bretoniano o Reikspiel) o Pettegolezza, Percepire, Valutare

Talenti: Affarista o Viaggiatore Esperto, Cortese o Sangue Freddo, Galateo

Ferri del Mestiere: Colonia, Borsello, 2 Cambi di Abiti Eccezionali, Uniforme

Entrate di Carriera: Cittadino, Servo

Uscite di Carriera: Araldo, Ciambellano, Furfante, Scudiero, Studente

— VILlico —

DESCRIZIONE

I Villici formano la parte più cospicua della popolazione dell'Impero. Mentre i Nobili governano e i Cittadini commerciano, i Villici faticano. In questa categoria ricadono fattori, braccianti e pastori. In tempo di guerra, combattono e muoiono per l'Impero. Molti Villici cercano una vita migliore nelle città, solo per finire a ingrossare le fila dei mendicanti destinati a morire di fame. La maggioranza di essi passano, a ogni modo, la loro intera esistenza nel villaggio natale, circondati da una campagna ostile e raramente informati su quello che accade all'esterno. Benché sempliciotti e superstiziosi, i Villici sono il cuore dell'Impero.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Addestrare Animali o Nuotare, Affascinare o Allevare Animali, Affascinare Animali o Mestiere (Cuoco), Arrampicarsi o Muoversi Silenziosamente, Esibirsi (Cantante o Danzatore) o Giocare d'Azzardo, Guidare o Mestiere (Fabbriante d'Archi), Mestiere (Contadino) o Sopravvivenza, Nascondersi, Piazzare Trappole o Remare

Talenti: Arma da Specialista (Fionda) o Fuga!, Selvaggio o Vigoroso

Ferri del Mestiere: Bastone o Fionda, Fiasca di Pelle

Entrate di Carriera: Nessuna

Uscite di Carriera: Bottegaio, Carbonaio, Fuorilegge, Miliziano, Pescatore, Politico, Servo, Stracciaiolo, Zelota

— ZELOTA —

DESCRIZIONE

Gli Zeloti hanno perso tutto. Magari perché le loro famiglie sono state massacrate dagli Uominibestia o i loro villaggi razziati dagli Orchi. O forse perché dei Mercanti corrotti hanno rovinato i loro affari o qualche potente Nobile ha portato loro via le figlie. In ogni caso, a questi uomini e donne non è rimasto niente, se non la religione. Trovano conforto nei rabbiosi sermoni dei Preti guerrieri di Sigmar o di Ulric. A volte vagano per l'Impero con abiti stracciati, cercando di combattere la minaccia del male e del Caos. Vogliono la redenzione, e la vogliono attraverso il sangue: che sia il loro o quello dei loro nemici non è importante. Non sono certo addestrati come i Soldati, ma dentro di loro arde il fuoco della fede, che è sicuramente una grande arma.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+5%	+10%	—	—	+10%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Comuni (l'Impero), Intimidire, Leggere e Scrivere

Talenti: Arma da Specialista (Flagello), Cortese o Vigoroso, Molto Forte o Sangue Freddo, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Flagello o Mazzafrusto, Armatura Leggera (Giacca di Cuoi), Bottiglia di Liquore di Buona Fattura

Entrate di Carriera: Agitatore, Bottegaio, Campione della Legge, Iniziato, Villico

Uscite di Carriera: Agitatore, Flagellante, Frate, Fuorilegge, Iniziato

CARRIERE AVANZATE

Esistono 53 carriere avanzate, qui di seguito elencate alfabeticamente.

TABELLA 3-3: CARRIERE AVANZATE

Araldo	Medico
Artigiano	Menestrello
Assassino	Mercante
Bandito	Navigatore
Cacciatore di Streghe	Nobile Signore
Cacciatore di Vampiri	Nostromo
Cacciatore Fantasma	Oste
Campione	Pistolieri
Campione della Legge	Politico
Capitano	Prete
Capitano di Mare	Prete Consacrato
Capo Fuorilegge	Ricettatore
Cavaliere	Scassinatore
Ciambellano	Scout
Ciarlatano	Sergente
Cortigiano	Signore del Crimine
Demagogo	Signore della Magia
Duellante	Spia
Esploratore	Studioso
Flagellante	Sventrademoni
Frate	Sventragiganti
Gran Sacerdote	Taglieggiatore
Ingegnere	Templare della Cerchia Interna
Mastro dei Ladri	Tiratore Scelto
Mago Errante	Torturatore
Mago Maestro	Veterano
Mastro della Gilda	

ZHUFBAR CI ATTENDE

Gerd si sentiva morire sotto lo sguardo del vecchio Nano pieno di cicatrici. Era intimidito dal suo portamento. E dalla sua ampia ascia coperta di rune.

"Dunque, ometto," disse il Nano, "pensi di avere ciò che serve per unirti alla mia spedizione a Zhufbar, eh? Ma almeno ce l'hai un'arma?"

"Sì," rispose Gerd con tono di sfida, mostrando la sua spada.

Il Nano gliela strappò dalle mani e la sfoderò. "Un pezzo di antiquariato!" ironizzò. "Sopra quale caminetto l'hai rubata?"

Gerd sussultò. "Era la spada di mio zio. Era un soldato dell'Esercito dell'Averland."

Il Nano gli lanciò la spada. Gerd l'afferrò per l'elsa. Senza avvertire il Nano roteò la sua ascia verso Gerd, che parò il colpo abilmente come suo zio gli aveva insegnato. Il Nano apparve soddisfatto.

"Bene," disse. "Hai buoni riflessi. Ma hai almeno un po' di esperienza?"

"I Goblin hanno attaccato la fattoria dei miei," attaccò Gerd. "La mia famiglia è stata uccisa, ma io sono sopravvissuto. I Goblin no."

Il Nano sputò. "Schifosi Goblin. Ci vendicheremo di loro sette volte tanto in questa spedizione."

"Vuoi dire che posso venire anche io?" chiese Gerd, con una punta di eccitazione nella voce.

Per la prima volta, il Nano sorrise. "Puoi venire, amico. Ma ora affiliamo quella spada. Zhufbar ci attende."

— ARALDO —

DESCRIZIONE

Gli Araldi sono la voce dell'aristocrazia, incaricati di annunciare l'arrivo dei loro signori e padroni, o di portare notizie di importanti eventi lontani. Sono pertanto degli abili oratori, di mente sveglia, e con una migliore educazione rispetto al normale volgo. Gli Araldi (da qui la ragione del loro nome) devono saper riconoscere al primo sguardo le insegne araldiche di centinaia di Nobili. È raro che siano essi stessi dei Nobili, ma la loro posizione è una delle poche che possono essere sfruttate come trampolino di lancio verso le fila della piccola nobiltà. Gli Araldi curano con orgoglio il loro aspetto, poiché questo si riflette sulla figura dei signori che servono.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+5%	+15%	+15%	+10%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia), Conoscenze Accademiche (Storia), Conoscenze Comuni (Bretonnia, Kislev o Tilea), Conoscenze Comuni (l'Impero), Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Bretoniano, Kislevita o Tileano), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Abile Oratore, Galateo, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Colonia, Borsello, 2 Cambi di Abiti Eccezionali, Uniforme

Entrate di Carriera: Messaggero, Valletto

Uscite di Carriera: Agitatore, Cortigiano, Esploratore, Intrattenitore, Politico, Scudiero

— ARTIGIANO —

DESCRIZIONE

Gli Artigiani sono abili lavoratori manuali, veri e propri maestri nel loro campo. Si trovano con maggior frequenza nelle grandi e piccole città, e sono organizzati in una miriade di gilde. I migliori Artigiani hanno bottega nelle città più grandi, come Altdorf, Marienburg e Nuln. In questi luoghi possono imporre prezzi elevati per le clientele più ricche, o lavorare in collaborazione con Mercanti che vendano i loro prodotti in luoghi remoti. Alcuni Artigiani sono così celebri che le loro opere sono considerate veri e propri mezzi di distinzione sociale, tanto che costoro possono permettersi di mettere in lista d'attesa anche un Nobile. I capolavori di questi Artigiani sono giustamente considerati pezzi da collezione ricercatissimi.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	+10%	+10%	+20%	+10%	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+3	—	—	—	—	—	—

Abilità: Guidare, Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare, Mestiere (tre qualsiasi), Parlare Lingua (Bretoniano, Khazalid o Tilcano), Percepire, Pettegolezza, Valutare

Talenti: Galateo o Inclinazione Artistica

Ferri del Mestiere: Strumenti di Lavoro (adatti al Mestiere),
15 CO

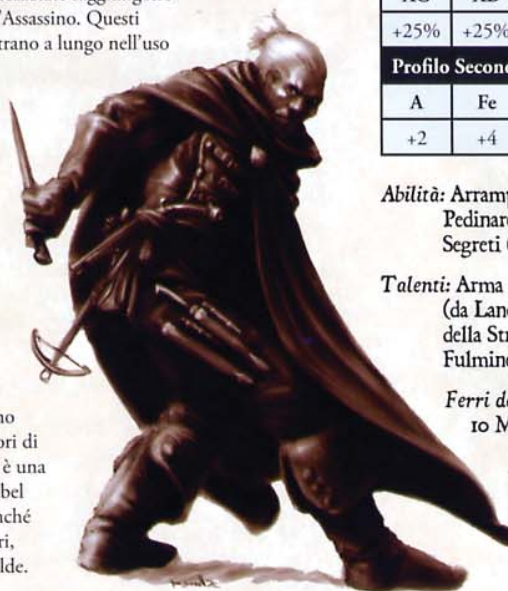
Entrate di Carriera: Bottegaio, Ingegnere, Miliziano, Navigatore

Uscite di Carriera: Demagogo, Ingegnere, Mastro della Gilda, Mercante, Miliziano

— ASSASSINO —

DESCRIZIONE

Uccidere per denaro non è una cosa strana nel Vecchio Mondo: i Soldati e i Mercenari lo fanno ogni giorno. Poche spade prezzolate raggiungono però il grado di letalità dell'Assassino. Questi sicari a pagamento si addestrano a lungo nell'uso delle armi più mortali. Molti di loro sono maestri anche nell'arte dell'avvelenamento. I migliori Assassini possono far fuori il proprio bersaglio in pochi secondi, senza lasciare alcuna traccia del loro passaggio. I loro servizi sono molto richiesti da importanti figure politiche, e a volte anche dalle cariche religiose. Pochi Assassini si interessano dell'identità dei propri datori di lavoro. Quello che li attrae è una commessa stimolante e un bel sacchetto gonfio d'oro. Benché molti Assassini siano solitari, alcuni si raggruppano in gilde.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+25%	+25%	+10%	+10%	+30%	+20%	+10%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Pedinare, Percepire, Pettegolezza, Preparare Veleni, Segni Segreti (Ladri), Travestirsi

Talenti: Arma da Specialista (Avviluppanti), Arma da Specialista (da Lancio), Arma da Specialista (da Parata), Conoscenza della Strada, Estrazione Rapida, Mira Eccellente, Parata Fulminea, Rissare, Spadaccino

Ferri del Mestiere: Rete, 4 Coltelli da Lancio, Uncino, 10 Metri di Corda, Dose di Veleno (uno qualsiasi)

Entrate di Carriera: Campione, Campione della Legge, Capo Fuorilegge, Duellante, Spia, Tiratore Scelto

Uscite di Carriera: Cacciatore di Streghe, Campione, Capo Fuorilegge, Furfante, Sergente

— BANDITO —

DESCRIZIONE

I Banditi depredano le carrozze che viaggiano sulle strade del Vecchio Mondo, alleggerendo le cassette di sicurezza dei loro contenuti, e i passeggeri dei loro oggetti di valore. Imitano lo stile dell'alta nobiltà, indossando elaborate maschere e sfoggiando modi affettati durante le rapine, dal momento che preferiscono ritenersi romantici furbanti piuttosto che semplici rapinatori. I Banditi, per necessità, sono ottimi cavalieri, portati a spingere i loro cavalli a gran velocità su terreni insicuri e ricchi di insidie. Sono anche ottimi tiratori, poiché sono abituati ad aver a che fare non solo con bersagli che si muovono rapidamente, ma anche con un gran numero di pericolose creature della foresta.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+10%	+30%	+20%	+15%	+25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Addestrare Animali, Affascinare, Allevare Animali, Cavalcare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Muoversi Silenziosamente, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Acrobazia a Cavallo, Ambidestro, Arma da Specialista (a Polvere da Sparo), Arma da Specialista (da Scherma), Galateo, Mastro Pistoliere, Mira Eccellente, Precisione Letale, Spadaccino

Ferri del Mestiere: Coppia di Pistole con Proiettili e Polvere da Sparo per 20 Colpi, Cambio di Abiti Nobiliari, Cappuccio o Maschera, Palafreno con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Casellante, Cocchiere, Diestro Estaliano, Duellante, Fuorilegge, Guardastrada, Guida, Menestrello, Traghetatore

Uscite di Carriera: Agitatore, Capo Fuorilegge, Duellante, Maestro dei Ladri, Sergente

— CACCIATORE DI STREGHE —

DESCRIZIONE

I Cacciatori di Streghe sono tetri individui che hanno dedicato la loro vita a sradicare le forze del Caos, servendo lo stato o la Chiesa di Sigmar. Preferiscono dare la caccia ai cultisti del Caos, ai Mutanti, e agli eretici che si trovano annidati nelle città dell'Impero, ma sono disposti a viaggiare anche a lungo se pensano di poter assestare un colpo significativo alle forze del male. I Cacciatori di Streghe tendono a essere gente arcigna e sospettosa, priva di scrupoli e capace anche di colpire degli innocenti se ciò è necessario per togliere di mezzo i propri nemici. Per questo motivo la loro comparsa è sempre vista con timore dalla gente comune.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+30%	+30%	+15%	+15%	+15%	+15%	+35%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Cercare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Magia), Conoscenze Accademiche (Necromanzia), Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Comuni (l'Impero), Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Parlare Lingua (una qualsiasi), Percepire, Pettegolezzo

Talenti: Arma da Specialista (Avviluppanti), Arma da Specialista (Balestra), Arma da Specialista (da Lancio), Colpire con Forza, Cuore Impavido, Minaccioso, Parata Fulminea, Parlare in Pubblico, Riflessi Fulminei o Tiratore Provetto, Sesto Senso

Ferri del Mestiere: Arma a una Mano di Fattura Eccezionale, Balestra Pistola con 10 Quadrelli, 4 Coltelli/Stelle da Lancio, Armatura Pesante (Armatura Completa di Piastre), 10 Metri di Corda

Entrate di Carriera: Assassino, Cacciatore di Vampiri, Campione, Campione della Legge, Gran Sacerdote, Prete Consacrato, Templare della Cerchia Interna

Uscite di Carriera: Campione, Capitano, Demagogo, Iniziato, Templare della Cerchia Interna

— CACCIATORE DI VAMPIRI —

DESCRIZIONE

I Cacciatori di Vampiri sono anime motivate a cercare e distruggere i Nonmorti con ogni mezzo. Molti di loro hanno perduto amici e parenti per colpa dei Morti Irrequieti. Poiché, escludendo alcune informazioni superficiali, tutto ciò che riguarda i Nonmorti è argomento di studio proibito nell'Impero, i Cacciatori di Vampiri sono individui con una formazione autodidatta. Si riuniscono in segreto con altri membri della propria carriera, scambiandosi quel po' di conoscenza ottenuta dai loro incontri con i Morti Irrequieti, nella speranza di trovare in futuro un metodo sicuro per uccidere i Vampiri.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+20%	+15%	+15%	+20%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cercare, Conoscenze Accademiche (Necromanzia o Storia), Conoscenze Comuni (l'Impero), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Classico), Pedinare, Percepire, Schivare, Seguire Tracce

Talenti: Arma da Specialista (Balestra), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Precisione Letale o Ricarica Rapida, Topo di Fogna

Ferri del Mestiere: Balestra a Ripetizione con 10 Quadrelli, Armatura Media (Armatura Completa di Maglia), Acqua Benedetta, 4 Punteruoli di Legno

Entrate di Carriera: Cacciatore di Taglie, Cacciatore Fantasma, Cavaliere, Guardiano dei Campi, Scout, Tombarolo

Uscite di Carriera: Cacciatore di Streghe, Cavaliere, Demagogo, Iniziato, Tiratore Scelto

— CACCIATORE FANTASMA —

DESCRIZIONE

Silenziosi e veloci in modo quasi soprannaturale, i Cacciatori Fantasma si spostano nel Vecchio Mondo a caccia delle forze del Caos e di altre minacce per l'ordine naturale delle cose. Il loro ambiente naturale sono le foreste, anche se possono agevolmente attraversare, senza essere notati, montagne o altri tipi di terreno. I Cacciatori Fantasma sono arcieri letali, famosi per non mancare mai i propri bersagli. Sono di solito individui taciturni e silenziosi, e vengono giudicati perfino dalla loro stessa gente come strani e minacciosi. Si trovano maggiormente a loro agio nella natura che non in presenza di altri esseri senzienti.

Nota: Solo gli Elfi possono intraprendere questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+30%	+15%	+15%	+25%	+20%	+20%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Intimidire, Lettura Labiale, Linguaggio Segreto (Ranger), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientarsi, Pedinare, Percepire, Piazzare Trappole, Schivare, Segni Segreti (Ranger), Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Colpo Sicuro, Estrazione Rapida, Parata Fulminea, Piè Veloce o Vigoroso, Precisione Letale, Ricarica Rapida

Ferri del Mestiere: Arco Elfico con 10 Frece, Armatura Leggera (Armatura Completa di Cuoio di Fattura Eccezionale)

Entrate di Carriera: Scout

Uscite di Carriera: Cacciatore di Vampiri, Capitano, Capo Fuorilegge, Tiratore Scelto

— CAMPIONE —

DESCRIZIONE

I Campioni sono guerrieri che hanno dedicato le loro vite al combattimento marziale, e si sono distinti come nessun altro sui campi di battaglia. Non sono condottieri, ma come singoli combattenti sono senza pari. Vivono per il momento in cui la loro abilità sarà messa di fronte alle prove più dure, perché solo allora potranno mostrare il loro valore. Molti Campioni fanno parte di eserciti, armate, e ordini militari, mentre altri vagano per l'Impero, vendendo la loro formidabile abilità marziale al miglior offerente. Le loro armi sono ovviamente le migliori che si possano trovare nel Vecchio Mondo.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+40%	+40%	+25%	+25%	+30%	—	+20%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Abilità: Intimidire, Percepire, Schivare, Valutare

Talenti: Arma da Specialista (tre qualsiasi), Estrazione Rapida, Lottare, Mastro Pistoliere, Parata Fulminea, Piè Veloce o Riflessi Fulminei, Precisione Letale, Ricarica Rapida

Ferri del Mestiere: 6 Armi (tutte di Fattura Eccezionale), Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuoio)

Entrate di Carriera: Assassino, Cacciatore di Streghe, Campione della Legge, Duellante, Templare della Cerchia Interna, Tiratore Scelto, Veterano

Uscite di Carriera: Assassino, Cacciatore di Streghe, Scout, Sergente

— CAMPIONE DELLA LEGGE —

DESCRIZIONE

In un discreto numero di paesi del Vecchio Mondo è legalmente consentito a un imputato provare la propria innocenza tramite un combattimento. L'accusato di solito è posto di fronte al locale Campione della Legge, un guerriero professionista specializzato nello sconfiggere rapidamente ed efficacemente un singolo avversario. Molte leggi che permettono questo genere di sfide stabiliscono anche quali armi devono essere adoperate, e pertanto i Campioni della Legge sono in grado di padroneggiare diversi tipi di arma. Per questi motivi, i Campioni della Legge sono guerrieri rispettati e temuti, preceduti spesso dalla propria fama. Un Nobile o un ricco che si trovino sotto accusa assumono talvolta un Campione della Legge per combattere al proprio posto.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+35%	—	+15%	+15%	+20%	+10%	+15%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Percepire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Arma da Specialista (da Parata), Arma da Specialista (da Scherma), Arma da Specialista (Flagello), Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Arma Grande, Flagello o Mazzafrusto, Fioretto o Stocco, Pugnale da Parata o Scudino da Parata, 10 Metri di Corda

Entrate di Carriera: Sergente, Veterano

Uscite di Carriera: Assassino, Cacciatore di Streghe, Campione, Sergente, Zelota

— CAPITANO —

DESCRIZIONE

I Capitani sono i comandanti militari di quella terra di continue lotte e battaglie che è il Vecchio Mondo.

Capeggiano i Soldati, i Miliziani, i Mercenari e perfino i Guardastrada, sui sanguinosi campi di battaglia pavimentati di cadaveri che punteggiano le infinite campagne militari dell'Impero e degli altri stati. Gran parte dei Capitani sono tosti Soldati professionisti, che hanno dovuto sopravvivere a dozzine di feroci battaglie prima di guadagnarsi le stellette. Non c'è da stupirsi che provino del risentimento quando devono sottostare ai comandi di qualche Nobile inesperto, situazione peraltro alquanto frequente. I Capitani tendono a rispettare l'esperienza e le capacità, piuttosto che la nascita e la posizione sociale. E ciò perché sanno bene quali sono le qualità che fanno la differenza sul campo di battaglia.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+30%	+20%	+20%	+20%	+20%	+15%	+15%	+25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Cavalcare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (tre qualsiasi), Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (Kislevita o Tilcano), Pettegolezzo, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani o Cavalleria), Arma da Specialista (da Parata o Flagello), Disarmare o Estrazione Rapida, Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Flagello o Spezzaspada, Arma Grande o Lancia da Cavaliere, Scudo, Armatura Media (Armatura Completa di Maglia), Destriero con Finimenti e Sella, Unità Militare

Entrate di Carriera: Cacciatore di Streghe, Cacciatore Fantasma, Capo Fuorilegge, Cavaliere, Esploratore, Nobile Signore, Sergente, Templare della Cerchia Interna

Uscite di Carriera: Agitatore, Capo Fuorilegge, Esploratore, Mercante, Politico

— CAPITANO DI MARE —

DESCRIZIONE

I Capitani di Mare percorrono gli oceani del Vecchio Mondo alla ricerca di guadagni e avventure poste oltre l'orizzonte. In linea di massima i Capitani di Mare meritevoli di rispetto sono commercianti su lunghe rotte che navigano solo per cercare i mercati più promettenti per i loro beni. Quelli meno degni di stima sono invece pirati assetati di sangue, che attaccano le navi per depredarle e passare a fil di spada l'equipaggio. Il grosso dei Capitani di Mare è formato da individui che cadono un po' in una e un po' nell'altra di queste due categorie. Su un vascello la loro parola è legge, ma i Marinai, come è noto, sono una razzaccia. Un Capitano di Mare deve essere pertanto sveglio, determinato e spietato per restare al comando. I più famosi Capitani di Mare provengono da Marienburg, dalla Tilea, e dall'isola elfica di Ulthuan.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+25%	+20%	+15%	+20%	+20%	+20%	+25%	+30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Addestrare Animali, Comandare, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (tre qualsiasi), Mestiere (Cartografo o Maestro d'Ascia), Nuotare, Parlare Lingua (tre qualsiasi), Percepire, Schivare, Veleggiare

Talenti: Arma da Specialista (da Scherma), Colpire con Forza, Disarmare, Parata Fulminea o Spadaccino, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Stocco, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Telescopio, Nave

Entrate di Carriera: Esploratore, Navigatore, Nobile Signore, Nostromo

Uscite di Carriera: Esploratore, Nobile Signore, Spia, Studioso

— CAPO FUORILEGGE —

DESCRIZIONE

Ogni banda di briganti ha bisogno di un capo. Un Fuorilegge che dimostri di essere allo stesso tempo astuto e valoroso può elevarsi al rango di Capo Fuorilegge. Comandare un gruppo di pericolosi predoni non è compito semplice, e le foreste del Vecchio Mondo non rendono il lavoro più facile. I Capi Fuorilegge prendono la fetta più grossa del bottino, ma devono anche accollarsi tutte le responsabilità in caso fallimento: per questo motivo il loro trono è spesso traballante. Le bande di Fuorilegge non permettono solitamente a nessun dei loro membri di ritirarsi, e questo fa sì che sia praticamente impossibile abbandonare tranquillamente il proprio ruolo di capo.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+30%	+10%	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cavalcare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (l'Impero), Linguaggio Segreto (Battaglia), Linguaggio Segreto (Ladri), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Segni Segreti (Scout o Ladri), Seguire Tracce

Talenti: Colpo Sicuro, Estrazione Rapida, Parata Fulminea, Precisione Letale, Ricarica Rapida

Ferri del Mestiere: Arco o Balestra con 10 Frece o Quadrelli, Armatura Media (Corpetto di Maglia con Maniche e Giacca di Cuio), Palafreno con Finimenti e Sella, Banda di Fuorilegge

Entrate di Carriera: Bandito, Cacciatore Fantasma, Demagogo, Maestro dei Ladri, Scout, Signore del Crimine, Taglicgiatore, Veterano

Uscite di Carriera: Assassino, Capitano, Demagogo, Signore del Crimine

— CAVALIERE —

DESCRIZIONE

I Cavalieri sono Soldati professionisti, spesso, ma non sempre, di sangue nobile. Sono specializzati nel combattere a cavallo, indossando armature pesanti e brandendo armi imponenti, e formano le unità più potenti nell'arsenale di un comandante militare. Molti Cavalieri hanno il compito di proteggere il popolo, anche se non tutti assecondano questo impegno. Ci sono un gran numero di ordini cavallereschi originari dell'Impero e della Bretonnia, quali i Templari del Lupo Bianco, i Templari dell'Ordine della Pantera, la Guardia del Reik, e i Cavalieri del Graal. I membri degli ordini cavallereschi legati a un culto assumono il nome di "Templari".



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+25%	—	+15%	+15%	+15%	+5%	+15%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cavalcare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia o Teologia), Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (due qualsiasi), Percepire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Arma da Specialista (Cavalleria), Arma da Specialista (Flagello), Colpire con Forza

Ferri del Mestiere: Flagello o Mazzafrusto, Lancia da Cavaliere, Scudo, Armatura Pesante (Armatura Completa di Piastre), Simbolo Religioso, 25 CO, Destriero con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Cacciatore di Vampiri, Nobile Signore, Pistoliere, Scudiero, Sergente

Uscite di Carriera: Cacciatore di Vampiri, Capitano, Iniziato, Nobile Signore, Templare della Cerchia Interna

— CIAMBELLANO —

DESCRIZIONE

Il Ciambellano è l'amministratore di una casata, incaricato di gestire tutti i dettagli di ogni giorno che i Nobili e le persone molto ricche, come i Mercanti di successo e l'alto clero, si annoiano a sbrigare di persona. Mentre un Nobile Signore spesso non ha alcuna idea di quanto costi o quanto tempo richieda la gestione dei suoi stessi possedimenti, il suo Ciambellano conosce tutto a menadito, fino all'ultima moneta. Poiché i Nobili faticosi tendono ad avere più dimore, a volte anche parecchio distanti tra loro, alcuni Ciambellani sono incaricati di occuparsi direttamente di una tenuta, e sono lasciati soli nelle loro incombenze per anni interi.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+10%	+10%	—	+30%	+20%	+25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Cercare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Diritto), Conoscenze Comuni (l'Impero), Intimidire, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Mestiere (Mercante), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Genio Matematico, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: 2 Cambi di Abiti Nobiliari di Fattura Eccezionale, Strumenti per Scrivere

Entrate di Carriera: Cortigiano, Politico, Prete, Studioso, Valletto

Uscite di Carriera: Mercante, Nobile, Ricettatore, Signore del Crimine

— CIARLATANO —

DESCRIZIONE

I Ciarlatani sono imbroglioni straordinari, abili bugiardi che possono convincere una persona di qualsiasi cosa. Con la loro agile lingua e con il loro arguto ingegno imbrogliano i creduloni spogliandoli dei loro beni, e facendola franca. Per un Ciarlatano, mentire è come respirare. I comuni Ciarlatani si accontentano di smerciare miracolose cure senza valore e ninnoli che dovrebbero tenere alla larga la magia nera, mentre altri, più esperti, fingono di svolgere una particolare professione per ricevere parcelle o vendono proprietà che non appartengono loro. Tra i Ciarlatani, leggendarie figure sono coloro che organizzano trame complicatissime per togliere ai Nobili e ai ricchi Mercanti ogni bene posseduto.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+10%	+15%	+15%	+15%	+25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Borseggiare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (Bretonnia o Tilea), Giocare d'Azzardo, Linguaggio Segreto (Ladri), Mercanteggiare, Parlare Lingua (Bretoniano o Tileano), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Travestirsi, Valutare

Talenti: Conoscenza della Strada o Cospiratore, Fuga¹, Imitatore, Parlare in Pubblico, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: 6 Cambi di Abiti Normali, 4 Cambi di Abiti Eccezionali, Documenti Falsificati, 4 Bottiglie di Acqua Colorata, 4 Bottiglie di Sabbia Colorata

Entrate di Carriera: Agitatore, Contrabbandiere, Cortigiano, Delegato, Fattucchiere, Furfante, Gregario d'Accampamento, Intrattenitore, Ladro, Mago Errante, Menestrello, Ricettatore

Uscite di Carriera: Demagogo, Fuorilegge, Politico, Scassinatore, Spia

— CORTIGIANO —

DESCRIZIONE

I Cortigiani circondano i Nobili di una corte, impegnandosi a soddisfare la vanità di dame e gentiluomini nel tentativo di far carriera. I Cortigiani sono individui dalle molte facce: possono essere astuti adulatori che disperatamente cercano di compiacere i propri superiori, o abili cospiratori che cercano le chiavi del successo e del prestigio. Di solito sono persone istruite e abili nel parlare in pubblico, e spesso sono interrogati su svariati soggetti eruditi dai loro Nobili padroni. Nessun Cortigiano, non importa quanto in gamba, può essere sicuro della propria posizione: c'è sempre qualcuno, infatti, che trama per prendere il suo posto, disposto a qualsiasi cosa pur di riuscirci. Le Cortigiane sono solitamente chiamate "Dame di Compagnia".



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
++5%	+5%	—	—	+10%	+20%	+20%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Ciarlare, Comandare o Esibirsi (una qualsiasi), Conoscenze Accademiche (Arti o Storia) o Giocare d'Azzardo, Conoscenze Comuni (Bretonnia o Tilea), Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Bretoniano o Tileano), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Affarista o Galateo, Arma da Specialista (da Scherma) o Cospiratore, Buon Senso o Cortese, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: 4 Cambi di Abiti Nobiliari, 100 CO, Valletto

Entrate di Carriera: Araldo, Nobile, Pistoliere, Politico

Uscite di Carriera: Ciambellano, Ciarlatano, Duellante, Nobile Signore, Politico, Spia

— DEMAGOGO —

DESCRIZIONE

I Demagoghi sono famosi Agitatori, oratori così dotati che, con la forza delle loro persuasive parole, possono smuovere l'opinione pubblica di una nazione. Sono sempre considerati i principali fautori delle cause alle quali si dedicano. I governanti vedono i Demagoghi con grande sospetto, perché essi sono fin troppo capaci di far lievitare il dissenso oppure di gettare discredito sul governo o sulla chiesa. Se manovrati correttamente, però, possono diventare molto utili per far sì che la gente si unisca contro il Caos e altre minacce. Di conseguenza le autorità sono solite trattare i Demagoghi più influenti con cautela, a volte addirittura favorendoli.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+20%	+15%	+30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Diritto), Conoscenze Accademiche (Storia), Conoscenze Comuni (l'Impero), Intimidire, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Travestirsi

Talenti: Conoscenza della Strada o Galateo, Maestro Oratore, Parlare in Pubblico, Rissare

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Cappuccio di Cuoio e Giacca di Cuoio)

Entrate di Carriera: Agitatore, Artigiano, Cacciatore di Streghe, Cacciatore di Vampiri, Capo Fuorilegge, Ciarlatano, Flagellante, Frate, Fuorilegge, Furfante, Iniziato, Menestrello, Politico, Prete Consacrato, Signore del Crimine

Uscite di Carriera: Capo Fuorilegge, Frate, Mercenario, Politico, Signore del Crimine

— DUELLANTE —

DESCRIZIONE

Un complesso corpo di regole legali volto a disciplinare i duelli si diffuse nell'Impero anni or sono. I Duellanti sono specializzati nell'uso letale di spada e pistola, e si mettono al servizio degli altri per salvaguardarne l'onore. Altri invece provengono dalle fila dei giovani Nobili, i quali duellano spesso per perseguire i propri scopi. I Duellanti sono di due tipi: gli spadaccini "la sorte è dalla mia, chi diavolo se ne frega", i quali vivono le loro gesta come una continua avventura, e i serissimi professionisti del combattimento che indossano l'onore come una veste, inclini a prendere sul serio la prima mancanza di riguardo che viene loro fatta, vera o presunta che sia.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+20%	+20%	+15%	+15%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Borseggiare, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Percepire, Pettegolezzo, Schivare

Talenti: Ambidestro o Disarmare, Arma da Specialista (a Polvere da Sparo), Arma da Specialista (da Parata), Arma da Specialista (da Scherma), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Estrazione Rapida, Galateo, Mastro Pistoliere, Mira Eccellente, Precisione Letale, Spadaccino

Ferri del Mestiere: Pugnale da Parata, Pistola con Proiettili e Polvere da Sparo per 10 Colpi, Fioretto

Entrate di Carriera: Bandito, Cortigiano, Diestro Estaliano, Pistoliere, Provocatore, Sergente, Tiratore Scelto

Uscite di Carriera: Assassino, Bandito, Campione, Furfante, Sergente

— ESPLORATORE —

DESCRIZIONE

Gli Esploratori sono afflitti dalla sete di errare, e viaggiano in lungo e in largo per il Vecchio Mondo e anche oltre. Spesso trovano uno sbocco pratico al loro desiderio di esplorare dandosi all'apertura di nuove rotte commerciali o alla scoperta di nuovi paesi.

Gli Esploratori si trovano regolarmente a dover affrontare l'ignoto, e questo o ne fa degli esperti guerrieri e diplomatici, oppure regala loro una breve vita. Sono abili nel viaggiare sia per terra che per mare. Gli Esploratori tendono a essere persone molto capaci: la quantità di situazioni diverse in cui si vengono a trovare fa di loro degli individui flessibili, in grado di comandare truppe o di stipulare negoziati in lingue che a malapena conoscono.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+15%	+15%	+25%	+20%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cavalcare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Diritto o Storia), Conoscenze Comuni (tre qualsiasi), Guidare, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Ranger), Mestiere (Cartografo), Nuotare, Orientarsi, Parlare Lingua (tre qualsiasi), Percepire, Segni Segreti (Scout), Seguire Tracce, Sopravvivenza, Valutare

Talenti: Attitudine alle Lingue o Senso dell'Orientamento, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Arco o Balestra con 10 Frece o 4 Quadrelli, Arma a una Mano, Scudo, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuoio), 6 Mappe, 1000 CO in Monete e Merci di Scambio, Palafreno con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Araldo, Capitano, Capitano di Mare, Ingegnere, Maestro dei Ladri, Mago Maestro, Navigatore, Nostromo, Scout, Signore della Magia, Spia, Studioso

Uscite di Carriera: Capitano, Capitano di Mare, Mercante, Spia

— FLAGELLANTE —

DESCRIZIONE

I Flagellanti sono folli fanatici religiosi a cui non importa di vivere o morire, se prima di andarsene possono assestare un colpo al Caos e a tutto ciò che ritengono indegno. Sono generalmente individui molto carismatici che guidano altre anime perdute, attratte dalla forza della loro personalità e dalle loro solide convinzioni religiose. I Flagellanti portano sempre armi imponenti, le più adatte a distruggere i nemici, e rifiutano l'uso di corazze, convinti che il loro dio li protegga. La gente sana di mente tende a evitarli.

Nota: Devi avere almeno una follia per intraprendere questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	—	+10%	+15%	+5%	—	+20%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Guarire, Intimidire, Parlare Lingua (Classico)

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani o Flagello), Colpire con Forza, Temerario

Ferri del Mestiere: Arma Grande o Flagello, Bottiglia di Liquore di Buona Fattura, Simbolo Religioso, Reliquia Religiosa

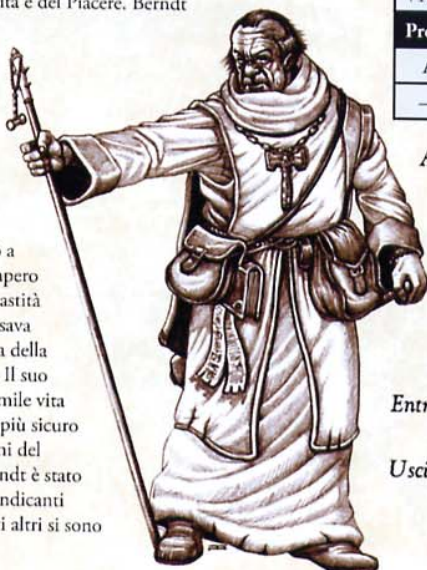
Entrate di Carriera: Frate, Prete, Prete Consacrato, Zelota

Uscite di Carriera: Demagogo, Prete, Soldato, Torturatore, Veterano

— FRATE —

DESCRIZIONE

I Frati sono membri di qualche ordine mendicante che vagano per l'Impero insegnando con l'esempio la virtù religiosa. I loro ordini datano all'epoca di Magnus il Pio. Un Cacciatore di Streghe, Berndt di Wurtbad, aveva votato la sua vita alla lotta contro il culto di Slaanesh, il Dio Caotico della Sensualità e del Piacere. Berndt aveva fatto esperienza di quanto la decadenza e la lussuria conducessero inesorabilmente ad abbracciare Slaanesh. Dopo anni di fuoco e sangue, Berndt mise da parte la sua spada e la sua torcia, lasciò ogni suo possedimento, e iniziò a percorrere le strade dell'Impero predicando la povertà, la castità e l'obbedienza. Non indossava altro che un cilicio e viveva della carità della gente comune. Il suo fervido credo era che un'umile vita in povertà fosse il metodo più sicuro per combattere le tentazioni del Caos. L'Ordine di San Berndt è stato il primo ordine di frati mendicanti dell'Impero, anche se molti altri si sono formati in seguito.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	—	+5%	+10%	—	+15%	+15%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Guarire, Parlare Lingua (Bretoniano, Estaliano, Kislevita o Tileano), Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Sopravvivenza

Talenti: Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Pozione di Cura, Simbolo Religioso, Reliquia Religiosa, Tunica

Entrate di Carriera: Demagogo, Iniziato, Medico, Studioso, Vagabondo, Zelota

Uscite di Carriera: Demagogo, Flagellante, Prete, Studioso

— GRAN SACERDOTE —

DESCRIZIONE

Un Gran Sacerdote è l'incarnazione nel Vecchio Mondo del volere di una divinità. Sono piuttosto rari, in quanto poche persone hanno la forza d'animo e la

fedeltà sconfinata richieste per raggiungere un ruolo così importante.

I Gran Sacerdoti, con pochissime eccezioni, operano nei dintorni dei centri principali del loro culto. I pellegrini viaggiano per tutto l'Impero onde conferire con figure di così grande rilievo. I Gran Sacerdoti tendono o al rifiuto del mondo materiale, ritirandosi in un monastero, o alla rincorsa del potere temporale, diventando potenti signori.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+15%	+15%	+15%	+20%	+30%	+25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare o Nuotare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Accademiche (tre qualsiasi), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Guarire, Incanalare, Intimidire, Parlare Lingua Arcana (Magico), Parlare Lingua (tre qualsiasi), Pettegolezzo, Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica o Meditazione, Dardo Portentoso o Lanciare Incantesimi in Armatura, Galateo, Magia Comune (due qualsiasi), Manolesta o Mente Equilibrata

Ferri del Mestiere: Reliquia Religiosa

Entrate di Carriera: Prete Consacrato

Uscite di Carriera: Cacciatore di Streghe, Politico, Studioso

— INGEGNERE —

DESCRIZIONE

Furono i Nani per primi a introdurre l'ingegneria nel Vecchio Mondo. Presso di loro, la Gilda degli Ingegneri gode di un ampio rispetto e le sue opere sono largamente stimate, finché si mantengono entro i canoni stilistici tradizionali.

L'umanità ha preso dai Nani ciò che le interessava, soprattutto per ciò che concerne la polvere da sparo e altri invenzioni utili alla guerra. La Scuola Imperiale di Ingegneria di Altdorf è famosa per le sue bizzarre invenzioni, che sarebbero molto più utili se funzionassero correttamente. Fuori dai confini dell'Impero, i Tileani sono famosi per le loro geniali idee nel campo dell'ingegneria.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+15%	+5%	+5%	+10%	+20%	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cavalcare o Guidare, Conoscenze Accademiche (Ingegneria), Conoscenze Accademiche (Scienze), Conoscenze Comuni (Nani o Tilea), Leggere e Scrivere, Mestiere (Fabbriante di Armi da Fuoco), Parlare Lingua (Khazalid o Tileano), Percepire

Talenti: Arma da Specialista (a Polvere da Sparo o da Ingegnere), Mastro Pistoliere

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Strumenti di Lavoro (Ingegnere), 6 Punteruoli

Entrate di Carriera: Artigiano, Bottegaio, Minatore, Studente

Uscite di Carriera: Artigiano, Contrabbandiere, Esploratore, Mastro della Gilda, Pistoliere

— MAESTRO DEI LADRI —

DESCRIZIONE

In ogni professione c'è chi raggiunge la vetta. I Maestri dei Ladri sono i grandi artisti del mondo criminale. Sono i migliori Ladri in circolazione, competenti in tutte le abilità necessarie per impadronirsi illegalmente dei beni altrui. I Maestri dei Ladri di solito fanno parte della struttura della locale Gilda dei Ladri, ma, da buoni delinquenti abituati a infrangere la legge, lavorano spesso anche in maniera "illegale", ovvero senza l'approvazione del locale Signore del Crimine. L'Impero ha una lunga tradizione di Ladri tanto abili da essere segretamente oggetto d'ammirazione. A ogni modo, in caso di cattura costoro vengono puniti ugualmente.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+10%	+40%	+25%	+20%	+25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Arrampicarsi, Borseggiare, Cercare, Giocare d'Azzardo o Lettura Labiale, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Ladri), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Percepire, Pettegolezzo, Scassinare, Schivare, Segni Segreti (Ladri), Travestirsi, Valutare

Talenti: Arma da Specialista (Balestra), Arma da Specialista (da Lancio), Conoscenza della Strada, Rissare o Spadaccino, Trovatrappole

Ferri del Mestiere: Balestra Pistola con 10 Quadrelli, 2 Asce/Martelli da Lancio o 3 Coltelli/Stelle da Lancio, Grimaldelli di Fattura Eccezionale, Mantello, Sacco, 10 Metri di Corda di Fattura Eccezionale

Entrate di Carriera: Bandito, Ricettatore, Scassinatore, Signore del Crimine, Spia, Taglieggiatore

Uscite di Carriera: Capo Fuorilegge, Esploratore, Signore del Crimine, Tiratore Scelto

— MAGO ERRANTE —

DESCRIZIONE

I Maghi Erranti hanno completato il loro apprendistato e si sono uniti a un Ordine della Magia. Adesso hanno accesso a tutti gli incantesimi della sfera da loro prescelta, ma devono imparare a controllare in maniera efficace i loro nuovi poteri. La maggior parte dei Maghi Erranti deve saldare consistenti rette al proprio Collegio per l'istruzione, dedicandosi conseguentemente all'avventura per colmare questi debiti. I Maghi Erranti mettono i propri servizi a disposizione sul mercato, spesso su richiesta del proprio ordine, in cambio di oro, di conoscenza e di peso politico per il loro Collegio. Gli Elfi, ovviamente, sfuggono al sistema dei Collegi, e non hanno tali obblighi.

Nota: Se il tuo personaggio è Umano, prima di intraprendere questa carriera devi pagare una retta di 40 CO, necessaria per ottenere la Licenza. A meno che tu non provenga da un gruppo sociale privilegiato, per tutta la durata di questa carriera devi versare al tuo Collegio 1 CO ogni 10 che guadagni. Puoi provare a evitare questo balzello, ma soltanto in pochi riescono a truffare per lungo tempo il proprio ordine.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+20%	+25%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Abilità: Affascinare o Intimidire, Cavalcare o Nuotare, Conoscenze Accademiche (Magia), Conoscenze Accademiche (una qualsiasi), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Incanalare, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (due qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Magico), Pettegolezzo, Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica o Magia Nera, Dardo Portentoso o Meditazione, Magia Comune (due qualsiasi), Manolesa o Molto Resistente, Sfera Arcana (una qualsiasi) o Sfera Oscura (una qualsiasi)

Ferri del Mestiere: Grimorio, Strumenti per Scrivere

Entrate di Carriera: Apprendista Mago

Uscite di Carriera: Ciarlatano, Mago Maestro, Studioso

— MAGO MAESTRO —

DESCRIZIONE

Un Mago Maestro è qualcuno in grado di manipolare la magia con sicurezza e abilità. I Maghi Elfi riescono facilmente a raggiungere questo livello di bravura, ma per un Umano si tratta del lavoro di un'intera esistenza. Prima che abbiano raggiunto questo grado di maestria, gran parte dei Maghi dà segno dell'eccentricità e dei cambiamenti fisici legati allo stretto rapporto con la magia. I Maghi Maestri di solito preferiscono passare il loro tempo facendo ricerche o discutendo con colleghi studiosi. Naturalmente, l'ordine cui appartengono richiede loro di avventurarsi nel mondo, diffondendo la causa del proprio Collegio, e cercando giovani cui far fare apprendistato.

Nota: Se il tuo personaggio è Umano devi continuare a pagare la retta al tuo ordine per tutta la durata di questa carriera. Molti Collegi riducono la retta a 1 CO ogni 20 ai Maghi Maestri. Gli Elfi, non appartenendo agli Ordini della Magia, non devono pagare niente.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+35%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	+3	—	—

Abilità: Affascinare o Intimidire, Cavalcare o Pettegolezzo, Conoscenze Accademiche (Magia), Conoscenze Accademiche (due qualsiasi), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Incanalare, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (tre qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco o Elfico Arcano), Parlare Lingua Arcana (Magico), Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica o Meditazione, Dardo Portentoso o Manolesta, Magia Comune (due qualsiasi), Magia Nera o Mente Equilibrata

Ferri del Mestiere: Strumenti di Lavoro (Speciale), 2 Oggetti Magici

Entrate di Carriera: Mago Errante

Uscite di Carriera: Esploratore, Signore della Magia, Studioso

— MASTRO DELLA GILDA —

DESCRIZIONE

I Mastri della Gilda sono tra le figure più influenti del Vecchio Mondo, e dirigono da dietro le quinte le tendenze commerciali nelle varie province, facilitando il flusso delle merci. Tra essi si possono annoverare i migliori Mercanti e i rapinatori più scaltri, tutti intenti a muovere le pedine sullo scacchiere del potere e del controllo nella partita contro l'aristocrazia.

I Mastri delle Gilde sono di rado grandi guerrieri, poiché hanno a propria disposizione la gente giusta per ogni tipo di lavoro sporco. Sono invece in parte uomini di stato, e quando hanno a che fare con i Politici dell'Impero si pongono sul loro stesso piano. A seconda della gilda che controllano, può essere necessario trattare i Mastri della Gilda con il massimo rispetto, o con affettata cortesia.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+20%	+35%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Storia), Conoscenze Comuni (l'Impero), Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare, Mestiere (due qualsiasi), Parlare Lingua (Bretoniano, Estaliano, Kislevita o Norsmanno), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Affarista, Attitudine alle Lingue, Galateo

Ferri del Mestiere: Strumenti per Scrivere, 100 CO, Gilda

Entrate di Carriera: Artigiano, Ingegnere, Medico, Mercante, Signore della Magia

Uscite di Carriera: Politico, Signore del Crimine, Taglieggiatore

— MEDICO —

DESCRIZIONE

I Medici sono praticanti delle arti curative che studiano i misteri delle malattie e dell'anatomia. La scienza della medicina è relativamente nuova e ancora poco credibile per la gran parte degli abitanti del Vecchio Mondo. Molti giudicano i Medici non ancora affermati come Ciarlatani o pericolosi predicatori finché non abbiano dimostrato la loro affidabilità. I Medici capaci, d'altro canto, sono spesso membri molto rispettati delle loro comunità. Sono in grado di affrontare la maggior parte dei malanni e diversi tra i tipi di lesione più gravi. I Medici sono sempre curiosi di conoscere nuovi tipi di farmaci e trattamenti più efficaci.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	—	+10%	+10%	+15%	+30%	+20%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Conoscenze Accademiche (Scienze), Guarire, Leggere e Scrivere, Mestiere (Speciale), Parlare Lingua (Classico), Percepire, Pettegolezzo, Preparare Veleni

Talenti: Chirurgia, Colpire per Stordire, Resistenza alle Malattie

Ferri del Mestiere: 4 Pozioni di Cura, Strumenti di Lavoro (Medico)

Entrate di Carriera: Barbiere-Chirurgo, Studente, Studioso, Torturatore

Uscite di Carriera: Frate, Mastro della Gilda, Spia, Studioso

— MENESTRELLO —

DESCRIZIONE

I Menestrelli sono musicisti girovaghi che viaggiano per le strade del Vecchio Mondo portando le loro canzoni e un po' di divertimento a quanti li richiedano. I primi e i più famosi Menestrelli erano Elfi, ma adesso anche molti Umani seguono le loro orme. Il Menestrello ha assunto quasi un ruolo sacro nel Vecchio Mondo. I membri di questa carriera possono entrare nei peggiori covi di tagliagole e uscirne senza un graffio (a patto che vogliano offrire il loro spettacolo gratuitamente!). Se capita l'occasione, i Menestrelli accettano volentieri il patronato di un Nobile o di un Mercante, rimanendo presso la dimora del loro mecenate a comporre canzoni in suo onore. Alla fine, però, il richiamo della strada si fa sentire, e il Menestrello riparte di nuovo.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	—	—	+15%	+10%	+5%	+25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Esibirsi (Cantante), Esibirsi (Musicista), Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Bretoniano, Eltharin o Tileano), Percepire, Pettegolezzo

Talenti: Galateo, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Cambio di Abiti da Intrattenitore, Strumento Musicale (Liuto o Mandolino)

Entrate di Carriera: Intrattenitore

Uscite di Carriera: Bandito, Ciarlatano, Demagogo, Spia, Studente

— MERCANTE —

DESCRIZIONE

I Mercanti sono speculatori che riescono a muovere grandi quantità di merci da una città a un'altra, cercando il mercato da cui è possibile trarre il massimo profitto. Raramente interagiscono con il popolo, in quanto sono venditori all'ingrosso che smerciano i loro prodotti ai Cittadini e ai Bottegai. Le Gilde dei Mercanti sono molto influenti nell'Impero e stanno lentamente usurpando il ruolo che un tempo era dei Nobili. Anche il più "povero" Mercante tende a possedere svariate ricchezze, e molti usano il denaro per essere legittimati dall'aristocrazia, acquistando titoli o facendo sposare i propri eredi con membri dei casati nobiliari.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+25%	+20%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Guidare, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare, Mestiere (Mercante), Parlare Lingua (Bretoniano, Estaliano, Kislevita o Norsmanno), Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Affarista o Conoscenza della Strada, Genio Matematico

Ferri del Mestiere: Casa in Città, Magazzino, 1000 CO in Monete o in Merci

Entrate di Carriera: Artigiano, Bottegaio, Capitano, Ciambellano, Cittadino, Delegato, Esploratore, Nostromo, Oste, Pescatore, Studioso

Uscite di Carriera: Mastro della Gilda, Miliziano, Politico, Spia, Taglieggiatore

— NAVIGATORE —

DESCRIZIONE

I Navigatori hanno l'importantissimo compito di condurre una nave a destinazione. I Navigatori del Vecchio Mondo di solito usano le mappe per stabilire la rotta, anche se spesso sono capaci di navigare seguendo la guida del sole e delle stelle. I Navigatori conoscono i segreti dei venti e delle maree, e per questo sono spesso guardati come una misteriosa specie a parte dai loro compagni Marinai. I Navigatori sanno essere, se necessario, cartografi, per disegnare le mappe dei loro percorsi così da poter ritrovare una via o per far seguire ad altri la loro rotta. Poiché nel Vecchio Mondo non esistono bussole, tutte le navi impiegano un Navigatore esperto, così come a volte fanno le carovane terrestri.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+25%	+10%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Conoscenze Accademiche (Astronomia), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Leggere e Scrivere, Nuotare, Mestiere (Cartografo), Orientarsi, Parlare Lingua (Classica), Percepire

Talenti: Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: 6 Mappe e Carte, Strumenti di Lavoro (Navigatore)

Entrate di Carriera: Barcaiolo, Marinaio, Nostromo, Pescatore, Scrivano

Uscite di Carriera: Artigiano, Capitano di Mare, Esploratore, Studioso

— NOBILE SIGNORE —

DESCRIZIONE

I Nobili Signori sono membri dell'aristocrazia che detengono realmente poteri e responsabilità, al contrario dei molti dilettanti che affollano le corti del Vecchio Mondo. Alcuni ereditano la loro posizione, mentre altri se ne impossessano con la forza. Tendono tutti ad avere una grande forza di volontà, a essere dei grandi oratori e dei guerrieri esperti. Devono risultare capaci di dirimere le questioni giuridiche locali, di trattare la politica a corte, e di guidare le truppe in battaglia. Alcuni dei più potenti Nobili Signori dell'Impero sono i Conti Elettori, i quali scelgono tra le loro fila chi sarà il prossimo Imperatore.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+25%	+15%	+10%	+10%	+10%	+20%	+20%	+30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia), Conoscenze Accademiche (Storia o Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (l'Impero), Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Abile Oratore, Arma da Specialista (da Scherma), Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Fioretto o Stocco di Fattura Eccezionale, Cambio di Abiti Nobiliari di Fattura Eccezionale, 500 CO, Gioielli del valore di 500 CO, Destriero con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Capitano di Mare, Cavaliere, Cortigiano, Politico, Templare della Cerchia Interna

Uscite di Carriera: Capitano, Capitano di Mare, Cavaliere, Studioso

— NOSTROMO —

DESCRIZIONE

I Nostromi servono sulle navi come secondi in comando, e rendono conto del loro operato direttamente al Capitano del vascello. Devono assicurarsi che gli ordini del Capitano siano eseguiti, un compito veramente arduo anche con la più professionale delle ciurme. I Nostromi devono essere severi ma giusti per meritare il rispetto del loro equipaggio, altrimenti rischiano di finire rapidamente vittime di pesanti scherzi o, nel caso di un ammutinamento, di una sorte assai peggiore. I Nostromi sono sempre Marinai esperti, e poiché hanno molto viaggiato portano con loro la memoria dei tanti porti in cui si sono ubriacati, sono finiti in rissa o semplicemente hanno fatto baldoria.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+15%	+10%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Comandare, Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Giocare d'Azzardo, Intimidire, Mestiere (Maestro d'Ascia), Nuotare, Parlare Lingua (Bretoniano, Kislevita o Norsmanno), Pettegolezzo, Remare, Schivare, Veleggiare

Talenti: Resistenza alle Malattie, Rissare, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Entrate di Carriera: Fante di Marina, Marinaio

Uscite di Carriera: Capitano di Mare, Esploratore, Mercante, Navigatore

— OSTE —

DESCRIZIONE

Gli Osti possiedono e mandano avanti le strutture che permettono all'economia del Vecchio Mondo di fiorire. Molti Osti si tramandano il loro locale da generazioni. Danno da mangiare a tutti gli avventori, indipendentemente dalla classe sociale (basta che paghino!). In un'epoca in cui la maggior parte della gente è restia alle parole, gli Osti hanno imparato che le informazioni sono un bene prezioso e di solito sono utili per ricevere notizie da luoghi lontani. Alcuni Osti arrotondano i loro introiti facendo da intermediari per i loro clienti. Questo genere di attività può spaziare dal trovare una compagnia gradevole ai loro ospiti, al mettere qualcuno in contatto con le persone giuste per togliere di torno senza troppe domande chi crea loro problemi.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+5%	+10%	+20%	+10%	+10%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Bere Alcolici, Borseggiare o Leggere e Scrivere, Ciarlare o Lettura Labiale, Conoscenze Comuni (l'Impero), Mercanteggiare, Mestiere (Cuoco), Parlare Lingua (Bretoniano, Kislevita, Reikspiel o Tileano), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Affarista o Rissare, Colpire per Stordire, Conoscenza della Strada o Galateo

Ferri del Mestiere: Locanda, 1 o più Servi

Entrate di Carriera: Cittadino, Servo

Uscite di Carriera: Cittadino, Contrabbandiere, Fuorilegge, Mercante, Ricettatore

— PISTOLIERE —

DESCRIZIONE

I Pistolieri sono la cavalleria leggera scelta dell'esercito imperiale. Si specializzano nel maneggiare le armi da fuoco, in particolare le pistole. I Pistolieri sono venuti alla ribalta solo di recente, poiché finora le armi a polvere nera avevano avuto un comportamento piuttosto "instabile". A causa del costo delle loro armi e della costante manutenzione necessaria per pistole e cavalli, sono principalmente i Nobili a comporre le file dei Pistolieri. Molti giovani Nobili si arruolano come volontari nei Pistolieri per cercare la gloria o per farsi un nome.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Cavalcare, Percepire, Pettegolezzo o Valutare, Schivare, Segni Segreti (Scout)

Talenti: Arma da Specialista (a Polvere da Sparo), Colpire con Forza, Colpo Sicuro, Estrazione Rapida, Mastro Pistoliero, Mira Eccellente, Ricarica Rapida

Ferri del Mestiere: Coppia di Pistole con Proiettili e Polvere da Sparo per 20 Colpi, Cambio di Abiti Eccezionali, Corsiero Leggero con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Ingegnere, Nobile

Uscite di Carriera: Cavaliere, Cortigiano, Duellante, Sergente, Veterano

— POLITICO —

DESCRIZIONE

Mentre i Nobili sono "in carica" nominalmente nella gran parte dei paesi del Vecchio Mondo, sono i Politici a mandare avanti realmente i villaggi, i borghi, e le città dell'Impero. Sono individui spesso meschini e ancor più spesso corrotti. Tra di essi si annoverano borgomastri, sindaci, e altri impiegati pubblici. Alcuni sono eletti, mentre ad altri la carica che ricoprono è assegnata. I Politici di frequente si trovano nel mezzo tra diverse fazioni in lotta, e devono rapidamente diventare abili nell'arte del compromesso. Sono esperti nel dire esattamente ciò che la gente vuol sentirsi dire, ma soltanto un miracolo potrebbe fare in modo che essi si diano da fare per mantenere le promesse.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	+5%	+10%	—	+20%	+10%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia o Storia), Conoscenze Accademiche (Diritto), Conoscenze Comuni (l'Impero), Esibirsi (Attore), Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Abile Oratore, Affarista o Cospiratore, Conoscenza della Strada o Galateo, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Arma a una Mano di Fattura Eccezionale, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio di Fattura Eccezionale), Opuscoli Propagandistici

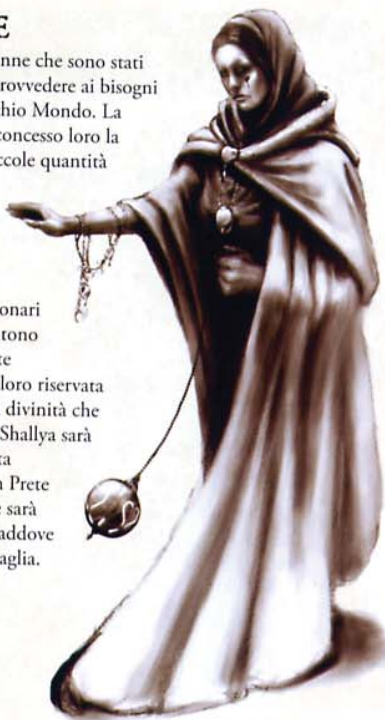
Entrate di Carriera: Agitatore, Araldo, Balivo, Capitano, Casellante, Ciarlatano, Cortigiano, Demagogo, Gran Sacerdote, Mastro della Gilda, Mercante, Nobile, Signore del Crimine, Taglieggiatore, Villico

Uscite di Carriera: Ciambellano, Cortigiano, Demagogo, Nobile Signore, Signore del Crimine, Taglieggiatore

— PRETE —

DESCRIZIONE

I Preti sono uomini e donne che sono stati ordinati e che possono provvedere ai bisogni dei fedeli in tutto il Vecchio Mondo. La divinità che servono ha concesso loro la capacità di incanalare piccole quantità di energia divina, per aiutarli nel loro compito. Molti Preti sono assegnati a una chiesa o a una regione specifica, altri sono missionari che si recano laddove sentono di poter far maggiormente del bene. L'accoglienza a loro riservata dipende largamente dalla divinità che servono. Una Pretessa di Shallya sarà probabilmente ben accolta ovunque vada, mentre un Prete di Ulric presumibilmente sarà davvero benvenuto solo laddove incomba una grande battaglia.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+10%	+20%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	+1	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare o Nuotare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Accademiche (una qualsiasi), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Guarire, Incanalare, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (due qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Magico), Percepire, Pettegolezzo, Senso Magico

Talenti: Abile Oratore o Lanciare Incantesimi in Armatura, Colpire per Ferire o Colpire per Stordire, Magia Minore (Divina)

Ferri del Mestiere: Libro di Preghiere, Strumenti per Scrivere

Entrate di Carriera: Flagellante, Frate, Iniziato

Uscite di Carriera: Ciambellano, Flagellante, Prete Consacrato, Studioso

— PRETE CONSACRATO —

DESCRIZIONE

Un Prete che abbia virtuosamente seguito i dettami della sua chiesa viene prescelto dal suo dio per farsi carico di un potere e di una responsabilità ancora maggiori. I Preti Consacrati ricevono la maestria nella Sfera Divina della divinità che servono, e, di conseguenza, ci si aspetta da loro che raccolgano sfide adeguate alla benedizione ricevuta. Spesso possiedono tutte le caratteristiche apprezzate dal loro dio, e si comportano come fari della fede nel Vecchio Mondo. I Preti Consacrati godono di grande fiducia presso la gente comune, che spesso ascolta e segue loro più che i Nobili e i Politici. Questo conferisce ai Preti Consacrati un grande potere temporale, oltre che spirituale.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+15%	+10%	+10%	+10%	+15%	+25%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare o Nuotare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Accademiche (due qualsiasi), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Guarire, Incanalare, Parlare Lingua (due qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Magico), Pettegolezza, Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica o Meditazione, Colpire con Forza o Viaggiatore Esperto, Lanciare Incantesimi in Armatura o Manolesta, Magia Comune (due qualsiasi), Sfera Divina (una qualsiasi)

Ferri del Mestiere: Cambio di Abiti Nobiliari

Entrate di Carriera: Prete

Uscite di Carriera: Cacciatore di Streghe, Demagogo, Flagellante, Gran Sacerdote, Studioso

— RICETTATORE —

DESCRIZIONE

La maggior parte dei Cittadini e dei Bottegai sono desiderosi di venire in possesso di beni di dubbia legalità. Questa mercanzia è il pane e il lavoro del Ricettatore: costui, infatti, è un esperto nello smerciare beni rubati. Per una percentuale sul guadagno, i Ricettatori ritirano il bottino di un Ladro e lo smerciano in un'altra città, o magari in un'altra nazione dove può essere più facile liberarsene. I Ricettatori sono esperti nel valutare gli oggetti che capitano loro sottomano, e quindi nel capire quanto rischioso

può essere rivenderli.

Più grande è il rischio, più grande la percentuale richiesta.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Borseggiare, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezza, Valutare

Talenti: Affarista o Conoscenza della Strada, Colpire per Stordire, Genio Matematico

Ferri del Mestiere: Strumenti di Lavoro (Incisore), Strumenti per Scrivere

Entrate di Carriera: Cenciaiolo, Ciambellano, Cittadino, Contrabbandiere, Ladro, Ladro di Cadaveri, Oste, Scassinatore, Taglieggiatore, Tombarolo

Uscite di Carriera: Ciarlatano, Maestro dei Ladri, Signore del Crimine, Taglieggiatore

— SCASSINATORE —

DESCRIZIONE

Gli Scassinatori si vedono un gradino al di sopra dei Ladri e dei delinquenti comuni. Lasciano il taglio dei borselli e delle gole a quella che considerano la peggiore feccia, preferendo preparare colpi con più stile. L'arte dello Scassinatore richiede grande spirito di osservazione, ed esige un'accurata pianificazione dei tempi e dei modi. Un furto ben fatto può anche non venire scoperto per mesi, tempo durante il quale lo Scassinatore si sarà già dileguato. Molti Scassinatori sono membri della Gilda dei Ladri, anche se alcuni sfidano la sorte e cercano di cavarsela da soli. Questi lupi solitari devono sfuggire sia la legge che la gilda, un compito tra i più difficili.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+5%	+25%	+10%	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cercare, Linguaggio Segreto (Ladri), Mercanteggiare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Pettegolezzo, Scassinare, Segni Segreti (Ladri), Valutare

Talenti: Conoscenza della Strada, Gatto Randagio, Rissare, Trovatrappole

Ferri del Mestiere: Rampino, Grimaldelli, 10 Metri di Corda

Entrate di Carriera: Acchiappatopi, Ciarlatano, Ladro, Ladro di Cadaveri, Stracciaiolo

Uscite di Carriera: Maestro dei Ladri, Ricettatore, Signore del Crimine, Taglieggiatore, Vagabondo

— SCOUT —

DESCRIZIONE

Gli Scout sono rari individui che si trovano a loro agio nei luoghi selvaggi piuttosto che nelle affollate città del Vecchio Mondo. Si spostano veloci attraverso la vegetazione, seguendo tracce che pochi occhi potrebbero scorgere, sempre all'erta contro le pericolose bestie e le creature mostruose che si possono incontrare nelle foreste. Gli Scout preferiscono la compagnia degli animali a quella delle persone. Spesso mettono la propria esperienza al servizio degli eserciti, dei Mercanti, e di quei viandanti che hanno necessità di intraprendere un viaggio fuori delle rotte conosciute. Di solito precedono i loro clienti, vigilando contro le imboscate e gli altri pericoli che un grande gruppo in movimento attira su di sé.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Allevare Animali, Cavalcare, Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Linguaggio Segreto (Ranger), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientarsi, Parlare Lingua (due qualsiasi), Percepire, Schivare, Segni Segreti (Scout), Seguire Tracce

Talenti: Affascinare Animali, Arma da Specialista (Arco Lungo o Balestra), Colpo Sicuro o Precisione Letale, Ricarica Rapida, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Scudo, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuoi), 10 Metri di Corda, Palafreno con Finimenti e Sella

Entrate di Carriera: Boscaiolo, Cacciatore, Cacciatore di Taglie, Campione, Carbonaio, Cocchiere, Guardastrada, Guardiano dei Campi, Guerriero del Fratello Legame, Guida, Messaggero, Minatore, Portarune, Vagabondo

Uscite di Carriera: Cacciatore di Vampiri, Cacciatore Fantasma, Capo Fuorilegge, Esploratore, Sergente

— SERGENTE —

DESCRIZIONE

I Sergenti sono guerrieri professionisti che sono riusciti a impressionare un Capitano o un Nobile con la propria capacità di comandare gli uomini in battaglia. Guidano piccole unità di Soldati, Miliziani, Mercenari o Guardastrada, assicurandosi che gli ordini vengano eseguiti alla lettera.

Alcuni comandano attraverso l'esempio, altri terrorizzando la truppa in modo da ottenere una rapida obbedienza. Quelli che mettono al primo posto la vita dei propri sottoposti di solito sono i più stimati. I migliori Sergenti si guadagnano il rispetto della truppa con il loro stesso sangue e il coraggio. Sono spesso chiamati a guidare i loro uomini in mezzo al pericolo e diventano rapidamente in grado di valutare le capacità di chi hanno di fronte.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Cavalcare o Nuotare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Intimidire, Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (Tileano), Percepire, Pettegolezzo, Schivare

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Lottare o Rissare, Minaccioso o Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Scudo, Armatura Media (Armatura Completa di Maglia)

Entrate di Carriera: Assassino, Bandito, Berserker Norsmanno, Campione, Campione della Legge, Cossaro Kislevita, Duellante, Fante di Marina, Guardastrada, Guardia, Mercenario, Miliziano, Pistoliere, Scout, Scudiero, Soldato, Spezzascudi, Tiratore Scelto, Veterano

Uscite di Carriera: Campione della Legge, Capitano, Cavaliere, Duellante

— SIGNORE DELLA MAGIA —

DESCRIZIONE

Nell'Impero, i Signori della Magia degli Otto Ordini sono senza dubbio individui potenti. Non percepiscono più il mondo allo stesso modo delle persone comuni, poiché hanno dedicato la loro anima alla magia fin nel profondo. Nel loro lessico, negli intenti e nel fisico finiscono per incarnare interamente la Sfera Arcana da loro prediletta. Se un Elfo riesce a ottenere questo livello di abilità magica, il suo apprendistato nella magia minore è considerato compiuto, e può intraprendere il viaggio verso le torri di Hoeth per divenire un Sommo Mago.

Nota: I Signori della Magia non pagano nessuna retta al proprio ordine. Sono ovviamente tenuti a mantenere integra la purezza all'interno dell'ordine, estirpando gli adoratori del Caos e assicurandosi che l'organizzazione riceva il rispetto (e il denaro) dovuti.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+15%	+5%	+15%	+20%	+35%	+40%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+5	—	—	—	+4	—	—

Abilità: Affascinare o Intimidire, Conoscenze Accademiche (Magia), Conoscenze Accademiche (tre qualsiasi), Conoscenze Comuni (tre qualsiasi), Incanalare, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (quattro qualsiasi), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco o Elfico Arcano), Parlare Lingua Arcana (Magico), Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica o Dardo Portentoso, Magia Comune (due qualsiasi), Magia Nera o Meditazione, Manolesta o Vigoroso

Ferri del Mestiere: 3 Oggetti Magici, 12 Grimori

Entrate di Carriera: Mago Maestro

Uscite di Carriera: Esploratore, Mastro della Gilda

— SIGNORE DEL CRIMINE —

DESCRIZIONE

Gran parte delle città dell'Impero ospitano una o più organizzazioni criminali, come le Gilde dei Ladri e degli Assassini. I Signori del Crimine sono i capi di questi gruppi e sono individui potenti e pericolosi. Per essere considerati uno di loro, bisogna essere svegli, ambiziosi e assolutamente spietati. La maggior parte fa una lunga gavetta, imparando ogni trucco scorretto per arrivare al potere. I Signori del Crimine raramente possono permettersi il lusso della fiducia. Sono esperti nel valutare sia le persone che le situazioni, per scoprire quali vantaggi possono ottenere. Molti Signori del Crimine allungano le proprie mani sulla politica per aumentare il proprio potere.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+15%	+15%	+20%	+25%	+20%	+30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Comandare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Intimidire, Linguaggio Segreto (Ladri), Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Segni Segreti (Ladri), Torturare, Valutare

Talenti: Affarista o Cospiratore, Arma da Specialista (Balestra o da Parata), Conoscenza della Strada, Minaccioso, Parlare in Pubblico, Resistenza al Veleno, Sesto Senso

Ferri del Mestiere: Balestra Pistola con 10 Quadrelli o Spezzaspada, Cambio di Abiti Eccezionali, Scatola degli Antidoti, 100 CO, Organizzazione Criminale

Entrate di Carriera: Capo Fuorilegge, Ciambellano, Demagogo, Maestro dei Ladri, Mastro della Gilda, Politico, Ricettatore, Scassinatore

Uscite di Carriera: Capo Fuorilegge, Demagogo, Maestro dei Ladri, Politico

— SPIA —

DESCRIZIONE

Le Spie sono agenti segreti che raccolgono informazioni per i loro padroni o per il miglior offerente. Le Spie sono maestri del travestimento, e spesso rischiano la propria vita per lavorare sotto copertura in territorio nemico. Alcuni si uniscono anche a gruppi sovversivi e li studiano dall'interno per mesi. Una Spia che osi infiltrarsi in una Setta del Caos rischia ben peggio della morte, ma ci sono molte congreghe nel Vecchio Mondo che necessitano di informazioni che solo un'anima calda può scoprire. Tutte le nazioni del Vecchio Mondo usano le Spie, di solito per tenere sotto controllo le mosse militari e politiche dei rivali.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+15%	+5%	+10%	+20%	+20%	+35%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Borseggiare, Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Esibirsi (Attore), Lettura Labiale, Linguaggio Segreto (uno qualsiasi), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (tre qualsiasi), Pedinare, Pettegolezzo, Scassinare, Travestirsi

Talenti: Attitudine alle Lingue, Cortese o Sesto Senso, Cospiratore, Fuga!

Ferri del Mestiere: Trousse per Camuffamenti, 4 Piccioni Viaggiatori

Entrate di Carriera: Capitano di Mare, Ciarlatano, Cortigiano, Esploratore, Gregario d'Accampamento, Medico, Menestrello, Mercante, Servo

Uscite di Carriera: Assassino, Esploratore, Maestro dei Ladri, Taglieggiatore

— STUDIOSO —

DESCRIZIONE

Gli Studiosi sono accademici che hanno dedicato la vita al perseguimento della conoscenza. Tra gli Studiosi si possono annoverare saggi che si occupano di filosofia e teorie scientifiche, monaci che si specializzano nel sapere religioso, e precettori che tribolano per educare i figli dei ricchi Mercanti e dei Nobili. Alcuni Studiosi si dedicano all'apprendimento di conoscenze esoteriche o proibite. Un tale sentiero necessita di una grande solidità psichica, e della volontà di correre il rischio di essere scoperti dai Cacciatori di Streghe e da altri Zeloti. Coloro che studiano il diritto attivamente, come i funzionari e gli avvocati, sono considerati nel Vecchio Mondo una forma specializzata di Studioso.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+30%	+15%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Conoscenze Accademiche (tre qualsiasi), Conoscenze Comuni (tre qualsiasi), Leggere e Scrivere, Mestiere (Cartografo) o Valutare, Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua (tre qualsiasi), Percepire

Talenti: Attitudine alle Lingue

Ferri del Mestiere: Strumenti per Scrivere

Entrate di Carriera: Apprendista Mago, Capitano di Mare, Frate, Gran Sacerdote, Mago Errante, Mago Maestro, Medico, Navigatore, Nobile Signore, Prete, Prete Consacrato, Scrivano, Studente

Uscite di Carriera: Apprendista Mago, Ciambellano, Esploratore, Frate, Medico, Mercante

— SVENTRADEMONI —

DESCRIZIONE

In ogni generazione ci sono uno o due Nani Sventratori che non riescono a trovare la morte che bramano. A ogni combattimento, il destino si burla di loro o, forse, li conduce più lontano. Man mano che gli anni passano, questi Nani diventano sempre più feroci e determinati a perseguire il proprio grandioso destino. Quando né Troll né Giganti riescono a uccidere uno di questi Nani, lo Sventratore si mette in cerca dei peggiori nemici esistenti, i Demoni del Caos. Gli Sventrademoni sono individui spaventosi. A malapena sani di mente e con l'onta del loro tenace spirito di sopravvivenza che grava nei loro pensieri, sono malgrado ciò tra i più grandi guerrieri che il Vecchio Mondo abbia mai conosciuto.

Nota: Solo i Nani possono intraprendere questa carriera. Devi aver ucciso un Demone di rilievo per accedere a questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+40%	—	+30%	+30%	+20%	—	+30%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (due qualsiasi), Intimidire, Schivare

Talenti: Inquietante, Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Arma Grande

Entrate di Carriera: Sventragiganti

Uscite di Carriera: Morte Gloriosa

— SVENTRAGIGANTI —

DESCRIZIONE



Ci sono molti Sventratroll che, desiderosi di trovare la morte, nel loro inconscio la temono. Ce ne sono altri, invece, che sono troppo feroci per finire ammazzati subito. Questi rari personaggi diventano Sventragiganti: Nani paranoici i quali hanno scoperto che nemmeno un Troll è per loro una sfida capace di garantire la fine gloriosa che cercano. Per questo continuano ovunque vadano a cercare la battaglia, e con essa una morte onorevole. E il resto del tempo lo passano completamente ubriachi. Gli Sventragiganti portano la cresta arancione tipica degli Sventratori, ma tendono ad avere molti più tatuaggi.

Nota: Solo i Nani possono intraprendere questa carriera. Devi aver ucciso un Gigante per accedere a questa carriera.

— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+25%	—	+15%	+15%	+10%	—	+20%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (una qualsiasi), Intimidire, Percepire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (Flagello), Colpire per Ferire, Resistenza al Veleno, Temerario

Ferri del Mestiere: Arma Grande

Entrate di Carriera: Sventratroll

Uscite di Carriera: Sventrademoni

— TAGLIEGGIATORE —

DESCRIZIONE

I Taglieggiatori affollano i ranghi di molte organizzazioni criminali. La fetta più grande dei loro introiti è frutto dell'estorsione derivante dalla "protezione" di piccole attività. I Taglieggiatori più efficaci si dedicano anche allo strozzinaggio, allo spaccio di droghe, alla prostituzione e alla gestione di bische dove si praticano scommesse illegali. Di rado hanno molta immaginazione, come tutti i criminali, ma sono generalmente spietati e abituati a far di testa propria. I Taglieggiatori a volte, addirittura, fanno parte del governo locale, è ciò è un problema davvero grosso per le forze dell'ordine. In altri luoghi invece, sono loro le forze dell'ordine.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+15%	+15%	+10%	+10%	—	+15%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Abilità: Comandare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Intimidire, Mercanteggiare, Pedinare, Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Valutare

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Conoscenza della Strada, Minaccioso, Rissare

Ferri del Mestiere: Tirapugni, Cambio di Abiti Buoni, Cappello

Entrate di Carriera: Balivo, Guardia del Corpo, Mastro della Gilda, Mercante, Politico, Provocatore, Ricettatore, Scassinatore, Sgherro, Spia, Torturatore

Uscite di Carriera: Capo Fuorilegge, Maestro dei Ladri, Politico, Ricettatore

— TEMPLARE DELLA CERCHIA INTERNA —

DESCRIZIONE

All'interno di ogni ordine cavalleresco ci sono coloro che raggiungono i livelli più elevati, la crema della crema. Questi individui hanno dimostrato di essere valorosi e leali svariate volte, e per questo entrano a far parte della cerchia interna dell'ordine. Comandano i Cavalieri in battaglia, rappresentano l'ordine a corte, e prendono decisioni importanti. Sono tra i più grandi guerrieri che il Vecchio Mondo possa offrire e molti di loro sono a conoscenza di segreti pericolosi sulla fondazione delle loro confraternite. Ognuno di essi aspira a diventare Gran Maestro del suo ordine. Questo rappresenta infatti la vetta della carriera di Cavaliere.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+35%	+10%	+20%	+20%	+20%	+15%	+25%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Abilità: Addestrare Animali, Affascinare, Cavalcare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia o Teologia), Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (tre qualsiasi), Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (Bretoniano, Estaliano, Kislevita o Tileano), Percepire, Schivare, Segni Segreti (Scout o Templari)

Talenti: Arma da Specialista (da Parata), Arma da Specialista (da Scherma), Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Cuore Impavido, Galateo, Parata Fulminea, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: Pugnale da Parata o Scudino da Parata, Fioretto o Stocco, Armatura Pesante (Armatura Completa di Piastre di Fattura Eccezionale), Simbolo Religioso, so CO

Entrate di Carriera: Cacciatore di Streghe, Cavaliere

Uscite di Carriera: Cacciatore di Streghe, Campione, Capitano, Nobile Signore

— TIRATORE SCELTO —

DESCRIZIONE

I Tiratori Scelti si dedicano al perfezionamento delle loro abilità con le armi da tiro, molto spesso con l'arco lungo, nonostante alcuni preferiscano usare la balestra. Si recano con regolarità alle varie fiere, divertendo le folle con i loro colpi precisi e mettendosi alla prova in improvvisate competizioni contro chiunque si presenti. Molti Nobili indicano con regolarità tornei di tiro con l'arco, con un premio in denaro per il vincitore. Un Tiratore Scelto professionista può riuscire a vivere decentemente se è abbastanza abile da ottenere regolarmente un primo o un secondo posto. In questi tempi cupi, l'incredibile abilità di un Tiratore Scelto con la sua arma è una cosa molto richiesta sia presso gli eserciti che presso le compagnie mercenarie.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
—	+35%	+10%	+10%	+25%	+10%	+20%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Borseggiare, Cercare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Percepire, Pettegolezzo, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (Arco Lungo), Arma da Specialista (Balestra o da Lancio), Colpo Sicuro, Mira Eccellente, Precisione Letale, Ricarica Rapida

Ferri del Mestiere: Arco Lungo o Balestra con 10 Frece o Quadrelli, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Entrate di Carriera: Cacciatore, Cacciatore di Taglie, Cacciatore di Vampiri, Cacciatore Fantasma, Maestro dei Ladri, Veterano

Uscite di Carriera: Assassino, Campione, Duellante, Sergente

— TORTURATORE —

DESCRIZIONE

I Torturatori sanno come far parlare la gente. Adoperano metodi psicologici e fisici per cavare le informazioni da chi viene loro affidato. Nessuno di questi metodi è molto piacevole. I Torturatori lavorano per i Cacciatori di Streghe e per i Nobili, e a volte per le chiese più zelanti. Vanno fieri della loro efficienza, anche se molti lo sono in modo eccessivamente brutale. I migliori Torturatori sanno che scoprire la verità è una forma d'arte. Le persone mentono, hanno la memoria fragile e direbbero qualunque cosa pur di fermare il dolore. Avere una confessione è facile, ma raggiungere la verità è ben più difficile.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	—	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Guarire, Intimidire, Percepire, Torturare

Talenti: Arma da Specialista (Flagello), Lottare, Minaccioso

Ferri del Mestiere: 5 Coltelli, Flagello, 3 Paia di Manette

Entrate di Carriera: Barbiere-Chirurgo, Carceriere, Flagellante, Guardia del Corpo, Sgherro

Uscite di Carriera: Ladro, Medico, Taglieggiatore

— VETERANO —

DESCRIZIONE

Un Soldato professionista o un Mercenario che sopravvive a molte grandi battaglie, ma a cui non interessano i sotterfugi necessari per scalare i ranghi, si ritrova alla fine a essere un Veterano. I Veterani sono, prima di tutto, dei sopravvissuti. Non si offrono volontari per missioni suicide e non corrono rischi evitabili, ma, quando giunge l'ora della mischia, sono tra i più forti guerrieri sul campo. Fuori servizio, i Veterani sono sempre disposti a raccontare qualche storia di vecchie battaglie. Hanno le tasche bucate: dopotutto la loro vita potrebbe essere breve e sanno bene che non ha alcun senso morire con il borsello pieno d'oro.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (l'Impero), Giocare d'Azzardo, Linguaggio Segreto (Battaglia), Intimidire, Percepire, Pettegolezzo, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (due qualsiasi), Colpire con Forza o Precisione Letale, Colpire per Ferire o Ricarica Rapida, Molto Forte o Molto Resistente

Ferri del Mestiere: 2 Armi, Armatura Media (Armatura Completa di Maglia), Bottiglia di Liquore di Buona Fattura

Entrate di Carriera: Berserker Norsmanno, Cossaro Kislevita, Flagellante, Fuorilegge, Gladiatore, Guerriero del Fratello Legame, Mercenario, Pistoliere, Portarune, Scudiero, Soldato, Spezzascudi

Uscite di Carriera: Campione, Campione della Legge, Capo Fuorilegge, Sergente, Tiratore Scelto

CAPITOLO IV

"Si dice che il Patriarca della famiglia von Wittgenstein si sia trasformato in uno scarafaggio gigante. Questo fa venire da ridere, ma i contadini sono gente superstiziosa e, presa una frottola, ne hanno fatto realtà."

— Kurt Muller, Studioso, Università di Altdorf



ABILITÀ E TALENTI

Insieme alle caratteristiche, le abilità e i talenti descrivono le cose che il tuo personaggio può fare. Dall'andare a cavallo al nascondersi nell'ombra, le abilità e i talenti sono un bene inestimabile per l'aspirante avventuriero. Parlando in generale, più abilità e talenti un personaggio possiede, più cose è in grado di fare. Parte del divertimento in WFRP è data dal decidere quali abilità e talenti desideri acquisire, e a quel punto scegliere una carriera che ti permetta di averli. Questo capitolo contiene tutte le informazioni che ti servono per comprendere e usare abilità e talenti in maniera appropriata. Troverai inoltre regole dettagliate per ogni genere di Prova che potresti dover superare giocando a WFRP.

ABILITÀ E TALENTI A CONFRONTO

Anche se sembrano cose simili, le abilità e i talenti funzionano in maniera differente. Le abilità sono capacità acquisite progredendo da una carriera all'altra. Se un'azione richiede una Prova, si tratta di un'abilità. Cavalcare e Percepire, per esempio, sono entrambe abilità. Alcune carriere possono permetterti di "specializzarti" in certe abilità, raggiungendo un certo grado di Maestria (vedi la sezione Maestria nell'Abilità a pagina 90).

I tuoi talenti sono attitudini naturali (come Molto Forte) o capacità speciali (come Ricarica Rapida). I talenti rappresentano di solito un bonus rispetto a una capacità esistente, anche se a volte permettono l'uso di poteri molto particolari (come Magia Nera). I talenti possono diversificarsi man mano che cambi carriera, ma non hanno un livello variabile di Maestria come le abilità. Ti servirà una buona combinazione di abilità e talenti se vuoi sopravvivere ai pericoli del Mondo di Warhammer almeno per un po'.

LE PROVE DI ABILITÀ

Ogni abilità è associata a una particolare caratteristica. Schivare, per esempio, si basa sul valore della caratteristica Agilità. Quando vuoi usare una delle abilità del tuo personaggio, devi fare una Prova di abilità ovvero devi effettuare un lancio di dado percentuale. Se il risultato è uguale o minore al valore della caratteristica associata a quell'abilità, hai superato la Prova. Se è superiore, hai fallito. Fallire una Prova di abilità può comportare o meno delle conseguenze. Sarà l'ADG a dirti che cosa accade.

Esempio: Stefan, un Soldato con Agilità 34%, sta combattendo contro un Uomobestia. La mostruosa creatura riesce a fare un attacco vincente con la sua lancia rugginosa. Stefan ha l'abilità Schivare, quindi cerca di evitare il colpo. Il giocatore di Stefan fa una Prova di Schivare, ottenendo un 45 sul tiro percentuale. Dal momento che il risultato è superiore al valore dell'Agilità di Stefan, il malcapitato Soldato fallisce la Prova di abilità, e l'arma dell'Uomobestia colpisce il bersaglio.

Molti talenti possono aumentare le tue probabilità di successo, così come può farlo la Maestria nell'abilità (vedi pagina 90). Il talento Senso dell'Orientamento, per esempio, fornisce un bonus del +10% alle Prove di Orientarsi. Alcune azioni sono più complesse e possono aver bisogno di tempi più lunghi per essere completate. In questi casi l'ADG può decidere che è necessario superare più di una Prova per portare a termine l'azione. In questo caso si parla di Prova Estesa di abilità.

L'ADG decide anche il tempo necessario per completare una Prova. Le Prove tipiche di una situazione di combattimento necessitano di una mezza azione o di una azione intera (vedi **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**), ma la quantità di tempo necessaria può variare a seconda di ciò che si sta cercando di fare.

Esempio: Gerhardt, uno Studioso, sta investigando su una oscura eresia in un Tempio di Sigmar. Questa non è un'operazione che si possa concludere alla svelta. L'ADG decide che tre Prove di Conoscenze Accademiche (Teologia) sono necessarie per scoprire le informazioni, e che ogni Prova rappresenta quattro ore di ricerca. A Gerhardt servono sei tentativi per superare tre volte la sua Prova. Quindi sono necessarie 24 ore di duro lavoro a Gerhardt per scoprire le informazioni che stava cercando.

QUANDO NON SERVE SOSTENERE PROVE

Le Prove di abilità sono necessarie solo quando c'è qualche probabilità di fallimento. Le attività di ogni giorno non richiedono Prove di abilità. Non serve un lancio di dadi, per esempio, per aprire una porta che non è chiusa a chiave, o per salire una scala.

— ABILITÀ BASE E AVANZATE —

Le regole base per le Prove danno per scontato che il tuo personaggio possieda l'abilità in questione. Ma che cosa succede se vuoi fare una Prova riguardante un'abilità che non possiedi? È possibile farlo? La risposta è legata al tipo di abilità in questione, indicato nella descrizione di ciascuna abilità. Le abilità sono infatti di due tipi: base e avanzate.

Le abilità base sono quelle di uso comune nel Vecchio Mondo, e basta che un personaggio sia cresciuto nell'Impero perché ne possieda i rudimenti. Anche se non disponi di una certa abilità base, puoi cercare di usare la tua attitudine naturale al posto di un addestramento specifico. Effettua una Prova di abilità come sempre, ma dimezzando il valore della caratteristica (arrotondando per eccesso). Se non hai un'abilità base, ogni tentativo di usarla richiede una Prova di abilità, e quindi ci saranno situazioni in cui un personaggio con l'abilità non avrà nemmeno bisogno di compiere una Prova (per nuotare in acque tranquille, per esempio), mentre un personaggio senza quell'abilità dovrà invece effettuare una Prova.

Esempio: Kurt, un Mercenario, sta cercando di contrattare sul prezzo di una spada nuova. Non ha l'abilità Mercanteggiare, ma è un'abilità base e quindi può sempre provarci. Kurt ha Simpatia 33%, ma deve dividere per due il valore poiché non ha Mercanteggiare. Kurt quindi ha il 17% di possibilità (Simpatia $33/2=17$) di riuscire a ottenere un prezzo più basso. Il giocatore di Kurt tira uno 05, un successo! Kurt è riuscito a contrattare con il commerciante e quindi compra la sua spada a un prezzo minore.

Le abilità avanzate richiedono addestramento ed esperienza. Se non possiedi un'abilità avanzata, non puoi nemmeno provarci. Per esempio, non importa quanto sei intelligente, non sarai comunque in grado di leggere le scritture degli antichi Khemri senza conoscerne la lingua.

IL RUOLO DELLE CIRCOSTANZE

Non tutte le Prove di abilità sono uguali. Saltare una staccionata è veramente facile, per esempio, ma scalare una parete liscia è un'impresa più difficile. L'ADG può assegnare bonus o penalità alle Prove di abilità a seconda delle situazioni. Anche se nelle avventure pubblicate trovi già elencati questi modificatori, ci sono comunque molti casi in cui l'ADG deve saper decidere rapidamente come regolarsi. Fare scelte del genere è il grosso del lavoro di un arbitro di gioco.

Per ogni Prova di abilità, l'ADG deve determinare la sua complessità e poi consultare la **Tabella 4-1: Difficoltà della Prova** per stabilire il modificatore appropriato. L'ADG può decidere di assegnare bonus o penalità maggiori di quelli indicati nella tabella, anche se ciò dovrebbe succedere solo in poche e circostanziate situazioni. Si raccomanda di usare sempre modificatori con incrementi o decrementi del 10% per rendere facile l'uso delle abilità. Se comunque l'ADG volesse una maggiore precisione, potrebbe gestire i modificatori con gradini del 5%.

Esempio: Hilda, una Cacciatrice di Taglie, sta cercando di trovare le tracce della sua preda. Il giocatore di Hilda fa una Prova di abilità Seguire Tracce. In circostanze normali userebbe semplicemente il valore della sua Intelligenza come possibilità di successo, ma l'ADG decide che la pioggia della notte precedente ha portato via gran parte delle tracce. Decide che il compito è Molto Difficile e impone una penalità del -30% alla Prova di abilità di Hilda. Con la sua Intelligenza 41%, Hilda avrebbe normalmente il 41% di possibilità di seguire le tracce con successo, ma dopo la penalità tale probabilità scende drasticamente all'11% ($41-30=11$). Il giocatore di Hilda ottiene un 35, che sarebbe stato un successo in circostanze migliori, ma non in questo: la pioggia ha confuso Hilda, la quale fallisce la Prova di abilità.

GRADI DI SUCCESSO

Nella maggioranza dei casi, è sufficiente sapere se hai o no superato la Prova. A volte, comunque, è utile sapere come la hai superata. Ciò è particolarmente utile per quanto riguarda abilità sociali come Affascinare o Pettegolezzo, poiché permette all'ADG di regolarsi su come determinare il comportamento di un PNG. Misurare il grado di successo è semplice. Confronta il risultato della prova con la probabilità di successo. Per ogni 10% intero (cioè non arrotondato per eccesso) di differenza tra il valore della Prova andata a buon fine e la tua possibilità di farcela, ottieni un grado di successo. Il tuo ADG ti indicherà se i gradi di successo sono importanti per una specifica Prova.

Esempio: Rurik, un Cosaro Kislevita, tenta di ottenere informazioni da un Oste sul conto di un uomo che sta cercando. Fa una Prova di Pettegolezzo per vedere che cosa scopre. La sua Simpatia è del 32%, ma l'ADG decide che l'Oste è sospettoso con i forestieri, e quindi giudica la Prova Impegnativa (-10%). Ciò fornisce a Rurik una probabilità del 22%. Ottiene uno 01, il miglior risultato possibile. Poiché questo è di 21 punti inferiore alla sua probabilità, Rurik ottiene due gradi di successo (uno per ogni 10% intero). L'ADG decide che non solo l'Oste riconosce l'uomo come un suo cliente, ma dice anche a Rurik dove può trovarlo in quel momento.

Puoi misurare i gradi di fallimento con lo stesso metodo, con ogni 10% intero di differenza in negativo a indicare un grado di insuccesso, ma ciò, escludendo rare occasioni, non è necessario.

PROVA CONTRAPPOSTA DI ABILITÀ

A volte devi fare una Prova su una tua abilità in contrasto con un'abilità di un avversario. In tal caso si parla di Prova Contrapposta di abilità. Se, per esempio, stai cercando di nasconderti da un Guardastrada sulle tue tracce, devi usare la tua abilità Nascondersi, mentre il Guardastrada ti cercherà con la sua abilità Percepire. In questo tipo di situazione, entrambe le parti effettuano una Prova di abilità. L'ADG può decidere se è il caso di assegnare a uno, o a entrambi, dei modificatori. Quello fra i due che supera la propria Prova vince. Se entrambi superano la Prova, vince quello con il grado di successo più alto. A parità di grado di successo, il risultato più basso vince. Se entrambi falliscono, l'ADG può scegliere da queste opzioni quella più adatta alla situazione:

- **Pareggio:** Nessuno è avvantaggiato. Nel prossimo round le Prove verranno ripetute.
- **Ripetizione del tiro:** Entrambe le parti tirano di nuovo finché non c'è un vincitore.

TABELLA 4-1: DIFFICOLTÀ DELLA PROVA

Difficoltà	Modificatore all'Abilità
Molto Facile	+30%
Facile	+20%
Abituale	+10%
Normale	Nessun modificatore
Impegnativa	-10%
Difficile	-20%
Molto Difficile	-30%



Esempio: Theodoric, un Fuorilegge, ha bisogno di passare di soppiatto dietro una Guardia. Questa è una Prova di Muoversi Silenziosamente, opposta alla Prova di Percepire della Guardia. Poiché Theodoric passerà vicino alla Guardia, l'ADG decide che questa è una Prova Impegnativa, e assegna un -10% al Fuorilegge. Theodoric, normalmente, avrebbe una possibilità del 35%, che modificata diventa del 25%. La Guardia ha invece un 30% di scoprirlo. Il giocatore di Theodoric ottiene un 14%, superando la Prova. L'ADG tira per la Guardia e ottiene un 28%, anch'esso un successo. Adesso devono confrontare i propri gradi di successo. Theodoric ha un 11% di differenza rispetto alla sua probabilità, e ottiene così un grado di successo, mentre la Guardia solo un 2%, che non le assegna nessun grado di successo. Theodoric è appena riuscito a evitare la Guardia.

MAESTRIA NELL'ABILITÀ

Se hai la possibilità di accedere alle stesse abilità in carriere differenti, puoi (se lo desideri) spendere altri 100 PE per ottenere un +10% aggiuntivo all'uso di tale abilità. Puoi comprare la stessa abilità non più di tre volte. Ciò rappresenta l'addestramento prolungato e l'acquisizione di esperienza in quell'abilità che hai raggiunto passando da una carriera a un'altra.

Esempio: Helga, un'Apprendista Maga, comincia con l'abilità Conoscenze Accademiche (Magia). Conclude la sua prima carriera e diventa una Maga Errante. Anche in questa carriera è presente l'abilità Conoscenze Accademiche (Magia). Helga ora ha la possibilità di scegliere. Se è soddisfatta della sua attuale conoscenza della magia, può lasciare le cose come stanno. Se vuole un perfezionamento, può spendere 100 PE e comprare quest'abilità nuovamente. Questa Maestria nell'abilità le fornisce un bonus di +10% sulle Prove relative a Conoscenze Accademiche (Magia). Se Helga successivamente diventa una Maga Maestra, nel cui profilo di avanzamento, nuovamente, si presenta l'abilità Conoscenze Accademiche (Magia), può scegliere di comprarla ancora. Non potrà però comprare Conoscenze Accademiche (Magia) una quarta volta.

PROVA DI CARATTERISTICA

A volte potresti voler fare qualcosa che non è contemplato tra le abilità (usare la forza bruta per buttare giù una porta, per esempio). In questi casi, puoi sostenere una Prova di caratteristica. Funziona esattamente come una Prova di abilità. L'ADG sceglie qual è la caratteristica più appropriata per quello che stai cercando di fare. Dopodiché si effettua un tiro percentuale e, se il risultato è uguale o minore del valore della caratteristica scelta, la Prova ha successo. La **Tabella 4-1: Difficoltà della Prova** si applica anche alle Prove di caratteristica. Puoi fare anche Prove Contrapposte di caratteristiche, esattamente seguendo lo stesso sistema usato per le abilità.

Esempio: Karl, un Tombarolo, ha trovato un grosso sarcofago di pietra. Il coperchio è estremamente pesante, ma Karl vuole spostarlo ugualmente, così da poter depredare il cadavere. L'ADG richiede una Prova di Forza. A causa del peso dell'oggetto, l'ADG decide che si tratta di una Prova Difficile, con una penalità del -20%. Con Forza 37%, Karl ha una possibilità quindi del 17% di spostare il coperchio. Tira e ottiene un 45%, fallendo nel tentativo.

Le Prove di caratteristica sono a volte utilizzate in altre circostanze, per esempio per resistere al veleno, alle torture, alle malattie o alla magia. Questo tipo di Prove sono chiarite laddove necessario.

GUADAGNARE LE ABILITÀ

Ogni personaggio guadagna automaticamente le abilità indicate nella carriera iniziale. Queste abilità infatti rappresentano ciò che hai imparato nella vita fino al punto in cui hai cominciato la carriera di avventuriero. Guadagnando esperienza, potrai intraprendere altre carriere. Questo ti permetterà di guadagnare anche nuove abilità. Ogni abilità che apprenderai in questa maniera costa 100 punti esperienza (PE). Vedi il **Capitolo 3: Carriere** per altre informazioni sui passaggi di carriera.

Esempio: Wolfgang, un Cocchiere, guadagna automaticamente le seguenti abilità con la sua carriera iniziale: Allevare Animali, Cavalcare, Guidare, Mercanteggiare, Orientarsi, Parlare Lingua (Kislevita), Percepire, Segni Segreti (Ranger). Finita la carriera

di Cocchiere diventa un Guardastrada, carriera che include le seguenti abilità: *Allevare Animali*, *Cavalcare*, *Cercare*, *Conoscenze Comuni (l'Impero)* o *Pettegolezza*, *Guidare*, *Orientarsi*, *Percepire*, *Seguire Tracce* o *Segni Segreti (Scout)*, *Sopravvivenza*. Wolfgang non guadagna automaticamente tutte queste abilità, quindi deve comprare quelle che ancora non possiede (per 100 PE ciascuna). Prima di poter terminare la carriera di Guardastrada, pertanto, Wolfgang deve guadagnare: *Cercare*, *Seguire Tracce* o *Segni Segreti (Scout)* e *Sopravvivenza*. Poiché è un Umano dell'Impero e quindi inizialmente possedeva *Conoscenze Comuni (l'Impero)* e *Pettegolezza*, non è necessario che acquisti anche queste abilità.

FORMATO DELLE ABILITÀ

Le abilità sono presentate con il seguente formato:

NOME DELL'ABILITÀ

Tipo Abilità: Base o avanzata.

Caratteristica: Questa voce indica quale caratteristica viene usata per le Prove di quest'abilità.

Descrizione: Questa sezione descrive che cosa permette di fare quest'abilità e quando è possibile usarla.

Talenti Collegati: Molti talenti aumentano le tue possibilità di successo con le abilità. Il bonus si applica sempre se non diversamente specificato nella descrizione del talento. Ogni talento che possa influire sull'abilità è elencato qui di seguito.

DESCRIZIONI DELLE ABILITÀ

Qui di seguito trovate le descrizioni delle abilità sia base che avanzate, presentate in ordine alfabetico.

ADDESTRARE ANIMALI

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per addestrare gli animali nell'eseguire esercizi e obbedire a semplici comandi. Gli animali più comunemente ammaestrati sono cani, cavalli e falchi, benché altri animali più inusuali possano essere addestrati con il permesso dell'ADG. L'addestramento efficace di un animale richiede del tempo. Le Prove di abilità devono essere superate una volta a settimana durante l'addestramento. Un semplice giochetto può essere insegnato con una singola Prova, qualcosa di più impegnativo con tre, mentre un esercizio difficile può essere insegnato con dieci Prove superate.

Talenti Collegati: Nessuno.

AFFASCINARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per manipolare gli altri. Le Prove di Affascinare possono essere utilizzate per far cambiare idea a singoli individui o a piccoli gruppi, per mentire in modo convincente, per bluffare, e perfino per mendicare. Affascinare serve anche per fare sottili insinuazioni e sedurre. Le Prove di abilità mirate a convincere gli altri a fare qualcosa di strano o contro la loro natura consentono una Prova di Volontà per resistere. Puoi influenzare una persona per ogni 10 punti della tua Simpatia, ma queste devono poter capire la lingua che stai parlando affinché Affascinare possa funzionare.

Talenti Collegati: Abile Oratore, Conoscenza della Strada, Cospiratore, Galateo, Parlare in Pubblico.

AFFASCINARE ANIMALI

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per farti amico un animale. Gli animali domestici si mostrano sempre amichevoli nei tuoi confronti. Gli animali selvatici o quelli addestrati a essere aggressivi (come i cani da combattimento) possono essere tranquillizzati con una Prova superata con successo. Gli ADG possono imporre delle penalità per animali particolarmente fedeli o aggressivi. È importante notare che quest'abilità non funziona con i mostri.

Talenti Collegati: Nessuno.

TABELLA 4-2: ABILITÀ BASE

Nome dell'Abilità	Caratteristica	Nome dell'Abilità	Caratteristica	Nome dell'Abilità	Caratteristica
Affascinare	Simpatia	Comandare	Simpatia	Nuotare	Forza
Affascinare Animali	Simpatia	Giocare d'Azzardo	Intelligenza	Percepire	Intelligenza
Allevare Animali	Intelligenza	Guidare	Forza	Pettegolezza	Simpatia
Arrampicarsi	Forza	Intimidire	Forza	Remare	Forza
Bere Alcolici	Resistenza	Mercanteggiare	Simpatia	Sopravvivenza	Intelligenza
Cavalcare	Agilità	Muoversi Silenziosamente	Agilità	Travestirsi	Simpatia
Cercare	Intelligenza	Nascondersi	Agilità	Valutare	Intelligenza

TABELLA 4-3: ABILITÀ AVANZATE

Nome dell'Abilità	Caratteristica	Nome dell'Abilità	Caratteristica	Nome dell'Abilità	Caratteristica
Addestrare Animali	Simpatia	Leggere e Scrivere	Intelligenza	Preparare Veleni	Intelligenza
Borseggiare	Agilità	Lettura Labiale	Intelligenza	Scassinare	Agilità
Ciarlare	Simpatia	Linguaggio Segreto (Vari)	Intelligenza	Schivare	Agilità
Conoscenze Accademiche (Varie)	Intelligenza	Mestiere (Vari)	Variabile	Segni Segreti (Vari)	Intelligenza
Conoscenze Comuni (Varie)	Intelligenza	Orientarsi	Intelligenza	Seguire Tracce	Intelligenza
Esibirsi (Vari)	Simpatia	Parlare Lingua (Varie)	Intelligenza	Senso Magico	Volontà
Guarire	Intelligenza	Parlare Lingua Arcana (Varie)	Intelligenza	Torturare	Simpatia
Incanalare	Volontà	Pedinare	Agilità	Veleggiare	Agilità
Ipnottizzare	Volontà	Piazzare Trappole	Agilità	Ventriloquo	Simpatia

ALLEVARE ANIMALI

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per prenderti cura di animali da cortile e domestici, come cavalli, pecore, maiali, buoi e simili. La cura e l'alimentazione quotidiane non richiedono una Prova di abilità. Le Prove si fanno di solito per riconoscere i sintomi di una malattia incipiente, segni di disagio dell'animale o per occasioni particolari (come bardare un cavallo per una parata).

Talenti Collegati: Nessuno.

ARRAMPICARSI

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Forza.

Descrizione: Usa quest'abilità per scalare pareti, recinzioni e altri ostacoli verticali. In circostanze normali, è richiesta una Prova di abilità ogni round. Usare Arrampicarsi è una azione intera e, con una Prova superata, puoi arrampicarti per una distanza pari alla metà del tuo valore di Movimento (arrotondato per eccesso).

Talenti Collegati: Nessuno.

BERE ALCOLICI

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Resistenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per resistere agli effetti dell'alcol. I bevitori esperti possono riuscire a reggere parecchio. Una Prova di abilità deve essere sostenuta dopo ogni bevuta. Consulta il **Capitolo 5: Equipaggiamento** per altre informazioni sull'alcol e i suoi effetti.

Talenti Collegati: Nessuno.

BORSEGGIARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per sfilare oggetti, svuotare le tasche altrui o fare giochi di prestigio con piccoli oggetti come monete e carte. Spesso, per usare Borseggiare serve una Prova Contrapposta, effettuata contro l'abilità Percepire di chi potrebbe notarti.

Talenti Collegati: Nessuno.

CAVALCARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per montare cavalli e simili cavalcature. Cavalcare in circostanze normali non richiede una Prova di abilità. D'altro canto, le Prove possono essere richieste quando si va al galoppo, si gareggia, si conduce una cavalcatura su terreni accidentati, si salta su una cavalcatura in movimento o azioni simili.

Talenti Collegati: Acrobazia a Cavallo.

CERCARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per controllare un'area in cerca di indizi, tesori o altri oggetti nascosti (trappole comprese). Una Prova è richiesta per ogni stanza o area ristretta.

Talenti Collegati: Nessuno.

CIARLARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per guadagnare tempo dando fiato alla bocca. Il Ciarlare non ha mai senso compiuto (usa invece Affascinare

in tali situazioni), ma serve solo a confondere. Le vittime di una Prova di abilità Ciarlare superata possono fare una Prova di Volontà per scoprire il bluff. Se falliscono, non possono fare niente per un round, limitandosi a fissarti intontite mentre si chiedono se sei ubriaco, pazzo, o entrambe le cose. Non puoi usare Ciarlare su un bersaglio in combattimento, o che si trova in una chiara situazione di pericolo imminente. Puoi influenzare una persona per ogni 10 punti della tua Simpatia, ma queste devono poter capire la lingua che stai parlando affinché il Ciarlare possa funzionare.

Talenti Collegati: Nessuno.

COMANDARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per far eseguire degli ordini ai sottoposti.

Con una Prova di abilità superata, essi eseguono gli ordini come richiesto. Se la Prova fallisce, i sottoposti o interpretano male i comandi oppure non fanno assolutamente niente (la decisione spetta all'ADG). Comandare non permette di impartire ordini a chi non conosci, ma funziona soltanto con quelli che sono sotto la tua autorità.

Talenti Collegati: Nessuno.

CONOSCENZE ACCADEMICHE (VARIE)

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per ricordare informazioni rilevanti e immagini, e (se hai accesso alle strutture o alle risorse adatte) fare delle ricerche. Conoscenze Accademiche indica un sapere più profondo rispetto a Conoscenze Comuni, e richiede studi intensivi. Conoscenze Accademiche ha come peculiarità il fatto che non si tratta di una singola abilità, ma di una categoria, i cui elementi devono essere acquisiti individualmente. Ogni abilità di Conoscenze Accademiche riguarda un particolare campo di studi, con la specializzazione che viene indicata tra parentesi. Per esempio, Conoscenze Accademiche (Teologia) è differente dall'abilità Conoscenze Accademiche (Storia). Le più comuni abilità Conoscenze Accademiche sono: Araldica/Genealogia, Arti, Astronomia, Demonologia, Diritto, Filosofia, Ingegneria, Magia, Necromanzia, Rune, Scienze, Storia, Strategia/Tattica e Teologia.

Talenti Collegati: Nessuno.

CONOSCENZE COMUNI (VARIE)

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per ricordare le usanze, le istituzioni, le tradizioni, le figure pubbliche e le superstizioni di una particolare nazione, gruppo culturale o razza. Conoscenze Comuni non indica l'istruzione scolastica (quella è rappresentata dall'abilità Conoscenze Accademiche), ma ciò che impari crescendo o viaggiando in lungo e in largo in una determinata regione. Come Conoscenze Accademiche, Conoscenze Comuni non è una singola abilità, ma molte. Le più tipiche abilità Conoscenze Comuni sono: Bretonnia, Elfi, Estalia, la Desolazione, l'Impero, Kislev, Mezzuomini, Nani, Norsca, Ogre, Principati di Confine e Tilea.

Talenti Collegati: Viaggiatore Esperto.

ESIBIRSI (VARI)

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per intrattenere gruppi di spettatori. Come Conoscenze Accademiche, Esibirsi non rappresenta una singola abilità, ma molte. Le più comuni abilità Esibirsi sono: Acrobata, Attore, Cantante, Cantastorie, Chiromante, Commediante, Danzatore, Giocoliere, Giullare, Mangiafuoco, Mimo, Musicista, Pagliaccio.

Talenti Collegati: Contorsionista, Imitatore.

GIOCARE D'AZZARDO

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per partecipare a giochi dove contano le probabilità, come le carte o i dadi. Ogni partecipante alle scommesse punta la stessa posta e fa una Prova Contrapposta di abilità Giocare d'Azzardo. Il vincitore fa suo il piatto. Puoi, volendo, decidere di abbandonare il gioco, nel qual caso perdi automaticamente.

Talenti Collegati: Genio Matematico.

GUIDARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Forza.

Descrizione: Usa quest'abilità per guidare i carretti, i carri e anche le carrozze. Guidare in condizioni normali non necessita di una Prova di abilità. D'altro canto, le Prove possono essere richieste quando ci si trova su terreni difficili, si procede ad alta velocità oppure quando si cerca di effettuare manovre pericolose.

Talenti Collegati: Nessuno.

GUARIRE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per fornire cure mediche ai feriti. Una Prova di Guarire superata fa recuperare 1d10 ferite a un personaggio ferito leggermente o 1 ferita a un personaggio ferito gravemente. Un personaggio ferito può ricevere un simile trattamento una sola volta durante o dopo ogni evento (battaglia, trappola, caduta, ecc.) in cui abbia perso delle ferite. Il giorno seguente, e successivamente una volta al giorno, il personaggio ferito può beneficiare dei risultati di una nuova Prova di Guarire. Vedi il **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento** per altre informazioni sulle ferite e sul guarire i danni.

Talenti Collegati: Chirurgia.

INCANALARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Volontà.

Descrizione: Usa quest'abilità per controllare i Venti della Magia. Tutti gli incantesimi implicano una manipolazione dei Venti della Magia, ma Incanalare viene usato quando sono richiesti una precisione o un controllo maggiori. Per informazioni sul procedimento di lancio di un incantesimo e sulla funzione di Incanalare, vedi **Capitolo 7: Magia**.

Talenti Collegati: Armonia Aethyrica.

INTIMIDIRE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Forza.

Descrizione: Usa quest'abilità per sopraffare o impaurire gli altri. Le vittime dell'intimidazione possono resistere superando una Prova di Volontà. Il modo in cui i PNG reagiscono ai tentativi di intimidazione dipende dall'ADG, che deve tenere presente il carattere del personaggio e i risultati della Prova. In alcune circostanze (richiesta di riscatti e simili), l'ADG può decidere che la Prova di Intimidire debba basarsi sulla Simpatia anziché sulla Forza.

Talenti Collegati: Minaccioso.

IPNOTIZZARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Volontà.

Descrizione: Usa quest'abilità per far cadere qualcuno in un sonno

ipnotico. L'attenzione del soggetto deve essere mantenuta (spesso con un pendolino e/o cantilenando) per un minuto, dopo il quale devi superare una Prova di abilità. Coloro che vengono forzati possono cercare di resistere con una Prova di Volontà. Una volta che il soggetto è ipnotizzato, puoi porgli una domanda per ogni 10 punti della tua caratteristica Volontà. Le risposte a queste domande devono essere vere. Da notare che il soggetto risponde alle domande basandosi su ciò che egli crede essere la verità, ma potrebbe anche essere convinto di una cosa sbagliata. Una volta risposto all'ultima domanda, il soggetto esce dal sonno ipnotico.

Talenti Collegati: Nessuno.

LEGGERE E SCRIVERE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per leggere o scrivere ogni lingua che sai parlare. In circostanze normali, non serve una Prova di abilità per leggere o scrivere. D'altro canto, può essere necessario per decifrare frasi oscure, forme arcaiche o modi di dire inusuali.

Talenti Collegati: Attitudine alle Lingue.

LETTURA LABIALE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per carpire brani di conversazioni che si svolgono al di fuori della portata del tuo udito. Devi avere una linea di vista non ostruita della parte inferiore della faccia di chi parla, e devi anche essere in grado di comprendere la lingua adoperata.

Talenti Collegati: Vista Eccellente.

LINGUAGGIO SEGRETO (VARI)

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per comunicare con altri legati a te dalla





professione. Questi linguaggi segreti sono più dei codici che non delle lingue vere e proprie. Gli interlocutori adoperano per la conversazione una lingua normale, ma, grazie all'uso di segni, gesti e/o parole in codice, sono in grado di impartire alle loro parole un significato più profondo o a comunicarsi rapidamente grandi quantità di informazioni. In circostanze normali, le Prove di abilità non sono necessarie se tutti quelli che parlano conoscono lo specifico linguaggio segreto. Possono invece essere necessarie in situazioni avverse (un luogo rumoroso, il caos della battaglia, ecc.). Come Conoscenze Accademiche, Linguaggio Segreto non è una singola abilità, ma molte. Tra i linguaggi segreti più comuni troviamo quello da Battaglia, della Gilda, dei Ladri e dei Ranger.

Talenti Collegati: Nessuno.

MERCANTEGGIARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per negoziare affari e prezzi. Quando tratti piccoli affari, come quelli in un mercato, una semplice Prova di abilità è sufficiente. D'altro canto, per affari più importanti (trattare sul prezzo di un raro manoscritto, per esempio) l'ADG può richiedere una Prova Contrapposta di abilità, con entrambi le parti che utilizzano la loro abilità Mercanteggiare.

Talenti Collegati: Affarista.

MESTIERE (VARI)

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Varie (vedi descrizione).

Descrizione: Usa quest'abilità per praticare un mestiere. Come Conoscenze Accademiche, Mestiere non è una singola abilità, ma molte. I tipi più comuni di mestieri e le caratteristiche a essi collegate sono: Armaiolo (F), Artista (Ag), Birraio (Int), Bottai (F), Calligrafo (Ag), Calzolaio (Ag), Candelaio (Ag), Carpentiere (Ag), Cartografo (Ag), Cercatore d'Oro (F), Conciatore (F), Contadino (F), Cuoco (Int), Erborista (Int), Fabbro (F), Fabbro d'Archi (Ag), Fabbro d'Armature (F), Fabbro d'Armi da Fuoco

(Ag), Fabbro (F), Imbalsamatore (Int), Maestro d'Ascia (Ag), Mercante (Sim), Minatore (F), Mugnaio (F), Orafo (Ag), Sarto (Ag), Scalpellino (Ag), Speciale (Int), Tagliatore di Gemme (Ag).
Talenti Collegati: Inclinazione Artistica, Perizia Nanica.

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per muoverti senza far rumore. Puoi fare una sola azione di movimento per round se stai usando l'abilità Muoversi Silenziosamente. Spesso, per usare Muoversi Silenziosamente serve una Prova Contrapposta contro l'abilità Percepire dei tuoi avversari.

Talenti Collegati: Gatto Randagio, Selvaggio, Topo di Fogna.

NASCONDERSI

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per nasconderti da sguardi poco amichevoli. Ci deve essere un luogo (alberi, muri, edifici, ecc.) dove nascondersi, altrimenti la Prova di abilità fallisce automaticamente (non ci si può nascondere nel bel mezzo di una strada!). Spesso, per usare Nascondersi serve una Prova Contrapposta contro l'abilità Percepire dei tuoi avversari.

Talenti Collegati: Gatto Randagio, Selvaggio, Topo di Fogna.

NUOTARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Forza.

Descrizione: Usa quest'abilità per nuotare e per immergerti. Nuotare in circostanze normali non necessita di una Prova di abilità. Naturalmente, una Prova può essere richiesta quando le acque sono agitate o quando c'è da nuotare per un periodo di tempo prolungato. La tua caratteristica Movimento è dimezzata (arrotondando per eccesso) quando nuoti.

Talenti Collegati: Nessuno.

ORIENTARSI

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per trovare la direzione per terra o per mare. Puoi orientarti usando le stelle, le mappe o il tuo proprio senso di orientamento. Puoi anche stimare la durata di un viaggio, basandoti sulla geografia, sul periodo dell'anno e sulle condizioni atmosferiche. In circostanze normali, una Prova di abilità superata ogni giorno ti consente di mantenere la direzione. L'ADG può richiedere ulteriori Prove in particolari circostanze.

Talenti Collegati: Genio Matematico, Senso dell'Orientamento.

PARLARE LINGUA (VARIE)

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per comunicare con gli altri usando una lingua comune. Gran parte delle lingue del Vecchio Mondo derivano da uno stesso ceppo originario, ma le radici comuni sono talmente sepolte che per tutti gli scopi e le necessità ogni razza o nazione parla il proprio linguaggio. In circostanze normali, non sono necessarie Prove di abilità se tutte le parti conoscono la stessa lingua. Possono essere necessarie per imitare o decifrare un accento regionale o per cercare di parlare come uno del luogo quando non lo sei. Come Conoscenze Accademiche, Parlare Lingua non rappresenta una singola abilità, ma molte diverse. Le lingue più comuni e le aree/popolazioni che le parlano sono le seguenti: Bretoniano (Bretonnia), Eltharin (Elfi), Estaliano (Estalia),

Khazalid (Nani), Kislevita (Kislev), Mezzuomo (Mezzuomini), Norsmanno (Norsca), Reikspiel (l'Impero), Tileano (Tilea). Un'altra lingua ancora è il Classico, un antico idioma amato dagli accademici, ma di rado ancora parlato. Lingue meno civilizzate includono il Grumbarth (Ogre), Lingua Goblin (Goblin, Hobgoblin, Orchi) e Lingua Oscura (Caos, Uominibestia).

Talenti Collegati: Attitudine alle Lingue, Imitatore, Viaggiatore Esperto.

PARLARE LINGUA ARCANA (VARIE)

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per lanciare incantesimi. Devi parlare una lingua arcana per usare la magia. Al contrario di altre lingue, le lingue arcane non sono usate nelle ordinarie conversazioni, ma per manipolare le energie magiche. Tutti i papiri e i grimori sono scritti in lingue arcane. Come Conoscenze Accademiche, Parlare Lingua Arcana non rappresenta una singola abilità, ma diverse. Le lingue arcane più comuni sono il Demoniaco, l'Elfico Arcano e il Magico (conosciuto come Lingua Praestantia presso i maestri imperiali).

Talenti Collegati: Nessuno.

PEDINARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per seguire gli altri senza essere visto. Spesso, per usare Pedinare serve una Prova Contrapposta contro l'abilità Percepire dei tuoi avversari.

Talenti Collegati: Nessuno.

PERCEPIRE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per osservare ciò che ti circonda e notare piccoli dettagli che agli altri potrebbero sfuggire. Percepire può essere impiegata anche per scoprire trappole, trabocchetti e altri pericoli fisici. Benché molto spesso serva per ciò che puoi vedere, Percepire riguarda tutti i sensi e può essere adoperata anche per ascoltare, assaggiare, odorare e toccare qualcosa. Percepire è l'abilità che più di frequente viene usata per le Prove Contrapposte, quando ci si confronta per esempio con abilità quali Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Travestirsi. Può inoltre essere utilizzata per stimare numeri, distanze, quantità e così via, nel qual caso una Prova fallita fornisce informazioni fallaci.

Talenti Collegati: Genio Matematico, Trovatrappole, Udito Acuto, Vista Eccellente.

PETTEGOLEZZO

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per ottenere informazioni. È utile per farsi rivelare dicerie, scoprire le ultime novità e intrattenersi in una conversazione informale.

Talenti Collegati: Conoscenza della Strada, Galateo.

PIAZZARE TRAPPOLE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per preparare e armare trappole per la cattura di animali vari. Le trappole che immobilizzano e uccidono sono entrambe di uso comune nell'Impero. Una Prova di abilità al giorno può essere richiesta per ciascuna trappola. Una Prova superata significa che un animale è caduto nella trappola.

Talenti Collegati: Nessuno.

PREPARARE VELENI

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per approntare un veleno. Quest'abilità riguarda la preparazione di veleni animali e di quelli vegetali oltre che chimici. Vedi il **Capitolo 5: Equipaggiamento** per ulteriori informazioni sul veleno e sui suoi effetti.

Talenti Collegati: Nessuno.

REMARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Forza.

Descrizione: Usa quest'abilità per far andare barche a remi, scialuppe, barconi a chiglia piatta e simili imbarcazioni. Remare in circostanze normali non necessita di alcuna Prova di abilità. D'altro canto, una Prova può essere necessaria quando c'è brutto tempo, ostacoli pericolosi o acque agitate da affrontare.

Talenti Collegati: Nessuno.

SCASSINARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per forzare le serrature. Di solito, una Prova di abilità superata è tutto quel che serve per aprire una serratura, ma l'ADG può richiedere Prove ulteriori per serrature particolarmente difficili. Quest'abilità può anche essere usata per disarmare trappole meccaniche.

Talenti Collegati: Nessuno.

SCHIVARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per evitare attacchi in combattimento corpo a corpo. Schivare può essere utilizzata una volta per round. Vedi il **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**.

Talenti Collegati: Nessuno.

SEGNI SEGRETI (VARI)

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per leggere e lasciare messaggi in codice. Svariati insiemi di simboli vengono utilizzati nell'Impero. I segni segreti non sono molto complicati e di solito si usano per avvisare di pericoli, segnare un punto preciso, indicare protezione e così via. Prove di abilità non sono richieste per leggere un messaggio semplice, ma possono essere necessarie per decifrare messaggi complicati oppure segni datati o rovinati. Come Conoscenze Accademiche, Segni Segreti non è una singola abilità, ma molte diverse. Tra i segni segreti più comuni troviamo quelli dei Ladri, dei Ranger, degli Scout e dei Templari.

Talenti Collegati: Nessuno.

SEGUIRE TRACCE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per rintracciare una preda, che si tratti di un animale o altro. Seguire delle tracce evidenti non necessita di una Prova di abilità e può essere fatto senza rallentamenti. D'altro canto, le Prove possono essere necessarie in situazioni più complicate. Puoi anche fare delle Prove per dedurre la distanza a cui si trovano le tue prede, per capire il loro numero e la loro razza.

Talenti Collegati: Nessuno.

SENSO MAGICO

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Volontà.

Descrizione: Chiamata anche "Occhio della Strega", quest'abilità è utilizzata per identificare la presenza della Magia. I maghi la descrivono come il sesto, il settimo e l'ottavo senso. Con una Prova superata puoi capire se un oggetto, un'area o una persona è incantata con una magia. Puoi anche vedere i Venti della Magia, il che ti permette di capire con quanta forza soffino in un'area specifica. Per ulteriori informazioni, vedi il **Capitolo 7: Magia**.

Talenti Collegati: Armonia Aethyrica.

SOPRAVVIVENZA

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per sopravvivere nei luoghi selvaggi. Comprende attività quali pesca, caccia, accendere un fuoco o il carbone, trovare cibo commestibile, costruire un riparo di fortuna e così via.

Talenti Collegati: Nessuno.

TORTURARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per estorcere con vari metodi informazioni da qualcuno che si oppone. Quest'abilità include sia la tortura fisica che la vessazione psicologica. La vittima può cercare di resistere alla tortura con una Prova di Volontà.

Talenti Collegati: Minaccioso.

TRAVESTIRSI

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per mascherare il tuo aspetto. Abiti appropriati, materiali di scena e trucchi sono spesso la chiave per travestirsi con successo. È anche possibile mascherarsi come

un appartenente al sesso opposto, o a una razza diversa, o per somigliare a una persona specifica, anche se queste cose sono più difficili da ottenere. Spesso, per usare Travestirsi serve una Prova Contrapposta contro l'abilità Percepire dei tuoi avversari.

Talenti Collegati: Imitatore.

VALUTARE

Tipo Abilità: Base.

Caratteristica: Intelligenza.

Descrizione: Usa quest'abilità per determinare il valore degli oggetti comuni, ma anche di quelli di pregio come gioielli, gemme e oggetti d'arte. Una Prova di abilità superata fa capire il prezzo di mercato dell'oggetto. Dato che una Prova fallita può portare a un errore di valutazione del vero prezzo dell'oggetto, si raccomanda all'ADG di eseguire la Prova di Valutare in segreto e di dire poi al giocatore il prezzo che il suo PG ritiene essere quello giusto.

Talenti Collegati: Affarista, Inclinazione Artistica.

VELEGGIARE

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Agilità.

Descrizione: Usa quest'abilità per far da equipaggio su imbarcazioni a vela. L'abilità riguarda la familiarità con le operazioni di bordo, la conoscenza di diversi tipi di vele, le procedure in caso di tempo inclemente e cose simili. Andare a vela in circostanze normali non richiede una Prova di abilità. D'altro canto, una Prova può essere necessaria quando c'è brutto tempo, ostacoli pericolosi o acque agitate da affrontare.

Talenti Collegati: Nessuno.

VENTRILOQUO

Tipo Abilità: Avanzata.

Caratteristica: Simpatia.

Descrizione: Usa quest'abilità per parlare senza muovere le labbra e far uscire la voce. Gli astanti che prestino particolare attenzione possono sostenere una Prova Contrapposta di abilità a scelta dell'ADG.

Talenti Collegati: Nessuno.

— TALENTI —

I talenti sono capacità speciali. Si integrano con le abilità e delineano meglio ciò che il tuo personaggio può fare. I talenti possono rappresentare sia capacità innate che acquisite. La Visione Notturna, per esempio, è qualcosa con cui sei nato, mentre Disarmare è qualcosa che puoi imparare; a ogni modo, tutte e due queste capacità rientrano tra i talenti.

GUADAGNARE I TALENTI

Nella fase di creazione del personaggio, guadagni automaticamente i talenti della tua carriera iniziale. Quando intraprendi altre carriere, hai la possibilità di imparare nuovi talenti. Ogni talento che guadagni in questo modo costa 100 punti esperienza (PE). Vedi il **Capitolo 3: Carriere** per altre informazioni sul cambio di carriera.

FORMATO DEI TALENTI

I talenti sono presentati con il seguente formato:

NOME DEL TALENTO

Descrizione: Che cosa fa?

DESCRIZIONI DEI TALENTI

Qui di seguito trovi le descrizioni di tutti i talenti, in ordine alfabetico.

ABILE ORATORE

Descrizione: Sei abbastanza abile da riuscire a infiammare folle immense.

Quando usi questo talento con l'abilità Affascinare puoi influenzare un numero di persone 100 volte maggiore del normale. Devi possedere Parlare in Pubblico prima di poter acquisire questo talento.

ACROBAZIA A CAVALLO

Descrizione: Sei capace di incredibili esercizi quando sei in sella. Puoi fare la verticale sulle mani su una cavalcatura al galoppo, saltare da un cavallo a un altro e cose del genere. Devi eseguire Prove di abilità Cavalcare solo nelle circostanze più estreme, e anche in questi casi hai un bonus del +10%.

AFFARISTA

Descrizione: Sai contrattare con abile parlantina e sai come portare a termine una transazione. Ottieni un bonus del +10% nelle Prove di Mercanteggiare e Valutare.

AMBIDESTRO

Descrizione: Sai usare ugualmente bene entrambe le mani. Non subisci il normale -20% alla tua Abilità di Combattimento quando usi un'arma con la tua mano secondaria.

ARMA DA SPECIALISTA (VARIE)

Descrizione: Sai come usare un gruppo di armi che necessiti di un addestramento speciale. Arma da Specialista è particolare in quanto non è un singolo talento, ma svariati, e ognuno deve essere acquisito indipendentemente. Ogni talento Arma da Specialista è una specializzazione a sé stante, con il tipo indicato tra parentesi. Per esempio, Arma da Specialista (a Due Mani) è un talento diverso da Arma da Specialista (da Lancio). I tipi più comuni di Arma da Specialista sono: a Due Mani, a Polvere da Sparo, Arco Lungo, Avviluppanti, Balestra, Cavalleria, da Ingegnere, da Lancio, da Parata, da Scherma, Fionda, Flagello. Per maggiori dettagli sulle armi incluse in ciascun gruppo, vedi il **Capitolo 5: Equipaggiamento**.

ARMI NATURALI

Descrizione: Hai artigli o zanne affilate che possono fare a brandelli un nemico in battaglia. Quando attacchi senz'armi, conta come se tu fossi armato con un'arma a una mano. Non puoi parare con le tue armi naturali e non puoi, per evidenti ragioni, essere disarmato.

ARMONIA AETHYRICA

Descrizione: Sei in sintonia con l'Aethyr e puoi facilmente manipolare i Venti della Magia. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di abilità Incantare e Senso Magico.

ATTITUDINE ALLE LINGUE

Descrizione: Sei naturalmente portato per le lingue. Hai un bonus del +10% in tutte le Prove di abilità Leggere e Scrivere e Parlare Lingua.

BUON SENSO

Descrizione: Ottieni un bonus permanente del +5% alla tua caratteristica Intelligenza. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

CHIRURGIA

Descrizione: Conosci le tecniche scientifiche di cura più avanzate. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di abilità Guarire. Se stai curando un paziente ferito gravemente, una Prova superata curerà 2 Ferite anziché 1. Se il ferito rischia di perdere un arto a causa di un Colpo Critico (vedi il **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**), fornisci al paziente anche un bonus del +20% alla caratteristica Resistenza per la Prova per evitare la perdita di un arto.

COLPIRE CON FORZA

Descrizione: Sai come portare un colpo in corpo a corpo per fare più danni possibili. Guadagni un bonus di +1 al tiro per i danni con le armi da mischia.

COLPIRE PER FERIRE

Descrizione: Sei esperto nell'arte di colpire il tuo nemico nei punti in cui è più vulnerabile. Il Valore del Critico di qualsiasi Colpo Critico che assesti è incrementato di +1.

TABELLA 4-4: TALENTI

Abile Oratore	Gatto Randagio	Resistenza alla Magia
Acrobazia a Cavallo	Genio Matematico	Resistenza alle Malattie
Affarista	Guerriero Nato	Ricarica Rapida
Ambidestro	Imitatore	Riflessi Fulminei
Arma da Specialista (Varie)	Inclinazione Artistica	Rissare
Armi Naturali	Inquietante	Robusto
Armonia Aethyrica	Lanciare Incantesimi in Armatura	Sangue Freddo
Attitudine alle Lingue	Lottare	Selvaggio
Buon Senso	Magia Comune	Sensi Acuti
Chirurgia	Magia Minore	Senso dell'Orientamento
Colpire con Forza	Magia Nera	Sesto Senso
Colpire per Ferire	Manolesta	Sfera Arcana
Colpire per Stordire	Mastro Pistoliere	Sfera Divina
Colpo Sicuro	Meditazione	Sfera Oscura
Conoscenza della Strada	Mente Equilibrata	Spadaccino
Contorsionista	Minaccioso	Spaventoso
Cortese	Mira Eccellente	Temerario
Cospiratore	Molto Forte	Terrificante
Cuore Impavido	Molto Resistente	Tiratore Provetto
Dardo Portentoso	Nonmorto	Topo di Fogna
Disarmare	Odio Atavico	Trovatrappole
Estrazione Rapida	Parata Fulminea	Udito Acuto
Fattucchieria	Parlare in Pubblico	Viaggiatore Esperto
Fluttuante	Perizia Nanica	Vigorouso
Fortuna	Più Veloce	Visione Notturna
Fuga!	Precisione Letale	Vista Eccellente
Furia	Resistenza al Caos	Volante
Galateo	Resistenza al Veleno	



COLPIRE PER STORDIRE

Descrizione: Se colpisci con un attacco in corpo a corpo, puoi cercare di stordire il tuo avversario invece che infliggergli dei danni. Per prima cosa, devi fare una Prova di Forza. Se la superi, il tuo avversario deve fare una Prova di Resistenza, con un bonus del +10% per ogni Punto Armatura (PA) alla sua Prova. Se fallisce, il tuo avversario rimane stordito per 1d10 di turni. I personaggi storditi non possono eseguire alcuna azione, né possono schivare.

COLPO SICURO

Descrizione: Sai come trovare un punto debole nell'armatura del tuo nemico. Quando colpisci con un attacco a distanza puoi ignorare 1 Punto Armatura. Se il tuo bersaglio non ha armatura, questo talento non ha alcun effetto.

CONOSCENZA DELLA STRADA

Descrizione: Sai come cavartela per strada. Hai un bonus del +10% nelle Prove di Affascinare e Pettegolezzo quando interagisci con il mondo criminale.

CONTORSIONISTA

Descrizione: Puoi piegare e manipolare il tuo corpo in una miriade di maniere assai poco naturali. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Esibirsi più importanti, e un bonus del +20% nelle Prove di Agilità per liberarti da catene, infilarti in passaggi stretti e cose del genere.

CORTESE

Descrizione: Guadagni un bonus permanente del +5% alla tua caratteristica Simpatia. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.



COSPIRATORE

Descrizione: Sei maestro nell'arte della politica. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Affascinare che hanno a che fare con gli intrighi, e nelle Prove di Volontà per resistere ai tentativi di Affascinare fatti da altri.

CUORE IMPAVIDO

Descrizione: Sei eccezionalmente coraggioso. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove per la Paura e per il Terrore, e nelle Prove di Volontà per resistere ai tentativi di Intimidire.

DARDO PORTENTOSO

Descrizione: Sai come mandare a bersaglio proiettili magici, massimizzando il danno. Guadagni un bonus di +1 nei tiri per i danni inferti con gli incantesimi di tipo *proiettile magico*.

DISARMARE

Descrizione: Se riesci a portare a segno un colpo in corpo a corpo, puoi cercare di disarmare il tuo avversario invece di infliggergli il danno. Fai una Prova Contrapposta basata sull'Agilità di entrambi. Se vinci, il tuo avversario è disarmato e la sua arma cade al suolo. Potrà essere raccolta con un'azione di estrarre. Se vince, il tuo avversario mantiene la presa sulla sua arma. Non puoi disarmare qualcuno delle sue armi naturali (denti, artigli, ecc.).

ESTRAZIONE RAPIDA

Descrizione: I tuoi riflessi veloci ti permettono di estrarre rapidamente armi e altri oggetti dai loro alloggiamenti. Una volta per round, puoi usare estrarre come azione gratuita.

FATTUCCHIERIA

Descrizione: Sei un lanciatore di incantesimi autodidatta che ha capito come usare la magia a forza di tentativi. Puoi lanciare incantesimi di Magia Minore (Fatture) facendo a meno dell'abilità Parlare Lingua Arcana, ma devi comunque avere il talento Magia Minore (Fatture). Devi tirare 1d10 aggiuntivo quando lanci un incantesimo. Questo non si aggiunge al tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi, ma conta ai fini della Maledizione di Tzeentch. Una volta che avrai imparato un'abilità Parlare Lingua Arcana, non dovrai più tirare il dado aggiuntivo.

FLUTTUANTE

Descrizione: Puoi volare a poca distanza dal suolo. Per maggiori informazioni sul volo, vedi il **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**.

FORTUNA

Descrizione: Sei nato fortunato. Nel momento più impensabile, quando tutto sembra volgere al peggio, le cose ti vanno per il verso giusto. Hai 1 Punto Fortuna extra al giorno. Vedi il **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento** per altre informazioni relative ai Punti Fortuna.

FUGA!

Descrizione: Quando è in gioco la tua vita, sei capace di impressionanti scatti in velocità. Quando corri via dal combattimento o da un'altra minaccia concreta, ottieni un bonus di +1 alla tua caratteristica Movimento per 1d10 di turni.

FURIA

Descrizione: Puoi caricarti fino a esplodere in una rabbia incontenibile. Devi spendere 1 round per infuriarti (ululando, mordendo lo scudo e cose simili). Il round successivo perdi il controllo e ti scateni, guadagnando un bonus del +10% alla Forza e alla Volontà, ma anche una penalità del -10% all'Abilità di Combattimento e all'Intelligenza. Devi obbligatoriamente attaccare il nemico più vicino in corpo a corpo, tutti gli attacchi devono essere azioni di attacco poderoso, attacco in carica oppure attacco fulmineo, e non puoi fuggire o ritirarti. Rimani in preda a questa furia finché il combattimento non termina.

GALATEO

Descrizione: Sei ben preparato sul modo di comportarsi in società fra gente delle classi più agiate. Hai un bonus del +10% nelle Prove di Affascinare e Pettegolezzo quando hai a che fare con persone di nobile rango. Il bonus viene applicato anche in quelle situazioni in cui conoscere l'etichetta adeguata è importante (quando impersoni un nobile tramite l'abilità Travestirsi, per esempio).

GATTO RANDAGIO

Descrizione: Ti senti a casa tua in mezzo alle strade. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando sei in ambienti urbani.

GENIO MATEMATICO

Descrizione: Sei molto portato per la matematica e puoi trovare una soluzione praticamente a qualsiasi problema matematico, avendone il tempo. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Giocare d'Azzardo e Orientarsi, e un bonus del +20% nelle Prove di Percepire che coinvolgono delle stime.

GUERRIERO NATO

Descrizione: Guadagni un bonus permanente del +5% alla tua caratteristica Abilità di Combattimento. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

IMITATORE

Descrizione: Hai orecchio per le voci e gli accenti, e puoi riprodurli accuratamente. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Esibirsi (Attore, Cantastorie, Commediante, Giullare e Pagliaccio), nelle Prove di Travestirsi se il travestimento ha una componente verbale, e nelle Prove di Parlare Lingua quando cerchi di farti passare per un nativo del luogo.

INCLINAZIONE ARTISTICA

Descrizione: Hai un gran talento creativo. Guadagni un bonus del +20% nelle Prove di Mestiere (Artista) e un bonus del +10% nelle Prove di Valutare relative a oggetti d'arte.

INQUIETANTE

Descrizione: La tua scoraggiante presenza disturba gli avversari. I nemici devono superare una Prova di Volontà quando ti vedono altrimenti subiscono una penalità del -10% alla loro Abilità di Combattimento e alla loro Abilità Balistica. Possono sostenere una Prova per vincere gli effetti di questo talento una volta per round finché non la superano, o finché non sei fuori dal loro arco visivo.

LANCIARE INCANTESIMI IN ARMATURA

Descrizione: Le tue preghiere ti sono di aiuto per lanciare incantesimi con un'armatura indosso. La tua penalità al Tiro per il Lancio di Incantesimi con un'armatura indosso è ridotta di 3 quando reciti incantesimi divini. Normalmente, per esempio, soffriresti una penalità di -3 per l'uso di un corpetto di maglia, ma con Lanciare Incantesimi in Armatura questa penalità si riduce a 0.

LOTTARE

Descrizione: Sei un lottatore esperto nell'afferrare. Puoi fare attacchi disarmati con un bonus del +10% alla tua Abilità di Combattimento quando cerchi di effettuare una presa. Inoltre, guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Forza per mantenere o sciogliere una presa.

MAGIA COMUNE

Descrizione: Conosci un incantesimo comune a tutti i tipi di magia. Magia Comune è particolare perché non rappresenta un singolo talento, ma tanti diversi, e ognuno deve essere acquisito separatamente: ogni talento Magia Comune è infatti un incantesimo a sé stante, il cui nome viene indicato tra parentesi. Per esempio, Magia Comune (Dissolvere) è un talento diverso da Magia Comune (Fluttuare). Gli incantesimi più diffusi di Magia Comune sono: *allarme magico*, *arma benedetta*, *armatura aethyrica*, *chiavistello magico*, *dissolvere*, *fluttuare*, *silenzio*, *telecinesi*. Vedi il **Capitolo 7: Magia** per ulteriori informazioni sulla Magia Comune e per la descrizione dei vari incantesimi. Devi avere un talento Magia Minore prima di poterne imparare uno di Magia Comune.

MAGIA MINORE

Descrizione: Conosci la gran parte dei fondamenti delle tecniche magiche. Come Sfera Arcana, anche questo talento ha la particolarità di non rappresentare un singolo talento, ma tanti diversi. Ogni talento Magia Minore è una specializzazione magica a sé stante, con la specialità indicata tra parentesi. Per esempio, Magia Minore (Arcana) è un talento differente da Magia Minore (Divina). I talenti più diffusi di Magia Minore sono Arcana, Divina e Fatture. Se conosci un talento Magia Minore e hai nella caratteristica Magia un valore almeno pari a 1, puoi cercare di lanciare qualsiasi incantesimo di quel talento. Vedi il **Capitolo 7: Magia** per l'elenco degli incantesimi e per ulteriori dettagli.

MAGIA NERA

Descrizione: Sai come gestire il *Dhar* (Magia Nera) per alimentare i tuoi incantesimi. Usare Magia Nera ti fornisce più potere, ma ti espone anche a pericoli maggiori. Quando lanci un incantesimo, puoi decidere di usare l'energia del *Dhar* per rafforzarlo. Eseguendo un Tiro per il Lancio di Incantesimi per un incantesimo di Magia Nera, tira 1d10 extra e scarta il dado con il risultato più basso; tutti i dadi lanciati, comunque, contano ai fini della Maledizione di Tzeentch. Per esempio, un mago con valore 2 di Magia che lancia un incantesimo di Magia Nera tira 3d10 e usa i due risultati più elevati per il suo Tiro per il Lancio di Incantesimi. Tutti e tre i dadi sono però utilizzati per determinare la Maledizione di Tzeentch. Se ha ottenuto un 6, un altro 6 e un altro 6 ancora, il suo Tiro per il Lancio di Incantesimi sarà 12 (6+6), ma l'incantesimo innescherà una Manifestazione Maggiore del Caos. Devi usare Magia Nera quando lanci un incantesimo della Sfera Oscura. Vedi il **Capitolo 7: Magia** per maggiori informazioni sul lancio di incantesimi.

MANOLESTA

Descrizione: Sei specialista nel riuscire a toccare gli avversari in mischia mentre lanci un incantesimo. Guadagni un bonus del +20% alla tua Abilità di Combattimento quando lanci incantesimi che necessitano il contatto con il bersaglio.

MASTRO PISTOLIERE

Descrizione: Riduci le operazioni di ricarica di tutte le armi a polvere nera di mezza azione. Se possiedi anche Ricarica Rapida, ottieni i benefici di entrambi i talenti (diminuendo così il tempo di ricarica delle armi a polvere da sparo di una azione intera).

MEDITAZIONE

Descrizione: Sai concentrarti e ignorare il mondo che ti circonda. Quando esegui un incantesimo di magia rituale, ottieni un bonus al tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi pari alla tua caratteristica Magia.

MENTE EQUILIBRATA

Descrizione: La tua mente solida è meno suscettibile agli eventi che possono incrinare l'equilibrio. Non devi sostenere Prove per la follia finché non hai 8 Punti Follia.

MINACCIOSO

Descrizione: Hai una presenza imponente per stazza fisica, per modi di fare o semplicemente per il tuo aspetto. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Intimidire e Torturare.

MIRA ECCELLENTE

Descrizione: Puoi piazzare dei colpi mirati con particolare precisione. Quando usi l'azione di mirare, il tuo successivo attacco a distanza guadagna un bonus del +20% all'Abilità Balistica invece del normale +10%.

MOLTO FORTE

Descrizione: Guadagni un bonus permanente del +5% alla tua caratteristica Forza. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

MOLTO RESISTENTE

Descrizione: Guadagni un bonus permanente del +5% alla tua caratteristica Resistenza. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

NONMORTO

Descrizione: Sei una creatura nonmorta, rianimata dalla magia necromantica (vedi il Capitolo 7: Magia). Sei immune alla Paura, al Terrore, al veleno, alle malattie e a tutti gli incantesimi, abilità e effetti che riguardano la manipolazione delle emozioni e della mente.

ODIO ATAVICO

Descrizione: La tua gente nutre una lunga lista di rancori verso le varie razze goblinoidi. Le loro incursioni ti fanno talmente infuriare che guadagni un bonus del +5% all'Abilità di Combattimento quando attacchi Goblin, Hobgoblin e Orchi.

PARATA FULMINEA

Descrizione: Quando effettui un attacco fulmineo (vedi il Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento), puoi scambiare uno dei tuoi attacchi con una parata. Se hai Attacchi 3, per esempio, scegliendo l'azione di attacco fulmineo puoi fare due attacchi e guadagnare una parata. Il limite di una parata per round resta valido.

PARLARE IN PUBBLICO

Descrizione: Sai come "lavorarti" una folla. Puoi influenzare 10 volte il normale numero di persone quando usi l'abilità Affascinare.

PERIZIA NANICA

Descrizione: I membri della tua razza sono artigiani per natura. Guadagni un bonus del +10% nelle seguenti Prove di Mestiere: Armaiole, Birraio, Fabbriante d'Armature, Fabbriante d'Armi da Fuoco, Fabbro, Minatore, Scalpellino, Tagliatore di Gemme.

PIÈ VELOCE

Descrizione: Guadagni un bonus permanente di +1 alla tua caratteristica Movimento. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

PRECISIONE LETALE

Descrizione: Sai come scegliere il punto migliore in cui indirizzare un colpo con un'arma da tiro. Ottieni un bonus di +1 nei tiri per i danni con le armi da tiro.

RESISTENZA AL CAOS

Descrizione: Sei per natura resistente alle seduzioni del Caos. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Volontà per resistere alla magia e agli altri effetti del Caos, e sei immune alle mutazioni caotiche. D'altro canto, non potrai mai diventare un lanciatore di incantesimi di alcun genere.

RESISTENZA AL VELENO

Descrizione: La tua solidità fisica ti permette di ignorare gli effetti di molti veleni. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Resistenza effettuate per resistere al veleno.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Descrizione: Sei naturalmente resistente agli effetti della magia. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Volontà per resistere alla magia.

RESISTENZA ALLE MALATTIE

Descrizione: La tua costituzione ti permette di evitare molte malattie. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Resistenza per evitare di contrarre una malattia.

RICARICA RAPIDA

Descrizione: Puoi ricaricare le armi a distanza con la facilità dovuta all'esercizio. Riduci il tempo di ricarica di tutte le armi da tiro di mezza azione. Per esempio, puoi ricaricare una balestra in mezza azione, laddove sarebbe necessaria una azione intera. Se l'arma ha già di per sé un tempo di ricarica di mezza azione, diventa un'azione gratuita. Non ti serve tempo per ricaricare questo tipo di armi, e ciò ti permette di fare attacchi fulminei con esse. Vedi il Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento per informazioni sugli attacchi fulminei.

RIFLESSI FULMINEI

Descrizione: Guadagni un bonus permanente del +5% alla tua caratteristica Agilità. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

RISSARE

Descrizione: Hai imparato nei bassifondi come batterti a mani nude. Puoi fare attacchi disarmati con un bonus del +10% all'Abilità di Combattimento. Inoltre guadagni un +1 nei tiri per i danni quando attacchi disarmato.



ROBUSTO

Descrizione: Hai un fisico massiccio. Non subisci alcuna modifica negativa al Movimento quando indossi un'armatura pesante o di piastre. Vedi il **Capitolo 5: Equipaggiamento** per ulteriori informazioni sulle armature.

SANGUE FREDDO

Descrizione: Guadagni un bonus permanente del +5% alla tua caratteristica Volontà. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

SELVAGGIO

Descrizione: Sei di casa nei luoghi selvaggi. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando sei in ambienti rurali.

SENSI ACUTI

Descrizione: Hai sensi molto acuti per natura. Ottieni un bonus del +20% nelle Prove di Percepire.

SENSO DELL'ORIENTAMENTO

Descrizione: Possiedi un istintivo senso della direzione. Di rado ti perdi e sai sempre dire da che parte sta il nord. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Orientarsi.

SESTO SENSO

Descrizione: Sei colto da una strana sensazione quando ti trovi in grave pericolo, e a volte questa tua capacità ti avvisa dei guai prima che arrivino. Quando il pericolo incombe, l'ADG può fare di nascosto una Prova sulla tua Volontà. Se la superi, l'ADG può dirti che stai

avendo una brutta sensazione riguardo alla situazione in cui ti trovi o, per esempio, che ti senti osservato. Questo talento potrebbe metterti in condizione di evitare di rimanere sorpreso quando tutti i tuoi alleati invece lo sono.

SFERA ARCANICA

Descrizione: Hai studiato una delle tradizioni magiche dell'Impero.

Sfera Arcana è particolare perché non è un singolo talento, ma tanti diversi. Lo studio e la concentrazione richiesti sono tali che è possibile imparare solo uno di questi talenti. Ogni talento Sfera Arcana è una specializzazione magica a sé stante, che viene indicata tra parentesi. Per esempio, Sfera Arcana (Bestie) è un talento differente da Sfera Arcana (Fuoco). I tipi più comuni di Sfera Arcana, conosciuti come gli Otto Ordini della Magia, sono: Bestie, Celestiale, Fuoco, Luce, Metalli, Morte, Ombra, Vita. Se conosci una Sfera Arcana, puoi tentare di lanciare qualsiasi incantesimo appartenente a quella sfera. Vedi il **Capitolo 7: Magia** per l'elenco degli incantesimi e per ulteriori dettagli.

SFERA DIVINA

Descrizione: La devozione che nutri nei confronti della tua divinità è tale che le tue preghiere possono produrre effetti magici. Sfera Divina è particolare perché non è un singolo talento, ma tanti diversi. La devozione richiesta è tanto profonda che è possibile acquisire una sola Sfera Divina. Ogni talento Sfera Divina è una specializzazione magica a sé stante, che viene indicata tra parentesi. Per esempio, Sfera Divina (Sigmar) è diverso da Sfera Divina (Ulric). I tipi più comuni di Sfera Divina corrispondono alle più importanti divinità del Vecchio Mondo: Manann, Morr, Myrmdia, Ranald, Sigmar, Shallya, Taal/Rhya, Ulric, Verena. Se conosci una Sfera Divina, puoi tentare di lanciare qualsiasi incantesimo appartenente a quella sfera. Vedi il **Capitolo 7: Magia** per l'elenco degli incantesimi e per ulteriori dettagli.

SFERA OSCURA

Descrizione: Hai scelto una delle arti proibite della magia. Sfera Oscura è particolare perché non è un singolo talento, ma tanti diversi. Lo studio e la concentrazione richiesti sono tali che è possibile imparare solo uno di questi talenti. Ogni talento Sfera Oscura è una specializzazione magica a sé stante, che viene indicata tra parentesi. Per esempio, Sfera Oscura (Caos) è un talento differente da Sfera Oscura (Necromanzia). I tipi più comuni di Sfera Oscura sono Caos e Necromanzia (troverai altri tipi di Sfera Oscura, come quelli delle potenze del Caos Nurgle, Slaanesh e Tzeentch, in futuri supplementi). Se conosci una Sfera Oscura, puoi tentare di lanciare qualsiasi incantesimo appartenente a quella sfera. Vedi il **Capitolo 7: Magia** per l'elenco degli incantesimi e per ulteriori dettagli.

SPADACCINO

Descrizione: Sei un agile combattente. Puoi usare l'azione di saltare a terra/in lungo come mezza azione e aumentare la distanza di ogni salto di 1 metro.

SPAVENTOSO

Descrizione: Hai un aspetto terrificante. Causi Paura, come descritto nel **Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco**.

TEMERARIO

Descrizione: Sei coraggioso o pazzo a sufficienza da non aver alcun timore. Sei immune alla Paura e il Terrore per te conta come Paura. Sei anche immune agli effetti dell'abilità Intimidire e del talento Inquietante. Vedi il **Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco** per maggiori informazioni su Paura e Terrore.

TERRIFICANTE

Descrizione: Un solo sguardo alla tua mostruosa apparenza è in grado di mandare in fuga i nemici. Causi Terrore, come descritto nel **Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco**.

TIRATORE PROVETTO

Descrizione: Guadagni un bonus permanente del +5% alla tua caratteristica Abilità Balistica. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

TOPO DI FOGNA

Descrizione: Ti trovi a tuo agio sottoterra. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando sei in ambienti sotterranei.

TROVATRAPPOLE

Descrizione: Sei esperto nell'affrontare le trappole. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Percepire e Scassinare che riguardino il localizzare e il disattivare trappole.

UDITO ACUTO

Descrizione: Il tuo udito è particolarmente efficiente. Hai un bonus del +20% nelle Prove di Percepire che riguardano l'ascolto.

VIAGGIATORE ESPERTO

Descrizione: Hai una grande esperienza di viaggi. Guadagni un bonus del +10% nelle Prove di Conoscenze Comuni e Parlare Lingua.

VIGOROSO

Descrizione: Guadagni un bonus permanente del +1 alla tua caratteristica Ferite. Modifica il tuo profilo iniziale per rappresentare tale bonus.

VISIONE NOTTURNA

Descrizione: Riesci a vedere particolarmente bene nel buio naturale fino a una distanza di 30 metri. Questo talento non funziona nel buio completo, poiché necessita di un'illuminazione almeno pari alla luce delle stelle per funzionare.

VISTA ECCELLENTE

Descrizione: I tuoi occhi funzionano a meraviglia. Hai un bonus del +10% nelle Prove di Percepire che riguardano la vista, e nelle Prove di Lettura Labiale.

VOLANTE

Descrizione: Puoi volare. Per altre informazioni sul volo, vedi **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**.

CORRI, SNORRI, CORRI

Snorri si avvicinò lentamente all'incrocio, con occhi e orecchi all'erta, in cerca di pericoli. La via dinanzi a lui era libera, ma riusciva a sentire voci provenire dal tunnel dietro l'angolo. Naturalmente, quella era la direzione in cui il Nano doveva andare. Facendo capolino da dietro la parete, Snorri ebbe conferma della minaccia: Goblin. Sembravano almeno una mezza dozzina. Il Nano valutò il problema. Poteva aprirsi un varco attraverso di essi combattendo, ma con tutta probabilità sarebbe stato ferito e aveva ancora molte leghe da percorrere velocemente. In ogni caso, combattere i Goblin non era la sua missione. Aveva un messaggio per il Re Alrik di Karak-Hîm ed era suo dovere di Portarune assicurarsi che la missiva arrivasse a destinazione.

Venti metri oltre l'incrocio Snorri poteva vedere una zona di rocce pericolanti. Sembrava che in quel punto la vecchia galleria dei Nani avesse cominciato a franare. Snorri silenziosamente caricò la sua balestra e prese la mira con calma. Tirò e osservò mentre il quadrello si piantava nella parte danneggiata della parete. Come aveva sperato, l'impatto del quadrello procurò una pioggia di detriti che si abbatté sul terreno pietroso. Il rumore della roccia franante si diffuse in lungo e in largo nei corridoi.

Snorri velocemente ricaricò la balestra e poi si appiattì lungo la parete. Lo scalpaccio gli disse che i Goblin avevano abboccato. Il branco dei pelleverde dalle gambe storte corse verso l'incrocio e poi a destra, seguendo il rumore della frana. Quando furono passati oltre, Snorri si sporse da dietro l'angolo e controllò il posto di guardia. Tutti i Goblin erano caduti nella sua trappola.

Il Portarune corse giù per il passaggio. Dopo un bel po' di strada, si fermò davanti a una strana sezione del muro. Poteva udire le voci dei Goblin dietro di sé. Toccò tre punti nella parete e subito qualcosa scattò: una porta nascosta si aprì. Snorri entrò nel passaggio appena comparso e chiuse la porta alle sue spalle. Il Nano sorrise. *I Goblin possono avere il controllo sui cunicoli, pensò, ma non ne hanno carpito i segreti.* Snorri corse via. Doveva raggiungere Karak-Hîm in meno di un giorno e c'erano altri pericoli ad attenderlo nell'Undgrin Ankor. Il Portarune elevò a Valaya una preghiera di protezione e raddoppiò la sua velocità.

CAPITOLO V

"Non pagherò 2000 Karl per una pistola fatta dai Nani! Mi basta l'abile perizia degli artigiani imperiali!"

— Dagmar von Horstrup,
Nobile di Carroburg (defunto)

EQUIPAGGIAMENTO

Una volta finito di tirare i dadi per le caratteristiche, devi aggiungere nella scheda i ferri del mestiere della tua carriera iniziale, più l'equipaggiamento iniziale posseduto da tutti gli avventurieri. Prima di iniziare a giocare, puoi acquistare altro equipaggiamento tra quello descritto in questo capitolo, senza badare alla sua disponibilità (vedi **Disponibilità** a pagina 104 per i dettagli). L'equipaggiamento è importante

per un avventuriero, prima di tutto perché, per accedere a una nuova carriera, è necessario disporre dei ferri del mestiere richiesti da essa. Inoltre, nel momento in cui ti dai all'avventura, senza dubbio ti procurerai denaro e altri tesori. Il problema diventerà come spendere queste ricchezze tanto faticosamente guadagnate. Questo capitolo ti fornisce un assortimento dettagliato dei beni e servizi disponibili nel mondo di Warhammer.

— REGOLA OPZIONALE: L'INGOMBRO —

Alcuni gruppi di gioco non si preoccupano troppo della capacità di trasporto dei personaggi. Se la cosa non ti suona male, allora può andare bene anche per il tuo gruppo. Per quei gruppi che desiderano invece un po' più di dettaglio sono disponibili queste regole opzionali. L'ingombro rappresenta una combinazione del peso e del volume di un oggetto. Alcuni oggetti possono avere uno scarso peso ma essere voluminosi e poco maneggevoli, mentre oggetti di piccola stazza possono essere incredibilmente pesanti. È chiaro che, di conseguenza, certi oggetti sono difficili da maneggiare, o perché troppo ingombranti, oppure perché troppo pesanti. Per quanto concerne le monete, 50 monete equivalgono a 5 punti d'ingombro.

I personaggi, prima di subire penalità, possono gestire una quantità di punti d'ingombro basata sulla loro caratteristica Forza. Un personaggio può trasportare una quantità di punti d'ingombro pari alla sua Forza per 10. Perciò un personaggio che abbia Forza 45%, potrebbe gestire 450 punti d'ingombro prima di essere rallentato da una penalità di -1 alla caratteristica Movimento per ogni 50 punti d'ingombro in eccesso.

I Nani possono sopportare pesi maggiori rispetto ad altri personaggi, pari a Forza per 20. Animali da soma, come per esempio i cavalli, possono portare carichi ancora più pesanti pari a Forza per 30.

Il valore d'ingombro di un personaggio o una creatura è pari alla sua Forza più la sua Resistenza per 10.

— VALUTE —

Le monete in circolazione, indipendentemente dalla loro nazionalità, si suddividono in tre categorie principali: oro, argento, ottone (sostituito a volte da rame o bronzo, ma in ogni caso per un peso del medesimo valore). Ogni moneta pesa circa trenta grammi (un'oncia).

Sebbene vi siano alcune piccole differenze, per esempio nelle incisioni sulla faccia della moneta, o nelle iscrizioni sul retro, ogni città del Vecchio Mondo conia monete all'incirca dello stesso valore, in modo da facilitare il commercio. Per tale motivo, una moneta d'oro coniata in Kislev ha praticamente lo stesso valore in Bretonnia. Tuttavia in alcune circostanze, per esempio durante le guerre, alcune monete possono destare sospetti, o addirittura essere fonte d'ostilità. Per questo, prima di tirare fuori il borsello, è bene avere chiaro in mente dove ci si trova.

In ogni nazione, la gente si riferisce alle monete con nomi comuni. Le monete d'oro si chiamano corone d'oro, in breve "CO"; le monete d'argento si chiamano scellini, abbreviate con la sigla "s"; infine, le monete d'ottone (oppure di bronzo o rame) sono dette penny e sono designate con "p". Per esempio, la dicitura "quattro corone d'oro" sarà trascritta come "4 CO", "nove scellini d'argento" come "9 s", "quindici penny" come "15 p".

RAPPORTI DI CAMBIO

Il rapporto di cambio è il seguente.

1 corona d'oro (CO) = 20 scellini d'argento (s) = 240 penny d'ottone (p)
1 scellino d'argento = 12 penny d'ottone

La maggior parte degli abitanti del Vecchio Mondo vede ben poche monete d'oro nella propria vita. Al posto del denaro contante, molta gente comune preferisce il baratto, per esempio riparando la ruota di un carro in cambio di un sacco di farina. Gli avventurieri, d'altro canto, hanno a che fare con molto

più oro della media delle persone, e quindi possono permettersi un numero di beni più alto di quello della maggioranza. Per ulteriori informazioni riguardo introiti e salari della gente comune, operai e artigiani, vedi **Tabella 5-1: Entrate**, che fornisce linee guida per le paghe giornaliere.

— DISPONIBILITÀ —

Il fatto di avere il denaro non implica sempre la possibilità d'aver accesso al bene desiderato. Paesini e villaggi sono ovviamente meno forniti di una città con 10.000 abitanti e, inoltre, trovare una spada di alta qualità in un villaggio sperduto sarà molto più improbabile che reperirla in una brulicante metropoli. Per rispecchiare ciò, a ogni bene o servizio è associata una disponibilità, la quale va da Molto Rara ad Abbondante. Questa categorizzazione fornisce una linea guida riguardo all'accessibilità di un oggetto, e dovrebbe servire esclusivamente come punto di partenza per stabilire se un dato tipo di merce si possa trovare o meno in un particolare insediamento. Per esempio, essendo Marienburg una città costiera, il pesce

sarà, naturalmente, più comune di quanto non lo sia in un posto come Karak Kadrin, situato sulle Montagne ai Confini del Mondo. In ogni caso, sentiti pure libero di regolare a tuo piacere il livello di disponibilità dei beni e dei servizi in modo che esso s'accordi con lo scenario che intendi giocare.

Un personaggio in cerca di un oggetto o di un servizio specifici deve superare una Prova di Pettegolezza, modificata in base alla disponibilità di ciò che sta cercando. La **Tabella 5-2: Effetti della Disponibilità** fornisce i modificatori, relativi alle comunità con 1.000 abitanti o meno, alla Prova di Pettegolezza per trovare un oggetto. Per le comunità al di sopra dei 1.000 abitanti, basati su queste regole: diminuisci di un livello la difficoltà fornita dalla tabella per le città con 10.000 abitanti o meno, e di due livelli per le città con più di 10.000. Invece, se una comunità ha meno di 100 abitanti, aumenta la difficoltà di un livello. La **Tabella 5-3: Disponibilità in Base alla Popolazione** mostra come la difficoltà vari in relazione al livello demografico.

TABELLA 5-1: ENTRATE

Lavoro	Paga Annuale (CO)	Paga Mensile (s)	Paga Settimanale (p)
Contadino	9-15	15-25	45-75
Ricco Fattore	15-25	25-45	75-135
Oste	20-30	35-50	105-150
Negoziante di Città	20-40	35-65	105-195
Mercenario	20-50	35-80	105-240
Artigiano	25-80	40-135	120-400
Ricettatore Tipico	30-100	50-165	150-495
Medico	40-150	65-250	195-750
Abile Artigiano	150-500	250-835	750-2505
Nobile Minore	250-500	415-835	1245-2505
Signore della Magia	300-800	500-1350	1500-4015
Nobile Maggiore	1000+	1700+	5100+

Tutti gli appannaggi annuali sono calcolati prima del pagamento delle tasse regionali.

TABELLA 5-2: EFFETTI DELLA DISPONIBILITÀ

Disponibilità	Difficoltà	Modificatore per la Prova di Pettegolezza
Molto Rara	Molto Difficile	-30%
Rara	Difficile	-20%
Scarsa	Impegnativa	-10%
Media	Normale	+0%
Comune	Abituale	+10%
Diffusa	Facile	+20%
Abbondante	Molto Facile	+30%

Esempio: Aaron ha bisogno di una nuova spada. Una spada è un oggetto dalla disponibilità Comune, quindi egli guadagna un +10% alla sua Prova di Pettegolezza per trovarne una in un villaggio di medie dimensioni. Se la cerca in un villaggio con 100 o meno abitanti, la difficoltà è Normale (nessun bonus); se invece la cerca in una grande città (diciamo di 8.000 abitanti), può trovarla facilmente (avvalendosi di un bonus del +20%, in quanto la difficoltà passa a Facile).

— FATTURA DEGLI OGGETTI —

Non tutti i beni sono della medesima qualità. Alcuni sono scadenti e in cattivo stato, altri sono prodotti di squisita fattura e bellezza. Un quarto di carne di seconda scelta ha di certo un valore inferiore nei confronti di un arrosto cucinato a dovere, così come una spada appena uscita da una forgia nanica è valutata assai di più rispetto a una lama rugginosa ritrovata in fondo a uno stagno. Tutti i beni e i servizi elencati nelle sezioni seguenti vanno considerati di fattura Normale, nel senso che essi rientrano nei canoni medi di qualità e fabbricazione. Per quei personaggi che desiderino qualcosa di più (o di meno) rispetto alla media, regolati nel seguente modo per quanto riguarda costi e disponibilità.

Normalmente, la qualità è ininfluenza agli scopi del gioco, anche se una candela di sego di fattura Scadente potrebbe rifiutarsi di stare accesa, oppure sfriggolare continuamente, o anche emettere un pessimo odore,

TABELLA 5-3: DISPONIBILITÀ IN BASE ALLA POPOLAZIONE

Disponibilità	Difficoltà in Base alla Popolazione			
	Sotto i 100	Sotto i 1.000	Sotto i 10.000	10.000 o più
Molto Rara	A discrezione dell'ADG	Molto Difficile	Difficile	Impegnativa
Rara	Molto Difficile	Difficile	Impegnativa	Normale
Scarsa	Difficile	Impegnativa	Normale	Abituale
Media	Impegnativa	Normale	Abituale	Facile
Comune	Normale	Abituale	Facile	Molto Facile
Diffusa	Abituale	Facile	Molto Facile	Automatico
Abbondante	Facile	Molto Facile	Automatico	Automatico

mentre una candela della miglior cera darà una bella luce, resisterà alle folate di vento e così via. Nel caso di armi e armature la fattura condiziona le prestazioni e l'ingombro, ma, per quanto riguarda beni e servizi generici, le differenze sono meramente descrittive. L'ADG, in base alla fattura dell'equipaggiamento disponibile, potrebbe ridurre la difficoltà di determinate Prove, ma ciò è interamente a sua discrezione.

FATTURA

Fattura	Moltiplicatore di Costo	Disponibilità
Eccezionale	x10	Scende di due livelli
Buona	x3	Scende di un livello
Normale	x1	—
Scadente	x0,5	Sale di un livello

Esempio: Aaron si accorge di non potersi permettere una spada nuova e, quindi, decide di arrangiarsi con una di fattura Scadente. Il costo di quest'arma è dimezzato e, essendo più reperibile, la sua disponibilità passa da Comune a Diffusa.



— BENI E SERVIZI —

Nei mercati del Vecchio Mondo ci sono innumerevoli merci da vendere o scambiare. Nei negozi, i personaggi saranno in grado di trovare oggetti comuni come corde, contenitori e vivande, nonché merci più rare ed esotiche come i veleni e le pozioni, e magari anche rarissimi oggetti magici. Le merci descritte qui in seguito sono suddivise in due grandi categorie: i Beni, ossia Armamenti, Armature, Indumenti, Cibo e Bevande, Equipaggiamento Generico, Trasporti ed Equipaggiamento Speciale; e i Servizi, con cui si intendono, per esempio, le cure mediche, i seguaci e così via.

ARMAMENTI

Le varie armi da mischia e da tiro sono raggruppate in due grosse categorie. Le armi ordinarie, che possono essere usate da tutti, e le armi da specialista, che, abbisognando di uno speciale addestramento per essere maneggiate in maniera corretta, sono utilizzabili solo da chi possiede il talento Arma da Specialista appropriato (vedi Capitolo 4: Abilità e Talenti). Se adoperi un'arma da specialista senza il talento adatto, la tua AC (per le armi da mischia) o AB (per le armi da tiro) è dimezzata (arrotondata per eccesso).

Gruppi di Armi da Specialista

Le armi da specialista sono ulteriormente suddivise in gruppi più piccoli, a ognuno dei quali corrisponde un talento particolare (vedi Capitolo 4: Abilità e Talenti). I gruppi di armi da specialista sono: a Due Mani (Alabarda, Arma Grande), a Polvere da Sparo (Archibugio, Pistola, Trombone), Arco Lungo (Arco Elfico, Arco Lungo), Avviluppanti (Bolas, Frusta, Lasso, Rete), Balestra (Balestra a Ripetizione, Balestra Pistola), Cavalleria (Lancia da Cavaliere, Mezza Lancia), da Ingegnere (Archibugio a Ripetizione, Fucile Lungo Hochland, Pistola a Ripetizione), da Lancio (Ascia/Martello da Lancio, Coltello/Stella da Lancio), da Parata (Pugnale da Parata, Scudino da Parata, Spezzaspada), da Scherma (Fioretto, Stocco), Fionda (Fionda, Fionda su Bastone), Flagello (Flagello, Mazzafrusto).

QUALITÀ DELLE ARMI

Ci sono numerose armi differenti disponibili nel Vecchio Mondo, ognuna con i suoi vantaggi e le sue controindicazioni. Le peculiarità in questione sono note come qualità delle armi. Alcuni tipi d'arma ne hanno parecchie, altre nessuna. Le varie qualità delle armi sono elencate nella sezione che segue. Puoi vedere quali qualità si applicano a un'arma consultando la Tabella 5-4: Armi da Mischia e quella 5-5: Armi da Tiro.

GERGO NEL VECCHIO MONDO

Le monete nel Vecchio Mondo sono note con una gran quantità di nomi. Una profusione di differenti coni in circolo, combinata con i dialetti regionali e alla tendenza dei popoli del Vecchio Mondo a perseverare in un oscurantismo cocciuto, peggiora ulteriormente la situazione. Qua sotto sono citati alcuni degli epiteti che agli avventurieri potrà capitare di udire.

Corone d'Oro

Karl: Modo di dire del Reikland, dovuto all'effigie dell'Imperatore stampata su tutte le monete di Altdorf.
Gelt: Termine del Nordland per tutte le monete di vasta circolazione.
Mark: Generico taglio imperiale, probabilmente in riferimento al diffuso "Marchio del Martello".
Gildone: Moneta d'oro con lo stemma di una gilda, assai comune a Marienburg.
Svicol: Nel gergo dei ricattatori di città, corone di dubbia provenienza.
Quattrino: Nome gergale che ad Altdorf si dà alle corone d'oro.

Scellini

Bob: Termine informale diffuso tra la nobiltà di campagna.
Scintilla: Un vecchio termine del gergo dei ladri passato nel dire comune.
Argento: Termine comunemente usato fra i mercanti e i navigatori per designare gli scellini.
Letame: Forma rurale per gli scellini. Un nome che è sovente causa di confusione.

Penny

Granata: Termine gergale diffuso nell'Esercito Imperiale per designare le manciate di penny.
Sonaglio: Espressione comunemente usata dai ragazzi di strada.
Ottone: Termine letterale usato dai Nani per le monete di poco valore.

FraSi Comuni

"Sbattimento": Poco guadagno per molta fatica.
"Dove c'è letame ci sono Mezzuomini": In riferimento a un'impresa che abbisogni di lavoratori pagati scarsamente e con pochi diritti.
"Agli ottoni": Completamente privo di soldi.
"Du' spicc' pe' me, cap'": Modo di dire diffuso fra i mendicanti di Altdorf, tanto poveri da dover risparmiare perfino sui finali di parola.

Avviluppante

Le armi con questa qualità sono progettate per intrappolare il nemico. Se il tuo colpo va a segno, il bersaglio è considerato intrappolato a meno che non riesca in una Prova di Agilità. Un bersaglio avviluppato non può eseguire altra azione che provare a liberarsi, cercando di strappare ciò che lo tiene avvinghiato (una Prova di Forza) o divincolandosi (una Prova di Agilità). In entrambi i casi si tratta di un'azione intera. Attacchi contro un bersaglio intrappolato godono di un bonus del +20% all'AC o all'AB (a seconda dei casi).

Da Impatto

Le armi con questa qualità hanno una forza impressionante. Se colpisci con un'arma da Impatto, puoi lanciare due d10 per il danno e tenere il risultato più alto.

Da Stordimento

Le armi con questa qualità possono stordire gli avversari, e ti danno un bonus del +10% alla Forza quando usi il talento Colpire per Stordire.



Difensiva

Le armi con questa qualità sono progettate pensando alla parata. Ottieni un bonus del +10% quando cerchi di parare un fendente avversario.

Dilaniante

Le armi con questa qualità scagliano una grande quantità di pallini, schegge di metallo, chiodi, vetri e roba simile. Non sono armi adatte a un tiro preciso, limitandosi a detonare e portare morte su un'ampia area. Per colpire con un'arma Dilaniante non occorrono Prove di Abilità Balistica. Semplicemente traccia una riga, lunga quanto la gittata massima dell'arma (32 metri/16 quadretti nel caso del trombone) e larga 2 metri (1 quadretto). Chiunque si trovi in quest'area deve superare una Prova di Agilità o subire il danno normale dell'arma.

FERRI DEL MESTIERE E CAMBIAMENTI DI CARRIERA

Una volta ottenuti i PE necessari per completare la tua carriera, dovresti iniziare a pensare quale strada prendere. Per cambiare carriera, devi procurarti i ferri del mestiere relativi alla tua nuova occupazione. Forse avrai trovato un po' di questi oggetti nel corso delle tue avventure, tuttavia alcuni equipaggiamenti potrebbero essere troppo costosi da comprare, e magari sarai obbligato a rubarli o a cercarli nelle terre selvagge (entrambe situazioni rischiose). Gran parte degli equipaggiamenti presentati in questo capitolo sono probabilmente reperibili nella maggioranza delle città e dei villaggi oppure, al limite, potrai trovarli presso uno degli innumerevoli mercanti o artigiani che affollano le puzzolenti città del Vecchio Mondo. Alcuni beni, tuttavia, potrebbero rivelarsi difficili da acquisire, obbligandoti a sfidare terribili creature, rovine infestate, o cultisti assetati di sangue.

Inaffidabile

Le armi con questa qualità non funzionano sempre in modo certo. Su un tiro per colpire di 96-99, l'arma si inceppa e non si può utilizzare se non dopo un successo in una Prova di Mestiere (Fabbricante d'Armi da Fuoco). Un tiro per colpire di 00 fa esplodere l'arma, la quale, oltre a distruggersi, infligge il suo normale danno a chi la sta maneggiando.

Lenta

Le armi con questa qualità sono pesanti e scomode, e ciò le rende facili da schivare. L'avversario guadagna un bonus del +10% quando cerca di parare o schivare un'arma Lenta.

Perfora Armature

Le armi con questa qualità sono particolarmente adatte a sfondare le corazze. Gli attacchi portati con armi Perfora Armature ignorano 1 Punto Armatura. Nel caso in cui il bersaglio sia privo di armatura, gli effetti di questa qualità sono ignorati. Puoi cumulare questo bonus con quello del talento Colpo Sicuro.

Precisa

Le armi con questa qualità sono mortalmente precise. Quando si maneggia un'arma Precisa, il Valore del Critico di un qualunque Colpo Critico è aumentato di +1. Puoi cumulare questo bonus con quello del talento Colpire per Ferire.

Speciale

Consulta la descrizione dell'arma per le regole aggiuntive.

Sperimentale

Le armi con questa qualità s'avvalgono degli ultimissimi ritrovati dell'ingegneria, e hanno per questo una tendenza al malfunzionamento. Se su un tiro per colpire ottieni 96-98, l'arma si inceppa e non può essere utilizzata se non dopo un successo in una Prova di Mestiere (Fabbricante d'Armi da Fuoco). Un tiro per colpire di 99-00 fa esplodere l'arma, la quale, oltre che a distruggersi, infligge un colpo con un Danno 8 a chi la sta maneggiando.

Stancante

Le armi con questa qualità sono faticose da usare. La loro qualità da Impatto si usa solo durante il primo turno di corpo a corpo.

Veloce

Le armi con questa qualità colpiscono velocemente perché sono particolarmente lunghe o maneggevoli. L'avversario subisce una penalità del -10% quando cerca di parare o schivare un'arma Veloce.

STATISTICHE DELLE ARMI

Le statistiche di gioco per le armi si possono trovare nella **Tabella 5-4: Armi da Mischia** o nella **Tabella 5-5: Armi da Tiro**. Le tabelle includono le seguenti informazioni:

Nome

Il nome maggiormente diffuso per tale arma; alcune armi sono infatti chiamate con nomi differenti dalle varie razze e culture.

Costo

Questa voce è indicativa del prezzo per un oggetto di fattura Normale. Tale valore fluttua in base alla disponibilità (a discrezione dell'ADG), alla fattura, e al successo o meno in una Prova di Mercanteggiare.

FATTURA DELLE ARMI

Tutte le armi presentate nel capitolo sono di fattura Normale. Per armi realizzate in modo Eccezionale o Scadente, fai uso dei seguenti modificatori, a meno di differenti indicazioni nella descrizione dell'arma.

Eccezionale: Quest'arma è una delle migliori del suo tipo. Quando se ne fa uso in combattimento si ottiene un bonus del +5% all'Abilità di Combattimento o all'Abilità Balistica (a seconda dei casi). Inoltre, è meno pesante di un'arma normale, e quindi il suo ingombro è ridotto del 10% (fino a un minimo di 1). Le munizioni di fattura Eccezionale non danno bonus all'AB, ma hanno in ogni caso l'ingombro ridotto. Oltre a ciò, le armi di fattura Eccezionale sono spesso belle a vedersi, con gemme incastonate nel pomello, o dettagli aggiuntivi di lavorazione. Alcune armi di fattura Eccezionale possono essere assolutamente disadorne, ma semplicemente più vantaggiose nelle prestazioni.

Buona: Quest'arma è di alta qualità, affidabile e ben bilanciata. È meno pesante di un'arma comune, e il suo ingombro è ridotto del 10% (fino a un minimo di 1). Munizioni di fattura Buona non conferiscono vantaggi.

Scadente: Le armi di fattura Scadente sono scomode e inaffidabili. Quando si usa un simile oggetto in combattimento si riceve una penalità del -5% all'Abilità di Combattimento o all'Abilità Balistica (a seconda dei casi). Le munizioni di fattura Scadente trasferiscono tale penalità all'arma con cui sono impiegate. Se si utilizzano proiettili di fattura Scadente su armi di fattura Scadente, il tiratore ottiene una penalità del -10% alla sua Abilità Balistica.

Ingombro

Questa colonna descrive il peso e il volume approssimativo dell'arma. Vedi pagina 103 per dettagli sull'ingombro.

Gruppo

Questa voce denota il gruppo cui appartiene l'arma (vedi pagina 105).

Danno

Questa voce fornisce il danno base dell'arma. Quando si manda a segno un colpo, l'arma infligge un danno complessivo pari a questo numero più 1d10 (vedi **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**). Il danno delle armi da mischia dipende dal Bonus di Forza dell'attaccante.

Gittata

Ogni arma da tiro ha una gittata, rappresentata da due numeri separati da una barra. Il primo numero indica la gittata corta, mentre il secondo quella lunga. Colpire a gittata lunga implica una penalità del -20% all'AB. Tutte le gittate sono espresse in metri (se usi i quadretti basta dimezzare questo valore). Per esempio, un arco ha una gittata corta di 24 metri, e una lunga di 48 metri. Se stai tirando a un avversario che si trova entro 24 metri, allora non sei sottoposto a penalità. Al contrario, se il bersaglio si trova fra i 25 e i 48 metri, la tua AB è ridotta del -20%. Alcune armi non hanno la gittata lunga.

Ricarica

Questo è il tipo (e talora il numero) di azioni necessarie per ricaricare l'arma. Per maggiori informazioni sull'argomento vedi **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**.

Qualità

Questa voce indica una qualunque delle qualità dell'arma (vedi pagine 105-106).

Disponibilità

Questa voce descrive la disponibilità generale di un'arma (vedi pagina 104).



DESCRIZIONE DELLE ARMI

Le armi che trovi nella **Tabella 5-4: Armi da Mischia** e nella **Tabella 5-5: Armi da Tiro** sono qua descritte insieme a ogni eventuale regola speciale da applicare quando le usi in combattimento.

Alabarda: L'alabarda è costituita da una grossa lama montata in cima a un robusto palo di legno o di metallo. Quest'arma ha una punta affilata in cima, e un'ampia lama tagliente come un'ascia: ciò consente di utilizzarla in due differenti maniere. Quando porti un attacco con un'alabarda puoi considerarla come una lancia, o come un'arma grande. Ciò significa che essa può possedere la qualità Veloce, oppure da Impatto e Lenta. Ci sono molte varianti dell'alabarda, che coinvolgono le dimensioni della lama, la lunghezza della punta e la composizione del bastone. Per quanto riguarda le statistiche, puoi considerare come un'alabarda ogni altra arma ad asta come, per esempio, la falce.

Archibugio: Gli archibugi sono la versione più comune delle armi a polvere da sparo che si trovano nel Vecchio Mondo. Il progetto varia da pezzo a pezzo, e si va dalle rozze armi in legno, in cui il tiratore deve innescare manualmente la polvere per far sparare l'arma, ai sofisticati modelli fatti dai Nani, con profusione di parti meccaniche e grilletto.

Archibugio e Pistola a Ripetizione: Queste armi sono all'apparenza simili alle versioni non a ripetizione, tranne per il fatto che hanno sei canne. Il tempo di ricarica indicato nella **Tabella 5-5: Armi da Tiro** si applica soltanto quando le sei canne non siano state ancora svuotate. Una volta che si siano sparati sei colpi, servono 6 azioni intere per riempire le canne e rendere l'arma di nuovo operativa. Normalmente sono impiegate solo dagli Ingegneri Imperiali, e per questo sono piuttosto rare.

Arco: Gli archi di solito sono costruiti in legno, corno e tendine. Facilmente disponibile nella maggior parte dei luoghi, l'arco è un'arma diffusa nelle comunità di ogni dimensione.

Arco Corto: Più piccolo di un arco, è economico e facile da costruire. Il suo unico svantaggio risiede nella gittata ridotta. Alcuni cavalieri usano gli archi corti perché sono più facili da gestire quando si va a cavallo, mentre i Mezzuomini li adoperano per via della loro taglia.

Arco Elfico: L'arco elfico è simile all'arco lungo, ma è realizzato con legni rari e molto flessibili, rinforzati d'osso. È più leggero e meno ingombrante di un normale arco, ma la sua costruzione particolare lo rende adoperabile soltanto dagli arcieri più esperti. Gli Elfi sono gli unici in grado di realizzare gli archi elfici, che sono, per questo motivo, oggetti estremamente rari al di fuori delle terre di questo popolo. Se non hai l'abilità Arma da Specialista (Arco Lungo), considera l'arco elfico come se avesse le stesse caratteristiche dell'arco corto, oltre alla normale riduzione dell'Abilità Balistica.

TABELLA 5-4: ARMI DA MISCHIA

Nome	Costo	Ingombro	Gruppo	Danno	Qualità	Disponibilità
Alabarda*	15 CO	175	A Due Mani	BF	Speciale	Comune
Arma a una Mano (Spada ecc.)	10 CO	50	Ordinario	BF	Nessuna	Comune
Arma Grande*	20 CO	200	A Due Mani	BF	Da Impatto, Lenta	Media
Bastone*	3 s	50	Ordinario	BF-2	Da Stordimento, Difensiva	Diffusa
Disarmato	—	—	Ordinario	BF-4	Speciale	—
Fioretto	18 CO	40	Da Scherma	BF-2	Precisa, Veloce	Rara
Flagello*	15 CO	95	Flagello	BF+1	Da Impatto, Stancante	Scarsa
Improvvisata	—	35	Ordinario	BF-4	Nessuna	—
Lancia	10 CO	50	Ordinario	BF	Veloce	Comune
Lancia da Cavaliere	15 CO	100	Cavalleria	BF+1	Da Impatto, Stancante, Veloce	Rara
Mazzafrusto	15 CO	60	Flagello	BF	Da Impatto, Stancante	Scarsa
Mezza Lancia	20 CO	75	Cavalleria	BF	Da Impatto, Stancante, Veloce	Scarsa
Pugnale	1 CO	10	Ordinario	BF-3	Nessuna	Comune
Pugnale da Parata	4 CO	15	Da Parata	BF-3	Difensiva	Scarsa
Scudino da Parata	2 CO	10	Da Parata	BF-4	Da Stordimento, Difensiva	Media
Scudo	10 CO	50	Ordinario	BF-2	Difensiva, Speciale	Comune
Spezzaspada	5 CO	40	Da Parata	BF-3	Speciale	Scarsa
Stocco	18 CO	40	Da Scherma	BF-1	Veloce	Scarsa
Tirapugni/Paramano	1 CO	1	Ordinario	BF-3	Da Stordimento	Comune

TABELLA 5-5: ARMI DA TIRO

Nome	Costo	Ingombro	Gruppo	Danno	Gittata**	Ricarica	Qualità	Disponibilità
Archibugio*	300 CO	30	A Polvere da Sparo	4	24/48	2 Intere	Da Impatto, Inaffidabile	Molto Rara
Archibugio a Ripetizione*	600 CO	30	Da Ingegnere	4	24/48	Gratuita	Speciale, Sperimentale	Molto Rara
Arco*	10 CO	80	Ordinario	3	24/48	Mezza	Nessuna	Comune
Arco Corto*	7 CO	75	Ordinario	3	16/32	Mezza	Nessuna	Comune
Arco Elfico*	70 CO	75	Arco Lungo	3	36/72	Mezza	Perfora Armature	Molto Rara
Arco Lungo*	15 CO	90	Arco Lungo	3	30/60	Mezza	Perfora Armature	Media
Ascia/Martello da Lancio	5 CO	40	Da Lancio	BF-2	8/-	Mezza	Nessuna	Media
Balestra*	25 CO	120	Ordinario	4	30/60	Intera	Nessuna	Media
Balestra a Ripetizione*	100 CO	150	Balestra	2	16/32	Gratuita	Speciale	Molto Rara
Balestra Pistola	35 CO	25	Balestra	2	8/16	Intera	Nessuna	Rara
Bolas	7 s	20	Avviluppanti	1	8/16	Mezza	Avviluppante	Scarsa
Coltello/Stella da Lancio	3 CO	10	Da Lancio	BF-3	6/12	Mezza	Nessuna	Comune
Fionda	4 CO	10	Fionda	3	16/32	Mezza	Nessuna	Comune
Fionda su Bastone*	6 CO	50	Fionda	4	24/48	Intera	Nessuna	Rara
Frusta	2 CO	40	Avviluppanti	BF-4	6/-	Mezza	Avviluppante, Veloce	Media
Fucile Lungo Hochland	450 CO	70	Da Ingegnere	4	48/96	2 Intere	Da Impatto, Inaffidabile	Molto Rara
Giavellotto	25 s	30	Ordinario	BF-1	8/16	Mezza	Nessuna	Media
Improvvisata	—	10	Ordinario	BF-4	6/-	Mezza	Nessuna	—
Lancia	10 CO	50	Ordinario	BF	8/-	Mezza	Nessuna	Comune
Lasso*	1 CO	10	Avviluppanti	n/a	8/-	Mezza	Avviluppante	Diffusa
Pistola	200 CO	25	A Polvere da Sparo	4	8/16	2 Intere	Da Impatto, Inaffidabile	Molto Rara
Pistola a Ripetizione	400 CO	25	Da Ingegnere	4	8/16	Gratuita	Speciale, Sperimentale	Molto Rara
Rete	3 CO	60	Avviluppanti	n/a	4/8	Intera	Avviluppante	Diffusa
Trombone	70 CO	50	A Polvere da Sparo	3	32/-	3 Intere	Dilaniante, Inaffidabile	Molto Rara

MUNIZIONI

Nome	Costo	Ingombro	Gruppo	Danno	Gittata**	Ricarica	Qualità	Disponibilità
Dardi (5)	2 s	10	—	—	—	—	—	Media
Frecce (5)	1 s	10	—	—	—	—	—	Comune
Polvere da Sparo (per colpo)	3 s	1	—	—	—	—	—	Molto Rara
Proiettili per Arma da Fuoco (10)	1 s	10	—	—	—	—	—	Rara

*Servono due mani per brandirla, quindi quest'arma non può essere usata con scudi e scudini da parata.

** La gittata è espressa in metri; se usi i quadretti, dividila semplicemente per due.

Arco Lungo: L'arco lungo è una versione avanzata dell'arco (vedi pagina 107), costruito con strati alternati di legno flessibile come il tasso o il frassino. Sebbene abbia prestazioni superiori rispetto a quelle di un normale arco, il suo vantaggio principale risiede nella capacità di scagliare frecce in grado di trapassare un'armatura.

Arma a una Mano: Le armi a una mano costituiscono un'ampia categoria comprendente tutte quelle armi da mischia che si usano con una sola mano. In questa categoria rientrano mazze, martelli, spade, picche, clave e asce. La maggioranza dei combattenti nel Vecchio Mondo fa uso di questo tipo di arma piuttosto che di strumenti d'offesa più complicati.

Arma Grande: Come l'arma a una mano (vedi sopra), l'arma grande costituisce un'ampia categoria di armi. Ogni strumento d'offesa che debba essere impugnato con due mani rientra in questa categoria. Tali armi comprendono: spade a due mani, grossi martelli, grosse asce ecc.

Ascia/Martello da Lancio: Queste armi sono normali asce o martelli, che però, adoperate come armi da tiro, causano un danno maggiore rispetto alle altre armi a una mano. In un corpo a corpo, un'ascia/martello da lancio provoca lo stesso danno che causerebbe se lanciato.

Balestra: Le balestre hanno una gittata e una forza d'urto superiori a quelle dell'arco, ma sono più lente a essere ricaricate.

Balestra a Ripetizione: La balestra a ripetizione somiglia a una normale balestra, ma ha un serbatoio da 10 dardi, consentendo a chi la usa numerosi attacchi prima di dover ricaricare. Il tempo di ricarica indicato nella **Tabella 5-5: Armi da Tiro** si applica soltanto quando ci sono ancora proiettili nel serbatoio. Una volta svuotato, servono 4 azioni intere per ricaricare il serbatoio e avere di nuovo l'arma pronta all'uso.

Balestra Pistola: La balestra pistola è una versione ridotta della balestra, costruita interamente in metallo. Ha all'incirca le dimensioni di una pistola, e può essere adoperata con una mano sola. Nonostante i vantaggi portati dalle dimensioni ridotte, la balestra pistola è lenta da ricaricare come una normale balestra, giacché la corda viene rimessa in posizione tramite una manovella inclusa nel corpo dell'arma.

Bastone: Una delle armi più comuni nel Vecchio Mondo è il bastone. Facile da costruire, disponibile ovunque, il bastone è un oggetto molto diffuso tra i viaggiatori. I bastoni migliori sono realizzati in quercia o noce, con borchie di metallo per evitare che le estremità si rovinino, e un'impugnatura di cuoio posta a metà della sua lunghezza.

Bolas: Le bolas sono costituite da due sfere di materiale pesante legate da una corda. Bolas di fattura Eccezionale non danno nessun bonus al tiro per colpire. Al posto di questo bonus, le bolas di fattura Eccezionale portano a Impegnativa (-10%) la difficoltà per le Prove di Forza o Agilità richieste a un avversario intrappolato per liberarsi.

Coltello/Stella da Lancio: Questa categoria di armi comprende dardi, coltelli, pugnali, stelle e altre piccole armi dotate di lama o di punta. Questi oggetti sono più ridotti e meno letali delle asce e dei martelli da lancio, ma hanno il vantaggio di una gittata più lunga.

Disarmato: Gli attacchi disarmati comprendono pugni, calci, testate ecc. I Punti Armatura valgono doppio contro gli attacchi disarmati. Vedi **Combattimento Disarmato** a pagina 131 per maggiori informazioni.

Fionda: La fionda è costituita da un pezzo di stoffa o di pelle tramite cui è possibile scagliare un sasso. Nonostante abbia una gittata inferiore rispetto all'arco e all'arco lungo, e sia perciò meno pericolosa di queste armi, la fionda possiede tuttavia le stesse capacità di danno e gittata dell'arco corto. Inoltre, le munizioni che adopera non costano niente, essendo sassi. Nelle mani giuste, la fionda è un'arma micidiale. Le fionde non presentano variazioni nella fattura; ogni differenza qualitativa è del tutto trascurabile.

Fionda su Bastone: La fionda su bastone è costituita da un corto bastone con una fionda posta a una delle estremità. Grazie al bastone, è possibile scagliare pietre a maggior velocità. Essendo però più grossa e ingombrante di una normale fionda, il suo tempo di ricarica è maggiore.

Fioretto: I fioretti, chiamati a volte *épée*, sono spade con lama sottile a sezione quadrata e un paramano a cupola. Usati principalmente per la scherma, sono precisi e veloci, ma in cambio di tali caratteristiche perdono in forza d'impatto.

Flagello e Mazzafrusto: Un flagello è un'arma costituita da due o più catene attaccate a un bastone. La maggioranza dei flagelli, poi, ha una palla chiodata o un grosso anello in fondo alla catena, per appesantirla e aumentare il danno inflitto. Un flagello con un'unica catena e palla è detto mazafrusto, ed è meno ingombrante e causa meno danni di un normale flagello.

Frecce e Dardo: Frecce (per archi) e dardi (per balestre) sono riuniti in mazzi da cinque. Al termine di un incontro puoi tentare di recuperare i proiettili che hai scagliato, ma ognuno ha il 50% di probabilità di essere danneggiato o perduto. In casi disperati le frecce e i dardi si possono usare come armi da mischia (considerali come armi improvvisate, vedi pagina 109), ma hanno il 50% di probabilità di spezzarsi dopo ogni attacco riuscito.

Frustra: Una frusta è costituita da un pezzo di pelle spessa o di corda, che, pur infliggendo danni trascurabili, ti consente di intrappolare il tuo avversario. Possedendo anche la qualità Veloce, la frusta diventa un'arma pericolosa in mani esperte.

Fucile Lungo Hochland: Nella Gran Baronia dell'Hochland, un luogo famoso per i suoi cacciatori, gli ingegneri hanno sviluppato un'arma dalle prestazioni migliori rispetto al trombone e all'archibugio. Sebbene tale arma sia superiore per caratteristiche rispetto alle comuni armi da fuoco diffuse nell'Impero, è rara, e chi ne possiede una difficilmente la metterà in vendita. Almeno per ora il segreto della sua costruzione è limitato all'Hochland. La maggior parte di questi fucili sono di fattura Buona (sebbene il prezzo indicato nella tabella è, come sempre, quello per un oggetto di fattura Normale). I fucili lunghi Hochland di fattura Eccezionale guadagnano la qualità Perfora Armature.

Giavellotto: Il giavellotto è una lancia corta, pensata per essere scagliata, e ciò la rende inutile in una mischia. Se si dovesse usarlo in corpo a corpo va trattato come un'arma improvvisata.

Improvvisata: Nonostante le armi grandi e le armi a una mano racchiudano molte tipologie di oggetti differenti, il gruppo delle armi improvvisate è certamente il più vasto, visto che ogni cosa raccolta e usata per cercare di colpire qualcuno è da considerarsi un'arma improvvisata. Questa categoria include boccali, ganci, candelieri e perfino sedie. Puoi usare armi improvvisate come armi da lancio. Essendo questa una categoria eterogenea, i valori d'ingombro che si trovano elencati nelle **Tabella 5-4: Armi da Mischia** e **Tabella 5-5: Armi da Tiro** sono da considerarsi come indicativi. Per oggetti di dimensioni maggiori come travi, sedie o porte, l'ingombro cresce, sebbene, dal punto di vista delle statistiche, l'arma infligga la medesima quantità di danni. Non ci sono differenze di fattura fra le armi improvvisate.

Lancia: Si tratta di una delle armi più vecchie della storia, e non è mai passata di moda grazie alla sua versatilità. Le lance sono armi valide per la mischia, ma si possono anche utilizzare come armi da tiro. Se la usi come arma da mischia, ha la qualità Veloce (vedi pagina 106), mentre come arma da tiro non possiede qualità speciali.

Lancia da Cavaliere: La lancia da cavaliere è costituita da un lungo palo, di solito di quercia, con la punta in acciaio. In grado di perforare le armature e di gettare a terra gli oppositori, tale arma sarebbe molto popolare se fosse più comune e pratica. Considerato il prezzo (sebbene esso sia inferiore rispetto a quello di un trombone) e la limitata disponibilità, le lance sono usate nell'Impero solo da cavalieri e guerrieri particolarmente ricchi.



Lasso: Un lasso non è niente più di un pezzo di corda annodato in cima per ottenere un anello. Con un attacco riuscito l'anello cattura l'opponente, bloccando una gamba, un braccio, oppure il torso. Sebbene non causi ferite, il lasso è adatto a immobilizzare, almeno per un po', l'avversario.

Mezza Lancia: È una lancia corta o mezza picca usata dalla cavalleria. Sebbene non lunga quanto una lancia da cavaliere, è comunque in grado di causare un'impressionante quantità di danni, senza essere ingombrante quanto una lancia più grande.

Pistola: La pistola è un'arma da fuoco finemente lavorata, che spara tramite un grilletto a molla. Si tratta essenzialmente di un tubo di metallo con un manico di legno. Il meccanismo di fuoco si trova circa a metà della canna. Le pistole sparano proiettili per arma da fuoco.

Polvere da Sparo: La polvere da sparo, necessaria per usare le pistole e armi da fuoco, viene venduta in corni o piccole fiasche sigillate con la cera per evitare che l'umidità la danneggi. Non ci sono differenze di fattura fra le polveri da sparo e, se esposta all'acqua, la polvere è rovinata. Ogni dose di polvere da sparo è sufficiente per una detonazione.

Proiettile per Arma da Fuoco: I proiettili si trovano in sacchetti ben oliati contenenti 10 pezzi. Adoperati come munizioni per le armi da Ingegnere e a Polvere da Sparo, sono di fatto più comuni delle armi per cui sono fabbricati. I proiettili di fattura Eccezionale sono realizzati in acciaio, mentre quelli di fattura Scadente sono fatti di piombo, ceramica, o addirittura terracotta. Differentemente dalle altre tipologie di munizioni, i proiettili per arma da fuoco, una volta sparati, non sono più riutilizzabili.

Pugnale: La categoria dei pugnali comprende tutte le piccole armi con lama, dallo stiletto fino al coltello. La lunghezza delle lame va dai 20 fino ai 60 centimetri. I pugnali sono molto diffusi poiché costituiscono l'oggetto più comune nella posateria del Vecchio Mondo.

Pugnale da Parata: Il pugnale da parata, o "main gauche", è una lama corta, appena più lunga di un normale pugnale. È costruito in modo da essere utile in difesa, con un'elsa allargata e una lama più stretta rispetto a quella di un normale coltello. Tuttavia, a causa della sua conformazione, è poco utile se scagliato, e conta in tal caso come arma improvvisata.

Rete: Si indica in tale maniera una rete di corde appesantite, usata per immobilizzare i nemici. Come il lasso, non causa danni ed è quindi utile per catturare vivi i nemici. A causa della difficoltà d'utilizzo, solo i combattenti allenati e i cacciatori di taglie se ne avvalgono.

Scudino da Parata: Si tratta di un piccolo scudo impiegato per parare gli attacchi, ma utilizzabile anche per colpire. Alcuni di questi scudi sono rinforzati con borchie o punte.

Scudo: Gli scudi sono usati per respingere gli attacchi degli avversari e per colpire gli opponenti. Se ne trovano di svariate forme: tondi, quadrati e a diamante. A causa della grande dimensione, gli attacchi con armi da tiro portati contro chi regge uno scudo subiscono una penalità del -10% all'Abilità Balistica, se il bersaglio è a conoscenza della minaccia.

Spezzaspada: Lo spezzaspada è stato progettato per rendere inutilizzabili le armi con lama. Se vai a segno in un attacco con uno spezzaspada, puoi cercare di spezzare il pugnale, fioretto, stocco, pugnale da parata o spada dell'avversario. Ciò si risolve con una Prova Contrapposta di Forza. Se vinci, la lama dell'avversario è infranta, e conta come arma improvvisata.

Stocco: Uno stocco è simile a un fioretto, ma con una lama più larga e robusta, e un lungo paramano oltre la cupola. Sebbene non altrettanto precisa come la sua cugina più piccola, la lama più larga e la capacità di fendere così come di perforare consentono allo stocco di causare maggiori danni. La sciabola e lo stocco hanno le stesse statistiche.

Tirapugni e Paramano: Usare paramani e tirapugni offre un certo vantaggio quando si deve rissare. Fanno parte di questa categoria anche i guanti di maglia.

Trombone: Il trombone è una versione più grande dell'archibugio (vedi pagina 107). Puoi caricarlo con chiodi, schegge di vetro, sassolini o qualunque altra cosa a portata di mano, anche se i proiettili per arma da fuoco sono da preferirsi. Nonostante non sia necessario effettuare una Prova di Abilità Balistica per compiere un attacco con quest'arma, devi in ogni caso lanciare i dadi per controllare eventuali malfunzionamenti.

ARMATURE

Il Vecchio Mondo è un posto pericoloso e molte volte l'unica cosa che ti separa da una morte atroce è un pezzo d'armatura ben costruito. L'armatura funziona come il tuo Bonus di Resistenza, riducendo i danni portati dai colpi del tuo avversario. Ogni pezzo d'armatura ti dà dei Punti Armatura, che rappresentano il grado di protezione che hai. Somma i Punti Armatura al tuo Bonus di Resistenza, per determinare il numero di danni che sei in grado di assorbire.

SISTEMA BASE E AVANZATO

Ci sono due diversi modi di gestire le armature in WFRP: base e avanzato. Ti raccomandiamo di applicare il Sistema Base quando affronti per la prima volta le regole del gioco. Una volta digeriti i punti cardine del sistema, allora potrai integrare le regole avanzate, se vuoi aggiungere maggior realismo.

ARMATURA BASE

Il metodo base per la gestione delle armature in WFRP è piuttosto astratto. Non ti occorre annotare tutti i pezzi di armatura che indossi, ti serve solo sapere il livello generale di protezione su cui puoi contare. In questo sistema, ai giocatori sono date quattro scelte.

- **Nessuna armatura:** O non ti puoi permettere un'armatura, o semplicemente non ne porti una. Hai 0 Punti Armatura.
- **Armatura leggera:** La tua armatura è costituita principalmente da protezioni in cuoio. Hai 1 Punto Armatura.
- **Armatura media:** La tua armatura è costituita principalmente da protezioni in maglia. Hai 3 Punti Armatura.
- **Armatura pesante:** La tua armatura è costituita principalmente da protezioni in piastre. Hai 5 Punti Armatura.

REGOLA OPZIONALE: ARMATURA AVANZATA

Sebbene il regolamento base per le armature ben si adatti alla maggior parte delle situazioni, resta comunque astratto. Il metodo avanzato è un po' più complicato, ma ti consente un maggior controllo sulla protezione del tuo personaggio.

Il Sistema Avanzato si collega con quello delle localizzazioni del colpo (vedi Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento). In breve, il corpo di ogni personaggio è diviso in sei aree: testa, braccio destro, braccio sinistro, torso, gamba destra, gamba sinistra. Il Sistema Avanzato permette di tenere nota separatamente dei pezzi di armatura posti sulle diverse parti del corpo (per esempio consentendoti di aggiungere protezioni extra in certe aree). In questo modo potresti avere 3 PA sulla testa, 1 sul torso, e nessuno su braccia e gambe. Sapere in che parte del corpo un colpo è andato a segno diventa cruciale con questo tipo di sistema.

La Tabella 5-6: Armatura Avanzata descrive in dettaglio le tipologie di armature disponibili. Le armature di cuoio sono le più economiche

e diffuse. Puoi sovrapporre parti d'armatura di maglia o piastre sopra parti d'armatura di cuoio o maglia. Nessuna parte del corpo, comunque, può avere più di 5 Punti Armatura (1 derivato dalle protezioni in cuoio, 2 dalle protezioni di maglia, 2 da quelle di piastra o per l'elmo). Le armature complete ti garantiscono protezione su tutte le aree. Per esempio, l'armatura completa di piastre è inclusiva di protezioni in cuoio, maglia e piastre/elmo per ogni parte del corpo.

Esempio: Reinhardt, uno Scout, di solito ha con sé un'armatura di cuoio completa. Decide, però, di voler maggior protezione per certe parti del corpo. Visita un armaiolo di Talabheim e sceglie alcuni oggetti: una calotta di maglia, una corpetto di maglia e un elmo. Una volta attrezzato, Reinhardt ha 5 PA sulla sua importantissima testa, 3 PA sul torso e 1 PA su gambe e braccia.

GLI EFFETTI DELL'ARMATURA

La protezione offerta dall'armatura si ottiene a un costo. Una buona armatura è pesante e può ridurre velocità e destrezza di chi la indossa. Gli effetti delle armature, che sono cumulativi, sono i seguenti:

- Se stai portando un'armatura leggera (Sistema Base), o solo pezzi di armatura di cuoio (Sistema Avanzato), non subisci penalità.
- Se stai indossando un'armatura media (Sistema Base), o un tipo qualunque di protezione in maglia (Sistema Avanzato), subisci una penalità del -10% alla tua Agilità. Questa penalità non si applica se l'unico pezzo di maglia che indossi è una calotta.
- Se indossi un'armatura pesante (Sistema Base), o un tipo qualsiasi di armatura a piastre (Sistema Avanzato), subisci una penalità di -1 al Movimento. Se stai applicando le regole sull'ingombro, trascura questo penalità, poiché essa è già compresa. Questa penalità non si applica se l'unico pezzo di piastre che indossi è un elmo.

DESCRIZIONE DELLE ARMATURE

Le armature che trovi nella **Tabella 5-6: Armatura Avanzata** sono descritte di seguito.

Armatura di Cuoio, Completa: Un'armatura completa di cuoio offre il massimo della mobilità e flessibilità al costo di una protezione ridotta. Le componenti dell'armatura sono un insieme di pelle morbida e cuoio, reso duro bollendolo nell'olio. Quest'armatura comprende anche un cappuccio per proteggere la testa.

Armatura di Maglia, Completa: L'armatura completa di maglia copre tutto il corpo con una fitta rete di anelli intrecciati. È costituita da calotta, gambali e corpetto con maniche, il tutto in maglia metallica indossata sopra un'armatura di cuoio completa.

Armatura di Piastre, Completa: Un'armatura completa di piastre ti incastola in un completo di piastre a incastro, pensato per offrire il massimo della protezione. Le armature complete di piastre includono elmetto, pettorali, bracciali e gambali di piastre, da indossarsi sopra armature complete di cuoio e di maglia. Nelle versioni più costose si trovano complesse incisioni e sbalzi sulla superficie per seminare il terrore nei cuori dei nemici.

Bracciali di Piastre: I bracciali di piastre offrono protezione per avambracci, braccia e spalle. I più usano anche paramano per proteggersi le dita, e avere un'arma in più se disarmati. I bracciali sono sempre venduti a coppie e fanno parte dell'armatura completa di piastre.

Calotta di Maglia: Una calotta di maglia è un pezzo separato che protegge la tua testa, oltre ai bordi della faccia e al collo, lasciando però esposto il volto. Questo componente fa parte dell'armatura completa di maglia. Se indossi una calotta di maglia e nessun altro tipo di protezione di maglia o piastre non subisci la penalità all'Agilità associata a questo tipo di armature.

Cappuccio di Cuoio: Questo cappuccio aderente offre una certa protezione alla testa e alle orecchie. Il cappuccio di cuoio fa parte dell'armatura completa di cuoio.

TABELLA 5-6: ARMATURA AVANZATA

Tipo di Armatura	Costo	Ingombro	Parti del Corpo Protette	PA	Disponibilità
<i>Cuoio</i>					
Armatura Completa di Cuoio	25 CO	80	Tutte	1	Media
Cappuccio di Cuoio	3 CO	10	Testa	1	Comune
Corpetto di Cuoio	6 CO	40	Torso	1	Comune
Gambali di Cuoio	10 CO	20	Gambe	1	Comune
Giacca di Cuoio	12 CO	50	Torso, Braccia	1	Comune
<i>Maglia</i>					
Armatura Completa di Maglia	170 CO	210	Tutte	3	Scarsa
Calotta di Maglia	20 CO	30	Testa	2	Media
Corpetto di Maglia	60 CO	60	Torso	2	Media
Corpetto di Maglia con Maniche	95 CO	80	Torso, Braccia	2	Media
Gambali di Maglia	20 CO	40	Gambe	2	Scarsa
Veste di Maglia	75 CO	80	Torso, Gambe	2	Media
Veste di Maglia con Maniche	130 CO	100	Torso, Braccia, Gambe	2	Media
<i>Piastre</i>					
Armatura Completa di Piastre	400 CO	395	Tutte	5	Rara
Bracciali di Piastre	60 CO	30	Braccia	2	Scarsa
Elmo	30 CO	40	Testa	2	Scarsa
Gambali di Piastre	70 CO	40	Gambe	2	Scarsa
Pettorale	70 CO	75	Torso	2	Scarsa

Corpetto di Cuio: Laddove la giacca di cuio copre il torso e le braccia, il corpetto si limita a proteggere il torso e la parte alta delle braccia. Economico e di facile manutenzione, il corpetto di cuio è di gran lunga l'armatura preferita dai malviventi nel Vecchio Mondo.

Corpetto di Maglia e Corpetto di Maglia con Maniche: Un corpetto di maglia protegge soltanto il torso, ma è disponibile anche con le maniche. È il componente centrale dell'armatura completa di maglia.

Elmo: L'elmo comprende ogni tipo di solida protezione per la testa: elmetti a viso scoperto, elmi tondi, elmi da cavaliere con celata, ecc. L'elmo fa parte dell'armatura completa di piastre. Se indossi l'elmo e nessun altro pezzo d'armatura di piastre non subisci la penalità al Movimento associata a questo tipo di armature.

Gambali di Cuio: Questo tipo d'armatura protegge le gambe, ha rinforzi sulle ginocchia e offre protezione alle anche e agli stinchi. I gambali di cuio fanno parte dell'armatura completa di cuio.

Gambali di Maglia: I gambali di maglia hanno la stessa funzione di quelli di cuio. Puoi combinare i gambali di maglia con corpetti di maglia, o con un corpetto di maglia con maniche, ma non con una veste di maglia.

Gambali di Piatre: Queste componenti, naturalmente, proteggono le tue gambe. Offrono protezione per le ginocchia, gli stinchi e le cosce, oltre a riparare la parte posteriore delle gambe. I gambali fanno parte dell'armatura completa di piastre.

Giacca di Cuio: Una giacca di cuio è poco più che una normale giubba di pelle, con fibbie sul davanti. Le cuciture sono rinforzate con un ulteriore strato di pelle per aumentare la protezione. La giacca di cuio fa parte dell'armatura completa di cuio.

Pettorale: Un pettorale è costituito da due piastre d'armatura, una che copre la parte anteriore, l'altra la posteriore del busto. Tiranti, spillacci e protezioni laterali tengono insieme l'armatura, e possono essere regolati se la tua taglia dovesse cambiare. Il pettorale fa parte dell'armatura completa di piastre.

Veste di Maglia e Veste di Maglia con Maniche: Una veste di maglia offre protezione per il torso e le spalle, srotolandosi poi fino al di sotto delle ginocchia, coprendo anche le gambe. Puoi scegliere di avere una veste di maglia con le maniche con un piccolo sovrapprezzo e un po' più d'ingombro. La veste di maglia con maniche fa parte dell'armatura completa di maglia.

ALTRI BENI

Oltre alle armi e alle armature, nel corso della tua carriera potrai comprare o scegliere altri tipi di oggetti. Questa sezione racchiude la descrizione di tanti piccoli gruppi di merci, come Indumenti, Cibo e Bevande, ed Equipaggiamento Generico, a loro volta suddivisi in altre categorie minori. Ogni oggetto è accompagnato da una descrizione di base.

INDUMENTI

Gli indumenti in uso nel Vecchio Mondo variano a seconda dei luoghi. Nelle classi alte la moda cambia di anno in anno, con sottili variazioni nel taglio, nel colletto e negli orli, così come nei colori, seguendo un andamento difficile da spiegare. Solo i ricchi possono permettersi un gusto raffinato da alta classe, e sono quindi in molti, tra la gente comune, a indossare sempre i propri abiti da lavoro. In più, la maggior parte delle persone possiede solo uno o due vestiti, i quali sono quindi indossati per parecchi giorni di fila. Invece di fornire i prezzi per i singoli capi di vestiario, gli indumenti sono stati suddivisi per categorie di qualità, iniziando dagli stracci per arrivare a vestiti degni di un re. Come ogni altro tipo di equipaggiamento, sono presenti variazioni relative alla fattura, dato che laddove degli stracci possono costare non più di 2 penny, le migliori vesti regali raggiungono facilmente le 100 corone d'oro.

FATTURA DELLE ARMATURE

Tutte le armature descritte sono di fattura Normale. Per armature di fattura Eccezionale o Scadente usa i seguenti modificatori, a meno di indicazioni differenti nella descrizione del pezzo.

Eccezionale: Un maestro armaiolo ha realizzato quest'armatura. È fatta su misura per chi l'ha commissionata. Una volta indossata, il suo valore d'ingombro è pari alla metà di quello normale.

Buona: Questa è un'armatura ottima. Sebbene non Eccezionale, è comunque costruita con cura e perizia. Riduci l'ingombro di quest'armatura del -10%.

Scadente: Le armature di fattura Scadente di rado funzionano bene: i pezzi cadono mentre si combatte, le cinghie si strappano, e nel complesso essa è davvero malridotta. A causa del suo pessimo stato e della fatica che il personaggio deve fare per tenerla insieme, il suo valore d'ingombro è aumentato del +50%.

Abiti Buoni: Gli abiti buoni hanno un qualcosa che li distingue dagli abiti normali. Si compongono di una maglia e di un paio di brache pulite, scarpe che calzano a pennello e un mantello pesante. Gli abiti buoni sono l'abbigliamento preferito dall'uomo della strada. Per le donne, si tratta di abiti confortevoli, attenti però all'estetica, con nastri colorati, scarpe o stivaletti comodi e un mantello o una cappa, a seconda della stagione. Gli abiti buoni di fattura Eccezionale comprendono gioielli, copricapi e materiali scelti, mentre quelli di fattura Scadente sono per lo più di seconda mano e lisi.

Abiti Eccezionali: Gli abiti eccezionali sono nuovi, alla moda e comodi. Per gli uomini sono disponibili panciotti, ricavati da materiali di prima scelta e dotati di bottoni, nonché giacche, brache e scarpe, oltre a comodi mantelli di lana per l'inverno. Per le donne, invece, si tratta di indumenti pratici, ma che ben si adattano alle curve, e che sono realizzati con i migliori materiali. Gli abiti eccezionali di fattura Scadente possono avere i bottoni di legno invece che di ferro, non avere accessori come cintola e ghettoni per le scarpe, mentre quelli di fattura Eccezionale hanno ricami e disegni eleganti, colori gradevoli e di moda, o addirittura bordature di pelliccia al colletto.

Abiti Nobiliari: Questi completi sono migliori degli abiti eccezionali, con colori che comprendono il porpora e il blu, oltre a pietre preziose, pelli rare o perle. Gli abiti nobiliari sono sempre alla moda, e comprendono farsetto e calzoni stretti a mezza gamba, scarpe e un grosso e vistoso cappello. Lo stile, comunque, varia da regione a regione, in base alla moda e al capriccio.

TABELLA 5-7: INDUMENTI

Indumento	Costo	Ingombro	Disponibilità
Abiti Buoni	3 CO	15	Comune
Abiti Eccezionali	10 CO	20	Media
Abiti Nobiliari	50 CO	30	Rara
Abiti Normali	1 CO	15	Diffusa
Abiti Regali	100 CO	50	Molto Rara
Abiti Scadenti	10 s	10	Abbondante
Cappello, Semplice	10 s	1	Diffusa
Cappello, a Tesa Larga	1 CO	5	Diffusa
Cappuccio o Maschera	10+ s	2	Comune
Costume	5 CO	10	Media
Mantello	5 CO	10	Diffusa
Soprabito	10 CO	15	Diffusa
Stracci	1 p	5	Abbondante
Tunica	15 CO	25	Media
Uniforme	15 CO	15	Scarsa

FAME

Un personaggio può andare avanti per tre giorni senza cibo prima di dover superare una Prova Abituale (+10%) di Resistenza. Con un successo, sei in grado di stringere la cintola e andare avanti per un altro giorno, ma se fallisci subisci 1 Ferita. Per ogni giorno oltre il terzo trascorso senza mangiare la difficoltà sale di un grado, da Abituale a Normale, da Normale a Impegnativa e su via fino a un massimo di Molto Difficile. A partire dal settimo giorno trascorso senza mangiare, subisci 1 Ferita automatica al giorno, fino alla morte, o fino a quando non riangi nuovamente. Le ferite subite a causa della fame non possono essere curate fino a quando non metti qualcosa tra i denti. La privazione di acqua causa gli stessi effetti, ma la prima Prova di Resistenza si effettua a partire dal secondo giorno, e dal sesto in poi per ogni giorno ulteriore si subisce 1 Ferita automatica fino alla morte. La quantità giornaliera di acqua richiesta per non subire gli effetti della sete è di mezzo litro.

Abiti Normali: Gli abiti normali variano sensibilmente a seconda della professione di chi li indossa, e in generale sono differenti per i due sessi. I vestiti da uomo, di solito, sono costituiti da brache con qualche toppa, e magari macchiati, una maglia lisa, un mantellino leggero e scarpe o vecchi stivali. Sebbene molte donne indossino abiti simili a quelli maschili, soprattutto le avventuriere, la maggior parte delle donne porta vesti semplici con una cintura in vita, di stoffa o di pelle, scarpe e un mantello leggero. La fattura influenza principalmente il colore e gli accessori per quanto riguarda gli abiti di qualità Eccezionale. Quelli di fattura Scadente possono essere privi del mantello o delle scarpe, oppure di entrambi.

Abiti Regali: Un gradino al di sopra degli abiti nobiliari, gli abiti regali sono incassati soltanto dai re e dai reggenti di città stato. Comprendono tutti gli elementi degli abiti nobiliari, con l'aggiunta di un lungo mantello d'ermellino e altri accessori simbolici.

Abiti Scadenti: Un gradino al di sopra degli stracci, comprendono maglie rammentate e sfilacciate, brache lise e poco più. I peggiori fra gli abiti scadenti sono consunti e tremendamente macchiati, forse gettati via da un macellaio, da uno stalliere o da un omicida, mentre i migliori comprendono un paio di scarpe sfondate e forse un mantello leggero, lacero, sporco e sfrangiato. Gli abiti Scadenti sono adatti a entrambi i sessi.

Cappelli: Si tratta di solito di semplici copricapo pensati per tenere i raggi solari lontani dagli occhi. Cappelli a tesa larga offrono un'ombra più grande e aiutano a nascondere il volto di chi li sta indossando.

Cappuccio o Maschera: Cappucci e maschere sono adatti per chi volesse nascondere la propria identità. I cappucci celano gran parte del volto. Le maschere, a prescindere dalla loro qualità, occultano gran parte della faccia. Le maschere più costose rappresentano volti o musi di animali a vivaci colori e sono adatte alle feste in costume.

Costumi: Per costume si intendono divise da intrattenitore, come quelle da pagliaccio, da acrobata o da giullare. I costumi migliori, di fattura Buona o Eccezionale, comprendono anche maschere e trucchi, mentre quelli di fattura Scadente riescono a malapena a dare un tocco caratteristico all'intrattenitore.

Mantello: Il mantello è una lunga cappa, pensata per mantenere caldi e asciutti. I mantelli migliori sono rifiniti in pelliccia, mentre quelli più economici hanno un singolo strato di tessuto. La maggior parte degli abiti, normali o eccezionali, comprende un mantello. Quasi tutti i mantelli sono dotati di cappuccio. Un mantello più corto, conosciuto come cappa o pallio, viene indossato nei mesi estivi e primaverili.

Soprabito: È un pesante cappotto, lungo di solito quanto un mantello, ma con le maniche. È un accessorio comune nelle terre più a nord.

Stracci: Gli stracci offrono un minimo di copertura, e si tratta di poco più di una maglietta lisa e di un po' di intimo. In questa categoria non sono incluse scarpe, stivali e neppure cappelli. Solo i peggiori derelitti indossano stracci. Le differenze di fattura qualificano solo l'origine, o la presenza di strati aggiuntivi. In questo modo gli stracci di fattura Eccezionale possono comprendere anche un asciugamano, o i resti rovinati di un mantello invernale, mentre quelli di fattura Scadente al più comprendono lo stretto necessario per coprirsi.

Tunica: La tunica pesante è l'abito preferito da maghi, preti e studiosi. Le tuniche sono comprensive di abiti buoni o eccezionali, nascosti sotto quello che è visto come un simbolo di conoscenza e abilità. Le tuniche si possono trovare di ogni colore, ma porpora e blu sono i più costosi, in quanto tali pigmenti sono fra i più rari.

Uniformi: Questa categoria rappresenta le uniformi dei soldati e degli ufficiali, ma anche ogni abito richiesto da una professione. Le uniformi variano a seconda della carriera. Quelle dei servitori, per esempio, sono poco costose, e di solito valgono la metà del prezzo indicato dall'elenco. Le uniformi vestono tutta la persona e comprendono copricapi e calzature.

CIBO E BEVANDE

Ti serve cibo e acqua per sopravvivere. La mera sussistenza ti richiede 3 p al giorno per restare in forze, ma se hai del denaro devi spendere almeno 5 p al giorno per mangiare. 5 p costituisce il limite minimo e, naturalmente, puoi spendere anche di più in relazione al tuo tenore di vita.

CIBO

Cibo per un Giorno (Buono): Il cibo per un giorno (Buono) è una bella porzione di cibi cotti, saporiti e adatti a soddisfare pienamente la tua gola, e magari anche a farti mettere su un po' di peso. Comprende vino, carne, formaggi, pasticci e tortini, manicaretti che per i più costituiscono il pasto delle feste principali, e che per i ricchi, invece, è il desco quotidiano.

Cibo per un Giorno (Normale): Il cibo per un giorno (Normale) è la quantità minima di cibo che devi mangiare in un giorno per mantenerti in forze, e sentirti sazio e soddisfatto. Si tratta di solito di pane e formaggio, sformato, birra, oppure di uno stufato leggero di carne e verdura, e costituisce il pasto tipico della classe media.

Cibo per un Giorno (Scadente): Il cibo per un giorno (Scadente) è la quantità minima di cibo che devi mangiare in un giorno per restare in forze. Si tratta di solito di pane nero e zuppa di fagioli o cavolo, e non è né bello a vedersi, né profumato, e neppure ha un buon sapore. A causa dell'alto prezzo, i più se lo preparano da soli, con quel che coltivano e con le bestie che allevano.

TABELLA 5-8: CIBO E BEVANDE

Cibo e Bevande	Costo	Ingombro	Disponibilità
Birilotto di Birra o di Birra Forte	18 p/3 s	30	Abbondante
Birra	1 p	2	Abbondante
Birra Forte	2 p	2	Diffusa
Cibo per un Giorno (Buono)	18+ p	10	Media
Cibo per un Giorno (Normale)	10+ p	10	Comune
Cibo per un Giorno (Scadente)	5+ p	10	Diffusa
Foraggio per un Giorno	5 p	50	Diffusa
Liquore, Bottiglia	1 s	5	Media
Pagnotta	2 p	2	Abbondante
Pasticcio	1-3 p	2	Comune
Razioni (per Settimana)	6+ s	50	Comune
Specialità	3+ s	Vario	Scarsa
Taglio di Carne	1 s	10	Media
Vino, Comune	1 s	5	Comune
Vino, di Qualità	10 s	5	Media

GLI EFFETTI DELL'ALCOL

Anche se bevi alcolici annacquati, a lungo andare rischi di finire sbronzo. Se ti limiti a un numero di bevute pari al tuo Bonus di Resistenza, puoi restare relativamente sobrio. Per ogni bevuta in più, invece, devi superare una Prova di Bere Alcolici. La difficoltà dipende dal tipo di bevanda (vedi la tabella sottostante).

Se la Prova è superata con successo, l'alcol non ha effetti. In caso di fallimento hai invece imboccato il sentiero che porta alla sbornia. Ogni Prova di Bere Alcolici fallita incrementa la difficoltà delle Prove di AC, AB, Ag, e Int. Le difficoltà delle successive Prove di Bere Alcolici sono inoltre aumentate di un grado, in base alla difficoltà dell'alcolico bevuto (per esempio, la difficoltà della birra forte, che è all'inizio Abituale, diventa dopo la prima Prova fallita Normale, e successivamente Impegnativa, Difficile e Molto Difficile). La difficoltà elencata va sommata a quella della normale difficoltà della Prova; per un ubriaco, alcune cose sono davvero impossibili.

Ubbriaco Sfatto

Se fallisci quattro o più Prove di Resistenza, sei ubriaco sfatto. Se sei ubriaco sfatto, deve spendere una mezza azione ogni round per mantenerti in condizioni accettabili. Se non spendi la mezza azione, allora tira 1d100 sulla tabella che segue.

Gli effetti dell'alcol svaniscono dopo un numero di ore pari 1d10-il tuo BR (minimo 1 ora). Se sei ubriaco sfatto, gli effetti finiscono dopo 1d10 (minimo 4) ore.

PROVA DI BERE ALCOLICI

Alcol	Difficoltà della Prova di Bere Alcolici
Birra	Facile
Birra Forte	Abituale
Liquori	Normale
Vino	Abituale

TEST FALLITI

Numero di Prove di Bere Alcolici Fallite	Difficoltà delle Prove di AC, AB, Ag, Int
1	Impegnativa
2	Difficile
3	Molto Difficile
4	Ubbriaco Sfatto (vedi sotto)

UBBRIACO SFATTO

Tiro Effetto

01-30	"Mi sono fatto solo un paio di birrette, guardia": Nessun effetto, puoi agire normalmente, ma con una penalità del -30% alle tue AC, AB, Ag, Int.
31-40	"Mi sento... un po' strano": Sei confuso e ti puoi muovere solo alla metà del tuo Movimento. Se muovi, non puoi compiere altre azioni.
41-50	"Sei il mio migliore amico, te lo giuro": Disorientato, hai una vaga idea di quel che sta succedendo attorno a te, ti puoi difendere e muoverti normalmente, ma non puoi lanciare incantesimi.
51-60	"Ehi, stai guardando il mio Mezzuomo?": Un po' stordito. Funzioni come al solito, ma hai una penalità di -1 alla tua caratteristica Attacchi.
61-70	"Ve lo faccio vedere io...": Confuso ma risoluto, non sei del tutto certo di quel che sta accadendo, e reagisci a caso: a parole se non sei in combattimento, o con le armi se stai combattendo, attaccando amici o nemici, a seconda di chi è più vicino.
71-100	"Tanto sonno... adesso...": Trascorri 1d10 ore nella pozza del tuo vomito, a meno che qualcuno non ti svegli prima.

Foraggio: Cibo per cavalli, una miscela di fieno e avena.

Pagnotta: Alimento base nella dieta del Vecchio Mondo.

Pasticci: Che sia un "Porchettaro Special", o una carne alla birra casereccia, i pasticci sono pasti tipici per tutte le classi. Facilmente trasportabili e saporiti, i pasticci sono spesso speziati in modo da mascherare abilmente la qualità e la freschezza degli ingredienti, e sono il prodotto di punta delle bancarelle dei Mezzuomini (i quali seguono il motto "cuocili alla svelta, vendili a poco prezzo"), tanto diffuse nelle città.

Razioni: Pratico cibo preparato per essere consumato durante i viaggi. Comprende frutta secca e noci, carne salata e biscotti. Nutriente, si conserva facilmente e provvede a fornire le energie necessarie nei lunghi viaggi.

Specialità: Ci sono molte specialità differenti nel Vecchio Mondo, dalle salsicce di cavallo della Bretonnia alle uova millenarie del lontano Catai. Un po' più comuni nelle città, sono piatti riservati per le occasioni speciali o i per banchetti.

Taglio di Carne: Mezza mucca, pecora, maiale, capra o altro bestiame, il taglio è l'unità fondamentale nel commercio della carne. A volte affumicato, salato, seccato o glassato con il miele per durare più a lungo, può essere suddiviso da un macellaio esperto fino a ottenere otto porzioni.

ALCOL

Barilotto di Birra o di Birra Forte: Contiene fino a dodici litri di birra, e di certo non è un oggetto facile da trasportare. Gli osti, di solito, pagano un extra di 1 s per ogni barilotto da 18 p, come cauzione per il contenitore. La cauzione viene restituita con il barilotto. Personaggi che desiderino prendere un barilotto da asporto devono pagare il secondo prezzo della lista, che include il costo del fusto.

Birra: Preparata con orzo e luppolo per dargli sapore e longevità, questa bevanda è il miglior amico del viaggiatore. Quasi tutte le locande servono questo tipo birra, più leggera, anche perché c'è meno rischio di una sbornia. I Nani, in particolare, gradiscono parecchio la birra, e ne producono di eccellente qualità.

Birra Forte: Ottenuta da infusioni di frumento, lievito, orzo e chi sa quali altri ingredienti misteriosi, questo tipo di birra è una delle principali bevande nell'Impero, e quindi della maggior parte del Vecchio Mondo. In una vita grama e pericolosa, dove ogni sorsata d'acqua può ucciderti, quel che desideri di più in una bevuta è il frizzare amaro e corroborante della birra.

Liquori: In questa categoria si includono tutti i liquori ad alta gradazione, dall'alcol puro di grano al whisky torcibudella.

Vino: Comprende tutte le bevande a base d'uva fermentata. I vini delle città stato della Tilea e dei Reami Estaliani sono rossi e sanguigni, mentre quelli di produzione imperiale sono più dolci e blandi. La gente comune annacqua il vino, visto che è troppo prezioso per essere consumato puro.

**TABELLA 5-9: EQUIPAGGIAMENTO
DA TRASPORTO**

Contenitore	Costo	Ingombro	Disponibilità
Borsa a Tracolla	2 CO	5	Media
Borsa da Sella	2 CO	5	Media
Borsello	2 s	1	Diffusa
Cassa	5 CO	40	Media
Fiasca, Metallo	2 CO	15	Scarsa
Fiasca, Pelle	15 s	5	Media
Giara	4 s	10	Diffusa
Otre	8 s	1/100	Diffusa
Sacchetto	5 s	1	Diffusa
Sacco	5 s	7	Diffusa
Tubo, per Mappa o Pergamena	1 CO	2	Scarsa
Zaino	30 s	20	Diffusa

TABELLA 5-10: ILLUMINAZIONE

Fonte di Luce	Costo	Ingombro	Disponibilità
Candela, Cera	6 s	5	Media
Candela, Sego	3 s	5	Diffusa
Fiammifero	1 p	—	Media
Lampada	5 s	20	Diffusa
Lanterna	5 CO	20	Media
Lanterna Schermata	12 CO	30	Scarsa
Legna da Ardere	2 s	5	Diffusa
Olio	5 s	5	Diffusa
Torcia	5 p	5	Diffusa

TABELLA 5-II: VARIE

Oggetto	Costo	Ingombro	Disponibilità
Boccale, Legno	10 s	5	Diffusa
Boccale, Peltro	1 CO	5	Diffusa
Bollitore	30 s	10	Diffusa
Carta	5 s	—	Molto Rara
Coperta	25 s	10	Diffusa
Corda, 20 Metri	1 CO	50	Comune
Dadi (Osso)	6 s	—	Diffusa
Lucchetto, Normale	1 CO	5	Comune
Lucchetto, di Qualità	10 CO	5	Scarsa
Mazzo di Carte	1 CO	1	Diffusa
Pentola	1 CO	20	Diffusa
Pergamena	1 s	—	Rara
Posate, Argento	15 CO	3	Scarsa
Posate, Legno	5 s	2	Diffusa
Posate, Metallo	3 CO	4	Comune
Profumo o Colonia	1 CO	—	Comune
Scala a Pioli	10 s	50	Comune
Scatola dell'Acciarino	30 s	5	Diffusa
Simbolo Religioso	1 CO	5	Comune
Specchio	10 CO	5	Rara
Strumento Musicale	5 CO	5	Comune
Telescopio	100 CO	5	Rara
Tenda	15 s	20	Comune

EQUIPAGGIAMENTO GENERICO

L'equipaggiamento generico comprende tutto ciò che serve a un avventuriero per sopravvivere nelle terre pericolose del Vecchio Mondo. Per facilitare l'organizzazione, questo gruppo è suddiviso in Equipaggiamento da Trasporto, Illuminazione, Varie e Attrezzi. Come per gli altri equipaggiamenti, la qualità di questi oggetti varia a seconda della fattura. Uno zaino di fattura Eccezionale, può essere fatto di pelle oliata a prova d'acqua, mentre uno di fattura Scadente sarà poco più di una federa sudicia con buchi per le braccia. Ecco la descrizione di questi oggetti.

EQUIPAGGIAMENTO DA TRASPORTO

Borsa a Tracolla: È una borsa con una cinghia per tenerla a tracolla.

Sebbene più piccola di uno zaino, è comunque più facile da gestire e meno ingombrante. Le borse a tracolla contengono fino a 250 punti d'ingombro.

Borsa da Sella: Le borse da sella si agganciano alle selle, e di solito sono realizzate in pelle resistente, con un'aletta per chiuderne l'apertura e una cinghia per fissarla. All'interno, tasche e scomparti consentono di mantenere separati i contenuti.

Borsello: Il borsello è un tipo particolare di sacchetto, fatto per contenere monete. Piccolo e occultabile, è preferito al sacchetto, in quanto è meno visibile e non suscita di conseguenza le attenzioni dei tagliaborse. Un borsello contiene fino a 100 monete.

Cassa: È una scatola assemblata con listelli di legno. Le casse migliori sono rinforzate con strisce e angoli di metallo, mentre quelle peggiori mancano anche di coperchio. Una cassa normale può contenere 300 punti d'ingombro.

Fiasca, di Pelle o Metallo: Le fiasche sono piccoli contenitori usati per trasportare acqua, birra, olio, o altri liquidi. Sono di solito realizzate in pelle, o in più robusto metallo, anche se le fiasche di ceramica (dello stesso costo di quelle di pelle) sono comuni in alcune zone. Una fiasca contiene all'incirca mezzo litro di liquido.

Giara: Le giare sono semplici contenitori per liquidi, con un piccolo manico e un beccuccio in cima. Una giara contiene 4 litri di liquido, e il suo ingombro massimo raggiunge i 105 punti.

Otre: L'otre è una grossa pelle d'animale con un tappo. Può contenere fino a 4 litri. Quando è pieno, un otre occupa 100 punti d'ingombro.

Sacchetto: Questa piccola borsa è dotata di lacci per tenerla attaccata alla tua cintura, al tuo zaino oppure alla cinghia. Solitamente realizzato in stoffa, si può anche trovare di seta, pelliccia o pelle lavorata. Un sacchetto contiene 400 monete o in alternativa 40 punti d'ingombro.

Sacco: Un sacco è una borsa per uso generale, fatto di panno o di lino. Contiene 200 punti d'ingombro.

Tubo, per Mappe o Pergamene: Un tubo è un cilindro di pelle rigida fatto per contenere mappe o pergamene. È di solito dotato di coperchi in metallo o legno per entrambe le estremità, che proteggono il contenuto. Un tubo tipico può contenere fino a 3 mappe o pergamene.

Zaino: Uno zaino è una semplice borsa con cinghie per tenerlo in spalla e distribuire il peso. Lo zaino può contenere fino a 250 punti d'ingombro. Gli zaini migliori sono di pelle oliata e a prova d'acqua, mentre quelli peggiori sono di tela e si strappano facilmente. Gli zaini hanno un'aletta per coprire l'apertura, con tanto di cinghia per tenerla chiusa.

ILLUMINAZIONE

Candele, di Segno o Cera: Le candele sono disponibili sia di sego (grasso animale), sia di cera d'api. Le candele di sego bruciano con difficoltà ed emettono un cattivo odore, mentre quelle di cera producono una luce brillante, e a volte sono profumate (quelle di fattura Eccezionale).

Fiammifero: Un fiammifero è un bastoncino con un'estremità intrisa di sostanze chimiche che si incendiano se grattate su una superficie ruvida. Un fiammifero normale ha il 50% di probabilità di accendersi. Per i fiammiferi di fattura Scadente la probabilità scende al 25%, mentre per quelli di fattura Buona sale al 75%; i fiammiferi di fattura Eccezionale si accendono sempre.

Lampada: La lampada è un oggetto semplice, poco più di un contenitore per l'olio con uno stoppino immerso.

Lanterna o Lanterna Schermata: Le lanterne sono strumenti per l'illuminazione più resistenti delle lampade, con uno stoppino più grosso che fornisce una luce più intensa. Le lanterne schermate hanno un vetro attorno allo stoppino per impedire al vento e alla pioggia di spegnerlo. Le lanterne adoperano come combustibile l'olio.

Legna da Ardere: Usata per i fuochi da campo, la legna di questo tipo è specificamente scelta e trattata per essere usata come combustibile. Te ne puoi procurare nelle terre selvagge realizzando una Prova di Sopravvivenza, con una difficoltà decisa dall'ADG in base al tipo di territorio in cui ti trovi.

Olio: Ricavato nel nord dalla caccia alle balene, nel continente da altri animali o da altri tipi di risorser, l'olio è usato come combustibile per le lampade. L'olio in commercio si trova in piccole fiasche, che ne contengono una dose sufficiente per 4 ore.

Torcia: Una torcia è costituita da un bastone con un'estremità inzuppata di pece o avvolta in stracci intrisi d'olio. Una torcia si può usare come arma improvvisata. Vedi **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento** per dettagli sugli effetti del fuoco.

VARIE

Boccale, di Legno o Peltro: Si tratta di una grossa tazza di legno o peltro.

Bollitore: Il bollitore è un pentolino fatto per bollire acqua o altri liquidi. Il liquido che bolle produce vapore che passando attraverso il beccuccio emette un tipico sibilo.

Carta e Pergamena: La carta si ricava dalla stoffa o da fibre vegetali, mentre la pergamena da pelle di animale trattata. Sono materiali costosi e difficili da trovare, e solo le città più grandi hanno esperti cartai.

Corda, 20 Metri: Un rotolo da 20 metri di corda di canapa intrecciata.

Coperte: Per l'avventuriero che, durante le notti all'addiaccio, desideri un po' più di calore rispetto a quello offerto da un mantello sudicio, sono disponibili le coperte.

Dadi: I dadi a sei facce sono fatti d'osso intagliato o di legno e sono venduti a coppie. Ogni dado ha pallini o rune incisi su ogni lato. Dadi appesantiti o truccati possono essere acquistati al doppio del prezzo.

Lucchetto, Normale o di Qualità: I lucchetti che si trovano nel Vecchio Mondo sono grossi e pesanti. Vengono forniti con due chiavi, e migliore è il lucchetto, maggiore è la difficoltà della Prova di Scassinare.

Mazzo di Carte: Si tratta di 36 tarocchi di pergamena. Nelle versioni migliori il retro è decorato e il set comprende un contenitore di stoffa o di legno.

Pentola: Pentola in metallo resistente, capace di sopportare i rigori del viaggio.

Posate, di Legno, Metallo o Argento: Il set di posate comprende cucchiaio, forchetta e un piccolo coltello. Di solito si tratta di posate in legno, anche se se ne trovano di peltro o d'argento, per chi ha soldi da spendere.

Profumo o Colonia: Farsi un bagno è una rarità, e con una popolazione tanto folta l'odore diventa intollerabile. Nel Vecchio Mondo molta gente maschera gli odori con profumi, e non solo il proprio, ma anche quello altrui.

ILLUMINAZIONE

La luce può fare la differenza in un combattimento. Ogni sorgente luminosa rischiarerà un'area il cui raggio è espresso in metri (per chi fa uso delle mappe tattiche, il raggio in quadretti è espresso accanto, tra parentesi), dove all'interno è possibile la Visione Normale. Sebbene la luce all'interno di questa area sia fosca, essa è sufficiente da permettere alla vista di fare il suo dovere. Oltre quest'area, la sorgente proietta ancora un po' di luce, ma non abbastanza da illuminare dettagliatamente altro che grossi oggetti, barriere, muri e strutture. La colonna Distanza Massima di Visione indica la distanza massima entro cui il personaggio può vedere qualcosa usando una data sorgente luminosa. A questa distanza il personaggio vede solo strutture e altri grossi oggetti. La Distanza di Visibilità indica da quanto lontano la fonte di luce può essere avvistata, nel buio. La voce Durata determina il tempo per cui una sorgente emette luce prima di spegnersi.

Esempio: Jurgen, un Acchiappatopi, sgattaiola nel buio cercando il Ladro che gli ha rubato il borsello. Tiene in mano una torcia che si sta spegnendo. La torcia fornisce luce nitida in un raggio di 10 metri (5 quadretti). Oltre il raggio di luce nitida, può intravedere gli edifici avvolti dalle tenebre, compreso un brutto vicolo cieco, fino a 30 metri (15 quadretti) avanti a lui. I tagliagole che lo stanno aspettando più in là invece, i quali avevano impiegato il Ladro come esca per attinarlo in trappola, noteranno la torcia di Jurgen non appena egli si avvicinerà a meno di 50 metri dal loro nascondiglio.

ILLUMINAZIONE

Sorgente	Visione Normale	Distanza Massima di Visione	Distanza di Visibilità	Durata
Fiammifero	2(1)	6(3)	12(6)	1 round
Candela	6(3)	16(8)	26(13)	2 ore
Lampada	6(3)	16(8)	26(13)	4 ore
Torcia	10(5)	30(15)	50(25)	1 ora
Lanterna	16(8)	40(20)	70(35)	4 ore
Fuoco da Campo	16(8)	40(20)	70(35)	Varia
Visione Notturna	30(15)	30(15)	—	—

TABELLA 5-12: ATTREZZI

Oggetti	Costo	Ingombro	Disponibilità
Abaco	10 CO	5	Rara
Amo e Lenza	3 s	2	Comune
Catena, per Metro	30 s	5	Rara
Grimaldelli	10 CO	20	Media
Laccio	1 s	2	Comune
Libro, Miniato	350 CO	50	Molto Rara
Libro, Stampato	100 CO	35	Molto Rara
Lingotto di Metallo (Ferro)	25 s	20	Media
Maglio da Fabbro	20 s	40	Comune
Manette	5 CO	20	Media
Palo, al Metro	1 s	10	Diffusa
Piccone	25 s	20	Media
Piede di Porco	10 s	10	Comune
Punteruolo	5 s	5	Comune
Rampino	4 CO	20	Media
Strumenti di Lavoro	50 CO	50+	Media
Strumenti per Scrivere	10 CO	5	Media
Tagliola	2 CO	20	Comune
Trousse per Camuffamenti	5 CO	10	Scarsa
Vanga	25 s	20	Comune
Zeppa di Legno	8 p	2	Diffusa

Scala a Pioli: È una scala di legno, alta 3 metri e piuttosto resistente, con una decina di pioli.

Scatola dell'Acciarino: La scatola dell'acciarino contiene trucioli e altri piccoli detriti infiammabili, oltre a una pietra focaia e un pezzo di ferro per generare le scintille. Tali scatole contengono esca a sufficienza per 6 inneschi e possono essere ricaricate senza problemi con ciò che si trova di adatto per l'uso.

Simbolo Religioso: I simboli religiosi sono, di solito, piccole rappresentazioni di una divinità o icone di un culto. Per dettagli sugli dei, vedi il **Capitolo 8: Religione e Credo**.

Specchio: Si tratta di piccoli specchi in metallo, coperti da un sottile strato di vetro. Gli specchi migliori sono fatti d'argento. In ogni caso non si tratta di oggetti molto utili, perché tendono a distorcere gli oggetti falsando la distanza, le proporzioni e la forma.

Strumenti Musicali: In questa categoria si comprendono tutti gli strumenti musicali più diffusi nel Vecchio Mondo, dai corni, a quelli a corda fino ai fiati. Clavicembali e strumenti ancor più grandi costano molto di più, da 10 a 100 volte il costo segnalato sulla lista.

Telescopio: Un telescopio, o cannocchiale, permette di vedere gli oggetti ingranditi fino a 5 volte. Ogni ulteriore grado di qualità consente un ingrandimento ulteriore di 5 volte.

Tenda: Le tende più piccole sono sufficienti per alloggiare un uomo. Si possono avere tende più grandi, raddoppiando il costo per ogni posto letto aggiuntivo. Le tende di fattura Scadente sono piene di spifferi, mentre quelle di fattura Eccezionale sono a prova d'acqua.

ATTREZZI

Abaco: L'abaco è un dispositivo usato per calcoli matematici. È costituito da una cornice e da sbarrette su cui scorrono delle palline. Si tratta di uno strumento comune fra i mercanti.

Amo e Lenza: Un piccolo gancetto metallico a forma di J attaccato a una decina di metri di spago.

Catena: Una serie di anelli di metallo l'uno attaccato all'altro, lunga 3 metri.

Grimaldelli: Si tratta di un insieme di lime, cacciaviti e fil di ferro. Per sostenere una Prova di Scassinare ti servono i grimaldelli.

Laccio: Realizzato con una sessantina di centimetri di interiora di gatto, corda di lino cerata, spago o altri cordami simili, il laccio è impiegato per catturare piccola selvaggina come per esempio i conigli. Principalmente usata dai poveri, in alcune province basta possedere un laccio per essere perseguitati come cacciatori di frodo.

Libri: Si tratta di grossi tomi, quasi sempre copiati a mano, sebbene con l'emergere delle tecniche di stampa i vecchi metodi di copiatura dei libri inizino a perdere terreno. A ogni modo, la stampa non è molto più veloce, per ora, della copiatura a mano. I libri sono rari e costosi, e la loro diffusione è limitata a studiosi, preti e persone istruite. Le copertine solitamente sono in legno, coperto in pelle e reso rigido da un foglio metallico. Le pagine sono di pergamena, e a volte di carta. I libri sono esclusivamente rilegati a mano, e possono essere usati come armi improvvisate.



Lingotto di Metallo: Barra di metallo (il prezzo nella lista si riferisce a un lingotto di ferro). Se ne possono trovare di rame, argento, oro, ecc. con prezzi che crescono con il valore del metallo. Un lingotto può essere usato come arma improvvisata.

Maglio da Fabbro: Si tratta di un martello con il manico lungo e una grossa testa di metallo. Può essere usato come arma improvvisata, ma servono due mani per usarlo.

Manette: Si tratta di un paio di robusti anelli di ferro, uniti da una catena, da chiudersi attorno ai polsi del soggetto. Non sono regolabili, e quindi è possibile che non si chiudano se i polsi della vittima sono troppo grossi oppure che scivolino via se i polsi al contrario sono troppo piccoli. Ogni coppia di manette viene fornita con un'unica chiave.

Palo: Una barra di legno lunga 3 metri.

Piccone: Un piccone è un attrezzo costituito da un bastone sulla cui cima è inserita perpendicolarmente una barra di ferro. Un lato della barra è appuntito e serve per spaccare le rocce. I picconi contano come armi a una mano.

Piede di Porco: Il piede di porco è costituito da una robusta sbarra di metallo con un'estremità schiacciata, che se usata per aprire porte, bauli e altri contenitori simili, dà un bonus del +5% alla Prova di Forza di chi lo usa. I piedi di porco si possono usare come armi improvvisate.

Punteruolo: Utilizzabili per scalare, sigillare porte o trafiggere vampiri, i punteruoli sono utili strumenti per gli avventurieri. Un punteruolo di legno è un paletto, disponibile per 5 s al pezzo, ma si può anche fabbricare a mano. I paletti non sono adatti a penetrare la roccia, ma se la cavano egregiamente con le persone.

Rampino: Un rampino è un robusto gancio metallico con due o tre punte, simile a un'ancora. Pensato per arrampicarsi, può essere usato come arma improvvisata.

Strumenti di Lavoro: In questa categoria si includono i più disparati strumenti, da quelli da Ingegnere (tenaglie, seghe, martelli, chiodi ecc.), a quelli per Navigatori (sestante, mappe e carte nautiche) fino a quelli da Speciale (pestello e mortaio, coltellini e provette). Ogni strumento di lavoro basato su una carriera ricade in questa categoria.

Strumenti per Scrivere: Questa scatola comprende una boccetta di inchiostro, parecchi pennini, un temperino, sabbia per asciugare l'inchiostro e strumenti per prepararne altro. Quelli di fattura Eccezionale servono anche per miniare, e contengono, oltre

all'essenziale per la scrittura, pennellini, pigmenti e sostanze per preparare i colori adoperati per creare i manoscritti miniati.

Tagliola: Si tratta di un piccolo dispositivo usato per catturare selvaggina di medie dimensioni, come tassi, volpi, fagiani, ecc.

Trousse per Camuffamenti: Questa valigetta contiene trucchi e pigmenti, e magari nasi finti, o altre protesi per alterare i tratti di una persona. Se si usano camuffamenti di fattura Buona o Eccezionale, si ottiene un bonus del +5% alle Prove di Travestirsi.

Vanga: Un badile con la testa di ferro o di legno. Può essere usato come arma improvvisata.

Zeppa di Legno: Una zeppa di legno piazzata sotto una porta fa aumentare il livello di difficoltà della Prova di Forza necessaria per aprire una porta chiusa.

TRASPORTI

Il mezzo di trasporto più comune nel Vecchio Mondo è costituito dai piedi. La gente va a piedi praticamente ovunque. A causa della scarsità di trasporti comodi e affidabili (banditi, animali selvaggi e anche cose ben peggiori infestano le strade), la maggior parte della gente non si sposta mai dalla propria città, a meno che non si trovi vittima dello strozzinaggio o scelga una vita di avventure. Comunque sia, i mercanti affrontano la strada per la quasi totalità dell'anno, e i ricchi usano le carrozze per tenersi separati dal volgo. Quelli che seguono sono i mezzi di trasporto disponibili nella maggior parte delle città.

VEICOLI

Navi e barche

Quasi tutte le navi sono costituite da scafi pesanti e robusti, con cabine di legno più leggero o di tela. Le barche da fiume più comuni misurano una dozzina di metri in lunghezza e hanno un pescaggio proporzionato alla larghezza. Solitamente la propulsione avviene tramite una singola vela, anche se non è insolito, nei viaggi lunghi, che la barca sia trainata anche da cavalli. Servono 1d10+10 giorni per costruire una barca da fiume, mentre per uno scafo più grande, un barcone da fiume, lungo sui venticinque metri e di costo doppio rispetto a una barca, servono in media 6 mesi. Le barche da fiume hanno bisogno di almeno 6 membri di equipaggio, ma ne possono avere fino a 10. Oltre all'equipaggio, molte barche da fiume sono in grado di trasportare fino a 30 persone (un cavallo conta quanto tre persone). Un barcone da fiume può trasportare fino a 45.000 punti d'ingombro. I vascelli oceanici possono essere grandi come i barconi da fiume o anche molto più grossi. Il prezzo elencato nella **Tabella 5-13: Veicoli** si riferisce a un galeone da 130.000 punti d'ingombro, con 30 uomini di equipaggio, e in grado di trasportare 60 passeggeri.

Il rematore è un elemento essenziale di una barca a remi, un piccolo natante usato per trasportare i viaggiatori sui fiumi. Fanno parte di questa categoria le piccole chiatte e le zattere. Una barca a remi può trasportare fino a 6 persone compreso il rematore, oppure il punteggio d'ingombro occupato da una persona per ogni passeggero sotto il limite di sei.

Usa le seguenti statistiche per barche e navi:

STATISTICHE DI BARCHE E NAVI

Veicolo	M	BR	Fe
Barca a Remi	3	4	10
Barca da Fiume	3	5	70
Nave	3	10	150

Se l'imbarcazione dovesse subire attacchi a distanza o magici, usa la seguente tabella per determinare la localizzazione dei colpi su barche o navi:

LOCALIZZAZIONE DEI COLPI PER BARCHE E NAVI

Tiro	Barca a Remi	Barca da Fiume/Nave
1-3	Membro esposto dell'equipaggio	Membro esposto dell'equipaggio
4-5	Membro esposto dell'equipaggio	Carico o altrimenti lo scafo
6-7	Carico o altrimenti lo scafo	Scafo
8-10	Scafo	Scafo

Carretti, Carrozze e Carri

Per questo genere di veicoli si adoperano le stesse regole. Sono, in generale, costruiti a partire da un telaio resistente rivestito da pannelli di legno e a volte di tela. Il tempo medio di costruzione ammonta a 3 mesi. Sono necessari 4 cavalli per tirare una carrozza, 2 per un carro e 1 per un carretto. Per le carrozze servono un Cocchiere e una Guardia. Le carrozze possono tranquillamente trasportare fino a 6 passeggeri, e c'è spazio a sufficienza per altri 2 sul tetto. Al massimo carico, una carrozza riesce a trasportare fino a 12 passeggeri. I carretti riescono a trasportare 1 guidatore e 2 passeggeri, mentre un carro ne trasporta 6, oltre al carrettiere.

Considerando il carico medio di passeggeri, c'è abbastanza spazio perché ogni persona trasporti una cassa o qualcosa di dimensioni analoghe, legata sul tetto. Questi veicoli hanno le seguenti caratteristiche:

TABELLA 5-13: VEICOLI

Oggetto	Costo	Ingombro	Disponibilità
Barca a Remi	90 CO	900	Media
Barca da Fiume	600 CO	—	Rara
Carretto	50 CO	—	Comune
Carro	90 CO	—	Comune
Carrozza	500+ CO	—	Rara
Nave	12.000 CO	—	Scarsa

TABELLA 5-14: ANIMALI DA SELLA

Animale	Costo	Ingombro	Disponibilità
Corsiero	300 CO	—	Comune
Destriero	500 CO	—	Scarsa
Palafreno	80 CO	—	Comune
Pony	50 CO	—	Comune
Sella	5 CO	50	Comune
Finimenti	1 CO	20	Comune

TABELLA 5-15: BESTIAME

Bestiame	Costo	Ingombro	Disponibilità
Bue	30 CO	—	Diffusa
Cane, da Guerra	30 CO	—	Rara
Cane, di Razza	3 CO	—	Diffusa
Capra	2 CO	—	Diffusa
Cavallo, da Soma	40 CO	—	Diffusa
Cavallo, Ronzino, da Tiro o Mulo	25+ CO	—	Diffusa
Falco	80 CO	—	Rara
Gallina	5 p	—	Diffusa
Gatto	1 s	—	Diffusa
Maiale	3 CO	—	Diffusa
Mucca	10 CO	—	Diffusa
Pecora	2 CO	—	Diffusa
Piccione Viaggiatore	1 CO	—	Media

STATISTICHE DI CARRETTI, CARRI E CARROZZE

Veicolo	M	BR	Fe
Carretto	3	4	20
Carro	4	5	30
Carrozza	4	5	60

Se bersagliati da attacchi a distanza o magici, il veicolo e i cavalli contano come un bersaglio unico. Per determinare la localizzazione del colpo, tira 1d10 sulla seguente tabella:

LOCALIZZAZIONE DEI COLPI
PER CARRETTI, CARRI E CARROZZE

Tiro Localizzazione

1-2	Cavallo (scelto a caso)
3-7	Corpo del veicolo
8	Ruota
9-10	Membro dell'equipaggio o passeggero esposto (scelto a caso)

Per membri dell'equipaggio o passeggeri esposti si intendono le persone sul tetto della carrozza, quelle aggrappate ai lati o quelle che si sporgono dal finestrino.

Se un cavallo da tiro della prima coppia viene abbattuto, la vettura si arresta immediatamente, ribaltandosi se il guidatore non riesce a superare una Prova di Guidare. Nel caso di ribaltamento, tutti gli occupanti subiscono 1d10 Ferite, modificate unicamente dal Bonus di Resistenza. I personaggi che si trovano fuori sono sbalzati di un paio di metri, ma non subiscono altri danni. Se a essere abbattuto è un cavallo della seconda coppia, invece, il veicolo continua ad avanzare alla metà della velocità finché la carcassa dell'animale non è rimossa. Se ambedue i cavalli della seconda coppia sono abbattuti, le conseguenze sono le stesse della morte di un cavallo della prima coppia.



Una ruota è in grado di sopportare 8 Ferite prima di cedere. Questo danno non conta nel totale di Ferite del veicolo. Tuttavia, se una ruota si rompe, il veicolo si ribalta come se fosse stato ucciso un cavallo della prima coppia.

ANIMALI DA SELLA

Cavalli e Pony: I cavalli comuni sono mezzi di trasporto diffusi e poco costosi nel Vecchio Mondo. Comprendono parecchie varietà, con differenze relative soprattutto al carattere e alla forza. Ci sono robuste e coraggiose cavalcature adatte alla guerra, dette destrieri, e corsieri più piccoli e veloci ma pur sempre coraggiosi, adoperati anch'essi nella mischia; per il resto abbiamo cavalli da sella inadatti alla guerra, detti palafreni, e animali più robusti usati come bestie da tiro e da soma (descritti nella sezione sul bestiame). I pony sono animali da sella più piccoli, preferiti dai Mezzuomini a causa della dimensione e della resistenza. Per le statistiche dei cavalli vedi **Capitolo 11: Il Bestiario**.

Sella e Finimenti: Per montare un cavallo servono sella e finimenti. In assenza di questi strumenti, la Prova di Cavalcare sale di un grado di difficoltà.

BESTIAME

Di solito le statistiche del bestiame sono inutili. Il bestiame può servire per il trasporto, come buoi e cavalli, per il cibo, come galline, mucche, maiali, capre e pecore, o per compiti speciali come il falco, il piccione viaggiatore o il cane da guerra.

Animali da Cibo (Gallina, Mucca, Capra, Maiale, Pecora): Se da un lato alcuni di questi animali possono avere un utilizzo differente dalla produzione di carne (mucche e capre fanno il latte, le pecore producono lana), sono comunque di solito allevati per il macello. Questi animali hanno caratteristiche trascurabili.

Animali da Compagnia (Cane, Gatto): Questi animali tengono compagnia ai loro padroni. Gli Acchiappatopi usano piccoli cani feroci per stanare i ratti, mentre un cuoco potrebbe tenere un gatto contro i topi. Questi animali hanno statistiche trascurabili.

Animali da Tiro (Cavallo da Tiro, Ronzino, Mulo, Bue, Cavallo da Soma): Sono animali da lavoro. I fattori li usano per arare i campi, tirare i carri, e gli avventurieri per trasportare equipaggiamento extra. Questi animali hanno statistiche trascurabili.

Animali per Compiti Speciali (Falco, Piccione Viaggiatore, Cane da Guerra): Questi animali sono usati per scopi speciali. I falchi addestrati sono utili nella caccia alla piccola selvaggina, e riducono di un grado il livello di difficoltà della Prova di Sopravvivenza fatta per cacciare il cibo. I piccioni viaggiatori, grazie alla loro capacità di ritrovare la via di casa, sono animali usati dalle spie e da altri tipi loschi per scambiare messaggi su lunghe distanze. I cani da guerra sono compagni pericolosi, in grado d'abbattere un uomo. Per le statistiche dei cani da guerra vedi **Capitolo 11: Il Bestiario**.

SERVIZI

A volte a un avventuriero può servire un aiuto. Magari non ha abbastanza denaro per comprare un cavallo o una carrozza, oppure non è in grado di guidare. Potrebbe anche aver bisogno di una riparazione per la spada, o di un posto in cui riposarsi. Come l'Equipaggiamento Generico, i Servizi sono suddivisi in categorie come Viaggi, Alloggi e Servizi Professionali, quali per esempio le cure mediche e i seguaci. Come le altre forme di equipaggiamento, anche i servizi sono sottoposti alle gradazioni di fattura. Un fabbro principiante vale di certo di meno di un esperto mastro ferraio. Allo stesso modo, la carrozza migliore della città avrà un costo più alto di un catorcio scassato. Seguono le descrizioni di questi tipi di equipaggiamento.

VIAGGI

Quando un eroe desidera andare rapidamente da qualche parte, e gli mancano le risorse necessarie per comprare un cavallo, ci sono molti servizi di trasporto disponibili nella maggior parte di paesi e città. Il costo è elencato secondo due valori. Il valore che precede la barra si riferisce a brevi viaggi, mentre il numero seguente, per viaggi più lunghi, è la tariffa per ogni 15 chilometri di percorso. I personaggi a volte possono ottenere un passaggio gratuito, se riescono in una Prova di Pettegolezzo, modificata dalla predisposizione del guidatore.

Carretti e Carri: Viaggiare su carri e carretti implica solitamente starsene sul fondo del veicolo, circondati da merci e bestiame. I carri hanno spazio per una persona accanto al guidatore, ma non tutti i conducenti saranno disposti a concedere il posto. Migliore è il carro, più comodo sarà il viaggio.

Carrozze: Il servizio carrozze è di certo il più costoso, ma anche quello con più stile. Questi veicoli hanno sedili imbottiti, e le migliori compagnie di carrozze offrono anche rinfreschi. Di nuovo, migliore è il servizio, più comodo sarà il viaggio.

Barche da Fiume e Navi: Sulle barche da fiume, i personaggi non hanno molto spazio per la propria intimità, e di solito dormono sul ponte con il resto della ciurma. Alcune navi, a ogni modo, hanno cabine per i passeggeri, specie quelle più belle. Il trasporto navale più scarso implicherà invece un posto nel castello, o sul ponte.

ALLOGGI

Gli ostelli sono molto comuni nel Vecchio Mondo, perché offrono un luogo sicuro e tranquillo per i viaggiatori che si trovino in una delle grandi città. Nelle zone più remote delle terre selvagge, le locande sono assai meno comuni, e quelle che ci sono somigliano più a fortezze che a luoghi di riposo.

I prezzi variano a seconda delle dimensioni e della qualità della locanda. I piccoli bar, anche quelli più sudici, hanno di solito una stanza comune in cui si offre ospitalità a basso costo per i viaggiatori. Le locande di strada, di tipo più elaborato, dispongono anche di una dozzina di camere private oltre alla stanza comune. Possono essere disponibili anche altri servizi. Gli edifici migliori dispongono di un fabbro per ferrare i cavalli, riparare carri e anche armi, e offrono la possibilità di avvalersi di stallieri per la cura della propria carovana. Al contrario, le locande più sordide possono disporre di poco più di un gancio per legare i cavalli e di un giaciglio di fieno vecchio e infestato di pulci. Per dirla tutta: la qualità dipende dal peso del tuo borsello. Per servizi aggiuntivi come fabbri, compagnia, stallieri e via dicendo vedi la **Tabella 5-18: Servizi**.

SERVIZI PROFESSIONALI

In questa categoria si includono tutti i servizi offerti da professionisti, dai lavoratori generici ai servitori specializzati. La **Tabella 5-18: Servizi** è divisa in due categorie. Una rappresenta i servizi comuni, offerti dalla gente normale quando a un personaggio occorre un portatore, una guida o un medico. L'altro gruppo comprende persone con abilità specifiche, per le volte in cui occorre una persona d'esperienza. Questi PNG vanno sempre generati per intero, seguendo le regole contenute nei **Capitoli 2 e 3**, e molti di costoro possono accompagnare gli eroi nelle loro avventure.

Artigiano: Per artigiani si intendono i fabbri, i farmacisti e chiunque altro realizzi equipaggiamenti.

Intrattenitore: Come intrattenitori si intendono i ballerini, i pagliacci, i mimi, i cantanti o i commedianti.

Medico: Assoldare un medico è un evento raro. Sono estremamente costosi, e di solito al di fuori della portata delle tasche della gente comune. Una visita dà lo stesso risultato di una Prova di Guarire riuscita, curando 1d10 Ferite a un personaggio ferito leggermente, o 1 Ferita a uno ferito gravemente. Puoi trarre vantaggio solo da una visita medica per giornata.

TABELLA 5-16: SERVIZI DI VIAGGIO

Modo di Viaggiare	Costo	Disponibilità
Barca da Fiume	1 sl 5 s	Diffusa
Carretto o Carro	1 p/15 p	Diffusa
Carretto con 2 Cavalli	1 sl 3 CO	Diffusa
Carro, 3 Cavalli	10 sl 4 CO	Comune
Carrozza	1 CO/7 CO	Media
Passaggio su Nave	1 CO/5 CO	Comune

TABELLA 5-17: ALLOGGI

Alloggio/Extra	Costo
Bagno	1 s
Camera Comune in Locanda, una Notte	5 p
Camera Privata	10 s
Stalla per Cavallo, una Notte	10 p

TABELLA 5-18: SERVIZI PROFESSIONALI

Servizi Comuni			
Servizio	Costo per Giornata	Costo per Settimana	Disponibilità
Artigiano	34 p	17 s	Comune
Intrattenitore	28 p	14 s	Comune
Medico	60 p	30 s	Comune
Servitore	12 p	6 s	Comune
Uomo di Fatica	10 p	5 s	Comune

Servizi Specialistici			
PE Totali del Gregario	Costo per Giorno	Aliquota*	Disponibilità
100	6 s	—	Media
400	10 s	½	Media
800	15 s	¾	Scarsa
1.200	25 s	1	Scarsa
1.600	35 s	1	Rara
2.000	50 s	1	Molto Rara

*Un servitore specializzato riceve un'aliquota del bottino se partecipa a un'avventura.

Servitore: Camerieri, galoppini e tutti coloro che fanno un lavoro per il quale non servono abilità o forza.

Uomo di Fatica: Popolani assoldati dai personaggi per trasportare carichi, scavare, ecc.

Servitori Specializzati: I servitori specializzati, o gregari, servono per sopperire con le loro abilità alle carenze dei personaggi o a fornire un po' di forza extra nel corso delle avventure. I servitori specializzati hanno terminato una o più carriere, e di conseguenza sono più costosi e più difficili da trovare. Se un PNG accompagna un personaggio in un'avventura, può pretendere parte del bottino.

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

L'equipaggiamento speciale comprende beni non disponibili normalmente in tutte le città, o che hanno bisogno di materiali particolari per essere preparati. Con ciò s'intendono pozioni, erbe con effetti specifici, amuleti portafortuna e acqua benedetta.

TABELLA 5-19: EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Pozioni

Pozione	Costo	Ingombro	Disponibilità
Birra di Bugman	50 CO	5	Molto Rara
Il Favore di Greta	30 CO	—	Molto Rara
Pozione di Cura	5 CO	—	Media

Veleni

Veleno	Costo	Ingombro	Disponibilità
Ammazzacuore	800 CO	—	Molto Rara
Funghi Cappello del Pazzo	30 CO	—	Molto Rara
Ombra Rossa	35 CO	—	Molto Rara
Orma della Manticora	65 CO	—	Molto Rara
Radice di Mandragola	25 CO	—	Molto Rara
Sputo della Chimera	150 CO	—	Molto Rara
Veleno del Loto Nero	20 CO	—	Molto Rara
Veleno Nero	30 CO	—	Molto Rara

Stranezze

Oggetto	Costo	Ingombro	Disponibilità
Acqua Benedetta	10 CO	—	Scarsa
Ciondolo Portafortuna	15 CO	—	Media
Grimorio	500 CO	—	Molto Rara
Impiastro Curativo	5 p	—	Comune
Reliquia Religiosa	5 CO	—	Scarsa
Scatola degli Antidoti	3 CO	—	Scarsa

Protesi e Appendici

Nome	Costo	Ingombro	Disponibilità
Benda per Occhio	6+ p	0	Comune
Denti di Legno	3+ s	0	Media
Gamba di Legno	6+ s	0	Media
Mano del Veterano	60+ CO	0	Rara
Naso d'Oro	6+ s	0	Scarsa
Occhio di Vetro	1+ s	0	Media
Orecchino	1+ s	0	Comune
Placca da Cranio	1+ s	0	Media
Tatuaggio	3+ s	0	Media
Uncino	10+ s	0	Media

POZIONI

Le pozioni sono soluzioni liquide dai molteplici effetti. Non hanno bisogno di arti magiche per essere confezionate, impiegando erbe e sostanze chimiche per ottenere i loro effetti. Per prepararle devi avere l'abilità Mestiere (Speciale), impiegare 1d10 ore per la distillazione, e poi superare una Prova di Mestiere (Speciale) con la difficoltà data fra parentesi.

Birra di Bugman (Difficile): Originariamente prodotta da Josef Bugman, e in seguito diffusasi in tutte le principali città del Vecchio Mondo, ne basta un boccale per trasformare un personaggio in un prode, rendendolo immune alle Prove di Paura per 1d10 ore. A ogni modo, questa birra è molto forte, e ogni boccale conta come quattro bevute. Per questo motivo è richiesta una Prova Difficile (-20%) di Bere Alcolici, per evitare di finire ubriachi sfatti.

Il Favore di Greta (Difficile): Quando inalati i fumi di questa strana miscela di erbe aromatiche e sostanze chimiche, i tuoi sensi sono ravvivati e ottieni un bonus del +5% alle Prove di Intelligenza per 1d10 ore.

Pozione di Cura (Abituale): Questa pozione cura automaticamente 4 Ferite a un personaggio ferito leggermente. Questa pozione non ha effetti su personaggi feriti gravemente. In ogni caso, questa pozione non farà salire le tue Ferite oltre il tuo punteggio massimo.

VELENI

I veleni sono gli strumenti dell'assassino, l'arma preferita dalla nobiltà e un nemico insidioso per ogni combattente. I veleni si ottengono da molte fonti naturali: da piante come il loto nero, e da animali, come gli scorpioni giganti o i ragni. La maggior parte dei veleni uccide, anche se alcuni offrono dei benefici, come migliorare le abilità in combattimento dei personaggi, al costo però di una terribile dipendenza. Per preparare o applicare i veleni è necessario effettuare con successo una Prova di Preparare Veleni, con la difficoltà fornita nella descrizione. In caso di fallimento della Prova, il veleno è rovinato. Se si ottiene un risultato pari o superiore al 95%, chi sta preparando il veleno ne rimane accidentalmente intossicato. Segue una lista dei principali veleni disponibili nel Vecchio Mondo.

Ammazzacuore (Difficile): Alcuni potenti veleni diventano ancor più pericolosi quando vengono mescolati fra loro. È il caso del veleno dell'Anfisbena (un serpente a due teste) e del Jabberwock. Quando sono mischiati formano un liquido incolore e insapore, praticamente impossibile da scoprire una volta addizionato a una bevanda o al cibo. Chi lo assume deve sostenere una Prova Impegnativa (-10%) di Resistenza o morire in 2d10 round, mentre il veleno si diffonde nel suo organismo, raggiungendo il cuore e provocandone l'arresto.

Funghi Cappello del Pazzo (Facile): I funghi allucinogeni noti con il nome di Cappello del Pazzo sono molto popolari fra le tribù Goblin che infestano le Montagne ai Confini del Mondo. Quando vengono mangiati prima di una battaglia inducono un delirio furioso e distruttivo. La Forza viene incrementata di +1 e si diventa insensibili ai danni, mentre tutte le Ferite subite vengono ridotte di -1. In questo stato di pazzia non si può né parare né schivare. Gli effetti della droga durano per 2d10 round. Al termine dell'effetto, il fungo causa 2 Ferite.

Ombra Rossa (Abituale): Preparato con le foglie della quercia del sangue estaliana, l'Ombra Rossa è una droga che dà una forte dipendenza. Quando un personaggio ne fuma una dose, ottiene un bonus di +3 al risultato della sua iniziativa (vedi pagina 125) e incrementa la sua caratteristica Forza del +5%. Gli effetti di questa droga persistono per un'ora. Sfortunatamente, ogni volta che si fa uso di questa droga, il personaggio deve sostenere una Prova Molto Difficile (-30%) di Volontà o subire una penalità del -10% su tutte le Prove di Abilità di Combattimento e Abilità Balistica, finché non assume un'altra dose.

Orma della Manticora (Normale): Ricavato dallo sterco di una Manticora, questo veleno è letale, ma ha anche effetti soporiferi. La prima Ferita causata da un'arma intinta nell'Orma della Manticora, farà addormentare profondamente la vittima se essa non effettua con successo una Prova Impegnativa (-10%) di Volontà. Se la vittima fallisce questa Prova, non solo sprofonda in una catalessi senza sogni, ma deve anche superare una Prova Difficile (-20%) di Resistenza o morire.

Radice di Mandragola (Facile): Questa sinistra droga è diffusa fra i pazzi per i suoi effetti narcotici. Per dettagli su questo veleno, vedi l'Uomo Mandragola nel Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco.

Sputo della Chimera (Molto Difficile): Estratto da una Chimera (e la cosa di per sé è già un'impresa), lo Sputo della Chimera è fortemente acido, e brucia a contatto la pelle, causando anche solo con una piccola goccia 1 Ferita. Preparare questo veleno richiede mano veloce e un successo in una Prova di Agilità, o l'avvelenatore ne viene a contatto e subisce i summenzionati effetti. Con il primo attacco andato a segno portato con un'arma avvelenata con lo Sputo della Chimera, la vittima deve superare una Prova Difficile (-20%) di Resistenza o subire 1 Ferita e morire in 1d10 round.

Veleno del Loto Nero (Normale): Il loto nero è una pianta estremamente tossica, che cresce nel fitto delle giungle delle terre meridionali. Un'arma intinta nel suo succo, nel caso riesca a infliggere almeno 1 Ferita, ne causa altre 4 aggiuntive se la vittima non realizza una Prova Impegnativa (-10%) di Resistenza.

Veleno Nero (Impegnativa): Estratto dagli orridi Helderke, draghi marini dell'oceano orientale, causa atroci dolori anche penetrando dal graffio più piccolo. Se causi almeno 1 Ferita con un'arma intinta in questo veleno, la vittima subisce un'ulteriore Ferita nel round seguente a causa delle scosse elettrizzanti di pura agonia che percorrono il suo corpo.

STRANEZZE

Le stranezze sono oggetti particolari o rari, di solito posseduti soltanto da eroi.

Acqua Benedetta: Un prete o un'altra persona santa ha benedetto quest'acqua, rendendola pura. Spruzzata su un Nonmorto, gli causa 1 Ferita, a prescindere dal suo Bonus di Resistenza e dall'armatura.

Ciondolo Portafortuna: Non esistono due talismani uguali, e ognuno reca rune, simboli religiosi, oppure segni e formule diverse di buona fortuna. Puoi usare il portafortuna per ritirare una Prova o ignorare un colpo andato a segno contro di te. In quest'ultimo caso, devi dichiarare l'uso dell'amuleto prima di sapere il danno totale del colpo che ti è stato inferto.

Impiastro Curativo: Un impiastro fetido di erbe curative e di ogni sorta di nefandezze. Quando è usato in una Prova di Guarire su un soggetto ferito gravemente, questi conta come ferito leggermente ai fini della Prova, e guadagna quindi 1d10 Ferite al posto di una sola. Chi voglia adoperare tale poltiglia sappia che avrà a che fare con sterco secco, urina di vacca e qualunque altra schifezza sia stata usata come base per la miscela.

Grimorio: Un tomo di conoscenze arcane, usato dagli stregoni che studiano le scienze magiche.

Reliquia Religiosa: Una reliquia è costituita da un qualche resto di un santo defunto o di una persona pia. Un simile oggetto può essere formato da ossa, brandelli di tessuto, o gioielli. Una reliquia religiosa dà un bonus del +5% alle Prove di Affascinare e Pettegolezzo quando interagisci con un appartenente alla religione che venera la reliquia.

Scatola degli Antidoti: Una scatola degli antidoti contiene un coltellino, parecchie bustine di erbe e sanguisughe vive. Se sei stato avvelenato e fallisci la Prova di Resistenza, puoi spendere 2 azioni intere per cercare di salvarti la vita usando la scatola degli antidoti. Se sei ancora vivo alla fine delle 2 azioni intere, puoi effettuare nuovamente la Prova di Resistenza.

PROTESI E APPENDICI

Protesi e appendici comprendono ogni oggetto che puoi attaccare o far penzolare alla tua persona. Spesso necessarie a causa degli effetti della guerra o di una morte scampata per un pelo, le protesi e altri tipi di sussidi non sono infrequenti nel Vecchio Mondo.

Benda per Occhio: Un'alternativa pratica ed economica a un occhio di vetro, si tratta di un pezzo di qualche materiale, con due fili, posto sull'occhio mancante e fissato dietro la nuca con un fiocco ben stretto. I materiali usati variano a seconda della qualità. Le bende peggiori sono fatte di stracci, mentre le migliori della pelle più raffinata, di seta o di velluto. Il taglio e le decorazioni seguono la moda, anche se tra i veterani è d'uso comune far sfoggio dello stemma di un reggimento o di un comandante.

Denti di Legno: Malattie, incidenti e vecchiaia hanno dato successo e fama nell'Impero ai denti di legno. Se ne possono avere per tutta l'arcata o per mezza o anche per porzioni minori della dentatura. Questa

protesi è solitamente realizzata in legno, avorio o in alcuni casi con veri denti. Quelle di qualità peggiore sono spesso di seconda mano, irregolari e s'incastano male in bocca, mentre le migliori, ricavate da legno scelto, o dai denti più candidi, sono scolpite per calzare alla perfezione.

Gamba di Legno: Artificieri e chirurghi dell'Impero hanno acquisito con il tempo una discreta abilità nel preparare ogni tipo di arti sostitutivi, una triste necessità di guerra. Formati da una serie di lacci, una coppa e di solito un piolo, queste protesi garantiscono ai feriti una nuova mobilità e indipendenza. Le protesi peggiori sono poco più di scarti di falegnameria con qualche laccio per tenerle attaccate, mentre le migliori sono imbottite, articolate, e finemente decorate con stemmi e lavori d'intarsio. Se hai una gamba di legno, il tuo Movimento è solo ridotto di -1, invece che dimezzato (vedi Effetti Permanenti nel Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento).

Mano del Veterano: Formato da due o più pinze di metallo, controllate da cinghie, cavi e pesi, questa costosa protesi consente di afferrare e sollevare oggetti con una certa destrezza (anche se una precisa capacità di manipolare gli oggetti non può che rimanere un sogno). Realizzato su misura da artigiani esperti, questo oggetto è sempre un capolavoro di ingegneria, anche se di seconda mano (sic!), un po' capriccioso o magari arrugginito. Le migliori sono creazioni finemente dorate e ingioiellate, a volte con un valore superiore rispetto alla persona che le indossa.

Naso d'Oro: Si dice sia stato inventato da un oscuro fabbro Nano, tale Skalt Helfenhammer, a causa di uno spiacevole incontro fra della polvere da sparo e una candela ballerina. Sebbene egli avesse scelto il più nobile dei metalli, oggi i più non possono permettersi il lusso di un simile materiale. Legno, ferro, ceramica sono i materiali più utilizzati, anche se il nome "naso d'oro" è rimasto. I modelli più semplici sono poco più di un tassello incastrato nella cavità restante del naso, mentre i migliori sono quasi indistinguibili dalla parte perduta.

Occhio di Vetro: Un uomo può perdere la vista in varie maniere, ma alcuni non vogliono ammettere la sconfitta. Gli occhi di vetro sono una soluzione diffusa fra i ricchi, i quali possono avere copie fedeli realizzate con vetri di buona qualità a imitazione dell'occhio rimanente. Come sempre, quando la nobiltà lancia una moda, in molti cercano di seguire la scia, e così occhi di legno o di pietra fanno da ponte fra ricchi e poveri.

Orecchino: Una visione abbastanza comune nell'Impero, sia per uomini che donne, gli orecchini (anche per il naso) sono impiegati a volte per sottolineare un'occasione speciale, un rito di passaggio o a volte solo per moda o vanità. Tali monili variano parecchio nelle forme, andando da semplici pezzi di filo con una perla, fino a gioielli tra i più raffinati in commercio.

Placca da Cranio: Usata per le ferite alla testa più serie, si tratta di una placca di metallo inserita o rivettata nell'osso per coprire una parte mancante del teschio. Di solito molto spartane, le peggiori possono essere rozze e spoglie, magari recanti tracce di saldatura o della loro forma originale, probabilmente di pentola o qualsiasi altra cosa. Le più raffinate recano incise rune o preghiere, oppure sono decorate con inserti in metalli preziosi e gemme incastonate.

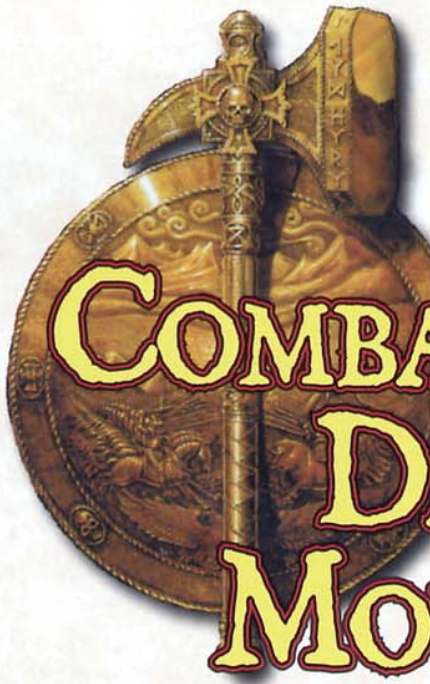
Tatuaggio: Comuni fra Soldati e Marinai, Nani e Ladri, i tatuaggi sono disegni realizzati inserendo sottopelle, con degli aghi sottili, inchiostri colorati. Quelli di qualità infima sono costituiti da disegni incerti e infantili, mentre i migliori sono delle vere opere d'arte.

Uncino: La soluzione usata da secoli per chi ha perso una mano. Attaccato al moncherino con nastri di stoffa o strisce di cuoio, i peggiori tra questo oggetti non sono altro che ganci arrugginiti pronti a scivolare via alla prima occasione, mentre i migliori possono essere realizzati nei metalli più rari, ed essere decorati e forniti delle appendici più stravaganti, come coltelli, torce, cucchiari e perfino pettini.

CAPITOLO VI

*"Morire gloriosamente è il mestiere dell'eroe.
Il mio è quello di essere pagato."*

— Marcello Finetti, Mercenario Tileano



COMBATTIMENTO, DANNO E MOVIMENTO

A dispetto di quello che i PG decidono di fare, prima o poi saranno costretti a combattere per difendere la pelle. Questa è la natura del mondo di Warhammer: il successo dipende dalla sopravvivenza, e il fallimento conduce soltanto alla distruzione. Nessuno dura a lungo nella

brutale, sanguinaria e disperata lotta per la vita, senza essere disposto a combattere, e a farlo spietatamente. Questo capitolo illustra le regole riguardanti il combattimento e altre situazioni comparabilmente ostili, come per esempio quelle legate alle trappole, alle cadute, al fuoco e così via.

— TENERE TRACCIA DEL TEMPO —

Per gran parte della sessione di gioco non è necessario tenere dettagliatamente conto del tempo. Quando i giocatori stanno interagendo tra loro o con i PNG, oppure quando usano delle abilità, non è richiesto un alto grado di precisione. In questi casi l'ADG può limitarsi a tenere traccia del tempo in modo approssimativo, assicurandosi che la sessione di gioco proceda a un ritmo adeguato. Per esempio, se i giocatori dicono che vogliono raggiungere l'altra parte di Altdorf, l'ADG potrebbe replicare: "Va bene, ci metterete un'ora a causa della gran folla che si trova oggi in strada." Non esistono regole ferree e puntuali a riguardo: l'ADG, nel giudicare queste situazioni, deve semplicemente cercare di essere coerente e convincente. Questa maniera approssimativa di tenere traccia del tempo assume la denominazione di "tempo narrativo", ed è generalmente impiegata quando l'ADG desidera che la trama progredisca senza troppi intoppi.

In certi punti della storia, invece, diventa molto importante cronometrare con esattezza il tempo di gioco, per esempio nel momento in cui i personaggi sono tra le stoccate e i fendenti di un corpo a corpo, quando una manciata di secondi può spesso fare la differenza tra la vita e la morte. In queste situazioni il tempo è misurato in "round". Un round corrisponde approssimativamente a dieci secondi e, conseguentemente, sei round equivalgono circa a un minuto. Durante un round, ogni personaggio e ogni creatura coinvolta nell'incontro ha a disposizione un turno individuale. Durante il turno, un personaggio può effettuare una o più azioni (vedi **Azioni** a pagina 126).

L'ADG decide quando è giunto il momento di passare dall'astratto tempo narrativo ai più formali round. L'imminenza di un combattimento è la motivazione più comune per farlo.

— ROUND DI COMBATTIMENTO —

All'interno di ogni round ciascun personaggio, inclusi i PNG e i mostri, ha diritto a un turno. Conseguentemente, è necessario sapere in che ordine le varie azioni individuali vengono svolte. Quando un combattimento ha inizio, segui queste fasi per stabilire ciò che avviene:

- **Fase 1. Tirare per l'Iniziativa:** All'inizio del primo round ciascun combattente deve effettuare un tiro per l'iniziativa. Il punteggio d'iniziativa di un personaggio equivale alla sua caratteristica Agilità più 1d10. Questo punteggio si applica a tutti i round successivi del combattimento.
- **Fase 2. Determinare l'Ordine d'Iniziativa:** L'ADG ordina dal più alto al più basso tutti i punteggi d'iniziativa, inclusi quelli dei PNG e dei mostri. Questo è l'ordine in cui i personaggi agiranno in ciascun round del combattimento.
- **Fase 3. Sorpresa:** Questa fase va svolta solamente nel primo round, e non è detto che sia sempre necessaria. All'inizio di un combattimento, l'ADG decide se qualcuno tra i personaggi coinvolti è stato colto di sorpresa. In caso affermativo, nel primo round i combattenti sorpresi perdono il proprio turno, e quindi i loro avversari hanno una possibilità di agire indisturbati.
- **Fase 4. I Personaggi Agiscono:** Ciascun personaggio effettua il proprio turno, partendo da quello con il punteggio d'iniziativa più alto. Durante il suo turno, un personaggio può compiere una o più azioni (vedi **Azioni** a pagina 126). Quando un personaggio ha completato le proprie azioni, il turno passa a quello successivo nell'ordine d'iniziativa, e così via.
- **Fase 5. Fine del Round:** Quando ogni partecipante ha completato il proprio turno, il round termina.

Fase 6. Ripetere le Fasi 4 e 5 Se Necessario: Continuate a giocare ulteriori round fino a che la scena non sia terminata.

— INIZIATIVA —

L'iniziativa indica l'ordine in cui i partecipanti agiscono durante ciascun round, e per determinarla si lancia 1d10, sommando il risultato ottenuto al punteggio di Agilità del personaggio. L'ADG ha la responsabilità di determinare l'iniziativa degli eventuali PNG e dei mostri.

Una volta tirati i dadi, l'ADG prepara una lista, collocando dal più alto al più basso i punteggi d'iniziativa di ciascun personaggio o creatura. Questo è l'ordine in cui i combattenti agiranno in ciascun round finché il combattimento non sarà terminato.

I personaggi con un identico punteggio d'iniziativa agiscono in ordine di Agilità (sempre dal più alto al più basso).

Esempio: Wilhelm, un Soldato con Agilità 35%, deve tirare per l'iniziativa allorché il suo gruppo è attaccato dai Goblin. Wilhelm, lanciando il d10 ottiene un 6, quindi la sua iniziativa per questo combattimento è 41 ($35+6=41$). La sua compagna Gertrude ottiene un 39 e i tre Goblin un 30. Wilhelm (41) agirà per primo, seguito da Gertrude (39) e infine dai tre Goblin (30).

L'ADG può effettuare un singolo lancio d'iniziativa per ciascun gruppo di personaggi simili. Per esempio, se ci sono tre Goblin nel combattimento, tutti con le stesse statistiche, non è necessario tirare separatamente per ciascun Goblin. Un singolo lancio andrà bene per tutti, ed essi agiranno simultaneamente allo stesso punto dell'ordine d'iniziativa.

La maggior parte dei combattimenti dura più di un round, ma bisogna determinare l'iniziativa soltanto all'inizio degli scontri. Una volta stabilito, l'ordine di iniziativa rimane lo stesso da round a round. Portando avanti l'esempio precedente, all'inizio di ciascun nuovo round sarebbe sempre Wilhelm il primo ad agire, seguito da Gertrude e poi dai tre Goblin.

Se si aggiungono nuovi partecipanti alla mischia, determina la loro iniziativa e collocali al posto giusto nella lista. È l'ADG che determina in quale round i nuovi combattenti sono considerati in gioco.

Esempio: Siamo al terzo round del combattimento descritto in precedenza e uno dei Goblin è stato ucciso. Un Orco arriva per aiutare i superstiti, e l'ADG lancia per la sua iniziativa, ottenendo un 32. Nel nuovo round, l'ordine d'iniziativa sarà Wilhelm (41), Gertrude (39), l'Orco (32) e infine i due Goblin sopravvissuti (30).

— SORPRESA —

Le regole per la sorpresa si applicano solamente nel primo round di combattimento. È di pertinenza dell'ADG decidere se qualcuno dei combattenti sia stato colto di sorpresa, in base alle circostanze e alle azioni intraprese dai vari personaggi coinvolti nell'incontro. Ecco alcune domande da porsi quando bisogna decidere la sorpresa:

- Qualcuno è nascosto? Un buon uso dell'abilità Nascondersi prima di un combattimento può far sì che alcuni personaggi siano nascosti. Avversari estremamente sospettosi potrebbero accorgersene effettuando una Prova di Percepire.
- Qualcuno ha preparato un'imboscata? Un buon uso dell'abilità Muoversi Silenziosamente può far sì che uno o più personaggi siano riusciti a preparare un'imboscata. Avversari estremamente sospettosi potrebbero accorgersene effettuando una Prova di Percepire.
- Ci sono circostanze particolari? Praticamente qualsiasi cosa può rendere particolare una situazione, dalla pioggia battente al selciato scricchiolante, fino a effetti di tipo magico.
- Ci sono fonti di distrazione? È infatti possibile che qualcosa distraga uno o più personaggi presenti. Per esempio, l'attenzione



di un cultista potrebbe essere talmente rapita dalla frenetica danza dell'alta sacerdotessa da non permettergli di accorgersi di un attacco imminente.

In base a queste considerazioni, l'ADG deve decidere quali tra i combattenti bisogna considerare sorpresi. Anche se spesso sarà un'intera fazione a essere sorpresa, potrebbero esserci delle eccezioni. Per esempio, dei Fuorilegge potrebbero facilmente prendere di sorpresa una piccola unità di Soldati ubriachi, ma non la loro Guida dalla vista acuta e (stranamente) sobria.

Se nessuno è sorpreso, procedi normalmente con le regole sul combattimento. I personaggi sorpresi invece perdono il proprio turno nel primo round e non possono fare niente, tranne starsene impalati con aria confusa mentre gli avversari piombano loro addosso. Dopo il primo round,

i personaggi sorpresi recuperano la prontezza di spirito e possono agire normalmente.

Esempio: Ritorniamo a Wilhelm e Gertrude. Invece di attaccare all'aperto, dove sarebbero stati sicuramente scorti mentre si avvicinavano, supponiamo che i Goblin abbiano preparato un'imboscata. Il combattimento incomincia quando i Goblin cercano di tirare frecce da una posizione nascosta. A questo punto l'ADG decide che Wilhelm e Gertrude vengono colti di sorpresa. I Goblin mirano e tirano agli sfortunati avventurieri i quali però non hanno possibilità di reagire. Quando i Goblin hanno effettuato i loro attacchi a distanza, il round di sorpresa termina. Nel secondo round l'ADG comincia dall'inizio dell'ordine d'iniziativa e il combattimento procede normalmente.

— AZIONI —

Durante ciascun round ogni personaggio ha a disposizione un turno (almeno che non sia stato sorpreso). Nel suo turno un personaggio può effettuare una o più azioni. Ci sono tre tipi di azioni in WFRP:

- **Azione Intera:** Una azione intera richiede tutta l'attenzione che il personaggio è in grado di dedicarle per essere portata a termine in un turno. Un personaggio impegnato in una azione intera non può compiere mezza azioni per quel round.
- **Mezza Azione:** Una mezza azione, come muovere o estrarre un'arma, è un'azione piuttosto semplice. Un personaggio può effettuare due mezza azioni nel proprio turno, invece di compiere una singola azione intera.
- **Azione Gratuita:** Un'azione gratuita non occupa che pochi secondi e quindi può essere svolta in aggiunta alle altre azioni che un personaggio compie in un round. Non c'è un limite rigoroso al numero delle azioni gratuite che un personaggio può effettuare in un round, ma l'ADG deve utilizzare il proprio buon senso per stabilire il limite ragionevole a ciò che è lecito fare.

Un personaggio potrebbe, per esempio, effettuare un attacco in carica (azione intera) oppure mirare e tirare (due mezza azioni). È importante tenere presente che la durata di un round è di dieci secondi, e che, all'interno di esso, il turno di un personaggio occupa un lasso di tempo ridotto.

Azioni tipiche comprendono estrarre un'arma, attaccare o muoversi. Durante il proprio turno un personaggio può effettuare una azione intera o due mezza azioni, con le seguenti eccezioni:

1. In un turno un personaggio non può effettuare più di un'azione di "attacco". Un'azione d'attacco è una qualsiasi azione che riporta nel proprio titolo la parola "attacco".
2. In un turno un personaggio non può effettuare più di un'azione di "lanciare incantesimi". Le azioni di questo tipo permettono ai personaggi di utilizzare la magia.

Qualsiasi azione può essere accompagnata da parole, canzonature, gridi di battaglia e altre piccole espressioni verbali di questo tipo, che vanno considerate come azioni gratuite. L'esatta determinazione di che cosa un personaggio sia in grado di dire in un round è lasciata alla discrezione dell'ADG. Com'è ovvio, un conciso grido d'allarme o un furtivo sussurro a un compagno sono azioni gratuite accettabili, ma è ben diverso il caso di una prolissa recitazione in versi tratta dall'opera del noto drammaturgo libertino Detlef Sierk.

Esempio: Gertrude, una Fuorilegge, ha tirato un'iniziativa di 44. Quando è il suo turno, deve decidere che cosa fare. Un Guardastrada che la insegue le si sta avvicinando rapidamente, quindi Gertrude decide di scagliargli contro una freccia e di ritirarsi nella boscaglia. Attaccare e muovere sono entrambe mezza azioni, e Gertrude non può quindi fare altro in questo round. Una volta che le sue azioni siano state risolte, il turno passa al combattente successivo in ordine d'iniziativa (in questo caso il Guardastrada con un'iniziativa di 35).

La maggior parte delle azioni dev'essere completata in un turno. Per esempio, non si può cominciare un'azione di attacco in carica in un dato round e completarla nel successivo. A ogni modo alcune azioni, indicate nella loro descrizione come "azioni estese", richiedono più di un round per essere completate.

Un personaggio che sta compiendo un'azione estesa resta completamente occupato fino a quando non l'ha portata a termine. Non può, per esempio, incominciare a ricaricare una pistola, muovere e poi finire di ricaricare. Ciò non toglie la possibilità di abbandonare l'azione in corso, ma in questo caso tutto il tempo già speso andrà sprecato.

Esempio: Galland, un Ingegnere, deve ricaricare la propria pistola, compito che lo terrà occupato per due azioni intere. Nel suo turno comincia l'operazione, dichiarando una azione intera. Se dopo il primo round decide di abbandonare il suo tentativo di ricaricare la pistola, l'azione estesa va a vuoto e Galland dovrà incominciare da capo la procedura nel caso egli voglia ricaricare.

AZIONI BASE

Sono undici le azioni che coprono le manovre di combattimento più comuni, e si consiglia ai giocatori inesperti del gioco di WFRP di limitarsi a esse. Questo tipo di azioni tiene conto della maggior parte delle situazioni riscontrabili in un combattimento:

Attacco Fulmineo (Azione Intera)

Il personaggio può realizzare un numero di attacchi in mischia o a distanza pari alla sua caratteristica Attacchi. Il personaggio deve avere due o più Attacchi per ricevere i benefici di questo tipo di azione. Se sta compiendo un attacco a distanza, il personaggio può portare a termine quest'azione soltanto se utilizza un'arma che può essere ricaricata tramite un'azione gratuita, oppure se ha in entrambe le mani una pistola carica. In quest'ultimo caso il personaggio può effettuare un massimo di due attacchi (uno per pistola).

Attacco in Carica (Azione Intera)

Il personaggio corre verso un avversario ed effettua un singolo attacco. Rispetto all'attaccante, l'avversario deve essere lontano almeno 4 metri (2 quadretti), ma entro il raggio di carica (vedi **Tabella 6-1: Movimento di Combattimento in Metri**). Gli ultimi 4 metri (2 quadretti) della carica devono essere percorsi in linea retta, in modo da permettere al personaggio di accumulare forza d'impatto prima dell'allineamento con il bersaglio. Un personaggio in carica ottiene un bonus del +10% alla sua Abilità di Combattimento.

Attacco Standard (Mezza Azione)

Un personaggio può effettuare un singolo attacco in mischia o a distanza.

Disimpegnarsi (Azione Intera)

Il personaggio abbandona la mischia e si allontana (vedi **Tabella 6-1: Movimento di Combattimento in Metri** per la velocità). Terreni accidentati, come per esempio macerie o sottobosco, dimezzano la distanza di movimento (arrotondando per eccesso). Se un personaggio abbandona una mischia senza utilizzare quest'azione, ciascun avversario ha diritto a un attacco contro di lui. Questo genere di attacco è da considerarsi gratuito, e si aggiunge a ogni altro attacco che l'avversario può effettuare nel suo turno.

Estrarre (Mezza Azione)

Il personaggio sguaina un'arma o tira fuori un oggetto da una tasca o da una borsa a portata di mano. Il personaggio può anche, allo stesso tempo, riporre un oggetto che teneva in mano. In questo modo potrebbe, per esempio, sguainare una spada e rinfoderare un pugnale con un'unica mezza azione. Un personaggio può anche utilizzare quest'azione per prendere una fiasca o un altro contenitore e bere una sorsata.

Lanciare Incantesimi (Variabile)

Il personaggio scaglia un incantesimo. Se il personaggio spende una mezza azione extra, il Tiro per il Lancio di Incantesimi può essere incrementato tramite una Prova di Incanalare. Vedi il **Capitolo 7: Magia** per ulteriori informazioni. Lanciare Incantesimi può essere a seconda dei casi un'azione estesa. Non puoi lanciare più di un incantesimo per round.

Mirare (Mezza Azione)

Il personaggio impiega del tempo extra per preparare il proprio attacco in mischia o a distanza, incrementando così le possibilità di colpire. Se come azione successiva sceglie un attacco standard, guadagna un bonus del +10% all'Abilità di Combattimento (in caso di attacco in mischia) o all'Abilità Balistica (in caso di attacco a distanza).

Muovere (Mezza Azione)

Il personaggio può effettuare un movimento breve (vedi **Tabella 6-1: Movimento di Combattimento in Metri** per la velocità). Terreni accidentati, come per esempio macerie o sottobosco, dimezzano la distanza di movimento (arrotondando per eccesso).

Rialzarsi/Montare a Cavallo (Mezza Azione)

Un personaggio può rimettersi in piedi se si trovava a terra, oppure montare in sella a un animale come un cavallo o un pony.

Ricaricare (Variabile)

Il personaggio può ricaricare un'arma da tiro. Vedi il **Capitolo 5: Equipaggiamento** per il tempo di ricarica di ogni arma da tiro. Ricaricare può essere a seconda dei casi un'azione estesa.

Usare un'Abilità (Variabile)

Il personaggio può utilizzare un'abilità, e ciò normalmente implica una Prova di qualche tipo. Vedi **Capitolo 4: Abilità e Talenti** per ulteriori informazioni. Usare un'abilità può essere a seconda dei casi un'azione estesa.

AZIONI AVANZATE

Una volta che i giocatori avranno familiarizzato con le azioni base, sarà possibile aggiungere ulteriori elementi tattici al combattimento facendo entrare in gioco le azioni avanzate. Dal momento che queste richiedono continui aggiustamenti ai valori delle caratteristiche, prima di decidere di utilizzarle è meglio aver già preso confidenza con le azioni base.

LA MAPPA TATTICA

Le regole di WFRP sono concepite in modo da permettere l'uso di una mappa tattica (chiamata a volte "piano da battaglia") e di miniature in scala 30 mm, per riprodurre i combattimenti. Questo modo di giocare aggiunge un'importante elemento visuale e ti rende in grado di cogliere al volo l'ubicazione di tutti i partecipanti al combattimento. Puoi trovare mappe già stampate che simulano vari tipi di terreno, mentre altre sono bianche e possono essere disegnate con una penna per lavagne cancellabili. L'utilizzo delle penne cancellabili ti permette di realizzare, prima di un combattimento, lo schizzo dei terreni e delle altre caratteristiche importanti della zona e ti dà anche modo di tenere facilmente traccia della durata degli incantesimi, dei tempi di ricarica e di altre informazioni utili al gioco, appuntandoli direttamente sulla mappa. Una mappa tattica è in genere coperta da una griglia di quadretti con il lato di 2,5 centimetri, in modo da facilitarti le misurazioni. In WFRP un quadretto da 2,5 centimetri rappresenta un'area di 2 metri per 2 metri.

Per fare un uso completo della mappa tattica avrai bisogno di miniature. Ne serviranno una per ogni PG e l'ADG dovrebbe fare in modo di collezionare un discreto numero dei nemici più comuni: Uominibestia, Orchi, Goblin, Mercenari, ecc. Se non hai nessuna miniatura, ci sono un mucchio di cose con cui puoi sostituirle, come, per esempio, segnalini, monete, sassolini. Umani, Nani, Mezzuomini, Uominibestia e altre creature umanoidi occupano ciascuno un singolo quadretto sulla mappa, ma creature più grandi possono arrivare a coprire due, quattro o addirittura più quadretti.

Se non ti piacciono le mappe tattiche, ma vuoi comunque utilizzare le miniature, le regole possono facilmente venirti incontro. Usa semplicemente un metro a nastro e considera una lunghezza di 2,5 centimetri come un "quadretto" ogni volta che il manuale riporta delle misurazioni. Questo tipo di gioco rende il movimento più flessibile e ha il vantaggio di permetterti di utilizzare elementi scenici tridimensionali.

Alcuni giocatori non apprezzano l'uso delle miniature, e preferiscono lasciare tutto quanto all'immaginazione. Per questo motivo, ogni qual volta in queste regole è specificata una distanza, essa è data prima in metri e poi, tra parentesi, in quadretti. Questo metodo di gioco richiede che l'ADG tenga a mente un'istantanea dell'azione e delle relative posizioni di tutti i combattenti, ma permette un grado maggiore di libertà nel descrivere la scena.

Attacco Guardingo (Azione Intera)

Il personaggio effettua un attacco tenendo alta la guardia e prendendo precauzioni per difendersi dai colpi avversari. Può attaccare con una penalità del -10% all'Abilità di Combattimento, ma, fino al suo turno successivo, ottiene un bonus del +10% su ogni tentativo di parare e schivare.

Attacco Poderoso (Azione Intera)

Il personaggio effettua un furioso attacco di mischia, esponendo sé stesso al pericolo pur di piazzare un energico fendente. L'attaccante ottiene un bonus del +20% all'Abilità di Combattimento, ma non può né parare né schivare fino al suo prossimo turno.

Attendere (Mezza Azione)

Il personaggio ritarda l'azione, tenendosi pronto per approfittare di eventuali opportunità. Quando si sceglie quest'azione, il personaggio passa immediatamente il turno, ma conserva una mezza azione utilizzabile in qualsiasi momento prima del suo prossimo turno. Se due personaggi vogliono utilizzare la propria azione ritardata simultaneamente, effettua una Prova Contrapposta di Agilità per vedere chi dei due agisce per primo. L'azione ritardata è persa se non viene effettuata prima del proprio turno successivo.



Correre (Azione Intera)

Il personaggio corre alla sua massima velocità (vedi **Tabella 6-1: Movimento di Combattimento in Metri**). Ciò rende il personaggio più difficile da colpire con le armi da tiro, ma una facile preda per gli attacchi corpo a corpo (in quanto correndo, la sua guardia è abbassata). Fino al successivo turno del personaggio, gli attacchi a distanza contro di lui subiscono una penalità del -20% all'Abilità Balistica, ma gli attacchi in corpo a corpo guadagnano un bonus del +20% all'Abilità di Combattimento. Non si può correre su terreni accidentati.

Fintare (Mezza Azione)

Il personaggio finge di attaccare in una direzione, ingannando il proprio avversario e aggirando le sue difese. L'azione è risolta da una Prova Contrapposta di Abilità di Combattimento. Se il personaggio ha la meglio nella Prova, il suo prossimo attacco non può essere né schivato né parato. Se la prossima azione del personaggio è qualcosa di diverso da un attacco standard, il bonus è perso.

Incalzare (Mezza Azione)

Con un abile gioco di gambe, il personaggio aggredisce furiosamente il suo avversario e lo costringe ad arretrare di 2 metri (1 quadretto) verso una direzione scelta dal giocatore che ha dichiarato l'azione. Se lo desidera, anche il personaggio può avanzare di 2 metri (1 quadretto). Per riuscire a incalzare è necessario vincere una Prova Contrapposta di Abilità di Combattimento. Quest'azione non permette di schiacciare l'avversario contro un altro personaggio o un elemento scenico (muro, barile, ecc.).

Postura Difensiva (Azione Intera)

Il personaggio non effettua alcun attacco in questo round, preferendo concentrarsi sull'autodifesa. Fino al suo turno successivo, tutti gli attacchi contro il personaggio subiscono un -20% di penalità all'Abilità di Combattimento.

Prepararsi a Parare (Mezza Azione)

Il personaggio si tiene pronto per parare un eventuale colpo. In un qualsiasi momento prima dell'inizio del proprio turno successivo, il personaggio, se è consapevole dell'attacco, può cercare di parare un colpo andato a segno contro di lui. Quest'azione finisce all'inizio del turno successivo del personaggio, sia che questi abbia effettuato una parata oppure no. Se il personaggio ha un'arma nella sua mano secondaria (inclusi uno scudo o un scudino da parata) può parare una volta a round come azione gratuita. Vedi **Schivare e Parare** a pagina 129 per maggiori dettagli a riguardo.

Saltare a Terra/in Lungo (Azione Intera)

Il personaggio salta giù da qualcosa o cerca di balzare in lungo. Per dettagli sul saltare vedi pagina 138 in questo capitolo.

Esempio: Gertrude la Fuorilegge è stata raggiunta dal Guardastrada che la stava inseguendo, e adesso i due sono impegnati in un corpo a corpo. Gertrude ha iniziativa 44 e nel suo turno impiega una mezza azione per effettuare un attacco standard contro il Guardastrada, ma non ha successo. Poi spende la sua rimanente mezza azione per prepararsi a parare. A iniziativa 35 è il turno del Guardastrada. Egli sa che il Sergente arriverà entro breve, quindi decide di andare sul sicuro compiendo un attacco guardingo, che è una azione intera. Anch'egli però manca e, siccome non ci sono altri personaggi coinvolti nel combattimento, il round termina. Con l'inizio del nuovo round, il Sergente fa la sua comparsa sulla scena. L'ADG tira per l'iniziativa e ottiene un 50: il Sergente agirà prima di Gertrude. Il Sergente compie un attacco in carica (azione intera) contro Gertrude e la colpisce. A ogni modo la Fuorilegge ha sempre un asso nella manica, poiché l'azione di prepararsi a parare scelta da lei in precedenza termina il suo effetto solamente con il suo nuovo turno. Quindi decide di avvalersi di questa possibilità ed effettua con successo la Prova di AC. L'attacco del Sergente viene parato e ora è nuovamente il turno di Gertrude.

ALTRE AZIONI

Se i giocatori vogliono fare una cosa non prevista dalle azioni sopra elencate, l'ADG, decidendo quanto tempo l'azione richieda, ne determina la categoria (mezza, intera o gratuita). Ricorda che un round dura dieci secondi, un lasso di tempo piuttosto lungo quando si è nel bel mezzo di una situazione concitata. L'ADG ha l'ultima parola sulla durata dell'azione e sul modo in cui essa sarà risolta (Prova di caratteristica, Prova di abilità, Prova Contrapposta, ecc.).

MOVIMENTO IN COMBATTIMENTO

Ci sono quattro differenti tipi di azione che un personaggio può utilizzare per muoversi durante un combattimento: attacco in carica, correre, disimpegnarsi e muovere. Quanto lontano un personaggio può andare usando questi diversi tipi di azione, dipende dalla sua caratteristica Movimento, come indicato nella **Tabella 6-1: Movimento di Combattimento in Metri**. Se si trova in sella a una cavalcatura, il personaggio può utilizzare la caratteristica Movimento dell'animale che sta montando. Per la distanza di salto, vedi pagine 138-139.

Per i gruppi di gioco che usano la mappa tattica, determinare la distanza di movimento è piuttosto semplice. Un personaggio può muovere un numero di quadretti pari alla sua caratteristica Movimento con un'azione di muovere o di disimpegnarsi, il doppio della caratteristica Movimento con un'azione di attacco in carica, e il triplo con un'azione di correre.

COMPIERE UN ATTACCO

Per attaccare un avversario, un personaggio deve utilizzare un'azione di attacco (attacco fulmineo, attacco guardingo, attacco in carica, attacco poderoso, attacco standard). Il personaggio dev'essere adiacente al suo avversario per compiere un attacco corpo a corpo, oppure deve averlo

all'interno del suo arco di vista se sta effettuando un attacco a distanza. Per risolvere tutti i tipi di attacco si utilizza il seguente sistema:

1. **Tira per colpire usando i dadi percentuali.** Utilizza l'Abilità di Combattimento per gli attacchi corpo a corpo e l'Abilità Balistica per gli attacchi a distanza. Se il giocatore ottiene un risultato uguale o inferiore al suo punteggio di Abilità di Combattimento o di Abilità Balistica (in base al tipo di attacco) il colpo è andato a segno.
2. **Determina la parte del corpo colpita.** Se il colpo è andato a segno, il giocatore determina dove ha colpito l'avversario. Rovescia l'ordine delle cifre ottenute con il tiro per colpire (un tiro di 37, per esempio, diventa un 73) e consulta la seguente tabella:

LOCALIZZAZIONE DEL DANNO

Tiro	Localizzazione
01-15	Testa
16-35	Braccio Destro
36-55	Braccio Sinistro
56-80	Torso
81-90	Gamba Destra
91-00	Gamba Sinistra

3. **Tira per il danno utilizzando 1d10.** Lancia 1d10 e somma il bonus al danno dell'arma usata dal personaggio (vedi **Capitolo 5: Equipaggiamento**). Il risultato è il danno totale.
4. **L'avversario riduce il danno.** Sottrai il Bonus di Resistenza dell'avversario e gli eventuali Punti Armatura presenti sulla parte del corpo colpita.
5. **Registra il danno (se c'è).** Se, una volta ridotto, il danno è superiore a 0, il punteggio ottenuto va sottratto al totale delle Ferite dell'avversario. Se il danno è stato ridotto a 0 o meno, l'avversario è troppo resistente e/o ben protetto, e il colpo non infligge alcuna Ferita.

Esempio: Thariel, un Guerriero del Fraterno Legame con un'Abilità Balistica del 42%, prova a scagliare una freccia contro un Goblin che si è spinto ai margini del suo villaggio elfico. Lancia un 25% e, poiché il risultato è più basso della sua Abilità Balistica, ha colpito. Subito rovescia l'ordine delle cifre del tiro per colpire: il 25% diventa un 52% e il suo colpo pertanto ha colpito il Goblin al braccio sinistro. Adesso Thariel tira per il danno. Sta utilizzando un arco lungo, un'arma con Danno 3. Lancia 1d10 e ottiene un 8. Il suo danno totale è quindi $3+8=11$. Il Goblin ha un Bonus di Resistenza di 2 e veste un Corpetto di Cuio. Dato che la sua armatura non copre le braccia, il Goblin può utilizzare soltanto il Bonus di Resistenza per diminuire il danno. Il Goblin prende $11-2=9$ Ferite.

PARARE E SCHIVARE

Un attacco in mischia presuppone che il bersaglio si stia già difendendo con una certa capacità (per personaggi inermi vedi pagina 133). Infatti l'attacco non rappresenta un singolo fendente di spada, ma una serie di scambi, durante i quali l'attaccante cerca di aprirsi un varco e il difensore prova a impedirglielo. Un tiro fallito significa che il difensore è stato troppo difficile da colpire, mentre un tiro riuscito implica che l'attaccante è stato in grado di mettere a segno un colpo efficace. A ogni modo, il semplice tiro per colpire non dice tutto, perché è possibile evitare perfino un colpo andato a segno. La parata e la schivata sono le ultime risorse difensive di un combattente.

Un personaggio può provare a parare un attacco che ha avuto successo, sia utilizzando l'azione di prepararsi a parare, sia sfruttando i vantaggi offerti dall'arma impugnata nella sua mano secondaria. Per parare il personaggio deve avere un'arma in pugno, essere consapevole dell'attacco subito, ed effettuare una Prova di Abilità di Combattimento. Se riesce nella Prova, l'attacco è respinto con successo e non c'è nessun tiro per il danno. Se la Prova fallisce,



TABELLA 6-1: MOVIMENTO DI COMBATTIMENTO IN METRI

Caratteristica Movimento	Muovere/Disimpegnarsi	Attacco in Carica	Correre
1	2	4	6
2	4	8	12
3	6	12	18
4	8	16	24
5	10	20	30
6	12	24	36
7	14	28	42
8	16	32	48
9	18	36	54
10	20	40	60

l'attacco è andato a segno e l'avversario può tirare per il danno come al solito. Parare non richiede alcuna abilità speciale o talento. Prepararsi a parare è una mezza azione, ma se un personaggio ha un'arma nella mano secondaria può parare come azione gratuita. Leggi la sezione successiva per maggiori informazioni sugli ulteriori benefici legati al combattere con due armi.

Un personaggio può effettuare soltanto 1 parata per round.

Schivare è un'abilità avanzata e, di conseguenza, soltanto i guerrieri ben addestrati possono usufruirne. Quando un colpo è stato messo a segno, ma prima che il danno venga tirato, un personaggio può tentare di schivare se possiede l'abilità specifica e se è consapevole dell'attacco. Bisogna semplicemente effettuare una Prova di Schivare (vedi **Capitolo 4: Abilità e Talenti**). Se la Prova ha successo, il personaggio è riuscito a portarsi fuori dalla traiettoria dell'attacco all'ultimo momento, e il colpo lo ha mancato (non c'è nessun tiro per il danno). Se la Prova fallisce, l'attacco è invece andato a segno e l'avversario può tirare normalmente per il danno. Schivare è un'azione gratuita.

Un personaggio può effettuare soltanto 1 schivata per round.

Un personaggio non può cercare di parare e schivare lo stesso attacco. Un personaggio può solamente parare o schivare attacchi in mischia, non a distanza.

Esempio: A iniziativa 33 un Fuorilegge inizia un combattimento caricando Klaus, un Messaggero la cui iniziativa è solo 25. Il Fuorilegge esegue un tiro per colpire con successo. Klaus non ha Schivare, quindi non può cercare di evitare il colpo. Dato che il Fuorilegge ha preso in contropiede Klaus, questi non ha ancora potuto effettuare un turno e pertanto non ha potuto prepararsi a parare. A ogni modo, Klaus ha uno scudo legato al braccio e ha quindi diritto a una parata gratuita a turno. Sceglie di effettuare la parata, ed esegue con successo la Prova di Abilità di Combattimento, respingendo l'attacco. A iniziativa 25 è il turno di Klaus. Spende una mezza azione per mirare (in modo da ottenere un bonus del +10% al suo prossimo attacco) e utilizza la mezza azione rimanente per effettuare un attacco standard. Riesce a colpire il Fuorilegge, ma il bandito ha l'abilità Schivare, e compie con successo la Prova per evitare l'attacco. Un nuovo round ha inizio (e Klaus ha nuovamente a disposizione la possibilità di una parata gratuita), con il turno del Fuorilegge a iniziativa 33.

COMBATTIMENTO CON DUE ARMI

Molti guerrieri combattono con un'arma per ogni mano (anche lo scudo è considerato un'arma). Ci sono dei vantaggi e degli svantaggi legati a questo stile di combattimento. Le seguenti regole si applicano quando stai combattendo con due armi:

REGOLE OPZIONALI: VARIANTI ALL'ATTACCO FULMINEO

Il sistema di combattimento è stato concepito cercando di favorire la semplicità di gioco. Nel proprio turno, un personaggio agisce, dopodiché è il turno di un altro personaggio, e così via. Questo sistema funziona bene dal punto di vista della giocabilità, ma alcuni giocatori potrebbero volere più realismo quando subentra in campo la possibilità di attacchi multipli. Se ai giocatori non interessano le complicazioni, e l'ADG è d'accordo, si possono adottare una o entrambe le seguenti regole opzionali:

Attacchi Scaglionati

Quando un personaggio sceglie l'azione attacco fulmineo, effettua nel proprio turno un numero di attacchi pari alla metà della propria caratteristica Attacchi (arrotondata per difetto). Alla fine del round, dopo che tutti i combattenti hanno effettuato il proprio turno, può compiere gli attacchi che gli rimangono a disposizione. Se a compiere l'azione di attacco fulmineo ci sono più combattenti, gli attacchi alla fine del round sono risolti in ordine di iniziativa.

Precisione Decrescente

Quando un personaggio compie così tanti attacchi in un round, potrebbe non essere in grado di mantenere il suo normale livello di precisione. In questa variante, un personaggio ottiene una penalità cumulativa del -10% all'AC per ogni attacco dopo il primo (con una AC minima del 10%). Il suo primo attacco non avrà penalità, il secondo -10%, il terzo -20%, ecc.

- Un personaggio deve usare una delle seguenti armi nella sua mano primaria: arma a una mano, fioretto, flagello, mazzafrusto, pugnale, stocco.
- Un personaggio deve usare una delle seguenti armi nella sua mano secondaria: arma a una mano, pugnale, pugnale da parata, scudino da parata, scudo, spezzaspada.
- Un personaggio può scegliere di utilizzare una qualsiasi delle due mani per compiere un attacco. Ciò non dà alcun attacco in più. Gli attacchi compiuti con la mano secondaria hanno una penalità del -20% all'Abilità di Combattimento.
- Un personaggio può parare come azione gratuita una volta per round. Questa parata può essere effettuata in qualsiasi momento del round. Il limite di 1 parata per round rimane comunque valido.

COMPLICAZIONI ALLA LOCALIZZAZIONE DEI COLPI

Le regole base per localizzare un colpo (vedi **Compiere un Attacco** a pagina 128) sono abbastanza semplici. Si basano, però, su due presupposti. Primo, i personaggi stanno combattendo contro un umanoide bipede, sia esso un Umano, un Orco, un Uomobestia o un Elfo. Secondo, è possibile raggiungere ogni parte del corpo dell'avversario. Chiaramente, non è sempre così. Quando ti trovi di fronte a situazioni inusuali, fai riferimento alle seguenti linee guida:

- Se è impossibile raggiungere una parte del corpo, è chiaro che essa non può essere colpita. Un attacco a distanza contro un Soldato riparato dai merli di un castello, per esempio, non potrebbe colpire le gambe. Similmente, un Mezzuomo non potrebbe ferire un Gigante sulla testa con una spada. In questi casi, restringi le parti che possono essere colpite a quelle che possono essere raggiunte. Se una parte del corpo è irraggiungibile, il colpo va a segno sulla parte raggiungibile più prossima a essa.

- Nell'attaccare un avversario che monta una cavalcatura (un Goblin su di un lupo, per esempio), il giocatore può decidere se colpire il cavaliere o la cavalcatura.
- Per i mostri grandi e senza armatura, la cosa più sensata da fare è ignorare le regole sulla localizzazione dei colpi fino a che non venga messo a segno un Colpo Critico (vedi pagina 133). Dato che i mostri grandi di solito non portano armatura, sapere dove si è colpito non ha una grande importanza finché la creatura non inizia a subire Colpi Critici.
- Se la creatura possiede multipli della stessa parte del corpo (quattro gambe, due teste, ecc.), allora conviene assegnare i colpi a quella delle parti multiple che è più vicina all'attaccante. Se due parti sono ugualmente vicine, allora risolvi la questione con un tiro di dado.
- Se la creatura ha parti del corpo inusuali, sostituisci gli elementi della tabella impiegando il buon senso. Per esempio, un colpo al braccio potrebbe colpire il tentacolo di un Mutante.

ATTACCHI A DISTANZA

Gli attacchi a distanza sono eseguiti alla stessa maniera degli attacchi in corpo a corpo, ma con alcune eccezioni. Primo, gli avversari non possono schivare o parare un attacco a distanza. Secondo, i personaggi non possono effettuare attacchi a distanza se sono ingaggiati in un corpo a corpo, a meno che non siano armati con una pistola o con una balestra pistola. Terzo, i personaggi devono avere il bersaglio nel proprio campo visivo, e questo significa che non ci deve essere niente a ostruire la linea di vista sull'obiettivo. Se, per una qualsiasi ragione, un personaggio non può vedere il suo avversario, perché per esempio tra i due si è interposto un albero, un muro, un alleato, un altro nemico, la nebbia, il buio, ecc., allora non si può tirare.

La Prova di Abilità Balistica può essere modificata in base ad alcune circostanze. L'avversario potrebbe essere, per esempio, dietro un riparo, oppure parzialmente oscurato dalla bruma, e di conseguenza più difficile da colpire. L'ADG deve utilizzare la **Tabella 4-1: Difficoltà della Prova** per determinare la complessità di ciascun caso. Sparare un colpo con una pistola impugnata nella mano secondaria impone una penalità del -20% all'AB. Una penalità del -20% si applica anche a tutti i tiri a lunga distanza. Vedi il **Capitolo 5: Equipaggiamento** per dettagli sulle armi a distanza e la gittata.

Sparare in una Mischia

A volte può accadere che il bersaglio sia già coinvolto in corpo a corpo. Ciò lo rende molto più difficile da colpire, e quindi un personaggio che effettui un attacco a distanza contro un avversario impegnato in mischia subisce una penalità del -20% all'Abilità Balistica.

Gittata Estrema

Utilizzare un'arma da tiro oltre la gittata lunga è per lo più una perdita di tempo, perché è davvero difficile colpire un bersaglio così lontano con un singolo colpo. Comunque, in circostanze disperate, si può sempre tentare. Un personaggio può cercare di colpire un bersaglio posto fino al doppio della gittata lunga della sua arma, ma deve aver prima eseguito l'azione di mirare. Per di più, anche avendo mirato, il personaggio subisce una penalità del -30% all'Abilità Balistica.

DIFFICOLTÀ DELLA PROVA NEL COMBATTIMENTO

Le regole per la Difficoltà della Prova si applicano anche al combattimento. Possono essere utilizzate per rispecchiare gli effetti del terreno, delle condizioni atmosferiche, della situazione tattica e di altri generi di fattori. La **Tabella 6-2: Difficoltà del Combattimento** fornisce esempi per alcune situazioni comuni.

TABELLA 6-2:

DIFFICOLTÀ DEL COMBATTIMENTO

Difficoltà	Modificatore all'Abilità	Esempio
Molto Facile	+30%	Attaccare un bersaglio non consapevole.
Facile	+20%	Attaccare avvalendosi di una maggioranza numerica di 3 contro 1. Attaccare un avversario stordito.
Abituale	+10%	Attaccare avvalendosi di una maggioranza numerica di 2 contro 1. Attaccare un avversario caduto a terra.
Normale	Nessun modificatore	Compiere un attacco normale.
Impegnativa	-10%	Attaccare mentre si è a terra. Attaccare o schivare su terreno fangoso o sotto una pioggia torrenziale.
Difficile	-20%	Attaccare una parte specifica del corpo. Schivare mentre si è a terra.
Molto Difficile	-30%	Attaccare o schivare con le gambe affondate nella neve. Parare la clava di un gigante.

LA FURIA DI ULRIC!

Normalmente, quando si mette a segno un attacco, il danno totale risultante equivale a 1d10 più il danno dell'arma. Quando però un giocatore ottiene un 10 dal lancio del dado, il personaggio potrebbe aver messo a segno un colpo particolarmente brutale. Tira per colpire di nuovo, usando gli stessi modificatori del primo tiro. Un successo anche sul secondo tiro scatena la Furia di Ulric, l'antico e riverito Dio della Battaglia. Il giocatore può tirare un ulteriore 1d10 e sommare il risultato al danno totale. Se il risultato dovesse essere un ulteriore 10, allora Ulric gli ha veramente sorriso. Il giocatore può immediatamente tirare un terzo 1d10 e sommare il risultato al danno totale. Questa procedura s'interrompe quando il giocatore tira un risultato diverso da 10. Soltanto allora la Furia di Ulric ha termine.

Esempio: Arnalf, un Gladiatore con un Bonus di Forza di 4, colpisce un Gladiatore rivale durante un violento scontro. Normalmente, il suo danno sarebbe di 4+1d10. Lanciando il d10 ha però ottenuto 10, e quindi ha la possibilità di realizzare del danno extra. Arnalf effettua con successo una seconda Prova di Abilità di Combattimento. Ottiene un altro 10 nel lancio per determinare il danno. Invece di tirare nuovamente per colpire, questa volta Arnalf semplicemente lancia un ulteriore d10, ed esce un 8. Il danno totale di questo attacco è quindi 4+10+10+8=32. Arnalf ha davvero scatenato la Furia di Ulric!

COMBATTIMENTO DISARMATO

Non tutti i combattimenti in WFRP sono letali. Alcune dispute vengono ancora sistemate con i buoni vecchi cazzotti (per non dire dei calci e a volte anche dei denti). Il combattimento disarmato funziona come il combattimento normale, con le seguenti eccezioni:

- Gli attacchi disarmati infliggono un danno di BF-4.
- I Punti Armatura valgono il doppio contro gli attacchi disarmati.

PRESA

Invece che infliggere danni, un personaggio può cercare di afferrare e immobilizzare un avversario. Un personaggio può tentare una presa sia

ACCELERARE I TEMPI DEL COMBATTIMENTO

Se il gruppo di gioco utilizza tutta la gamma di regole e di opzioni di WFRP, la scena di combattimento può richiedere molto tempo per essere portata a termine. Sebbene molti gruppi amino enfatizzare la parte tattica, altri preferiscono mettere l'accento sugli altri aspetti del gioco di ruolo (l'interpretazione del personaggio, la risoluzione di problemi, ecc.). Se i giocatori preferiscono velocizzare la risoluzione dei combattimenti a discapito della simulazione, si possono adottare una o più delle seguenti regole opzionali:

Colpiscimi Dove Vuoi

Il sistema di localizzazione dei danni aggiunge un considerevole ammontare di tempo e di calcoli nel corso di un combattimento. Se i giocatori non disdegnano un po' di astrazione, è possibile velocizzare il gioco non servendosi di tale sistema. Ricorrendo a questa opzione è anche necessario utilizzare il sistema base delle armature. La localizzazione dei colpi potrebbe essere impiegata soltanto per i Colpi Critici, altrimenti si può addirittura utilizzare direttamente la Morte Istantanea per Colpi Critici.

Morte Istantanea per Tutti

Il sistema dei Colpi Critici produce una considerevole varietà di risultati, molti dei quali richiedono sforzi extra di arbitraggio per determinare gli effetti del dissanguamento e delle mutilazioni. Utilizzando la Morte Istantanea per Colpi Critici si possono evitare parecchi calcoli. Questo sistema terrà alto il ritmo di gioco, permettendo di stabilire velocemente se un bersaglio colpito è morto oppure no.

Azione, Azione, Azione

Un altro modo per velocizzare il gioco è quello di dare a tutti una mezza azione aggiuntiva ogni round. Questo cambiamento rende il round più denso di eventi, permettendo ai personaggi (in certi casi) di lanciare incantesimi e di ricaricare le proprie armi da tiro più velocemente. Il difetto di questa regola opzionale è che rende i personaggi incredibilmente mobili e in certe situazioni fa sembrare il movimento troppo semplice.

Poco è Meglio

Come già detto in precedenza, le azioni avanzate sono più complicate di quelle basiche. Il gioco può essere semplificato non permettendo le azioni avanzate, o usando soltanto alcune. L'ADG potrebbe decidere per esempio di permettere che i giocatori scelgano l'azione prepararsi a parare, ma non attacco poderoso o attacco guardingo.

con un attacco in carica che con un attacco standard. L'azione va risolta in questo modo: primo, il personaggio deve avere successo in un attacco disarmato, poi (se l'attacco è andato a segno) l'avversario deve eseguire una Prova di Agilità. Se questa fallisce, la presa ha avuto successo. Entrambi i personaggi non possono effettuare parate o schivate per tutto il tempo in cui rimangono avvinghiati, e qualsiasi fendente di corpo a corpo portato da terzi contro di loro riceve un bonus del +20% all'Abilità di Combattimento. L'unica azione che un personaggio immobilizzato può tentare è cercare di sciogliere la presa (una azione intera). Per fare questo deve riuscire in una Prova Contrapposta di Forza. Se il personaggio immobilizzato vince, riesce a liberarsi, altrimenti la presa continua ad avere effetto. Nel suo turno, il personaggio che sta mettendo in atto la presa può continuare a trattenere l'avversario (una azione intera, che non richiede tiri di sorta) oppure cercare di infliggergli danno, tramite una Prova Contrapposta di Forza. Se il personaggio che sta realizzando la presa vince, infligge il normale danno da combattimento disarmato. Se la vittima vince, non subisce alcun danno, ma la presa continua ad avere effetto.

Il personaggio che sta effettuando la presa può volontariamente terminarla in uno qualsiasi dei suoi turni. Abbandonare la presa è considerata una azione gratuita.

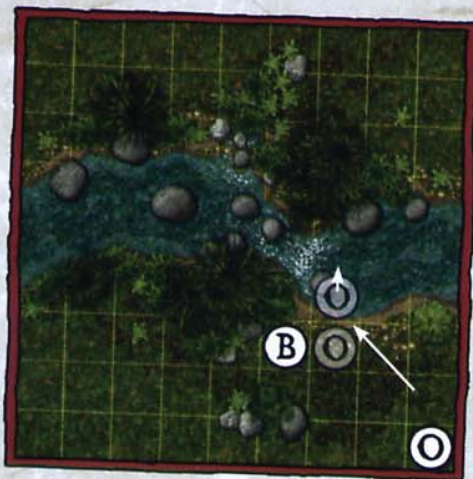
ESEMPI DI COMBATTIMENTO



Esempio: Hans (H nella mappa a sinistra), un Boscaiolo, sta camminando per la strada, ai lati della quale due briganti (B1 e B2 nella mappa) attendono pronti per un'imboscata. Hans ha un'iniziativa di 32 e i due briganti invece di 38. I briganti agiscono per primi e decidono di attendere, una mezza azione. In questo modo, ciascuno di essi ha un'altra mezza azione di cui avvalersi in seguito. A questo punto, l'ADG chiede a Hans di effettuare una Prova di Percepire, risolta con un successo. L'ADG informa il Boscaiolo che ha individuato un brigante armato di spada in agguato in cima alla strada. Nel suo turno Hans muove (una mezza azione) lungo la strada, in direzione del primo brigante. Non può effettuare un attacco in carica perché nella parte finale la strada curva, e gli ultimi 4 metri (2 quadretti) di un attacco in carica devono essere percorsi in linea retta. Una volta che Hans ha percorso 6 metri (3 quadretti), il brigante 2 sceglie di effettuare la sua azione ritardata e compie un attacco standard con il suo arco (mezza azione). Il brigante esegue un tiro per colpire e manca. Hans sente una freccia fischiargli a lato, mentre sta curvando lungo la strada per fronteggiare il brigante 1, percorrendo gli ultimi 2 metri (1 quadretto) del suo movimento. Hans finisce la sua azione proprio di fronte al brigante armato di spada. Prima che il Boscaiolo possa effettuare la sua seconda mezza azione, il brigante 1 sfrutta la sua azione ritardata per prepararsi a parare. In questo modo, se Hans attaccherà, il bandito potrà cercare di difendersi. Hans utilizza la sua seconda mezza azione per effettuare un attacco standard contro il brigante 1 utilizzando la sua ascia da boscaiolo. Il suo colpo va a segno, e il bandito cerca di parare ma fallisce. L'ascia di Hans arriva a destinazione e ferisce il brigante 1. Ora che tutti i combattenti hanno ultimato le azioni a loro disposizione, un nuovo round ha inizio e i briganti possono agire nuovamente.



Esempio: Gunnar, un ex Cocchiere diventato Bandito (G nella mappa a sinistra), si è imbattuto in un paio di Mutanti (M1 e M2 sulla mappa). Essendo il suo cavallo fuggito, Gunnar ha deciso di prendere posizione dietro un albero caduto. Si mette in copertura ed estrae le sue due pistole. La sua iniziativa è 47 mentre quella dei Mutanti è 34. Nel suo turno Gunnar effettua un attacco fulmineo (azione intera), in modo da sparare con entrambe le pistole, sfruttando la sua caratteristica Attacchi che è di 2. Il suo primo attacco, sul Mutante 1, non solo colpisce, ma infligge anche un Colpo Critico e uccide il Mutante perforandogli il cranio. Il suo secondo attacco, sul Mutante 2, manca il bersaglio a causa della penalità nell'utilizzare un'arma con la mano secondaria. Il Mutante 2, vedendo che Gunnar sta tenendo in mano due pistole scariche decide di correre (una azione intera) aggirando l'albero e puntando verso il Bandito. Questo lo rende particolarmente vulnerabile agli attacchi in corpo a corpo, ma il Mutante non valuta Gunnar una grande minaccia adesso che entrambe le sue pistole sono scariche. Il primo round termina qui. Nel secondo round Gunnar agisce di nuovo per primo. Confonde il Mutante usando il suo talento di Estrazione Rapida per riporre una pistola ed estrarre la sua spada come azione gratuita, ed effettua poi un attacco fulmineo. Dato che il Mutante stava correndo, Gunnar ottiene un bonus del +20% all'AC per colpirlo. Entrambi i suoi attacchi raggiungono il bersaglio e il Mutante muore impalato dalla spada del Bandito.



Esempio: Barruk, un Nano Gladiatore (B nella mappa a sinistra), ha appena finito di guardare un torrente quando si accorge di un Orco (O nella mappa) che sta accorrendo verso di lui brandendo una possente Zpakka. L'iniziativa dell'Orco è 35, mentre quella di Barruk è 24. Nel suo turno l'Orco effettua un attacco in carica (una azione intera), guadagnando un bonus del +10% all'AC. Colpisce il Nano, ma Barruk ha lo scudo, che usa per parare (azione gratuita) l'imminente colpo della Zpakka. Barruk nel suo turno cerca di incalzare (mezza azione) l'Orco verso il fiume. Vince una Prova Contrapposta di Abilità di Combattimento e spinge indietro l'Orco di 2 metri (1 quadretto). L'Orco effettua una Prova Impegnativa di Agilità (decisa dall'ADG vista la situazione) e fallisce. L'ADG stabilisce che il terreno scivoloso e l'acqua corrente hanno fatto cadere a terra l'Orco. Barruk compie adesso un attacco standard (la sua seconda mezza azione) con la propria ascia. L'ADG dà al Nano un bonus del +20% all'AC dato che l'Orco è a terra, nel fango e nell'acqua. Il Gladiatore colpisce e ferisce l'Orco gravemente. Il round termina lasciando il Nano in una situazione assai favorevole.

— DANNO E GUARIGIONE —

Un personaggio può assorbire danni fino al suo ammontare di Ferite senza ricevere alcuna penalità. Le Ferite rappresentano un'astratta "misura limite" entro cui un personaggio non riceve danni di grave entità. Questa è la bella notizia. La brutta è che, passato questo limite, il danno diventa subito particolarmente devastante e può portare a menomazioni permanenti o alla perdita di arti.

Il punteggio di Ferite andrà su e giù durante il gioco, seguendo i corsi e i ricorsi dei combattimenti e della guarigione. Quando sono feriti, i personaggi necessitano di *assistenza medica*, che può includere l'uso dell'abilità *Guarire*, oppure l'applicazione di magie curative o di preparati medicinali. In base a quante Ferite gli sono rimaste, un personaggio può essere classificato come *Ferito Leggermente* o *Ferito Gravemente*. Queste divisioni non hanno tanta importanza durante un combattimento quanta invece nei tempi e nei modi di guarigione (vedi *Guarire* nel **Capitolo 4: Abilità e Talenti**). I personaggi, inoltre, possono anche ritrovarsi *Storditi* o *Inermi*. Le seguenti definizioni descrivono in termini di gioco questi diversi stati di salute:

- **Ferito Leggermente:** Il personaggio ha più di 3 Ferite rimanenti, ma meno del massimo della sua caratteristica Ferite. Sprovisto di assistenza medica il personaggio recupera 1 Ferita al giorno tramite guarigione naturale.
- **Ferito Gravemente:** Il personaggio ha 3 o meno Ferite rimanenti. Senza assistenza medica il personaggio recupera 1 Ferita a settimana tramite guarigione naturale.
- **Stordito:** Il personaggio non può effettuare azioni (anche azioni gratuite come schivare). I suoi avversari ottengono un bonus del +20% all'Abilità di Combattimento se vogliono attaccarlo.
- **Inerme:** Il personaggio non può difendersi perché ha subito ferite incapacitanti, o per altre circostanze. Gli attacchi contro di lui colpiscono automaticamente e infliggono 1d10 ulteriore di danno.

COLPI CRITICI

Quando un personaggio subisce un danno superiore alle sue Ferite rimanenti, è vittima di un Colpo Critico. L'attaccante tira i dadi percentuali e confronta il risultato sulla **Tabella 6-3: Colpi Critici** determinando il risultato del colpo, definito come Effetto del Critico. Come per le altre Prove percentuali, un tiro basso è da preferirsi rispetto a uno alto. Una volta ridotte a zero, le Ferite non possono scendere oltre questa soglia e tutti i danni addizionali diventano Colpi Critici. Conseguentemente, non esistono "Ferite negative" e, se un personaggio subisce un Colpo Critico e sopravvive, rimane a 0 Ferite e può continuare a combattere.

Per risolvere un Colpo Critico è necessario sapere due cose. Innanzitutto, la parte del corpo colpita (vedi pagina 129). Poi, il Valore del Critico, un numero che oscilla tra +1 e +10 (dove +10 rappresenta la più devastante delle lesioni). Il Valore del Critico è la differenza tra il danno inflitto e le Ferite rimaste. Quindi, se per esempio un personaggio ha 3 Ferite rimanenti e subisce 8 punti di danno, prende un Colpo Critico con un Valore del Critico di +5.

Il giocatore che ha attaccato lancia i dadi percentuali e incrocia sulla **Tabella 6-3: Colpi Critici** il punteggio ottenuto con il Valore del Critico. Il risultato è un numero da 1 a 10, l'Effetto del Critico. Consulta l'appropriata tabella (Effetti dei Critici — Braccio, Gamba, Testa o Torso) e leggi la descrizione del risultato ottenuto.

Esempio: Jean-Pierre, un Nobile Bretoniano sta combattendo contro una banda di Orchi assassini. Malgrado i suoi sforzi, gli Orchi portano le sue Ferite a 2. Successivamente il capo Orco percuote la sua testa con una pesante mazza ferrata provocandogli 9 punti di danno. Il risultato è un Colpo Critico con un Valore del

*Critico di +7. L'ADG lancia i dadi percentuali e ottiene un 85. Incrociando questo punteggio con la colonna del +7, l'ADG nota che ha ottenuto l'Effetto 7. Consulta quindi la **Tabella 6-6: Effetti dei Critici** — Testa e legge il risultato "Svenuto per 1d10 minuti." Lancia 1d10 e ottiene un 10! Jean-Pierre rimarrà incosciente per dieci lunghi minuti. A meno che non ci siano nei paraggi degli amici che lo possano salvare, Jean-Pierre non rivedrà mai più la sua Brettonnia!*

Gli Effetti dei Critici sono stati elaborati senza tenere conto del tipo di arma o di incantesimo che abbia provocato il danno. Le tabelle forniscono gli elementi di base ed è sempre più divertente abbellirle con i dettagli specifici dell'attacco. Per esempio, nessuno è mai stato fatto a fette da un flagello; in questo caso però il teschio dell'avversario potrebbe essersi frantumato in mille pezzi, spiatellando sangue e materia grigia addosso a tutti i presenti.

MORTE ISTANTANEA PER COLPI CRITICI

A volte si vuole semplicemente sapere se un avversario è morto o no senza prestare troppa attenzione ai dettagli. Ciò avviene, per esempio, quando sono già state inflitte tremende ferite e finire l'avversario è soltanto una formalità, oppure quando l'ADG ritiene opportuno velocizzare il combattimento senza doversi preoccupare dell'effetto di ogni singolo Colpo Critico. In questi casi si adopera la regola opzionale per la Morte Istantanea. Lancia sulla **Tabella 6-3: Colpi Critici** come al solito, ma ignora l'Effetto del Critico: se il risultato è 1-5, non ci sono conseguenze, se invece il risultato è 6-10, chi ha subito il colpo è morto. Da notare che con questo sistema ogni Valore del Critico uguale o superiore a +5 causa automaticamente la morte.

*Esempio: Nel precedente esempio, Jean-Pierre era svenuto. L'Effetto del Critico che ha subito diceva anche: "Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente." Il round successivo a quello in cui Jean-Pierre è svenuto, un Orco finisce il lavoro dandogli il colpo di grazia. Poiché Jean-Pierre è inerme, l'Orco colpisce automaticamente e infligge 1d10 ulteriore di danno. L'Orco impone un secondo Colpo Critico al Nobile, con un Valore del Critico di +4. L'ADG ottiene un 78% sulla **Tabella 6-6: Effetti dei Critici** — Testa, ovvero un risultato di 6. Seguendo le regole della Morte Istantanea, un 6 significa che Jean-Pierre è stato ucciso.*

TABELLA 6-3: COLPI CRITICI

Tiro	Valore del Critico									
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-10	5	7	9	10	10	10	10	10	10	10
11-20	5	6	8	9	10	10	10	10	10	10
21-30	4	6	8	9	9	10	10	10	10	10
31-40	4	5	7	8	9	9	10	10	10	10
41-50	3	5	7	8	8	9	9	10	10	10
51-60	3	4	6	7	8	8	9	9	10	10
61-70	2	4	6	7	7	8	8	9	9	10
71-80	2	3	5	6	7	7	8	8	9	9
81-90	1	3	5	6	6	7	7	8	8	9
91-100	1	2	4	5	6	6	7	7	8	8

TABELLA 6-4:
EFFETTI DEI CRITICI — BRACCIO

Effetto	Descrizione
1	Lascia andare tutto ciò che ha in mano. Uno scudo, se indossato, non è lasciato andare, in quanto è legato al braccio.
2	Il braccio rimane intorpidito dal colpo, e non può essere utilizzato per 1 round.
3	La mano è inutilizzabile fino a quando non riceva assistenza medica. Tutto ciò che essa stringeva è lasciato andare (escluso lo scudo).
4	L'armatura è danneggiata. I Punti Armatura nella parte colpita sono ridotti di 1 fino a quando l'armatura non è riparata con una Prova di Mestiere (Fabbriante d'Armature) riuscita. Se il personaggio non indossa armatura nella parte colpita oppure stai giocando con il sistema base delle armature, usa al posto di questo il risultato 2.
5	Il braccio è inutilizzabile fino a quando non riceva assistenza medica. Tutto ciò che era tenuto in mano è lasciato andare (escluso lo scudo).
6	Il braccio è devastato dall'attacco. Tutto ciò che era tenuto in mano è lasciato andare (escluso lo scudo). La perdita di sangue è così intensa che il personaggio ha il 20% di possibilità di morire in ogni round se non riceve assistenza medica. Verifica questa possibilità all'inizio di tutti i turni della vittima. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente.
7	La mano è ridotta a una poltiglia sanguinolenta. Tutto ciò che essa stringeva è lasciato andare (escluso lo scudo). La perdita di sangue è così intensa che il personaggio ha il 20% di possibilità di morire a ogni round se non riceve assistenza medica. Verifica questa possibilità all'inizio di tutti i turni della vittima. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente. Se sopravvive allo scontro, deve effettuare con successo una Prova di Resistenza o perdere permanentemente la mano.
8	Il braccio è ridotto a un ciondolante ammasso di carne sanguinante. Tutto ciò che era tenuto in mano è lasciato andare (escluso lo scudo). La perdita di sangue è così intensa che il personaggio ha il 20% di possibilità di morire a ogni round se non riceve assistenza medica. Verifica questa possibilità all'inizio di tutti i turni della vittima. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente. Se sopravvive allo scontro, deve effettuare con successo una Prova di Resistenza o perdere permanentemente il braccio dal gomito in giù.
9	Un'arteria principale è stata recisa. Dopo una frazione di secondo, il personaggio cade a terra con il sangue che zampilla da ciò che rimane della sua spalla. La morte causata dal trauma e dalla perdita di sangue è quasi istantanea.
10	Morto in una qualsiasi maniera spettacolare e sanguinaria che l'ADG o il giocatore desiderino descrivere.

EFFETTI PERMANENTI

Alcuni Effetti dei Critici sono permanenti. Se un personaggio ne subisce più di uno, probabilmente è giunto il tempo di ritirare dal gioco il povero ragazzo e crearne uno nuovo.

- **Perdita di una Mano:** Il personaggio subisce una penalità del -20% a tutte le Prove di abilità o di caratteristica riguardanti azioni che richiedano l'uso di due mani, e non può utilizzare armi a due mani. A ogni modo uno scudo può essere legato al braccio mutilato.
- **Perdita di un Braccio:** Come per una mano mozzata, ma in più il personaggio non può portare lo scudo.

TABELLA 6-5:
EFFETTI DEI CRITICI — GAMBA

Effetto	Descrizione
1	Incampa. Il personaggio può effettuare soltanto una mezza azione nel prossimo turno.
2	La gamba rimane intorpidita dal colpo. La caratteristica Movimento del personaggio è ridotta a 1 per un round, e durante questo tempo non può schivare e subisce una penalità del -20% a tutte le Prove legate all'Agilità.
3	La gamba è inutilizzabile fino a quando non riceva assistenza medica. La caratteristica Movimento del personaggio è ridotta a 1 per un round, e durante questo tempo non può schivare e subisce una penalità del -20% a tutte le Prove legate all'Agilità.
4	L'armatura è danneggiata. I Punti Armatura nella parte colpita sono ridotti di 1 fino a quando l'armatura non è riparata con una Prova di Mestiere (Fabbriante d'Armature) riuscita. Se il personaggio non indossa armatura nella parte colpita oppure stai giocando con il sistema base delle armature, usa al posto di questo il risultato 2.
5	Il personaggio cade a terra ed è frastornato. Subisce una penalità del -30% a tutte le Prove e agli attacchi per un round, e deve usare l'azione rialzarsi per mettersi nuovamente in piedi.
6	La gamba è devastata dall'attacco, e il personaggio è considerato inerte. La perdita di sangue è così intensa che il personaggio ha il 20% di possibilità di morire a ogni round se non riceve assistenza medica. Verifica questa possibilità all'inizio di tutti i turni della vittima. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente.
7	La gamba è ridotta a una poltiglia sanguinolenta e il personaggio è considerato inerte. La perdita di sangue è così intensa che il personaggio ha il 20% di possibilità di morire a ogni round se non riceve assistenza medica. Verifica questa possibilità all'inizio di tutti i turni della vittima. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente. Se sopravvive allo scontro, deve effettuare con successo una Prova di Resistenza o perdere permanentemente il piede.
8	La gamba è ridotta a un ciondolante ammasso di carne sanguinante e il personaggio è considerato inerte. La perdita di sangue è così intensa che il personaggio ha il 20% di possibilità di morire a ogni round se non riceve assistenza medica. Verifica questa possibilità all'inizio di tutti i turni della vittima. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente. Se sopravvive allo scontro, deve effettuare con successo una Prova di Resistenza o perdere permanentemente la gamba dal ginocchio in giù.
9	Un'arteria principale è stata recisa. Dopo una frazione di secondo, il personaggio cade a terra con il sangue che zampilla da ciò che rimane della sua gamba. La morte causata dal trauma e dalla perdita di sangue è quasi istantanea.
10	Morto in una qualsiasi maniera spettacolare e sanguinaria che l'ADG o il giocatore desiderino descrivere.

- **Perdita di un Occhio:** Il personaggio subisce permanentemente un -20% all'AB, e ottiene una penalità del -20% su tutte le Prove di abilità e di caratteristica riguardanti la vista.
- **Perdita di un Piede:** La caratteristica Movimento del personaggio è dimezzata permanentemente ed egli subisce una penalità del -20% a tutte le Prove di abilità o di caratteristica riguardanti la mobilità (incluse le Prove di Schivare).
- **Perdita di una Gamba:** Come per un piede mozzato, ma in più il personaggio non può usare l'abilità Schivare.

TABELLA 6-6:

EFFETTI DEI CRITICI — TESTA

Effetto	Descrizione
1	Disorientato dal colpo. Nel prossimo turno il personaggio può effettuare soltanto una mezza azione.
2	Le orecchie sono state colpite e fischiano mentre la testa vortica impazzita. Il personaggio non può compiere azioni per 1 round.
3	Il colpo provoca un brutto taglio al cuoio capelluto. Il sangue cola negli occhi, e il personaggio subisce una penalità del -10% all'AC fino a quando non riceva assistenza medica.
4	L'armatura è danneggiata. I Punti Armatura nella parte colpita sono ridotti di 1 fino a quando l'armatura non è riparata con una Prova di Mestiere (Fabbrikante d'Armature) riuscita. Se il personaggio non indossa armatura nella parte colpita oppure stai giocando con il sistema base delle armature, usa al posto di questo il risultato 2.
5	Il personaggio cade a terra ed è frastornato. Subisce una penalità del -30% a tutte le Prove e agli attacchi per un round e deve usare l'azione di rialzarsi per mettersi nuovamente in piedi.
6	Stordito per 1d10 round.
7	Svenuto per 1d10 minuti. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente.
8	Spaccato il volto e svenuto. Il personaggio è considerato inerte. La perdita di sangue è così intensa che il personaggio ha il 20% di possibilità di morire a ogni round se non riceve assistenza medica. Verifica questa possibilità all'inizio di tutti i turni della vittima. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente. Se sopravvive allo scontro, deve effettuare con successo una Prova di Resistenza o perdere permanentemente un occhio.
9	Il teschio è aperto da un violento colpo. La morte è istantanea.
10	Morto in una qualsiasi maniera spettacolare e sanguinaria che l'ADG o il giocatore desiderino descrivere.

TABELLA 6-7:

EFFETTI DEI CRITICI — TORSO

Effetto	Descrizione
1	Il colpo blocca per un attimo la respirazione del personaggio. Tutte le Prove e gli attacchi subiscono una penalità del -20% per 1 round.
2	Colpito all'inguine. Il dolore è così intenso che il personaggio non può intraprendere nessuna azione per 1 round.
3	Costole incrinate dalla ferocia dell'attacco. Il personaggio subisce una penalità del -10% all'AC fino a quando non riceva assistenza medica.
4	L'armatura è danneggiata. I Punti Armatura nella parte colpita sono ridotti di 1 fino a quando l'armatura non è riparata con una Prova di Mestiere (Fabbrikante d'Armature) riuscita. Se il personaggio non indossa armatura nella parte colpita oppure stai giocando con il sistema base delle armature, usa al posto di questo il risultato 2.
5	Il personaggio cade a terra senza fiato. Il personaggio subisce una penalità del -30% a tutte le Prove e gli attacchi per 1 round e deve usare l'azione di rialzarsi per mettersi nuovamente in piedi.
6	Stordito per 1d10 round.
7	Il colpo causa una seria emorragia interna e il personaggio resta inerte. La perdita di sangue è così intensa che il personaggio ha il 20% di possibilità di morire in ogni round se non riceve assistenza medica. Verifica questa possibilità all'inizio di tutti i turni della vittima. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente.
8	La spina dorsale è pesantemente danneggiata e il personaggio cade a terra. È considerato inerte, e non può fare niente fino a quando non riceva assistenza medica. Utilizza le regole per la Morte Istantanea per ogni ulteriore Colpo Critico subito da questo combattente. Se sopravvive allo scontro, deve effettuare con successo una Prova di Resistenza per non rimanere paralizzato dalla vita in giù.
9	Parecchi organi interni vengono lacerati dalla violenza del colpo, che causa la morte nel giro di pochi secondi.
10	Morto in una qualsiasi maniera spettacolare e sanguinaria che l'ADG o il giocatore desiderino descrivere.

— IL FATO E I PUNTI FORTUNA —

Tutti i PG iniziano il gioco con un certo numero di Punti Fato (vedi **Capitolo 2: Creazione del Personaggio**). I Punti Fato simboleggiano la mano del destino e sono parte integrante di tutto ciò che pone un PG un gradino sopra l'abitante medio del Vecchio Mondo. Un personaggio può spendere un Punto Fato per evitare di morire a causa di ferite, malattie, veleno, ecc. Il punto una volta usato è perso permanentemente, anche se i personaggi possono riguadagnare Punti Fato come ricompense per azioni eroiche. L'ADG ti spiegherà, quando sarà il momento, come impiegarli e guadagnarli. L'ADG può trovare le regole per gestire i Punti Fato nel **Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco**.

La caratteristica PF di un personaggio indica anche quanti Punti Fortuna esso dispone. I Punti Fortuna sono collegati ai Punti Fato, ma differiscono da questi ultimi per due motivi. Primo, i Punti Fortuna sono una risorsa rinnovabile e ogni giorno un personaggio può spenderne un numero pari alla sua caratteristica Punti Fato. Secondo, i Punti Fortuna non sono così potenti come i Punti Fato, perché rappresentano i piccoli modi in cui la sorte può aiutare un personaggio, e possono essere considerati parte del suo più ampio destino.

I Punti Fortuna possono essere utilizzati in quattro modi:

- Un personaggio può spendere un Punto Fortuna per tirare nuovamente una Prova fallita di abilità o caratteristica. Ciò può essere fatto in qualsiasi situazione, non soltanto in combattimento. Solamente un Punto Fortuna può essere utilizzato quando si è impegnati in una Prova Estesa.
- Un personaggio può spendere un Punto Fortuna per guadagnare una parata o una schivata extra. Questo permette a un personaggio di parare o schivare più di una volta per round, mossa che normalmente è proibita.
- Un personaggio può spendere un Punto Fortuna per guadagnare 1d10 extra al suo tiro di iniziativa. In altre parole, il personaggio lancia 2d10 e somma il risultato alla sua Agilità per determinare la sua iniziativa all'inizio di un combattimento.
- Un personaggio può spendere un Punto Fortuna per guadagnare una mezza azione extra durante il suo turno.

I Punti Fortuna di un personaggio sono calcolati all'inizio di ogni giorno.

— DANNO NATURALE —

Clave irte di chiodi e spade taglienti non sono gli unici modi di morire nel mondo di Warhammer. Nel Vecchio Mondo esistono anche pericoli più ordinari come il fuoco, il soffocamento e la malattia, chiamati collettivamente "danni naturali". Questi azzardi sono dettagliati nella seguente sezione, tranne il veleno che, sebbene possa essere anch'esso definito come danno naturale, è trattato nel **Capitolo 5: Equipaggiamento**.

FUOCO

I personaggi subiscono danni per ogni round in cui sono esposti al fuoco. Generalmente, il fuoco può produrre un danno variabile da 1 (un piccolo falò) fino a 10 (un inferno di fiamme), ma è compito dell'ADG determinarlo con precisione in base al volume e alla ferocia delle fiamme. Se un personaggio è esposto alla stessa fonte di fuoco per 2 o più round consecutivi, deve poi effettuare con successo una Prova di Agilità ogni round per evitare di prendere fuoco. Una volta in fiamme, un personaggio perde 1d10 Ferite (a prescindere dall'armatura e dal Bonus di Resistenza) ciascun round fino a che il fuoco non viene estinto.

SOFFOCAMENTO

Ci sono molti modi per finire soffocati. Affogare è il più comune, ma l'inalazione di fumo e di certi gas può portare allo stesso risultato. Quando un personaggio è in pericolo di asfissia, deve effettuare con successo una Prova di Resistenza ogni minuto, con una penalità cumulativa del -10% per ogni Prova già affrontata (anche se riuscita). La terza Prova di Resistenza, per intenderci, è svolta con un -20% di penalità. Un personaggio cade incosciente dopo aver fallito 2 Prove e, se non viene portato in salvo entro 2 minuti, soffoca e muore.

MALATTIA

Piaghe e pestilenze sono all'ordine del giorno nell'Impero e il popolo subisce con cadenza annuale la virulenta diffusione di epidemie di vario genere. Alcuni scelgono di affidarsi a Shallya perché guarisca i propri malanni, mentre altri preferiscono mettere la propria vita in mano ai dottori o ai guaritori di strada. Quale che sia la scelta, gli anziani, i bambini, gli sporchi e gli sfortunati sono frequenti vittime delle malattie.

Quando un personaggio è esposto al pericolo di un contagio, deve realizzare con successo una Prova di Resistenza altrimenti contrae la malattia. Ogni morbo dura un certo numero di giorni, modificato dal risultato di una seconda Prova di Resistenza: ciascun grado di successo diminuisce di un giorno il decorso, mentre ciascun grado di fallimento l'aumenta di un giorno. Inoltre, una volta ogni tre giorni un personaggio con l'abilità Guarire può cercare di offrire assistenza al malato effettuando una Prova e, se ha successo, il decorso della malattia si accorcia di un giorno. Il paziente guarisce quando non restano più giorni di decorso.

FORMATO DELLA MALATTIA

Nome: Si spiega da sé.

Descrizione: Quanto è ripugnante la malattia.

Decorso: La durata media, in giorni, della malattia.

Effetti: Le penalità che la vittima subisce durante il decorso della malattia.

CANCRENA DI NEGLISH

Descrizione: Questa insidiosa malattia è giustamente la più temuta tra tutti i malanni comuni nell'Impero. Mentre molte patologie distruggono il corpo, questa ripugnante cancrena divora l'anima stessa della vittima. Quanti sono colpiti mostrano i segni della malattia sotto forma di pustole, febbre e violenta dissenteria,

man mano che la cancrena mina la loro costituzione in modo devastante. La maggior parte muore prima delle fasi finali del decorso, poiché i repellenti sconvolgimenti provocati al fisico del paziente sono abbastanza per far piazza pulita della sua sanità mentale. Si sussurra che questa patologia sia opera del Signore delle Mosche, il quale se ne serve per irretire nuove anime al suo servizio. Soltanto le magie curative più potenti delle Pretesse di Shallya possono curare questa malattia, ma, per quasi tutte le sue vittime, la Cancrena di Neiglish termina soltanto con la morte.

Decorso: 30 giorni.

Effetti: Ciascun giorno della malattia il personaggio deve effettuare con successo una Prova di Resistenza o subire una penalità del -5% a tutte le caratteristiche del suo Profilo Principale. Se la Resistenza è ridotta a 0 o meno, il personaggio muore. Al termine di ogni settimana di malattia, il PG acquisisce una mutazione. Lancia sulla tabella 11-1: **Mutazioni del Caos** a pagina 228.

GALOPPOTROTTORELLOSI

Descrizione: Questo energico, puzzolente e sudicio disturbo è piuttosto comune tra quanti prestano poca attenzione alla cottura e all'igiene del cibo che mettono sotto i denti. Conosciuta ad Altdorf come "Vendetta del Porcchettaro", a causa degli economici e ambigui sformati di "carne" smerciati a un penny l'uno dai venditori ambulanti Mezzuomini, la Galoppotrottellosi ha fatto sì che parecchi turisti della capitale finissero per "spendere il proprio penny due volte". Riposo, acqua pulita e una montagna di biancheria intima sono l'unica cura per questo malanno.

Decorso: 5 giorni.

Effetti: Lo squassante dolore intestinale fa subire al personaggio una penalità del -20% a tutte le caratteristiche del suo Profilo Principale.

IL FLUSSO SANGUINOLENTO

Descrizione: Il Flusso è un termine comune riservato a qualsiasi patologia che causi l'evacuazione di abbondante "materia" a intervalli ristretti. Le porte dei bagni sbattono in continuazione quando un'epidemia di Flusso colpisce la città. Il Flusso Sanguinolento è un ceppo particolarmente virulento di questa famiglia di malattie, ed è spesso ritenuto un flagello inviato dagli dèi per colpire i miscredenti. Le terapie usate per questa patologia sono piuttosto disgustose e includono fumigazioni a base di esalazioni di zolfo, indigestioni di sanguinaccio, "l'arresto" dell'evacuazione con tappi di sughero e cera, o la lubrificazione dell'orifizio con grasso di maiale e fanello.

Decorso: 3 giorni.

Effetti: A causa della grave disidratazione i personaggi colpiti da questa malattia subiscono una penalità del -10% a tutte le caratteristiche del Profilo Principale.

ISTERIA SCORBUTICA

Descrizione: Questa pericolosa affezione provoca dolorose escrescenze sulle labbra, la lingua e le gengive che, solitamente in seguito a uno starnuto, esplodono e spruzzano un nauseabondo pus infetto, a volte anche fino a un metro e mezzo di distanza. La febbre alta induce allucinazioni e una terribile sete nella vittima, che deve essere aspersa d'acqua e tenuta al fresco (in tutti i sensi). Le persone strette nella morsa di questa forma d'isteria tendono infatti ad avere comportamenti violenti, fanno ammissioni sconvolgenti e possono provocare pericolosi scandali. Il rimedio più popolare consiste nel legare il malato a un grosso tavolo per obbligarlo a bere una miscela di grog, aceto e succo di limone, o a ingoiare una rana viva.

Decorso: 7 giorni.

Effetti: Il malato è così debilitato che tutte le caratteristiche sul suo Profilo Principale sono dimezzate (arrotondando per eccesso). Se il personaggio cerca di fare qualsiasi cosa che non sia riposare, deve effettuare con successo una Prova di Volontà altrimenti sarà

L'ADG a determinare le sue azioni. Dato che il personaggio è preda di tremende allucinazioni, potrebbe trovarsi a fare praticamente qualsiasi cosa.

MAL DI KRUTS

Descrizione: Dicerie popolari affermano che fu un pastore Nano a portare dalle montagne questa pruriginosa e indefinita forma di psoriasi. Dolorosa, imbarazzante e fastidiosa, questa affezione tende a colpire le cosce, l'inguine e il torso. Si trasmette per contatto ed è quasi un marchio d'identificazione sociale, in quanto viene associata alle capre e ad altri tipi di bestiame. La medicina popolare raccomanda di rasare l'area colpita e di cospargerla con trementina.

Decorso: 5 giorni.

Effetti: La costante irritazione cutanea provoca nel personaggio una penalità del -10% alle caratteristiche Agilità e Simpatia. Durante ogni round di combattimento è necessario, all'inizio del proprio turno, effettuare con successo una Prova di Volontà per evitare di spendere una mezza azione a grattarsi.

PIRESSIA PUZZOPIEDITICA

Descrizione: Questa sgradevole malattia è assai comune tra i Mezzuomini, ed è uscita dai confini ristretti del suo focolaio originario nel Convivio per diffondersi in tutto l'Impero. Le ipotesi circa i modi in cui ci si ritrova a esserne contagiati sono discordanti. Alcuni affermano che basti condividere la sedia con un membro del "piccolo popolo" per essere infettati. Gli sfortunati che soffrono di questa forma di febbre sono afflitti da sudori freddi, tremori, dolori di stomaco e i loro piedi emanano uno stomachevole tanfo di carne macellata. La terapia ordinaria per questa patologia prevede di combattere il male con le sue stesse armi, strofinando i piedi del malato con carne, letame e cose del genere, per "scacciare" la malattia.

Decorso: 4 giorni.

Effetti: La malattia causa una penalità del -20% a tutte le caratteristiche del Profilo Principale del personaggio. Il malato e tutti quanti si trovino entro 4 metri da lui subiscono inoltre un -10% a tutte le Prove di Percepire che coinvolgono l'odorato, a causa del tanfo incredibilmente appesante provocato dall'afflizione.

TUBERCOCURCULIOSI

Descrizione: I curculioni, piccoli acari che vivono nei depositi di fieno, grano e farina, provocano questa squassante tosse. Passare troppo tempo a contatto con aree infestate da questi animali provoca infatti una tosse spessa e catarrosa, affanno nel respirare e un peculiare rantolio nella voce. I guaritori di strada generalmente affermano che l'inalazione di particolari tipi di vapori, quasi sempre ad alto grado di assuefazione, possono curare questa malattia.

Decorso: 3 giorni.

Effetti: La Tubercocurculiosi provoca nel personaggio una penalità del -10% a tutte le caratteristiche del Profilo Principale, e riduce il Movimento di 2 punti.

VAIOLO VERDE

Descrizione: A questa orripilante malattia si deve la devastazione di più di un volto. I sintomi iniziali assomigliano a quelli di un banale



raffreddore, con brividi e starnuti. Ben presto, però, il morbo fa sfoggio di tutta la propria virulenza. Solitamente il malato si ritrova febbricitante a letto non appena la prima pustola prende a gonfiarsi. Poi, più o meno entro i primi dieci giorni, scopre di essere punteggiato da piaghe grandi quanto una moneta da un penny dalle quali cola un pus verdastro. Il suo corpo è squassato dalla febbre alta ed esala un odore tipico. Se il malato riesce a sopravvivere al Vaiolo Verde, il suo volto, il collo e le spalle rimangono segnati da grandi cicatrici di colore verde grigio. Il Vaiolo Verde può tornare a manifestarsi nuovamente in qualsiasi momento dopo che si è stati colpiti una prima volta, e a ogni occasione l'intensità del colore e la densità delle pustole tende ad aumentare. Soltanto un trucco molto pesante può nascondere le cicatrici peculiari lasciate da questa malattia.

Decorso: 14 giorni.

Effetti: Per ogni giorno in cui il personaggio è affetto da questo morbo, è necessario compiere con successo una Prova di Resistenza o subire una penalità del -5% a tutte le caratteristiche del suo Profilo Principale. Se la Resistenza è ridotta a 0 o a meno, il personaggio muore. Se la vittima sopravvive, deve effettuare con successo una Prova di Resistenza altrimenti subisce una penalità permanente del -10% a tutte le Prove di Simpatia inerenti all'aspetto fisico e alla bella presenza.

— MOVIMENTO —

Del movimento si è già parlato a proposito del combattimento e delle altre situazioni in cui il tempo è segmentato in round da dieci secondi. In questa sezione sono descritti il movimento durante il tempo narrativo e le regole riguardo al saltare a terra, cadere, saltare in lungo e volare. Il nuotare e l'arrampicarsi sono già stati trattati nel Capitolo 4: Abilità e Talenti, nei paragrafi attinenti alle abilità Nuotare e Arrampicarsi.

MOVIMENTO NARRATIVO

In un'avventura la maggior parte degli spostamenti si svolge tramite il tempo narrativo, e può essere gestita velocemente senza troppe regole. Non è necessario rendere un viaggio noioso anche per i giocatori se lo è per i personaggi. L'ADG può semplicemente dire qualcosa come: "Dopo una snervante camminata di otto ore, finalmente siete arrivati a Nuln,

**TABELLA 6-8: MOVIMENTO LOCALE
IN METRI AL MINUTO**

Caratteristica Movimento	Movimento Ostacolato	Movimento Normale
1	12	24
2	24	48
3	36	72
4	48	96
5	60	120
6	72	144
7	84	168
8	96	192
9	108	216
10	120	240

**TABELLA 6-9: MOVIMENTO TERRESTRE
IN CHILOMETRI ORARI**

Caratteristica Movimento	Movimento Ostacolato	Movimento Normale
1	0,8	1,6
2	1,6	3,2
3	2	4
4	2,8	5,6
5	3,6	7,2
6	4,4	8,8
7	4,8	9,6
8	5,6	11,2
9	6,4	12,8
10	7,2	14,4

affamati ed esauriti." Alcuni ADG preferiscono giocare i viaggi in modo veloce e approssimativo ("Ci mettete circa una settimana"), altri invece prediligono un maggiore realismo e amano prendere i viaggi come spunti per intrecciare trame. Per beneficio di questi ultimi ci sono due tabelle di movimento, le Tabelle 6-8 e 6-9.

La **Tabella 6-8: Movimento Locale in Metri al Minuto** riguarda percorsi in aree delimitate, come una città, un villaggio o una vallata. La **Tabella 6-9: Movimento Terrestre in Chilometri Orari** riguarda i viaggi lunghi, come per esempio tra due città. Entrambe le tabelle sono basate sulla caratteristica Movimento, e hanno due colonne, Ostacolato e Normale.

- **Movimento Ostacolato:** Usate questa colonna quando i personaggi si stanno muovendo con cautela, oppure stanno attraversando un terreno accidentato come per esempio una boscaglia, delle paludi o delle colline. Le formazioni militari in marcia si spostano a questa velocità.
- **Movimento Normale:** Questa colonna si applica a piccoli gruppi di persone che si spostano in aperta campagna o su di una strada.

L'ADG può modificare ulteriormente queste velocità di movimento in caso di circostanze particolarmente avverse, come per esempio il cattivo tempo, il buio, il traffico, i carichi pesanti e via di seguito. Una riduzione percentuale della distanza percorsa è il modo più semplice per gestire questo genere di situazioni. L'ADG può decidere, per esempio, che il leggero acquazzone ha ridotto la distanza totale percorsa del 10% per quel giorno. Un intero giorno di viaggio sono circa otto ore di marcia. È possibile forzare il passo, ma l'ADG dovrebbe ridurre la velocità del 10% per ogni ora aggiuntiva passata a marciare.

I viaggiatori riuniti in gruppo si muovono alla velocità del membro più lento.

TABELLA 6-10: DANNO DA CADUTA

Altezza della Caduta	Danno
3 metri	3
6 metri	5
9 metri	7
12 metri	9
15 metri	11
18 metri	13
21 metri	15
24 metri	17
25 metri o più	20

SALTARE A TERRA E CADERE

Per saltare a terra s'intende una discesa verticale controllata, dopo la quale il personaggio solitamente atterra in piedi. Saltare a terra è una azione intera. Se il personaggio è spinto, o scivola accidentalmente, allora il suo non sarà un salto a terra bensì una caduta.

Quando un personaggio cade, subisce un colpo con un Danno stabilito in base all'altezza della caduta. Consulta la **Tabella 6-10: Danno da Caduta** arrotondando per eccesso le distanze quando necessario. Il danno da caduta è ridotto dalla Resistenza ma non dall'armatura e, se il risultato del tiro di dado è 10, il personaggio deve effettuare una Prova di Agilità o subire un ulteriore 1d10 di danno. Se sopravvive alla caduta, per mettersi nuovamente in piedi deve usare l'azione di rialzarsi nel turno successivo. Il personaggio deve inoltre effettuare con successo una Prova di Agilità per riuscire a mantenere la presa su quello che teneva in mano.

Quando un personaggio salta a terra deve compiere una Prova di Agilità ogni 3 metri di caduta (arrotondando per eccesso). Se la Prova fallisce, il salto va considerato una caduta per tutti i metri rimanenti in altezza (e non c'è più bisogno di effettuare Prove). Questo implica che, se il personaggio sbaglia la sua prima Prova, cade per l'intera distanza del salto. Se il personaggio possiede l'abilità Esibirsi (Acrobata) può usarla, se desidera, al posto della sua Agilità.

*Esempio: Sven, un Nano Ladro, è in cima a un tetto quando una Guardia in allerta si accorge di lui. Sven cerca di saltare a terra giù dal tetto. L'ADG determina che si tratta di un salto di circa 9 metri. Sven deve effettuare tre Prove di Agilità per ritrovarsi sano e salvo a terra (una Prova ogni 3 metri). Compie la prima Prova con successo, ma fallisce miseramente la seconda. La sua discesa controllata si trasforma in un rovinoso capitolombolo. Dato che con la prima prova si è assicurato un salto controllato per i primi 3 metri, prende soltanto il Danno per la rimanente parte della distanza (nel suo caso, 6 metri). Consultando la **Tabella 6-10: Danno da Caduta**, un ruzzolone di 6 metri infligge un colpo con Danno 5.*

SALTARE IN LUNGO

Un salto in lungo è un balzo orizzontale che può essere utilizzato per saltare da un tetto a un altro, per attraversare un crepaccio, e via di seguito. Saltare in lungo è una azione intera. Vi sono due tipi di salto in lungo, da fermo e con la rincorsa. Nel secondo caso, prima di spiccare il balzo il personaggio può decidere di percorrere una distanza massima pari al doppio della sua caratteristica Movimento in metri (o al suo punteggio normale di Movimento in quadretti), come parte di questa azione. In ogni caso, per essere considerato in rincorsa il personaggio deve percorrere almeno 4 metri (2 quadretti) in linea retta. La distanza massima del salto è pari alla sua caratteristica Movimento più il Bonus di Forza in metri, e viene raggiunta se si effettua con successo una Prova di Forza. Per ciascun grado di fallimento nella Prova, la distanza del salto viene ridotta di 1 metro (con un minimo di 1 metro). Se il personaggio possiede l'abilità Esibirsi (Acrobata), può sostituirla, se preferisce, alla Forza.



Esempio: Il nostro amico Sven è di nuovo in cima al tetto. Per raggiungere l'edificio che vuole svaligiare deve prima compiere un salto in lungo di 6 metri. Sven ha un Movimento di 3 e un Bonus di Forza di 4, e di conseguenza la sua distanza massima di salto è 7 metri (3+4=7). Con una Forza di 42%, Sven lancia i dadi per la Prova, e ottiene un 63%. Sven fallisce di 21 punti percentuali. Si tratta di un fallimento di 2 gradi, che riduce la distanza del suo salto di 2 metri: con il suo balzo è riuscito a percorrere soltanto 5 metri, e Sven fa esperienza (un'altra volta!) di quello che accade quando si precipita da un tetto.

Un salto da fermo è un'azione simile, ma non richiede rincorsa. Le regole del salto da fermo sono le stesse di quelle per il salto con rincorsa, con la differenza che il risultato finale in metri deve essere dimezzato (arrotondando per eccesso).

La distanza verticale del salto (nei casi in cui questa dovesse essere importante) è pari a M-2 in metri. Come per la distanza orizzontale, la distanza verticale è ridotta di un 1 metro per ogni grado di fallimento (con un minimo di 1). Un risultato di zero, o meno, implica che il personaggio è riuscito a ottenere un certo grado di altezza sufficiente per saltare in avanti, ma non per superare eventuali ostacoli.

— VOLARE —

Il volo non è un evenienza comune nelle partite di WFRP e rimane un fenomeno circoscritto a certe particolari creature e a un limitato numero d'incantesimi. L'aggiunta di mostri volanti al gioco comporta la difficoltà d'immaginare le scene in tre dimensioni, ma le seguenti regole forniscono un sistema sufficientemente versatile per gestire queste dinamiche durante il gioco.

TIPI DI VOLO E MOVIMENTO

Le creature e i personaggi capaci di volare sono suddivisi in due categorie, ognuna delle quali è contraddistinta da un talento peculiare (vedi **Capitolo 4: Abilità e Talenti**). Un fluttuante può spostarsi in aria, ma è incapace di superare i 2 metri di quota. Un volante può invece librarsi alto nel cielo, proprio come un uccello.

Ogni creatura volante o fluttuante ha una caratteristica addizionale nel suo Profilo Secondario, indicata tra parentesi accanto al valore normale di Movimento. Questa caratteristica è chiamata "Movimento Aereo" e funziona esattamente come quello normale, tranne ovviamente per il fatto che si applica solo quando la creatura è in volo. Per esempio, una creatura con Movimento 3 (8) ha una capacità di Movimento a terra di 3, e un Movimento Aereo di 8. Gli incantesimi che permettono di volare specificano il Movimento Aereo conferito dalla magia.

Una creatura volante, quando si libra nell'aria, deve intraprendere ogni turno almeno un'azione di muovere, altrimenti precipita al suolo. I fluttuanti invece possono atterrare immediatamente e senza danni. Quando una creatura cade al suolo bisogna considerare l'altitudine dalla quale è precipitata: se era a bassa quota, subisce danni come se fosse caduta da 15 metri, se invece era ad alta quota, conta come se fosse caduta da 25+ metri. Vedi le regole sul cadere a pagina 138 per i dettagli sui danni. Le azioni di attacco in carica e di correre, prevedendo comunque del movimento, non fanno precipitare a terra una creatura volante (l'azione di correre può essere pensata, nel caso delle creature volanti, come un lanciarsi in picchiata).

ALTITUDINE

Ci sono tre livelli di altitudine sopra il livello del terreno: radente, bassa, e alta. Ecco le loro peculiarità in gioco:

- **Radente:** Scivolare appena sopra il terreno, non più in alto di 2 metri (il massimo raggiungibile da un fluttuante). I personaggi possono muovere oltre gli ostacoli e le buche con facilità, ma il combattimento si svolge normalmente. I personaggi possono sia attaccare sia essere attaccati, proprio come se fossero a terra.
- **Bassa:** Volare a un'altitudine inferiore ai 15 metri. Il personaggio non può attaccare o essere attaccato in mischia, ma può sia utilizzare sia essere bersaglio di armi da tiro e di incantesimi. Il personaggio non subisce penalità nel tirare verso il basso, ma quanti cercano invece di colpirlo da terra devono considerarlo come se fosse più lontano di ulteriori 16 metri (8 quadretti) e subiscono un -10% all'Abilità Balistica.
- **Alta:** Volare lontano dal terreno, fuori dalla portata di ogni attacco (anche di quelli che potrebbero provenire da bassa altitudine).

Il personaggio può attaccare o essere attaccato solamente da altre creature ad alta quota.

Un personaggio può cambiare un livello di altitudine (in alto o in basso) per ogni azione di muovere intrapresa. Usando le azioni di attacco in carica e di correre, il personaggio può cambiare il grado di altitudine di due livelli.

Esempio: Garamond, un Mago Celestiale, lancia l'incantesimo *Ali Celestiali*, che gli garantisce un Movimento Aereo di 6. Nel suo turno seguente sceglie due azioni di muovere. Con la prima si alza da terra fino a fluttuare, e si muove di 12 metri (6 quadretti). Con la seconda azione s'innalza a bassa altitudine e si muove di altri 12 metri (6 quadretti). Se un arciere a 24 metri (12 quadretti) di distanza provasse a tirare a Garamond adesso, la gittata totale sarebbe calcolata in 40 metri (20 quadretti) a causa dei 16 metri (8 quadretti) che vanno aggiunti per colpire un bersaglio a bassa altitudine.

DUELLI AEREI

Personaggi e creature a bassa o alta altitudine possono entrare in corpo a corpo, ma in questi casi le regole per la mischia sono leggermente diverse. I volanti non possono astenersi dal muoversi, pena precipitare a terra, quindi non possono rimanere l'uno di fronte all'altro per battersi, come accade in una normale mischia. Per entrare in un duello aereo, un personaggio deve anzitutto trovarsi alla stessa altitudine dell'avversario (sia essa alta o bassa), dopodiché deve scegliere l'azione di attacco in carica, ma con un'importante differenza: in un attacco aereo in carica il personaggio può attaccare in qualsiasi punto del suo spostamento. Questo simula il fatto che il personaggio raggiunge volando il proprio avversario e scaglia il proprio colpo mentre gli sfreccia accanto.

Esempio: Garamond e un'Arpia stanno entrambi volando a bassa altitudine. Garamond decide di attaccare l'Arpia in corpo a corpo e, di conseguenza, nel suo turno sceglie l'azione di attacco in carica. Con il suo Movimento Aereo di 6, può muoversi fino a 24 metri (12 quadretti) e realizzare un attacco in qualsiasi punto del suo tragitto. Garamond muove 16 metri (8 quadretti), abbastanza per trovarsi accanto all'Arpia. A questo punto effettua il suo attacco e muove i rimanenti 8 metri (4 quadretti).

Creature volanti alla stessa altitudine possono normalmente attaccarsi tra loro con incantesimi o armi da tiro.

TRASCINARE GIÙ L'AVVERSAIO

Piuttosto che ferire un avversario aereo, un personaggio può cercare di trascinarlo a terra. Per fare ciò è necessaria un'azione di attacco in carica: se il personaggio colpisce, non infligge alcun danno, ma effettua una Prova Contrapposta di Forza. Se l'attaccante vince, riesce a trascinare il suo avversario verso il basso di un livello d'altitudine e può continuare a spostarsi se ha ancora movimento a disposizione. Se è l'avversario invece a vincere la Prova, il tentativo non ha avuto buon esito e l'attaccante può comunque continuare a spostarsi se ha del movimento rimanente a disposizione. Nel caso di un pareggio, i combattenti finiscono avvinghiati l'uno con l'altro ed entrambi precipitano a terra, subendo i danni derivati dalla caduta.



CAPITOLO VII

"Dall'alba dei tempi la forza della magia è declinata. Siamo fortunati che gli eserciti demoniaci non percorrano più le strade della terra, ma dobbiamo anche prendere atto che i più potenti tra i sortilegi sono ormai solamente un ricordo per noi. Soltanto in artefatti come il Martello di Sigmar sopravvivono tracce di quest'antico potere."

— Maximilian, Ierofante dell'Ordine della Luce

MAGIA

Sebbene il mondo di WFRP sia permeato dalla magia, i lanciatori di incantesimi sono rari. In pochi sono in grado di padroneggiare la magia, e riguardo alle pratiche arcane circolano molte false credenze, idee erranee e superstizioni strampalate. L'uomo di strada può raccontare una sfilza di storie sulla magia, ma, se esse siano vere o no, questo è un altro discorso...

- "La magia è pericolosa, e anche malvagia!"
- "I Maghi del Fuoco possono curare il raffreddore strofinando via il malanno dalla fronte del poveretto."
- "Tutti i Maghi sono matti! E quelli che non lo sembrano, forse è perché sono davvero pericolosi."
- "I Mezzuomini e i Nani sono resistenti alla magia, sapete? Be', ci dovranno pure essere dei lati positivi nell'essere uno di quelli lì!"
- "Gli Elfi usano 'l'Alta Magia' che è diversa dalla magia umana. Tipico di quei maledetti Elfi..."
- "La magia è collegata con il Caos, e probabilmente ti fa venire le verruche."
- "Solo pochi Umani sono capaci di usare la magia, e nessuno ci capisce perché."
- "Le streghe e i fattucchieri sono stati perseguitati e uccisi per molto tempo. E a ragione! Quei dannati lanciatori di incantesimi possono essere parecchio pericolosi, cribbio!"
- "Durante la Grande Guerra contro il Caos, Magnus il Pio permise la formazione dei Collegi della Magia. Pan per focaccia, no?"
- "Sono otto i Collegi della Magia. Ad Altdorf, credo."
- "Quegli stravaganti di Maghi si chiamano tra di loro Magister."
- "Dicono che i Maghi sono plasmati dal tipo di magia che padroneggiano. Già, è per questo che i Maghi Ambra hanno delle lunghe code pelose?"
- "I Maghi che non appartengono a nessun collegio probabilmente finiscono per esplodere, per causare disastri o sono in combutta con gli Dei Oscuri!"
- "La scelta più migliore quando hai a che fare con un Mago non autorizzato è chiamare i Cacciatori di Streghe. E se la cosa non va in porto, puoi sempre inchiodarlo a un albero e farci un bel rogo, con lo straccione."

I Maghi, ovviamente, hanno un modo completamente differente di vedere la propria arte.

LA NATURA DELLA MAGIA

Nel modo di vedere dei Magistri, usare la magia significa dare una forma compiuta alla materia grezza del Caos. Un Mago si serve della sua volontà e del suo corpo per plasmare un passaggio tra il mondo e il reame immateriale (conosciuto anche come Aethyr, o Reame del Caos), attingendo il proprio potere dai Venti della Magia. Attraverso l'esercizio, la forza di volontà e il talento innato, un Magister può evocare il fuoco, creare illusioni o trasformare il piombo in oro. Nella stessa maniera, può causare sciagure, o attirare l'attenzione di qualche entità molto potente. Si sussurra che i Demoni cavalchino i Venti della Magia, sempre attenti a individuare gli intrusi che osano indugiare nei loro domini. Quale che sia la verità, è comunemente accettata la metafora della magia come signora capricciosa, bifronte, con un volto crudele e uno gentile.

I VENTI DELLA MAGIA

Così come l'emblema del Caos sfoggia otto frecce, la magia possiede otto venti. Essi soffiano per tutto il mondo, portando le energie del Caos con sé. La magia allo stato grezzo che s'incontra nel Reame del Caos è indifferenziata. Quella invece che si trova nel mondo, è il riflesso di uno degli otto "colori", conosciuti collettivamente come "Venti della Magia". I lanciatori di incantesimi ottengono i propri poteri attingendoli da questi Venti della Magia. Alcuni diventano in grado di manipolare i venti unendosi a un ordine dedicato allo studio di uno dei colori della magia, altri invece ci riescono tramite le preghiere, la fortuna o l'istinto. Dal momento che sta giocando con l'essenza stessa del Caos, quale che sia il metodo, ogni lanciatore di incantesimi rischia la propria vita e perfino la propria anima quando pratica la magia.

La Tabella 7-1: I Venti della Magia fornisce dettagli su ognuno degli otto venti, tra cui il suo colore, il suo nome comune, il suo nome runico e il nome dell'ordine arcano dedicato al suo studio. Ulteriori informazioni su ciascun vento possono essere ottenute nella descrizione delle Sfere Arcane trattate a partire da pagina 149.

TIPI DI MAGIA

Ci sono due principali tipi di magia: Arcana e Divina. Coloro che usano la Magia Arcana, conosciuti comunemente come Maghi, impiegano la

TABELLA 7-1: I VENTI DELLA MAGIA

Colore	Nome Comune	Nome Runico	Collegio di Magia Associato	Sfera Associata
Bruno	Ambra	Ghur	L'Ordine Ambra	Bestie
Blu	Celestiale	Azyr	L'Ordine Celestiale	Celestiale
Rosso	Splendente	Aqshy	L'Ordine Splendente	Fuoco
Bianco	Luce	Hysh	L'Ordine di Luce	Luce
Giallo	Oro	Chamon	L'Ordine Dorato	Metalli
Porpora	Ametista	Shyish	L'Ordine Ametista	Morte
Grigio	Ombra	Ulgur	L'Ordine Grigio	Ombre
Verde	Giada	Ghlynn	L'Ordine Giada	Vita

propria forza di volontà e le formule magiche per comandare e controllare i Venti della Magia. Quanti usufruiscono invece della Magia Divina, conosciuti come Preti, si avvalgono della fede e dei rituali religiosi per manipolare l'energia magica. Per questo motivo i Maghi credono che sia la propria forza interiore ad alimentare il potere dell'incantesimo, mentre i Preti affermano che il proprio potere magico non è altro che un dono garantito dagli dèi in cambio di devozione e preghiera. La Magia Divina, grazie al suo più alto grado di ritualità, tende a essere più sicura della Magia Arcana. In ogni caso, tutte le forme di magia possiedono dei rischi, com'è ampiamente dimostrato dalla Magia Oscura. Quest'ultima è un ramo della Magia Arcana, che garantisce a chi la pratica poteri superiori al prezzo di rischi più alti. Per ulteriori informazioni sulla Magia Oscura, vedi pagina 159.

MAGIA E RAZZE

I Mezzuomini e i Nani sembrano avere la capacità di resistere all'influenza dell'Aether, e a differenza delle altre razze, non annoverano tra le proprie fila lanciatori di incantesimi. Tra gli Elfi, invece, l'abilità di manipolare questo potere sembra essere comune, tanto da essere considerata "naturale" tra la genia dei priminati. Fra gli Umani, soltanto pochi vengono al mondo con la capacità di ravvisare e manipolare i Venti della Magia. Ogni mille neonati, forse solamente uno nasce con il talento della magia. E di ogni mille che possiedono questa qualità, soltanto uno sarà molto dotato, e per ogni diecimila che sono molto dotati solo uno avrà abbastanza potere per diventare un leggendario Mago da Battaglia. Nella maggior parte, l'assenza di un addestramento manterrà latente questo talento, o lo farà manifestare sotto forma di anomalie, o come pratica istintiva.

IMPARARE LA MAGIA

Prima di poter lanciare incantesimi, devi soddisfare quattro criteri:

- Devi avere la caratteristica Magia di 1 o più.
- Devi possedere l'abilità Incanalare.
- Devi essere in grado di parlare una Lingua Arcana.
- Devi avere accesso a degli incantesimi tramite i talenti Magia Minore, Magia Comune, Sfera Arcana, Sfera Divina o Sfera Oscura.

Il modo più veloce per soddisfare questi requisiti consiste nell'intraprendere una carriera magica, come quella di Prete o di Mago. Soltanto questo tipo di carriera ti permette di incrementare la caratteristica Magia.

LANCIARE INCANTESIMI

Quando desideri lanciare un incantesimo, devi attingere il potere dai Venti della Magia e plasmarlo nell'effetto desiderato (l'incantesimo prescelto). Per fare questo devi scegliere l'azione lanciare incantesimi e tirare un numero di d10 pari alla tua caratteristica Magia. Dopodiché, fai la somma del punteggio ottenuto. Questo è il tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi. Se il risultato è uguale o maggiore della Difficoltà di Lancio dell'incantesimo, allora la procedura è stata effettuata con successo. Puoi decidere di tirare un

numero di d10 inferiore alla tua caratteristica Magia, se desideri (e, spesso, è una buona idea). Lanciare incantesimi può essere a volte un'azione estesa, nel qual caso devi continuare l'azione fino a che non è passato il numero di round richiesti. Come per ogni azione estesa, puoi decidere di abbandonare l'azione in corso, ma questo implica che tutte le energie e il tempo spesi precedentemente andranno sprecati.

Esempio: Altronia, un'Elfa Maga Maestro, prova a lanciare un incantesimo esplosione di fiamme, che richiede una azione intera. Con una caratteristica Magia di 3, può tirare fino a 3d10 per lanciare l'incantesimo. Poiché l'incantesimo esplosione di fiamme ha un'alta Difficoltà di Lancio (22), decide di utilizzare tutti e tre i propri dadi. Il suo Tiro per il Lancio di Incantesimi è $8+8+8=24$. Essendo il tiro superiore alla Difficoltà di Lancio, l'incantesimo è lanciato con successo.

INCANALARE E INGREDIENTI

Ci sono due modi per incrementare le tue possibilità di lanciare incantesimi. Innanzitutto, puoi effettuare una Prova di Incanalare subito prima di lanciare l'incantesimo, come mezza azione. Incanalare ti aiuta ad attingere l'energia dei Venti della Magia. Se la Prova è compiuta con successo, puoi sommare al risultato ottenuto un bonus pari alla tua caratteristica Magia. Se usi in questo modo l'abilità Incanalare, lanciare un incantesimo deve essere la tua azione successiva.

LE VIE DELLA STREGONERIA

Gli Elfi insegnano che le otto Sfere della Magia non sono altro che una versione corrotta degli alti poteri dominati dai loro stregoni. A contatto con l'energia grezza del Caos, la mente umana è incline a incrinarsi e dissolversi, e anche il più saldo tra gli uomini si riduce infine a un guscio vuoto e balbettante. Per aggirare questo pericolo, i Collegi della Magia concentrano i propri studi soltanto su uno degli aspetti della magia.

Quanti utilizzano la magia sembrano strani agli occhi delle persone comuni. Modellando i Venti della Magia, i Maghi sono a loro volta modellati dal potere che scorre dentro di essi. I Magistri finiscono per rispecchiare fisicamente e mentalmente la propria sfera di studio, e tendono a vedere il mondo secondo i dettami del proprio collegio. Parecchi praticanti intravedono scorrere nel cielo colori cangianti e ondate di potere; questo fenomeno è conosciuto come "l'occhio della strega". Un Mago Splendente potrebbe essere attratto dalla calda e crepitante energia che danza sulla testa di un turbolento piromane, o rimanere incantato dalla visione di una fiamma guizzante. Un Magister Ambra potrebbe parlare della magia bestiale che scorre attraverso i luoghi selvaggi e nelle fiere, nel ringhiare di un orso catturato o nella postura di un magnifico destriero da battaglia. La gente comune, ovviamente, mormora che i Maghi sono tutti matti, e alla prima occasione mette mano ai chiodi e le fascine di legna per il rogo.



La seconda opzione riguarda l'uso degli ingredienti. Se hai i giusti ingredienti, puoi ottenere un bonus da +1 a +3 al tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi. Un ingrediente può essere utilizzato solo una volta, e devi decidere se utilizzarlo o no prima di effettuare il Tiro per il Lancio di Incantesimi. La disponibilità di un ingrediente può variare in base alla sua tipologia e all'ambiente in cui ti trovi, ma in generale gli ingredienti che danno un bonus di +1 sono da considerarsi Comuni, quelli con un bonus di +2 Scarsi, e quelli con un bonus di +3 Rari. Gli ingredienti più esotici non possono essere trovati in nessun tipo di negozio, e un personaggio deve procurarseli di persona, spesso con grandi rischi.

Esempio: Heinz, un Mago Errante, sta cercando di lanciare l'incantesimo cancelli della terra. Con una caratteristica Magia di 2, Heinz decide di incrementare le sue possibilità di lancio. Per prima cosa spende una mezza azione per effettuare una Prova di Incanalare. In caso di successo otterrà un bonus di +2 al tiro. Sfortunatamente la Prova non riesce. Ma non tutto è perduto: Heinz decide di impiegare l'ingrediente. Toglie dalla borsa dei componenti una chiave di ferro, l'ingrediente per l'incantesimo cancelli della terra, e la usa durante il lancio. Questo gli conferisce un bonus di +2 al suo Tiro per il Lancio di Incantesimi, che è un 12. Normalmente sarebbe un fallimento, ma non con il +2 derivato dall'ingrediente, che porta il totale del Tiro per il Lancio di Incantesimi a 14 (proprio la Difficoltà di Lancio dell'incantesimo cancelli della terra).

FALLIMENTO AUTOMATICO

Quando si parla di magia, nulla è certo. A prescindere dalla Difficoltà di Lancio di un incantesimo o dagli effetti dei Venti della Magia (vedi **Venti Mutevoli** a pagina 145), se il risultato su tutti i d10 del tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi è 1, l'incantesimo è fallito. Inoltre, devi effettuare una Prova di Volontà, o acquisire 1 Punto Follia a causa delle impetuose energie che si scatenano nella tua mente. Un novello lanciatore di incantesimi, potendo adoperare per il suo Tiro per il Lancio di Incantesimi soltanto 1d10, corre maggiori pericoli rispetto ai suoi superiori più esperti.

Esempio: Horst, un Fattucchiere con una caratteristica Magia pari a 1, si è stancato di studiare alla tremula luce di una candela, e decide quindi di lanciare l'incantesimo fiamma magica. Effettua il Tiro per il Lancio di Incantesimi con 1d10 e ottiene 1, un fallimento. Esegue la Prova di Volontà e la fallisce, prendendo così 1 Punto Follia. Horst scopre quanto sia da incoscienti piegare la magia a scopi triviali.

LA MALEDIZIONE DI TZEENTCH

La Magia Arcana può essere imprevedibile. Maggior potere è utilizzato per lanciare un incantesimo, e maggiori sono le possibilità che accada qualcosa di inaspettato. Questo fenomeno è conosciuto come la Maledizione di Tzeentch. Non tutti i Maghi venerano Tzeentch, il Dio Caotico della Magia e del Mutamento, ma tra essi non c'è nessuno che non lo tema.

Se sei in grado di manipolare la Magia Arcana, la Maledizione di Tzeentch ti colpisce quando ottieni dei numeri doppi, tripli e quadrupli nel tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi. Più d10 tiri, più sono alte le possibilità che la Maledizione di Tzeentch si manifesti in forma grave.

Se ottieni dei doppi, lancia i dadi percentuali e consulta la **Tabella 7-2: Manifestazioni Minori del Caos**. Se ottieni dei tripli, lancia i dadi percentuali e consulta la **Tabella 7-3: Manifestazioni Maggiori del Caos**. Se ottieni dei quadrupli, lancia i dadi percentuali e consulta la **Tabella 7-4: Manifestazioni Catastrofiche del Caos**. Se ottieni più di una combinazione di numeri uguali su un singolo Tiro per il Lancio di Incantesimi, allora la maledizione si concretizza in un numero maggiore di effetti. Se, per esempio, lanci 4d10 e ottieni due serie di doppi, allora dovrai tirare due volte sulla **Tabella 7-2: Manifestazioni Minori del Caos**.

Se preferisce, l'ADG può improvvisare delle manifestazioni del Caos più appropriate alla situazione particolare di gioco. In questo caso, serviti delle tabelle della maledizione come guida per la severità e per il tipo di effetto provocato dalla Maledizione di Tzeentch.

TABELLA 7-2: MANIFESTAZIONI MINORI DEL CAOS

Tiro	Risultato
1-10	Malia: Entro 10 metri (5 quadretti) da te, il latte si caglia, il vino inacidisce e il cibo si deteriora.
11-20	Rottura dei Capillari: Il tuo naso prende a sanguinare fino a quando non effettui con successo una Prova di Resistenza. Puoi compiere la Prova all'inizio di ogni tuo turno.
21-30	Brezza del Caos: Un vento freddo e innaturale soffia nell'area.
31-40	Pelle d'Oca: I tuoi capelli si rizzano per 1d10 round.
41-50	Luce Spettrale: Il tuo corpo brilla di una luce spettrale per 1d10 round.
51-60	Aura Contro Natura: Gli animali entro 10 metri (5 quadretti) da te si spaventano e, a meno che non siano calmati con una Prova di Addestrare Animali, fuggono dalla zona.
61-70	Infestato: Sussurri fantasma saturano l'aria per tutta la durata dell'incantesimo.
71-80	Stordimento Aethyrico: Le energie magiche che stanno attraversando il tuo corpo ti infliggono 1 Ferita, a prescindere dal Bonus di Resistenza o dall'armatura.
81-90	Blocco Mentale: Hai incanalato troppa energia magica. La tua caratteristica Magia è ridotta di 1 punto per 1d10 round.
91-95	Fato Capriccioso: L'ADG può scegliere uno qualsiasi dei risultati da questa tabella, o inventarsi un effetto paragonabile per conseguenze a quelli di questa tabella.
96-00	Sfortunato! Tira sulla Tabella 7-3: Manifestazioni Maggiori del Caos.

TABELLA 7-3: MANIFESTAZIONI MAGGIORI DEL CAOS

Tiro	Risultato
1-10	Sguardo della Strega: Le tue pupille brillano di una vivida luce rossa. Ritornano del loro colore originario all'alba del giorno successivo.
11-20	Zittito: Perdi l'uso della voce per 1d10 round.
21-30	Sovraccarico: Sei schiacciato dall'energia magica che hai evocato, e resti stordito per 1 round.
31-40	Vile Famiglio: Un Demonietto Famiglio (vedi Capitolo 11: Il Bestiario) compare dall'Aethyr e ti attacca nel prossimo round.
41-50	Presentimento del Caos: Intravedi per un attimo il Reame del Caos e acquisisci 1 Punto Follia. In qualsiasi momento dopo questo evento, puoi spendere 200 PE e guadagnare il talento Sfera Oscura (Caos).
51-60	Attacco Aethyrico: L'energia magica avvampa dentro di te, causandoti la perdita di 1d10 Ferite, a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura.
61-70	Debilizzazione: L'energia del Caos squassa il tuo corpo, indebolendo la tua costituzione. La tua caratteristica Resistenza è ridotta del 10% per 1d10 minuti.
71-80	Obnubilamento: Hai incanalato troppa energia magica. La tua caratteristica Magia è ridotta di 1 punto per 24 ore.
81-90	Possessione Demoniaci: Un'entità demoniaca prende possesso del tuo corpo per 1 minuto. Durante questo lasso di tempo, l'ADG controlla le tue azioni e, quando riprendi il controllo, non conservi memoria della tua condotta.
91-95	Perverso Diletto: L'ADG può scegliere uno qualsiasi dei risultati da questa tabella, o inventarsi un effetto paragonabile per conseguenze a quelli di questa tabella.
96-00	Scherzo del Destino: Tira sulla Tabella 7-4: Manifestazioni Catastrofiche del Caos.

TABELLA 7-4: MANIFESTAZIONI CATASTROFICHE DEL CAOS

Tiro	Risultato
1-10	Magia Selvaggia: Lanciando l'incantesimo perdi il controllo delle forze magiche. Chiunque si trovi nel raggio di 30 metri (15 quadretti), incluso te, perde 1 Ferita, a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura.
11-20	L'Occhio Avvizzente: L'energia del Caos ti sconfigge il corpo, debilitando la tua costituzione. La tua caratteristica Resistenza è ridotta del 20% per 1d10 ore.
21-30	La Frusta di Tzeentch: Le energie magiche ti soverchiano, e sveni per 1d10 minuti.
31-40	Assalto Aethyrico: I Venti della Magia ti fustigano con il loro potere. Subisci un Colpo Critico in una parte del corpo determinata in maniera casuale. Lancia 1d10 per determinare il Valore del Critico.
41-50	Visione Eretica: Un Principe Demone ti mostra una visione del Caos. Acquisisci 1d10 Punti Follia. In qualsiasi momento dopo questo evento, puoi spendere 100 PE e guadagnare il talento Sfera Oscura (Caos).
51-60	Mentalmente Divorato: La tua abilità di utilizzare la magia viene bruciata. La tua caratteristica Magia è ridotta a 0. Ogni 24 ore aumenta di 1 punto fino a ritornare a piena forza.
61-70	Compagnia Indesiderata: Sei attaccato da un numero di Demoni Minori pari alla tua caratteristica Magia (vedi Capitolo 11: Il Bestiario). Questi appaiono dall'Aethyr entro 12 metri (6 quadretti) da te.
71-80	Patto Demoniaci: Subisci 1d10 Ferite (a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura) a causa di una runa del Caos grande 5 centimetri che marchiata a fuoco una parte del tuo corpo scelta a caso. Se arrivi ad avere 13 di queste rune, è siglato un contratto in cui si sancisce la vendita della tua anima a uno dei Poteri della Rovina (scelto dall'ADG). Rimuovere la pelle marchiata a fuoco non fa alcuna differenza ai fini del patto.
81-90	Richiamato nel Nulla: Sei risucchiato nel Reame del Caos e sei perduto per sempre. A meno che tu non abbia un Punto Fato da spendere, è giunto il momento di creare un nuovo personaggio.
91-00	Ispirazione Oscura: L'ADG può scegliere uno qualsiasi dei risultati da questa tabella, o inventarsi un effetto paragonabile per conseguenze a quelli di questa tabella.

TABELLA 7-5: L'IRA DIVINA

Tiro	Risultato
01-15	Visione Soprannaturale: Il tuo dio decide in questa occasione di inviarti in messaggio una visione allegorica ma confusa. Questo ti stordisce per 1 round.
16-30	Provami la Tua Fede: Per completare il lancio dell'incantesimo con successo sono richieste ulteriori preghiere. Questo significa che devi spendere un'ulteriore mezza azione oltre il normale Tempo di Lancio dell'incantesimo. Devi passare a pregare questo tempo in più anche se non sei riuscito a raggiungere la Difficoltà di Lancio.
31-45	Stai Approfittando della Mia Pazienza: Non puoi lanciare ulteriori incantesimi per 1d10 round. L'incantesimo funziona normalmente se sei riuscito a eguagliare la Difficoltà di Lancio.
46-60	La Tua Causa è Futile: Il lancio dell'incantesimo fallisce, anche se eri riuscito a eguagliare la Difficoltà di Lancio.
61-75	Rimorso di Coscienza: Non soltanto il lancio dell'incantesimo fallisce, ma subisci anche una penalità del -10% alla tua Volontà per 1 minuto.
76-90	Che Cosa Sacrificherai per Questo Dono?: Perdi 1d10 Ferite, a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura.
91-99	Hai Peccato Contro di Me: Hai adirato in qualche modo il tuo dio. Devi inginocchiarti e pentirti dei tuoi peccati per 1d10 round. Durante questo tempo sei considerato inerme.
00	Interferenza Demoniaci: Le tue preghiere sono ascoltate, ma non è il tuo dio a farlo. Lancia i dadi sulla Tabella 7-3: Manifestazioni Maggiori del Caos.

Nonostante la Maledizione di Tzeentch, se il risultato ottenuto nel Tiro per il Lancio di Incantesimi è pari o superiore alla Difficoltà di Lancio, l'incantesimo è lanciato con successo.

Esempio: Proseguendo uno degli esempi precedenti, Altronia ha appena finito di lanciare con successo esplosione di fiamme. Nonostante ciò, ha ottenuto un risultato triplo (tre 8). Sebbene questo l'abbia aiutata a lanciare con successo l'incantesimo, ha anche attirato su di lei la Maledizione di Tzeentch. Altronia deve lanciare sulla **Tabella 7-3: Manifestazioni Maggiori del Caos** per vedere in che guaio è finita.

L'IRA DIVINA

I lanciatori di incantesimi divini non devono preoccuparsi della Maledizione di Tzeentch, poiché pregano le proprie divinità per gli incantesimi in un modo altamente rituale. Questo isola loro dagli effetti peggiori dell'Aethyr, ma limita anche il potere degli incantesimi di cui dispongono. Nonostante ciò, anche la loro magia non è esente da rischi. Dal momento che i Preti ottengono i propri incantesimi dagli dèi, corrono il rischio d'imbattersi nell'ira di una di queste potentissime entità.

Se sei un lanciatore di incantesimi divini, quando ottieni dei doppi o dei tripli nel tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi, devi lanciare i dadi e confrontare il risultato sulla **Tabella 7-5: L'Ira Divina** per vedere se, con la tua richiesta di aiuto, hai fatto incollerire la tua divinità. A meno che il risultato sulla tabella non indichi altrimenti, l'incantesimo è lanciato con successo se sei riuscito comunque a ottenere un numero pari o superiore alla Difficoltà di Lancio con il tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi.

LIMITI AL LANCIO DEGLI INCANTESIMI

Devi essere in grado di parlare per lanciare incantesimi. È attraverso invocazioni in una delle varie lingue arcane che i Venti della Magia possono essere manipolati. Se non puoi parlare per una ragione qualsiasi (magari perché sei stato imbavagliato), non puoi lanciare incantesimi.

Il lancio di incantesimi richiede un alto grado di concentrazione. Ottenersela non è solitamente un problema per quegli incantesimi che richiedono una azione intera o una mezza azione, dal momento che possono essere lanciati in un turno senza interruzioni di sorta. Incantesimi che richiedono azioni estese, invece, necessitano di un tempo maggiore per essere lanciati, e per questo ti rendono vulnerabile alle interferenze esterne. Se qualsiasi cosa dovesse interrompere la tua concentrazione, per esempio dei danni subiti o incantesimi ostili, dovrai effettuare con successo una Prova di Incanalare, altrimenti il lancio dell'incantesimo fallirà. Come sempre l'ADG deve sentirsi libero di modificare il grado di difficoltà della Prova in base alle circostanze.

Esempio: Helmuth, un Mago Celestiale, inizia nel suo turno la procedura di lancio dell'incantesimo bagliore del firmamento. Deve compiere una azione intera, ma ultimare la procedura richiede un'ulteriore mezza azione. Prima del suo successivo turno è colpito dal proiettile di una fionda e perde 1 Ferita. L'ADG decide che si tratta di una piccola fonte di distrazione, e stabilisce che la Prova di Incanalare è Facile (+20%). Helmuth la passa, e di conseguenza può continuare nei suoi sforzi per completare il lancio. Sfortunatamente, l'ordine di iniziativa prevede che il prossimo personaggio ad agire sia il suo nemico, un Mago Splendente, che decide di lanciare alito di fuoco. Helmuth è colpito dall'incantesimo e subisce 10 Ferite. Deve passare un'altra Prova di Incanalare, ma questa volta, a giudizio dell'ADG, Molto Difficile (-30%). Helmuth fallisce la Prova e perde la concentrazione. Può provare a lanciare nuovamente bagliore del firmamento nel proprio turno, ma l'azione intera che ha compiuto nel suo turno precedente è andata perduta.

Puoi lanciare solamente 1 incantesimo per round. Non ci sono limiti al numero di incantesimi che puoi provare a lanciare in un giorno. A ogni modo, più incantesimi lanci e più Tiri per il Lancio di Incantesimi dovrai fare, aumentando così le possibilità di incappare nella Maledizione di Tzeentch o nell'Ira Divina.

PROIETTILI MAGICI

Certi incantesimi, per esempio *palla di fuoco*, sono classificati come *proiettili magici*. Questo implica che (come per tutti gli attacchi a distanza) devi avere il tuo bersaglio nella linea di vista. Se non puoi vedere il bersaglio, non puoi lanciare un *proiettile magico* contro di lui. A meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti, i *proiettili magici* colpiscono automaticamente se lanciati con successo.

CIRCOLI DI PROTEZIONE

I lanciatori di incantesimi arcani possono minimizzare i rischi di incappare nella Maledizione di Tzeentch creando dei cerchi magici in grado di assisterli nel controllo dell'energia aethyrica. I materiali richiesti per creare un cerchio di protezione sono Scarsi, e hanno un costo in CO pari alla Difficoltà di Lancio dell'incantesimo per cui sono costruiti. Un cerchio di protezione richiede 1 minuto di tempo per essere creato, e il successo in una Prova di Incanalare. Un cerchio di protezione può essere utilizzato per il lancio di un solo incantesimo (sia che esso avvenga con successo o no). Se lanci un incantesimo all'interno di un cerchio di protezione adeguato, puoi rilanciare un d10 dal tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi. Il risultato che ottieni dal rilancio è definitivo.

LANCIATORI DI INCANTESIMI E ARMATURA

L'armatura interferisce con la capacità di un lanciatore di incantesimi di incanalare l'energia magica. Sebbene sia possibile lanciare incantesimi indossando un'armatura o utilizzando uno scudo, il processo di lancio risulta più complicato. Gli effetti dell'armatura e dello scudo sul lancio degli incantesimi sono i seguenti:

- Se stai indossando un'armatura leggera (base), oppure qualsiasi tipo di armatura di cuoio (avanzato), subisci una penalità di -1 a tutti i Tiri per il Lancio di Incantesimi.
- Se stai indossando un'armatura media (base), oppure qualsiasi tipo di armatura di maglia (avanzato), subisci una penalità di -3 a tutti i Tiri per il Lancio di Incantesimi.
- Se stai indossando un'armatura pesante (base), oppure qualsiasi tipo di armatura di piastre o un elmo (avanzato), subisci una penalità di -5 a tutti i Tiri per il Lancio di Incantesimi.
- Se impieghi (ovvero se stai usando attivamente) uno scudo, subisci una penalità di -1 a tutti i Tiri per il Lancio di Incantesimi. Se hai sia lo scudo sia l'armatura, le penalità vanno sommate.

DANNO DEGLI INCANTESIMI E LOCALIZZAZIONE DEI COLPI

Alcuni sortilegi, come *palla di fuoco* e *lame d'ombra*, infliggono direttamente danno. Questo viene calcolato come il normale danno per attacchi a distanza (1d10 + Danno) meno (Bonus di Resistenza + Punti Armatura), a meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti (alcuni incantesimi, per esempio, ignorano gli effetti dell'armatura). Se stai utilizzando il sistema avanzato delle armature, o se viene inflitto un Colpo Critico, allora devi lanciare i dadi percentuali per determinare la parte del corpo colpita. Le regole per la Furia di Ulric sono applicate normalmente ai danni inflitti dagli incantesimi. A ogni modo, al posto di effettuare una Prova di Abilità di Combattimento per vedere se è inflitto del danno extra, un lanciatore d'incantesimi deve compiere una Prova di Volontà.

Esempio: Altronia colpisce un Orco con una palla di fuoco, un proiettile magico con Danno 3. Di conseguenza lancia 1d10 e somma 3 (il danno della palla di fuoco) per determinare il danno totale. In questo caso, ottiene un 10, un risultato che potenzialmente potrebbe scatenare la Furia di Ulric. Effettua con successo una Prova di Volontà, e in questo modo può sommare 1d10 al danno totale. Ottiene un 5, e il totale finale del danno è 3+10+5=18.

SAGOME D'EFFETTO

L'energia magica di alcuni incantesimi è così potente da avere effetto su una vasta area. La *conflagrazione del destino*, per esempio, crea un agglomerato di fiamme capace di incendiare un gran numero di bersagli. Per semplicità, l'area di effetto di questi sortilegi viene rappresentata da tre diverse sagome d'effetto. Copie di queste sagome d'effetto possono essere trovate in fondo a questo manuale e il loro uso si abbina al meglio con le mappe tattiche. I tre diversi tipi sono:

- **Sagoma Piccola:** Un cerchio con il diametro di 6 metri (3 quadretti)
- **Sagoma Grande:** Un cerchio con il diametro di 10 metri (5 quadretti)
- **Sagoma a Cono:** Una sagoma a forma di cono lunga 16 metri (8 quadretti). È larga circa 1 metro nel punto iniziale, 5 metri nella sua parte più larga.

Raramente è rilevante considerare l'altezza dell'area colpita da un incantesimo. Nel caso essa sia importante, assumi che il cono abbia un'altezza di 2 metri, la sagoma piccola di 3, e quella grande di 4. Devi centrare le sagome circolari su un punto preciso (un quadretto) entro la gittata dell'incantesimo. La sagoma a cono emana direttamente da te (se stai utilizzando la mappa tattica, devi posizionare l'estremità più piccola in uno qualsiasi dei quadretti accanto a te). Tutti quanti si trovano interamente sotto la sagoma d'effetto sono colpiti dall'incantesimo. Ogni bersaglio coperto parzialmente può effettuare una Prova di Agilità per balzare fuori dall'area ed evitare l'incantesimo.

Il terreno solido, come le pareti e i soffitti, ferma gli incantesimi ad area, ma ostacoli di altro tipo no. Un incantesimo che adopera una sagoma d'effetto potrebbe per esempio essere lanciato in una macchia di alberi, ma non attraverso un muro.

INCANTESIMI A CONTATTO

Alcuni incantesimi richiedono che tu riesca a toccare il bersaglio. In situazioni diverse dal combattimento è facile regolarsi. Nella confusione della mischia, toccare l'avversario è molto più difficile. Ogni volta che vuoi lanciare un incantesimo che richieda di toccare l'avversario, devi effettuare con successo una Prova di Abilità di Combattimento. Fare questo rientra nell'azione di lancio, e non richiede un'ulteriore azione d'attacco. È possibile cercare di schivare o di parare un incantesimo a contatto, ma con una penalità del -20%.

VENTI MUTEVOLI

Il Tiro per il Lancio di Incantesimi assume che la disponibilità di energia che puoi attingere dai Venti della Magia sia quella consueta, ma non sempre è così. Ci sono luoghi dove la magia permea il territorio, rendendo il lancio degli incantesimi più semplice e, al contrario, esistono aree dove i venti soffiano fiochi, rendendo l'uso della magia più difficile. Certi periodi dell'anno inoltre sono conosciuti per essere più ricchi o più poveri di energia magica. Quando la luna del Caos Morrslike è piena, per esempio, la magia è palpabile nell'aria.

L'ADG può riflettere la mutevolezza dei venti in due modi. Primo, può dare un bonus o una penalità a ciascun d10 usato per il Tiro per il Lancio di Incantesimi (+/-1, +/-2, ecc.). Secondo, può concedere d10 extra, o sottrarli. I lanciatori di incantesimi possono percepire le variazioni nei Venti di Magia realizzando con successo una Prova di Senso Magico.

Esempio: Gerd, un Mago Maestro con una caratteristica Magia pari a 3, si ritrova in un antico circolo di pietre. La magia è forte all'interno del circolo, e l'ADG decide che ogni incantesimo lanciato in questo luogo ottiene +1d10 al Tiro per il Lancio di Incantesimi. Gerd in questo modo potrebbe impiegare fino a 4d10 nel suo lancio, invece che i consueti 3 dadi. In seguito, Gerd scopre le rovine della torre di un alchimista pazzo. L'alchimista morì in un'esplosione causata da uno dei suoi folli esperimenti e, come risultato, l'area è povera di magia. L'ADG informa Gerd che subirà una penalità



di -2 a ciascuno dei d10 del suo Tiro per il Lancio di Incantesimi. Gerd, in questo caso, lancerebbe 3d10-6 ogni volta che volesse utilizzare la magia nella torre distrutta.

FORMATO DELL'INCANTESIMO

NOME DELL'INCANTESIMO

Difficoltà di Lancio: Devi eguagliare o superare questo numero con il Tiro per il Lancio di Incantesimi per lanciare con successo l'incantesimo. Puoi impiegare per questo scopo un numero di d10 pari o inferiore alla tua caratteristica Magia.

Tempo di Lancio: Questo è il numero e il tipo di azioni richieste per lanciare l'incantesimo. Incantesimi che richiedono più di 5 azioni intere per essere lanciati hanno il loro Tempo di Lancio espresso in minuti o in ore.

Ingrediente: Se possiedi questo ingrediente speciale puoi aggiungere al tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi il bonus espresso tra parentesi.

Descrizione: Gli effetti dell'incantesimo.

LA NASCITA DEGLI ORDINI DELLA MAGIA

Per molti anni le persone che praticavano la magia erano cacciate e uccise, e a ragione, poiché questi "Fattucchieri" manipolavano energie molto oltre la loro comprensione, portando distruzione e sciagura sulle teste di quanti li circondavano. Incendi terribili, esplosioni, inspiegabili incidenti e pazzia si raccoglievano attorno a questi stregoni privi di addestramento. Fino al regno di Magnus il Pio, l'esilio o la morte erano il faro comune di molti incantatori. Trovandosi nel bel mezzo di un conflitto conosciuto in seguito con il nome di Grande Guerra contro il Caos, Magnus il Pio decise di impiegare a suo favore le energie distruttive dei Maghi Umani. Lasciando cadere il bando informale contro la magia, accettò l'aiuto del Mago Alto Elfo Teclis per fondare i Collegi della Magia di Altdorf. Usando i grandi, seppur imprevedibili, poteri dei primi Maghi ufficiali, fu in grado di risolvere le sorti del conflitto, vincendo la guerra e cambiando per sempre il volto dell'Impero.

— MAGIA MINORE —

La Magia Minore è la più bassa delle forme di magia. È quella che i lanciatori di incantesimi imparano non appena scoprono come manipolare i Venti della Magia. Alcuni, come i Fattucchieri, fanno questa scoperta a furia di tentativi e di errori, mentre altri, come gli Apprendisti Maghi, ricevono queste nozioni propedeutiche attraverso una rigorosa istruzione. Tutti i lanciatori di incantesimi devono imparare la Magia Minore prima di poter acquisire la maestria in forme più potenti di magia.

INCANTESIMI DELLA MAGIA MINORE (ARCANA)

Chiunque possieda il talento Magia Minore (Arcana) può provare a lanciare gli incantesimi che seguono. Tradizionalmente, questi sortilegi sono insegnati a tutti gli Apprendisti Maghi, quale che sia il loro ordine, poiché costituiscono le basi fondamentali di tutta la magia.

LUCE MAGICA

Difficoltà di Lancio: 3

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una goccia di olio per lampada (+1)

Descrizione: Puoi far sì che un qualsiasi oggetto nelle tue mani risplenda con una luce simile a quella di una lanterna, per un tempo pari a 1 ora, o fino a quando non decidi di terminare l'effetto.

SUONI

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una minuscola campana (+1)

Descrizione: Con questo sortilegio puoi creare l'illusione di un rumore, con una gamma di intensità variabile tra quella prodotta da un sussurro a quella di un ruggito. Puoi scegliere tu il tipo di rumore, e il suo volume. Questo incantesimo può riprodurre ogni tipo di suono con l'eccezione del linguaggio articolato. Quale che sia il suono prescelto, esso può avere la durata massima di 1 round.

RILASCIARE

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un pezzetto di burro (+1)

Descrizione: Puoi far sì che un personaggio bersaglio entro 24 metri (12 quadretti) da te lasci andare a terra quello che teneva in mano. Il bersaglio di questo incantesimo può cercare di resistere effettuando con successo una Prova di Volontà.

LUCI DI PALUDE

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una lucciola (+1)

Descrizione: Con questo incantesimo crei l'illusione di parecchie luci distanti, simili a quelle di torce o di lanterne. Esse appariranno entro 100 metri (50 quadretti) da te, e possono essere indirizzate in qualsiasi direzione. Sono in grado di seguire da sole sentieri o corridoi, e non necessitano di essere guidate o tenute d'occhio in alcun modo. Puoi controllare la loro direzione più attentamente se desideri, ma solo fino a quando esse rimangono entro il tuo arco di vista. Non puoi compiere azioni di nessun altro tipo mentre controlli le luci. Le luci possono viaggiare a una velocità stabilita da te, ma mai più lentamente di 8 metri (4 quadretti) per round, o più velocemente di 16 metri (8 quadretti) per round. Le luci durano per 1 ora, dopo la quale gradualmente diminuiscono d'intensità fino a svanire.

DARDO MAGICO

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un piccolo dardo (+1)

Descrizione: Scagli un dardo di energia magica contro un avversario entro 16 metri (8 quadretti) da te. Sebbene di piccole dimensioni, il dardo magico colpisce con una forza rimarchevole. Un dardo magico è un proiettile magico con Danno 3.

SONNO

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un pezzo di cuscino (+1)

Descrizione: Il tuo tocco fa scivolare nel sonno un avversario per un tempo pari a 1d10 round. Il bersaglio può cercare di resistere compiendo con successo una Prova di Volontà. Personaggi dormienti sono considerati inermi. *Sonno* è un incantesimo a contatto.

INCANTESIMI DELLA MAGIA MINORE (DIVINA)

Chiunque abbia il talento Magia Minore (Divina) può tentare di lanciare gli incantesimi che seguono. Questi sono i tipici incantesimi imparati dagli aspiranti Preti, poiché toccano ogni aspetto della devozione richiesta a un uomo di fede.

BENEDIZIONE DEL CORAGGIO

Difficoltà di Lancio: 3

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un ciuffo di pelo di cane (+1)

Descrizione: Le tue appassionate parole avvampano il cuore di un alleato. Un personaggio entro 24 metri (12 quadretti) che si trovi sotto gli effetti della Paura o del Terrore immediatamente riguadagna la padronanza di sé stesso e può agire di nuovo normalmente.

BENEDIZIONE DELLA VELOCITÀ

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una scaglia di pelle di serpente (+1)

Descrizione: Il personaggio toccato riceve un bonus del +5% all'Agilità e di +1 al Movimento. L'incantesimo dura 1 minuto (6 round) ed è possibile beneficiare degli effetti di una sola *benedizione della velocità* alla volta. Questo è un incantesimo a contatto che puoi lanciare anche su te stesso.

BENEDIZIONE DEL VIGORE

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un pezzo del guscio di una tartaruga (+1)

Descrizione: Il personaggio toccato riceve un bonus del +5% alla Resistenza e alla Volontà. L'incantesimo dura 1 minuto (6 round) ed è possibile beneficiare degli effetti di una sola *benedizione del vigore* alla volta. Questo è un incantesimo a contatto che puoi lanciare anche su te stesso.

BENEDIZIONE DELLA GUARIGIONE

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un ramoscello di agrifoglio (+1)

Descrizione: Il tuo tocco guarisce 1 Ferita a un personaggio che ha subito danni. Un personaggio ferito può essere guarito da questo

incantesimo soltanto una volta per ogni combattimento in cui abbia ricevuto dei danni. Questo è un incantesimo a contatto che puoi lanciare anche su te stesso.

BENEDIZIONE DELLA POSSANZA

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un chiodo di ferro (+1)

Descrizione: Il personaggio toccato riceve un bonus del +5% all'Abilità di Combattimento e alla Forza. L'incantesimo dura 1 minuto (6 round) ed è possibile beneficiare degli effetti di una sola *benedizione della possanza* alla volta. Questo è un incantesimo a contatto che puoi lanciare anche su te stesso.

BENEDIZIONE DELLA PROTEZIONE

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un piccolo oggetto raffigurante il simbolo della tua divinità (+1)

Descrizione: Tramite questa benedizione ricevi la protezione della tua divinità patrona. Chiunque provi ad attaccarti deve realizzare una Prova Abituale (+10%) di Volontà. Chi non compie con successo la Prova deve scegliere un bersaglio differente o effettuare un'azione diversa. L'incantesimo dura 1 minuto (6 round) ed è possibile beneficiare degli effetti di una sola *benedizione della protezione* alla volta.

INCANTESIMI DELLA MAGIA MINORE (FATTURE)

Chiunque possieda il talento Magia Minore (Fatture) può tentare di lanciare gli incantesimi che seguono. Questi rappresentano i sortilegi tipici della fattucchieria. Dal momento che ogni Fattucchiere è un autodidatta, esistono molti altri tipi di fatture, spesso inutili.

PROTEZIONE DALLA PIOGGIA

Difficoltà di Lancio: 3

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una foglia appena colta (+1)

Descrizione: Questo incantesimo ti protegge dalla pioggia e da tutti gli altri tipi di precipitazione atmosferica. Anche nel più violento degli acquazzoni, tu e quello che hai addosso rimarrete perfettamente asciutti. Questo incantesimo dura 1 ora, ma puoi sempre decidere di terminarlo a tuo piacimento.

FIAMMA MAGICA

Difficoltà di Lancio: 3

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un frammento di pietra focaia (+1)

Descrizione: Una fiammella bluastro si accende sul palmo della tua mano. La fiammella arde per tutto il tempo che il tuo palmo rimane aperto, oppure fino a quando non lanci un altro incantesimo (quale delle due condizioni avvenga per prima). La fiamma è troppo piccola per provocare danni in un combattimento, ma illumina come una candela e può essere utilizzata per accendere materiali combustibili come torce, paglia, ecc.

BREZZA

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: La piuma di un uccello (+1)

Descrizione: Con un cenno delle mani fai soffiare nell'area una gentile brezza di vento. È abbastanza forte da spegnere candele e far volare via la carta, ma non abbastanza per far cadere a terra oggetti più pesanti.



PASSO FANTASMA

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Una presa di sabbia (+1)

Descrizione: Per 1 ora di tempo non lasci dietro di te nessuna traccia visibile, quale che sia il tipo di terreno in cui stai camminando. Chiunque cerchi di rintracciarti con l'abilità Seguire Tracce subisce una penalità del -30%.

MALOCCHIO

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Una bambola riprodotte in modo rozzo le sembianze della vittima (+1)



Descrizione: Puoi incantare un oggetto in modo che il suo portatore sia perseguitato dalla sfortuna. Devi esser in grado di poter toccare l'oggetto su cui hai intenzione di lanciare l'incantesimo (se l'oggetto si trova addosso a un'altra persona si applicano le normali regole per gli incantesimi a contatto). Per le prossime 24 ore, il portatore dell'oggetto maledetto subirà, in tutte le Prove, una penalità pari alla tua caratteristica Magia. Un personaggio può essere soggetto soltanto a un *malocchio* per volta.

STORDIRE

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un piccolo spillo (+1)

Descrizione: Il tuo tocco è in grado di stordire un avversario per un numero di round pari alla tua caratteristica Magia. Il bersaglio può cercare di resistere effettuando con successo una Prova di Volontà. *Stordire* è un incantesimo a contatto.

— MAGIA COMUNE —

Esistono certi tipi di sortilegi così comuni da essere insegnati a tutti i lanciatori di incantesimi, sia arcani sia divini. Questi incantesimi sono conosciuti con molti nomi differenti e possono essere lanciati secondo un ampio ventaglio di sistemi. I Preti della Signora della Pietà chiamano l'incantesimo *armatura aethyrica* con il nome *egida di Shallya*, mentre i Maghi Celestiali gli hanno dato il nome di *scudo dei cieli*. Questi incantesimi vanno a infoltire le liste delle varie sfere.

Poiché ciascuno di questi incantesimi è appreso attraverso una ripetitiva procedura meccanica, e solitamente senza l'assistenza di un insegnante ma direttamente da un grimorio, sono spesso complicati da imparare, a dispetto poi del valore di utilizzo. Ciascun incantesimo della Magia Comune deve essere comprato come un talento a parte. Vedi il **Capitolo 4: Abilità e Talenti** per informazioni sul talento Magia Comune.

TELECINESI

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un piccolo ventaglio (+1)

Descrizione: Con questo incantesimo ti servi dell'energia magica per muovere e manipolare oggetti di peso leggero, posti entro 24 metri (12 quadretti) da te. Puoi muovere qualsiasi oggetto leggero (con un ingombro di 10 o meno) che non sia legato, incollato, ecc. Puoi anche aprire o chiudere qualsiasi porta che non sia chiusa a chiave, o far cadere oggetti con un ingombro di 50 o meno.

ARMATURA AETHYRICA

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un anello di un'armatura a maglia (+1)

Descrizione: Tessendo i Venti della Magia attorno a te, sei in grado di creare una barriera invisibile capace di proteggerti dal pericolo. In

questo modo ottieni per 1 minuto (6 round), su tutte le parti del corpo, un numero di Punti Armatura pari alla tua caratteristica Magia. Non puoi lanciare questo incantesimo se stai indossando un'armatura. Se ne indossi una mentre questo incantesimo è attivo, esso termina immediatamente.

ARMA BENEDETTA

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un po' di acqua benedetta (+1)

Descrizione: Puoi incantare un'arma da mischia, un'arma da lancio, oppure fino a cinque munizioni per arma da tiro (freccie, quadrelli, proiettili, ecc.). Questi oggetti non guadagnano bonus di sorta, ma contano come oggetti magici, e sono pertanto in grado di colpire fantasmi, spiriti e altri tipi di mostri particolari. L'incantesimo *arma benedetta* ha una durata di 1 ora.

CHIAVISTELLO MAGICO

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Una piccola chiave (+1)

Descrizione: Un lucchetto o un chiavistello entro 2 metri (1 quadretto) viene reso magico per 1 settimana dal tuo incantesimo. Non può essere scassinato o forzato durante questo periodo. A ogni modo, questo incantesimo non può evitare che una porta venga abbattuta con la forza, o uno scrigno fatto a pezzi.

ALLARME MAGICO

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Una piccola campana d'ottone (+1)

Descrizione: Con questo incantesimo crei un allarme silenzioso, in un



punto particolare che devi toccare. Ogni creatura che si porti entro 2 metri (1 quadretto) da questo punto farà scattare l'allarme, e sarai immediatamente avvertito mentalmente, non importa quanto tu sia lontano. Il richiamo mentale è in grado di svegliarti se in quel momento stai dormendo. *Allarme magico* non ti fornisce dettagli sull'identità di chi ha fatto scattare l'allarme, avvertendoti unicamente che qualcuno ha oltrepassato il punto da te prescelto. Puoi avere soltanto un *allarme magico* attivo per volta. Questo incantesimo dura finché l'allarme non viene attivato, o fino a quando non è lanciato da un'altra parte.

SILENZIO

Difficoltà di Lancio: 10

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un bavaglio (+1)

Descrizione: Attraverso la magia costringi al silenzio un personaggio entro 24 metri (12 quadretti) da te. Il bersaglio può provare a resistere agli effetti del sortilegio con una Prova di Volontà. Altrimenti, non può parlare e nemmeno emettere versi per un numero di round pari alla tua caratteristica Magia.

FLUTTUARE

Difficoltà di Lancio: 11

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: La piuma di un'aquila (+2)

Descrizione: Effettui una breve passeggiata nell'aria, muovendo fino al triplo della tua caratteristica Movimento e quindi atterrando nuovamente a terra. Puoi raggiungere un'altezza di 6 metri, evitando facilmente ogni genere di ostacolo posto a terra.

DISSOLVERE

Difficoltà di Lancio: 13

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un piccolo martello d'argento (+2)

— LE SFERE ARCANES —

La conoscenza e il potere degli Ordini della Magia sono raccolti nelle Sfere Arcane (vedi **Capitolo 4: Abilità e Talenti** per dettagli sul talento Sfera Arcana). Questo manuale fornisce la descrizione di dieci Sfere Arcane, ma altre saranno rese disponibili in supplementi futuri.

Oltre a fornire incantesimi, ciascuna Sfera Arcana possiede anche un'abilità associata. Una volta acquisito il talento Sfera Arcana, puoi, in qualsiasi momento, imparare l'abilità associata alla sfera spendendo 100 PE, come se essa fosse parte integrante della tua carriera attuale. Puoi acquisire ciascuna abilità fino a tre volte, se vuoi raggiungere il grado più alto di Maestria (vedi **Capitolo 4: Abilità e Talenti**).

LA SFERA DELLE BESTIE

La Sfera delle Bestie è la più ferina delle forme di stregoneria. È la magia legata agli animali e alla selvatichezza primordiale. Si basa sulla manipolazione del *Ghur*, il Vento Bruno della Magia. I Magistri di questa sfera sono conosciuti come Maghi Ambra, e rimangono fedeli ai luoghi selvaggi, fonte della loro potenza. Man mano che crescono di potere i Maghi Ambra diventano sempre più irrequieti e freddi nei confronti della società degli uomini, e la capigliatura scarmigliata, le unghie lunghe e scheggiate, e i denti appuntiti rispecchiano la selvaggia natura delle loro anime.

Abilità di Sfera: Affascinare Animali

PLACARE LA BESTIA SELVAGGIA

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una zolletta di zucchero (+1)

LA MAGIA OGGI

Gli ordini dei Maghi affermano che la sostanza del loro insegnamento non si trova negli edifici dei collegi o nei tomi polverosi. Ma a dispetto di questa petizione di principio, i collegi di Altdorf rimangono fino a oggi il principale centro di studi magici nel Vecchio Mondo. I Maghi sono guardati con sospetto e timore dalla maggior parte del popolo, ma poco a poco in molti stanno prendendo coscienza che l'aiuto dei "Magistri" è inestimabile. È risaputo che i Maghi vendono i propri servizi nelle parentesi tra i periodi di studio e, sebbene siano in pochi a possedere le capacità di un vero Mago da Battaglia, la maggior parte è in grado di offrire un aiuto in tutte le situazioni, tranne le peggiori.

I Maghi non autorizzati, coloro i quali non fanno parte di un collegio, sono tutt'oggi ricercati e uccisi. Di ciò si occupano sia i Cacciatori di Streghe autorizzati dall'Imperatore, sia le folle infuriate. Ai primi è affidato il compito di arrestare la cancrena prima che possa creare seri problemi, o che la corruzione del Caos si consolidi. Occasionalmente, condurranno di persona un brillante talento a uno dei collegi. Più spesso, chi non possiede il buon senso di cercare un addestramento istituzionalizzato finisce per imparare la lezione sulle fiamme purificatrici di un rogo.

Descrizione: Termini prematuramente un incantesimo entro 12 metri (6 quadretti) da te. Questo incantesimo può essere utilizzato per *dissolvere* qualsiasi incantesimo operativo, ma non la magia rituale. Puoi immediatamente terminare l'incantesimo bersaglio compiendo con successo una Prova di Incanalare, con una penalità del -10% per ogni punto nella caratteristica Magia posseduto da chi ha lanciato l'incantesimo bersaglio. Se per esempio stai provando a *dissolvere* un'arma benedetta lanciata da un Mago con una caratteristica Magia pari a 2, la tua Prova di Incanalare subirà una penalità del -20%. *Dissolvere* non ha nessun effetto sui Demoni evocati o sui Nonmorti rianimati.

Descrizione: La tua voce suadente e ipnotica è capace di calmare un animale entro 48 metri (24 quadretti) da te, a meno che esso non effettui con successo una Prova di Volontà. Puoi avvicinarti alla bestia e toccarla senza paura, essa rimarrà tranquilla. Se è possibile cavalcarla, puoi farlo con un bonus del +10% a tutte le Prove di Cavalcare che devi eseguire. L'animale rimane amichevole nei tuoi confronti per un numero di ore pari alla tua caratteristica Magia, a meno che tu non lo attacchi, nel qual caso l'incantesimo s'interrompe immediatamente.

FORMA DEL CORVO VELEGGIATORE

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una piuma di corvo (+1)

Descrizione: Ti trasformi (compreso tutto l'equipaggiamento che porti addosso) in un corvo per una durata massima di tempo pari a 1 ora. Mantieni tutte le tue facoltà mentali, compresi i punteggi di Intelligenza e Volontà. Le altre statistiche sono quelle di un corvo (vedi **Capitolo 11: Il Bestiario**). Non puoi parlare o usare la magia quando sei nella forma di corvo. Puoi terminare questo incantesimo in qualsiasi momento, e riassumere la tua forma usuale. L'incantesimo termina immediatamente se subisci un Colpo Critico.

ARTIGLI DEL FURORE

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: L'artiglio di un gatto (+1)

Descrizione: Le unghie delle tue dita si trasformano in artigli affilati come raso, mentre il tuo corpo assume un aspetto ferino. Guadagni un +1 alla tua caratteristica Attacchi e un +10% all'Abilità di

Combattimento. I tuoi artigli contano inoltre come armi a una mano con la qualità Veloce. *Artigli del furore* dura un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia. Non puoi impugnare un'arma quando questo incantesimo è attivo.

LA BELVA PARLANTE

Difficoltà di Lancio: 11

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una lingua dell'animale in cui stai per trasformarti (+2)

Descrizione: Se lanci questo incantesimo subito prima di assumere una forma animale, puoi parlare mentre ti trovi nella nuova forma. Puoi anche lanciare questo incantesimo su un animale che si trovi entro 24 metri (12 quadretti) da te, e donargli la capacità di parlare per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia.

LA VOCE DEL PADRONE

Difficoltà di Lancio: 13

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una frusta in miniatura realizzata con una treccia di crini animali (+2)

Descrizione: Puoi piegare al tuo volere un'animale entro 24 metri (12 quadretti) da te, a meno che esso non riesca in una Prova di Volontà. Nel suo prossimo turno, potrai decidere l'azione che intraprenderà, ed esso obbedirà invariabilmente.

FORMA DEL LUPO PREDATORE

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: La zampa di un lupo (+2)

Descrizione: Questo incantesimo funziona esattamente come *forma del corvo veleggiatore*, ma ti trasforma in un lupo invece che in un corvo. Vedi il **Capitolo 11: Il Bestiario** per le statistiche dell'animale.

IL BANCHETTO DEI CORVI

Difficoltà di Lancio: 17

Tempo di Lancio: Azione intera



Ingrediente: Un corvo in gabbia (+2)

Descrizione: Puoi evocare uno stormo di corvi soprannaturali in qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te, che calerà in picchiata contro i tuoi nemici. Questi corvi sono creature vendicatrici fatte d'Aethyr, con becchi di ferro e ali grondanti sangue. Possono essere evocati in qualunque luogo, poiché sono capaci di attraversare qualsiasi materiale "non senziente" come la roccia, gli alberi, il metallo, ecc. Appaiono sempre in grandi stormi, e per questo devi utilizzare la sagoma d'effetto grande per rappresentarli. Quanti si trovano all'interno dell'area d'effetto subiscono un colpo con Danno 3 dai corvi scatenati, che scompaiono poi tanto repentinamente quanto erano apparsi. Non lanciare per determinare la parte colpita: tutti i colpi sono da considerarsi alla Testa.

LA BESTIA SCATENATA

Difficoltà di Lancio: 19

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: Il cuore di un lupo (+2)

Descrizione: Con questo incantesimo puoi portare alla luce la primordiale ferocia presente dentro i tuoi alleati. Ogni personaggio amico entro 12 metri (6 quadretti) da te è preso dalla furia, come per il talento con lo stesso nome. Nessun tiro è richiesto: i tuoi compagni sono colti dalla furia non appena l'incantesimo è lanciato. Questo incantesimo non funziona con gli animali (che sono già delle bestie!).

FORMA DELL'ORSO FURENTE

Difficoltà di Lancio: 21

Tempo di Lancio: 3 azioni intere

Ingrediente: L'artiglio di un orso (+3)

Descrizione: Questo incantesimo funziona esattamente come *forma del corvo veleggiatore*, ma ti trasforma in un orso invece che in un corvo. Vedi il **Capitolo 11: Il Bestiario** per le statistiche dell'animale.

ALI DEL FALCO

Difficoltà di Lancio: 25

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: Un falco vivo (+3)

Descrizione: Dietro la tua schiena crescono delle ali, forti abbastanza da reggerti in volo. Puoi volare per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia, con un Movimento Aereo pari a 4. Per ulteriori informazioni sul volo, vedi il **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**. Ovviamente, la gente comune, vedendo qualcuno trasformato in questa maniera, crederà che si tratti di qualche forma di Demone del Caos e reagirà conseguentemente.

LA SFERA CELESTIALE

La Sfera Celestiale è una forma di magia fondata sul cielo e sulle stelle, sui prodigi, sul fato e sul moto dei corpi celesti. Conosciuta comunemente come Astromanzia, si basa sulla manipolazione dell'Azyr, il Vento Blu della Magia. I Magistri di questa sfera sono conosciuti come Maghi Celestiali, e sono famosi oracoli, divinatori, e superbi conoscitori del cielo e delle stelle.

Man mano che crescono di potere, i Maghi Celestiali diventano sempre più distaccati e trasognati. I loro occhi si fanno di un blu brillante, e i loro capelli tendono verso il bianco. Dai modi lenti e aggraziati, i Maghi Celestiali raramente si comportano in modo frenetico.

Abilità di Sfera: Conoscenze Accademiche (Astronomia)

AUSPICIO

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Il fegato di un piccolo animale (+1)

Descrizione: Leggendo le stelle, puoi, in modo limitato, divinare il futuro. Quando lanci *auspicio*, sei in grado di cercare di scoprire se il momento è favorevole o sfavorevole all'azione che hai specificato. L'ADG dovrebbe segretamente compiere una Prova di Intelligenza per te. Se essa è effettuata con successo, il risultato dell'*auspicio* (sia esso favorevole o meno) è veritiero. Se la Prova è fallita, il risultato dell'*auspicio* è falso, ma tu lo ritieni vero (è per questo motivo che l'ADG lancia i dadi al posto tuo). In entrambi i casi l'ADG dovrebbe lanciare in segreto 2d10. Questo è il numero di ore per cui l'*auspicio* è valido. Oltre questo tempo i risultati sono troppo difficili da calcolare. L'ADG deve determinare, al meglio delle sue possibilità di previsione, la risposta veritiera alla domanda che hai posto.

PRIMO PRODIGIO DI AMUL

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un pezzo di vetro (+1)

Descrizione: Puoi leggere i segni presenti nell'aria e gli indizi divini circa gli imminenti avvenimenti futuri. Nel tuo prossimo turno, puoi ritirare 1 volta un lancio di dadi, a tua scelta. Qualsiasi tipo di lancio può essere ritirato grazie a questo incantesimo (Prova di abilità, tiro per i danni, Tiro per il Lancio di Incantesimi, ecc.).

FULMINE MAGICO

Difficoltà di Lancio: 10

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un diapason (+1)

Descrizione: Puoi scagliare un fulmine magico contro un avversario entro 36 metri (18 quadretti) da te. Questo incantesimo è un *proiettile magico* con Danno 5.

SECONDO PRODIGIO DI AMUL

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un pezzo di vetro colorato (+2)

Descrizione: Come il *primo prodigio di Amul*, ma puoi ritirare i dadi 2 volte, e il tempo in cui puoi avvalerti di questi tiri bonus è 1 ora. Non puoi lanciare nuovamente questo incantesimo fino a quando non avrai effettuato entrambi i tiri bonus, o non sarà scaduto il tempo massimo di 1 ora (quale delle due condizioni accada per prima).

RAFFICA DI VENTO

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: La vescica di un animale (+2)

Descrizione: Con questo incantesimo evochi dal cielo un furioso vento che bersaglia i tuoi avversari, in un qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te. Adopera la sagoma d'effetto grande. Coloro i quali rientrano nel raggio d'azione dell'incantesimo cadono a terra e devono realizzare con successo una Prova di Resistenza o finire storditi per 1 round. All'interno dell'area d'effetto non si possono utilizzare armi da tiro (e allo stesso tempo, non è possibile essere il bersaglio delle medesime) e, per muoversi, è necessario prima eseguire una Prova di Forza. Gli attacchi in corpo a corpo sono effettuati con una penalità del -20%. *Raffica di vento* ha una durata pari alla tua caratteristica Magia in round.

MALEDIZIONE

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Uno specchio rotto (+2)

Descrizione: Puoi maledire un avversario entro 24 metri (12 quadretti) da te. Per le prossime 24 ore, il bersaglio subirà una penalità del -10% a tutte le Prove, e tutti gli attacchi contro di lui otterranno un +1 al Danno. Un singolo personaggio non può essere soggetto a più di una maledizione per volta.



ALI CELESTIALI

Difficoltà di Lancio: 18

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una piuma di colomba (+2)

Descrizione: Sei portato in alto nel cielo da venti sotto il tuo comando. Puoi volare per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia, con un Movimento Aereo di 6. Per ulteriori informazioni sul volo, vedi **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**. Puoi lanciare questo incantesimo solo su te stesso.

BAGLIORE DEL FIRMAMENTO

Difficoltà di Lancio: 22

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Una cartina astronomica (+3)

Descrizione: Puoi evocare sulla terra il fulgore delle stelle. L'area entro 48 metri (24 quadretti) attorno a te è illuminata da una soffusa luce che rivela tutto ciò che è in ombra. La tenebra (sia essa magica o mondana) è bandita, l'invisibile è reso visibile, personaggi nascosti o travestiti sono smascherati, e gli elementi occultati come le porte o i passaggi segreti sono rivelati. *Bagliore del firmamento* dura per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia.

TEMPESTA DI FULMINI

Difficoltà di Lancio: 25

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una banderuola per rilevamenti meteorologici (+3)

Descrizione: Puoi evocare una tempesta di fulmini in qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te. Questa è una tempesta aethyrica evocata dal Reame del Caos, e può apparire in qualsiasi luogo, dalla più profonda delle fogne alla brughiera più desolata. Adopera la sagoma d'effetto grande per rappresentare la *tempesta di fulmini*. Chi è raggiunto dall'incantesimo subisce un colpo con Danno 5.

DESTINO IRREVOCABILE

Difficoltà di Lancio: 31

Tempo di Lancio: 1 ora

Ingrediente: Il cappio di un impiccato (+3)

Descrizione: Puoi servirti della più potente tra le magie per alterare il corso stesso del destino. Prima di poter lanciare questo incantesimo, ti devi procurare una ciocca di capelli o un po' di sangue del bersaglio. Con questi oggetti in mano, puoi cercare di maledire la tua vittima. Devi trovarti entro 1,5 chilometri dal bersaglio affinché il *destino irrevocabile* abbia effetto. Se riesci a lanciare con successo questo incantesimo, il bersaglio deve eseguire una Prova Molto Difficile (-30%) di Volontà, o perdere permanentemente 1 Punto Fato. I Punti Fortuna non possono essere utilizzati per lanciare nuovamente i dadi di questa Prova. Se un personaggio è privo di Punti Fato, allora il prossimo Colpo Critico che subirà avrà un Valore del Critico pari a +10. Vista la potenza di questo incanto, tutti i Maghi entro il raggio di 8 chilometri avvertiranno il perturbamento nell'Aethyr causato dall'incantesimo. Gli anziani Astromanti insegnano ai propri adepti che bisogna riservare questo incantesimo solamente per i nemici più efferati.

LA SFERA DEL FUOCO

La Sfera del Fuoco, o Piromanzia come è a volte chiamata, è la più aggressiva tra le scuole di magia. Si basa sulla manipolazione dell'*Aqshy*, il Vento Rosso della Magia. I Magistri di questa sfera sono conosciuti come Maghi Splendenti, e si possono spesso trovare sui campi di battaglia, dal momento che sono in grado di padroneggiare un impressionante arsenale di magie distruttive. Man mano che crescono di potere, i Maghi Splendenti diventano sempre di più eccitabili e iperattivi. I loro capelli e le sopracciglia si fanno di un rosso fiammante, e tremolano come percorsi da un'invisibile brezza. Sono pronti a scaldarsi rapidamente per quella che credono un'offesa, e altrettanto celermente a raffreddarsi passato poco tempo. I Maghi Splendenti spesso si tatuano il volto, man mano che diventano più abili nel loro campo.

Abilità di Sfera: Comandare



CAUTERIZZARE

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un pezzo di carbone (+1)

Descrizione: Puoi imporre le mani su una ferita aperta e cauterizzarla. Sebbene questa operazione non provochi il recupero di Ferite, conta come assistenza medica e può quindi salvare un ferito grave da certi effetti dei Colpi Critici. A discrezione dell'ADG questo incantesimo può essere impiegato per operazioni simili a quella di cauterizzare, come per esempio per marchiare a fuoco. Devi lanciare questo incantesimo a mani nude.

FIAMME DI U'ZHUL

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un fiammifero (+1)

Descrizione: Puoi scagliare un dardo di fuoco contro un avversario entro 36 metri (18 quadretti) da te. *Fiamme di U'Zhul* è un proiettile magico con Danno 4.

CORONA DI FUOCO

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una moneta da una CO (+1)

Descrizione: Questo incantesimo crea una maestosa corona di sfavillanti fiamme sopra la tua testa. Il sortilegio dura un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia. Durante tutto questo tempo guadagni un bonus del +20% a tutte le Prove di Comandare e di Intimidire. Inoltre gli avversari devono eseguire con successo una Prova di Volontà prima di poterti attaccare in corpo a corpo. Se falliscono, sono costretti a scegliere un'azione diversa. Il diadema fiammeggiante illumina come una torcia e può essere utilizzato per incendiare materiali combustibili. Questa operazione richiede tuttavia l'assunzione di posture poco dignitose da parte del Mago, tanto che solo un numero esiguo di Maghi Splendenti si abbassa a questo livello. In nessun caso un Mago Splendente può ricevere direttamente danni dalla propria *corona di fuoco*.

PALLA DI FUOCO

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una sfera di zolfo (+2)

Descrizione: Puoi creare un numero di sfere infuocate pari al tuo punteggio nella caratteristica Magia, e puoi scagliarle contro uno o più nemici entro 48 metri (24 quadretti). La *palla di fuoco* è un proiettile magico con Danno 3.

SCUDO DI AQSHY

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un amuleto di ferro (+2)

Descrizione: Con questo incantesimo ti avvolgi con la corrente del Vento Rosso, che ti protegge dagli attacchi basati sul fuoco. Ottieni un bonus del +20% alla Resistenza per 1d10 minuti, ma solamente contro i danni da fuoco, come il soffio di un drago, le palle di fuoco, ecc. Non puoi lanciare questo incantesimo sugli altri.

SPADA FIAMMEGGIANTE DI RHUIN

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una torcia (+2)

Descrizione: Una spada ardente ti si materializza in mano. Va considerata come un'arma magica con la qualità da Impatto, e con Danno 4. Guadagni inoltre un +1 alla caratteristica Attacchi per la durata dell'incantesimo, ma solo se stai usando la *spada fiammeggiante di Rhuin*. Questo incantesimo rimane in azione per un numero di round pari alla tua caratteristica Magia. Puoi cercare di mantenerlo

attivo con una Prova di Volontà da effettuare con successo ogni round oltre la durata normale di funzionamento.

CUORI ARDENTI

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: Una fiala contenente una mistura di sangue e olio (+2)

Descrizione: Con questo incantesimo scateni le fiamme del coraggio nei cuori degli alleati. Tutti i tuoi alleati entro 30 metri (15 quadretti) ottengono un bonus del +20% a tutte le Prove di Paura e Terrore per i prossimi 10 minuti. Perdono questo bonus se si allontanano più di 30 metri (15 quadretti) da te.

ESPLOSIONE DI FIAMME

Difficoltà di Lancio: 22

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un pugnale di acciaio temprato tre volte (+3)

Descrizione: Puoi scagliare 1d10 vampe di morte infuocata contro uno o più avversari entro 48 metri (24 quadretti) da te. *Esplosione di fiamme* è un *proiettile magico* con Danno 4. Il numero minimo di vampe che puoi creare è pari al tuo punteggio nella caratteristica Magia.

ALITO DI FUOCO

Difficoltà di Lancio: 25

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: La scaglia di un drago (+3)

Descrizione: Dalla bocca emetti un possente soffio infuocato, come quello dei leggendari draghi. Utilizza la sagoma d'effetto a cono. Quanti sono soggetti agli effetti di questo incantesimo subiscono un colpo con Danno 8. Una Prova di Volontà effettuata con successo riduce il Danno a un punteggio di 4. Ovviamente, le persone comuni, assistendo a questo spettacolo pirotecnico, tireranno la conclusione che sei un qualche genere di Demone del Caos e reagiranno appropriatamente alla minaccia.

CONFLAGRAZIONE DEL DESTINO

Difficoltà di Lancio: 31

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Il dente di un drago (+3)

Descrizione: Questo è l'incantesimo più distruttivo presente nell'arsenale dei Maghi Splendenti. Quando evochi la *conflagrazione del destino*, un inferno ardente sommerge un'area bersaglio entro 48 metri (24 quadretti) da te. Utilizza la sagoma d'effetto grande. Coloro che rientrano nell'area d'effetto dell'incantesimo subiscono un numero di colpi con Danno 4 pari al punteggio della tua caratteristica Magia. Chiunque rimanga all'interno dell'area d'effetto il round successivo deve compiere con successo una Prova di Volontà o subire nuovamente gli effetti della tempesta di fuoco. L'incantesimo termina soltanto quando non c'è più niente di vivo all'interno dell'area d'effetto. Poiché questa è una violentissima e potente evocazione, tutti i Maghi entro il raggio di 8 chilometri avvertiranno il perturbamento nell'Aethyr causato dall'incantesimo. I Maghi da Battaglia dell'Ordine Splendente spesso danno la caccia a coloro che usano questo sortilegio con leggerezza, per avviare una discussione assai "rovente" sulle buone maniere.

LA SFERA DELLA LUCE

La Sfera della Luce è la magia dell'illuminazione fisica e mentale. Basata sulla manipolazione dell'*Hysh*, il Vento Bianco della Magia, questa sfera s'interessa della verità, della saggezza, della radiosità e dell'energia vitale. I Magistri di questa sfera sono conosciuti come Ierofanti o Maghi di Luce, e sono dei saggi filosofi, potenti guaritori e impavidi avversari dei Demoni. Man mano che questi Maghi crescono di potere, il loro temperamento inclina sempre più verso un arido intellettualismo, e l'ironia soppianta in loro il normale umorismo. I colori della loro pelle e dei capelli sbiadiscono, diventando sempre più slavati e in alcuni casi addirittura quasi trasparenti,

mentre i loro occhi tendono a un niveo biancore, o a un fulgore dorato. La maggior parte di essi passa il proprio tempo leggendo, o in ieratica contemplazione.

Abilità di Sfera: Guarire

BAGLIORE SFOLGORANTE

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Uno specchietto (+1)

Descrizione: Crei un lampo di luce entro 36 metri (18 quadretti) da te capace di accecare i presenti. Adopera la sagoma d'effetto piccola. Quanti si trovano all'interno dell'area bersaglio subiscono, per 1d10 round, una penalità del -10% all'Abilità di Combattimento, all'Abilità Balistica, all'Agilità e a tutte le Prove di Percepire basate sulla vista.

SGUARDO SFAVILLANTE

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una lente (+1)

Descrizione: Il tuo sguardo focalizza il potere della luce su di un bersaglio entro 16 metri (8 quadretti) da te. Questo incantesimo è un *proiettile magico* con Danno 6. Quando si dice che anche uno sguardo può uccidere...

MANTELLLO SCINTILLANTE

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una candela (+1)

Descrizione: Ti circondi con un fascio di luce che ti protegge dagli attacchi a distanza. Tutti i proiettili non magici hanno il loro Danno ridotto a 0 (in altre parole, il loro danno totale è solo 1d10). Il *mantello sfavillante* dura un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia. Tutte le prove di Nascondersi che effettui sotto l'effetto di questo incantesimo falliscono automaticamente.

GUARIGIONE DI HYSH

Difficoltà di Lancio: 10

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una perlina di vetro trasparente (+1)

Descrizione: Il tuo tocco guarisce un personaggio ferito di un numero di Ferite pari alla tua caratteristica Magia. Puoi anche guarire te stesso. Questo è un incantesimo a contatto.

BANDIRE

Difficoltà di Lancio: 13

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una bacchetta in legno di quercia (+2)

Descrizione: Con questo incantesimo avvolgi un Demone bersaglio entro 24 metri (12 quadretti) da te con una trama di *Hysh*, utilizzando la purezza della luce per bandirlo nel Reame del Caos. Se l'incantesimo è lanciato con successo, effettua una Prova Contrapposta di Volontà. Se vinci, allora il Demone scompare. Se perdi, resta. Nel caso di un pareggio, rimanete inchiodati in un duello mentale. Nessuno di voi può effettuare qualunque altro tipo di azione (nemmeno schivare) durante il duello. Effettua una Prova Contrapposta di Volontà in ciascuno dei tuoi turni fino a quando uno dei due non è vittorioso. *Bandire* può essere utilizzato per esorcizzare le vittime di una possessione.

ISPIRAZIONE

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: La pagina di un libro (+2)

Descrizione: Sei in grado di aprire la tua mente all'*Hysh* lasciando che la luce della saggezza illumini la soluzione di un contorto problema

intellettuale. Una volta lanciato con successo l'incantesimo puoi compiere una singola Prova di Conoscenze con un bonus del +30%.

OCCHI DELLA VERACITÀ

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una sfera di cristallo (+2)

Descrizione: I tuoi occhi brillano della luce della verità. Per un numero di round pari alla tua caratteristica Magia, puoi vedere attraverso le illusioni, l'oscurità magica e mondana, l'invisibilità e i travestimenti in un raggio di 48 metri (24 quadretti) da te. Tutti i personaggi nascosti sono inoltre rivelati.

LUCE ACCECANTE

Difficoltà di Lancio: 24

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un disco lucidato di mithril (+3)

Descrizione: Puoi creare un'esplosione di luce sfavillante entro 48 metri (24 quadretti) in grado di accecare quanti si trovino entro l'area d'effetto. Adopera la sagoma d'effetto grande. Chi si trova all'interno dell'area deve eseguire una Prova di Agilità. Se fallisce, allora è accecato e ha dimezzato l'Agilità, il Movimento, l'Abilità di Combattimento (arrotondando per difetto) e ridotta a 0 l'Abilità Balistica. Inoltre, fallisce automaticamente ogni Prova di Percepire che implichi il senso della vista. Quanti effettuino con successo la Prova di Agilità subiscono invece gli effetti dell'incantesimo *bagliore folgorante*. In entrambi i casi, gli effetti durano 1d10 round.

ROVINA DEI DEMONI

Difficoltà di Lancio: 26

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Una bacchetta realizzata con il legno di una quercia colpita da un fulmine (+3)

Descrizione: Con questo incantesimo sei in grado di aprire uno squarcio nell'Aethyr stesso, ricacciando nel loro luogo di provenienza un

gruppo di Demoni che si trovi entro 48 metri (24 quadretti) da te. Adopera la sagoma d'effetto grande. Tutti i Demoni presenti all'interno dell'area devono compiere con successo una Prova di Volontà, altrimenti verranno banditi nel Reame del Caos.

PILASTRO DI LUMINOSITÀ

Difficoltà di Lancio: 28

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un diamante del valore di almeno 100 CO (+3)

Descrizione: Incanalando e concentrando l'energia dell'*Hysh* crei, in un qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te, una mortale colonna di luce infuocata. Adopera la sagoma d'effetto grande. Quanti si trovino all'interno dell'area d'effetto subiscono un colpo con Danno 4, e devono effettuare con successo una Prova di Agilità o essere soggetti agli effetti dell'incantesimo *bagliore folgorante*. Dal momento che questo è un potentissimo sortilegio, tutti i Maghi entro il raggio di 8 chilometri avvertiranno il perturbamento nell'Aethyr causato dall'incantesimo. Avvalersi di questo incantesimo in situazioni diverse da un combattimento contro i Demoni è considerato altamente disdicevole dagli Anziani Ierofanti dell'Ordine di Luce.

LA SFERA DEI METALLI

La Sfera dei Metalli è la magia della trasformazione, della logica, delle scienze applicate, della ricerca empirica e della sperimentazione. Conosciuta più comunemente come alchimia, questa forma di magia si basa sulla manipolazione dello *Chamon*, il Vento Giallo della Magia. I Magistri di questa sfera sono conosciuti come Maghi Dorati o Alchimisti, e sono tra le persone più istruite di tutto l'Impero. Gli Alchimisti fanno un abbondante uso della magia rituale (vedi pagina 168), tanto che i loro incantesimi di trasformazione più leggendari sono proprio di questo tipo. Man mano che crescono di potere, i Maghi Dorati tendono a diventare sempre più conservatori nel loro temperamento, preferendo avere a che fare con questioni tangibili, pragmatiche e misurabili, piuttosto che con nuove teorie astruse e metafisiche. I loro corpi finiscono per rispecchiare il concetto stesso della solidità, diventando con il tempo lenti e rigidi, con le giunture quasi saldate, e la pelle spessa e callosa di un colore dorato. Molti anziani Maghi sono costretti a ricorrere a macchinari per far deambulare i propri corpi irrigiditi.

Abilità di Sfera: Conoscenze Accademiche (Scienze)

GUARDIANI D'ACCIAIO

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una sfera d'acciaio (+1)

Descrizione: Evochi delle scintillanti sfere d'acciaio che gravitano attorno al tuo corpo proteggendoti dagli attacchi sferrati dagli avversari, prima di scomparire dopo 1 minuto (6 round). Tutti gli attacchi diretti contro di te subiscono una penalità del -10% all'Abilità di Combattimento o all'Abilità Balistica.

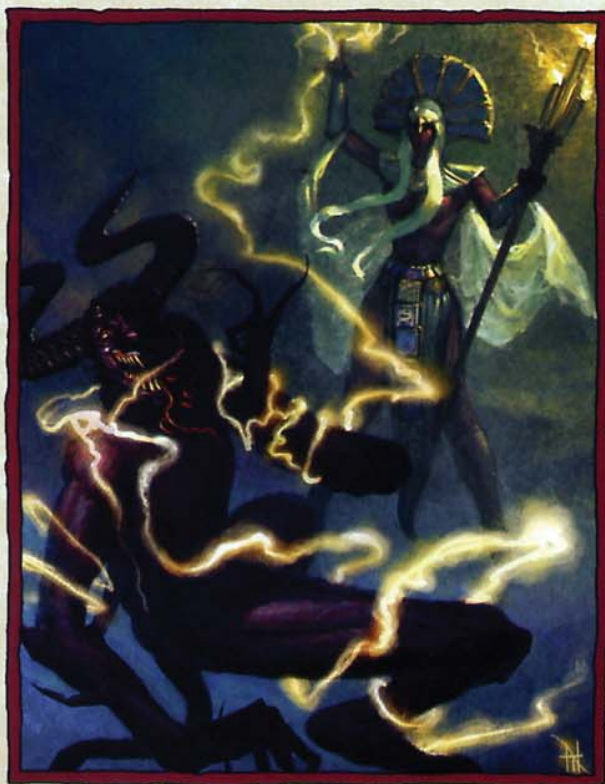
LEGGE DELLA LOGICA

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: 1d10 azioni intere

Ingrediente: Un foglio bianco di carta (+1)

Descrizione: Con questo incantesimo utilizzi la magia della logica per sostenerti durante una Prova di abilità o di caratteristica. Devi lanciare questo incantesimo prima di effettuare la Prova. Il sortilegio può assistere sia te, sia un tuo alleato entro 12 metri (6 quadretti) da te. Il Tempo di Lancio è casuale (1d10 azioni intere) poiché il tempo per ponderare il problema da risolvere e completare il lancio dell'incantesimo è variabile. Se lanciato con successo, *legge della logica* garantisce un bonus del +20% all'abilità o caratteristica impegnata nella Prova. Il bonus deve essere adoperato entro 5 minuti dal completamento dell'incantesimo, altrimenti è perso.



MALEDIZIONE DELLA RUGGINE

Difficoltà di Lancio: 9

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un chiodo arrugginito (+1)

Descrizione: Puoi far corrudere e arrugginire un oggetto metallico entro 12 metri (6 quadretti) da te, rendendolo inutile. Puoi colpire oggetti con un ingombro massimo di 75. Vedi il Capitolo 5: Equipaggiamento per l'ingombro degli oggetti comuni.

FRECCHE ARGENTEE DI ARHA

Difficoltà di Lancio: 13

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una punta di freccia argentea (+2)

Descrizione: Puoi creare un numero di frecce argentee eguale alla tua caratteristica Magia, e puoi scagliarle contro uno o più avversari entro 48 metri (24 quadretti) da te. Le frecce argentee di Arha sono proiettili magici con Danno 3, che scompaiono subito dopo aver colpito.

ARMATURA DI PIOMBO

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un elmo in miniatura realizzato con il piombo (+2)

Descrizione: Puoi far sì che l'armatura di un gruppo di avversari entro 48 metri (24 quadretti) da te assuma il peso del piombo. Adopera la sagoma d'effetto grande. Coloro i quali sono colpiti da questo incantesimo subiscono una penalità del -10% alle loro Abilità di Combattimento, Abilità Balistiche e Agilità, e un -1 alla caratteristica Movimento. Armatura di piombo ha una durata di 1 minuto (6 round).

SPERIMENTARE

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una fiala vuota di vetro (+2)

Descrizione: Puoi adoperare la magia in modo da guidare gli sforzi dei tuoi alleati entro 12 metri (6 quadretti) da te. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, ciascun personaggio sotto l'effetto di questo sortilegio può ritirare una Prova o un tiro per il danno. Il secondo risultato è definitivo.

TRASFORMAZIONE DEI METALLI

Difficoltà di Lancio: 18

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Un monile foggato a guisa di martello e di incudine (+2)

Descrizione: Puoi trasformare un oggetto metallico di un genere in un oggetto di altro genere. Non puoi cambiare il tipo di metallo di cui è fatto, bensì solo la forma. Potresti per esempio trasformare uno scudino da parata in una brocca. Questo incanto non funziona se lanciato sugli oggetti magici. La fattura di un nuovo oggetto, se rilevante, è determinata da una Prova di Incanalare. Creare un oggetto di fattura Eccezionale è una Prova Molto Difficile (-30%), mentre fabbricare un oggetto di fattura Buona è Difficile (-20%). Una Prova Normale produrrà un oggetto Normale, mentre una Prova fallita indica che l'oggetto è di fattura Scadente. Trasformazione dei metalli è un incantesimo a contatto.

INCANTARE OGGETTO

Difficoltà di Lancio: 21

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: La piuma di un grifone (+3)

Descrizione: Puoi incantare temporaneamente un oggetto, permettendogli di dare un bonus del +5% a una delle caratteristiche di cui lo impugna. La funzione deve essere relativa alla forma. Puoi per esempio incantare una spada in modo che dia un bonus all'Abilità di Combattimento, o un bracciale per fargli dare un bonus alla

Simpatia. L'incantesimo dura per 1 ora, e un oggetto non può essere il bersaglio di più di uno di questi incantesimi per volta. L'oggetto è considerato magico mentre l'incantesimo è in funzione. Questo è un incantesimo a contatto.

TRASMUTAZIONE DELLA MENTE VACILLANTE

Difficoltà di Lancio: 23

Tempo di Lancio: 10 minuti

Ingrediente: La pagina di un libro scritto da un folle (+3)

Descrizione: Con questo sortilegio cerchi di trasformare una mente malata in una mente sana, un compito assai pericoloso. Quando lanci questo incantesimo devi eseguire una Prova di Incanalare. Se la Prova riesce, il soggetto perde 1d10 Punti Follia. Se fallisce, ne riceve altri 1d10. Questo è un incantesimo a contatto. Non puoi lanciare *trasmutazione della mente vacillante* su te stesso. Questo incantesimo non funziona sugli animali.

LEGGE DELL'ORO

Difficoltà di Lancio: 26

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una piccola guaina ornata da ori del valore di almeno 75 CO (+3)

Descrizione: Avvolgi un oggetto magico entro 24 metri (12 quadretti) da te con un ordito di *Chamon*, sopprimendo le sue abilità. L'oggetto perde tutte le sue funzioni magiche per 1d10 round.

LA SFERA DELLA MORTE

La Sfera della Morte è la magia della caducità, della fine di ogni cosa e del trascorrere del tempo. Si basa sulla manipolazione dello *Shyish*, il Vento Porpora della Magia. I Magistri di questa sfera sono conosciuti come Maghi Ametista e sono giustamente temuti. Sebbene siano spesso confusi con i necromanti, i Maghi Ametista sono assai differenti da essi. Abbracciano la fine naturale di tutte le cose, laddove i Necromanti tentano di conquistare la morte con la più oscura delle forme di stregoneria. Man mano che crescono di potere, i Maghi Ametista divengono sempre più silenziosi, benché non assumano un'aria truce. L'alto della tomba li segue, e anche i più grassi tra loro diventano macilenti. A ogni modo, essi mantengono intatto il proprio malizioso senso dell'umorismo, e il rispetto della vita.

Abilità di Sfera: Intimidire

VISIONI DALL'OLTRETOMBA

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una manciata di terra da una tomba (+1)

Descrizione: Per la durata di 1 ora sei in grado di scorgere gli spiriti e le anime normalmente invisibili all'occhio nudo. Quando una creatura vivente muore, sei capace di vedere la sua anima abbandonare il corpo.

ATTO DI GRAZIA

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: 2 penny d'ortone (+1)

Descrizione: Con il tocco delle tue dita, puoi provocare il trapasso indolore di un personaggio ferito mortalmente. *Atto di grazia* uccide qualsiasi personaggio con 0 Ferite che abbia subito un Colpo Critico. È un incantesimo a contatto, e funziona sui mostri, sugli animali e anche sui PG. Le anime che abbandonano il corpo a causa di questo incantesimo sono immuni a incantesimi come *testamento*, ma rimangono comunque vulnerabili agli effetti dei sortilegi necromantici.

FALCE MIETITRICE

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una falce di ferro in miniatura (+1)

Descrizione: Una falce di energia ametista si materializza tra le tue mani.

È considerata un'arma magica con la qualità Veloce e con Danno 5, e impugnandola ottieni un bonus del +10% all'Abilità di Combattimento. Questo incantesimo ha una durata in round pari alla tua caratteristica Magia. Puoi cercare di mantenerlo attivo con una Prova di Volontà da effettuare con successo ogni round oltre la durata normale di funzionamento.

MAREA SECOLARE

Difficoltà di Lancio: 11

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una piccola clessidra (+2)

Descrizione: Questo incantesimo provoca il decadimento in polvere di un oggetto non magico con un ingombro fino a 75. Gli oggetti di fattura Scadente o Normale si dissolvono in polvere. Gli oggetti di fattura Buona diventano Scadenti, mentre quelli di fattura Eccezionale diventano Normali. Vedi il **Capitolo 5: Equipaggiamento** per l'ingombro e per i dettagli sulla fattura degli oggetti. Questo è un incantesimo a contatto.

SOTTOMISSIONE AL FATO

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Il chiodo di una bara (+2)

Descrizione: Questo incantesimo fa svanire nei tuoi alleati la paura di morire. Per 1 minuto (6 round), tu e i tuoi alleati entro 12 metri (6 quadretti) da te ricevete il talento Temerario.

FURTO DI VITA

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una fiala di sangue (+2)

Descrizione: Puoi succhiare l'essenza vitale di un avversario posto entro 12 metri (6 quadretti) da te, e impiegare questa energia per guarirti. Il bersaglio perde 1d10 Ferite a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura, a meno che non effettui con successo una Prova di Volontà. Recuperi un totale di ferite pari a quelle che sei riuscito a infliggere. Se sei già al massimo della tua caratteristica Ferite non ne guadagni di extra (ma il tuo nemico subisce lo stesso i danni). *Furto di vita* non ha effetto sui Demoni e sui Nonmorti.

TESTAMENTO

Difficoltà di Lancio: 18

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un pezzo di cartapeccora (+2)

Descrizione: Puoi formulare una domanda all'anima di un personaggio ucciso il cui cadavere si trovi entro 12 metri (6 quadretti) da te. L'incanto deve essere formulato non oltre 1 minuto (6 round) dalla dipartita del personaggio interrogato, altrimenti l'anima avrà già varcato la soglia del reame di Morr. L'anima non è obbligata a rispondere sinceramente (e, se desidera, può anche non rispondere del tutto). *Testamento* non può essere lanciato su creature sprovviste di anima, come i Demoni e i Nonmorti.

SOGLIA DELLA MORTE

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una fiala di fluido per imbalsamazioni (+2)

Descrizione: Il tuo potere sopra la morte è così grande da permetterti di ritardare brevemente l'attimo inevitabile. *Soglia della morte* dura un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia, e ha effetto su di te e su tutti i tuoi alleati entro 24 metri (12 quadretti) da te.

Quanti ne subiscono gli effetti, se sono uccisi durante la durata dell'incantesimo, possono compiere una mezza azione nel loro normale turno d'iniziativa prima di morire. Non appena l'azione è risolta, la morte li raggiunge.

ROVINA DELLA GIOVINEZZA

Difficoltà di Lancio: 23

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un tralcio d'edera preso dalla tomba di un Prete (+3)

Descrizione: Puoi far invecchiare nel giro di pochi secondi un personaggio entro 12 metri (6 quadretti) da te. Il bersaglio deve eseguire con successo una Prova di Volontà o perdere permanentemente 1d10 dalle sue caratteristiche Forza e Resistenza. Pur funzionando sugli animali, *rovina della giovinezza* non ha effetto né su Demoni e Nonmorti, né su oggetti e su materiali di origine organica come il cibo, le piante, il cuoio, ecc.

VENTO DI MORTE

Difficoltà di Lancio: 27

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un'ametista del valore di almeno 50 CO (+3)

Descrizione: Puoi evocare un vento letale di *Shyish* in un qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te. Usa la sagoma grande d'effetto. Le vittime di questo incantesimo perdono 1d10 Ferite, a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura. A causa della sconvolgente natura di questa evocazione, tutti i Maghi entro un raggio di 8 chilometri avvertiranno il perturbamento nell'Aethyr provocato da questo incantesimo. I Maghi Supremi dell'Ordine Ametista conoscono molte crudeli e bizzarre punizioni per coloro che lanciano questo incantesimo con leggerezza, o troppo assiduamente.

LA SFERA DELLE OMBRE

La Sfera delle Ombre è la magia legata ai segreti, alle illusioni, alla confusione e, a volte, anche alla morte che coglie alle spalle. Si basa sulla manipolazione dell'*Ulgur*, il Vento Grigio della Magia. I Magistri di questa sfera sono conosciuti come Maghi Grigi, e costituiscono un gruppo piuttosto enigmatico. Sono così avvolti dalle ombre che i loro veri sentimenti e comportamenti restano spesso un mistero. I Maghi Grigi sono a volte conosciuti con i nomi di illusionisti o prestidigitatori. Man mano che i Maghi Grigi crescono di potere assumono un aspetto enigmatico, e allo stesso tempo lupo. Capelli lisci e grigi, costituzione magra e leggiadra li rendono in qualche modo simili a furfanti, se non fosse per i loro occhi, plumbei come la tempesta. Malgrado questi tratti peculiari, la gente comune trova difficile fornire la descrizione completa di un potente Mago d'Ombra, giacché i lineamenti del suo volto si fanno con il tempo sempre più vaghi e anonimi. Alcuni affermano che mutano subdolamente in base all'ambiente, ma ciò sembra un po' troppo, anche per un Alto Magister.

Abilità di Sfera: Nascondersi

MANTO D'OMBRA

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un pezzo di carbone (+1)

Descrizione: Ti ammantati d'ombra, in modo da essere difficile da individuare. Il *manto d'ombra* ti fornisce un bonus del +20% alle Prove di Nascondersi, per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia.

DOPPELGANGER

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Una ciocca di capelli di un membro della razza che stai cercando di impersonare (+1)

Descrizione: Puoi assumere l'aspetto (incluso il vestiario, l'armatura e così via) di un'altra creatura vivente umanoide alta meno di 3 metri (Umani, Elfi, Orchi, ecc.), per un numero di minuti pari a 10 volte la tua caratteristica Magia. L'incantesimo non camuffa la voce, bensì solo l'aspetto. Puoi pertanto assumere le caratteristiche fisiche e i lineamenti di un Orco, ma non parlare la Lingua dei Goblin (un buon motivo questo per tenere la bocca cucita quando sei faccia a faccia con un pellevverde). Nel caso ti dovessi comportare in modo da dare nell'occhio, chi ti osserva ha diritto a una Prova di Intelligenza per cercare di penetrare il velo dell'illusione. Se vuoi impersonare un individuo specifico, devi prima riuscire in una Prova di Incanalare, altrimenti il tuo aspetto sarà quello di un individuo comune della razza che hai scelto.

CONFONDERE

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Uno spruzzo di birra (+1)

Descrizione: Puoi lanciare questo incantesimo su una creatura o personaggio entro 24 metri (12 quadretti) da te. La vittima deve eseguire una Prova di Volontà, altrimenti rimane confusa per un numero di round pari alla tua caratteristica Magia. Un personaggio confuso deve tirare i dadi percentuali, e consultare la seguente tabella per determinare le sue azioni:

CONFONDERE

Tiro Azione

01-20 **Rintronato:** Può compiere soltanto una mezza azione durante il suo turno.

21-40 **Vagante:** Si mette a correre in una direzione casuale, determinata dall'ADG.

41-60 **All'attacco:** Attacca il personaggio più vicino, sia esso un amico o un nemico, con un'azione attacco poderoso. Se il personaggio più vicino è fuori dalla sua portata, deve muovere il più velocemente possibile verso di lui e ingaggiarlo in mischia (se può, effettuando un attacco in carica).

61-80 **Nessuna azione:** Il personaggio confuso non compie alcuna azione, né schiva.

81-00 **Si chiude a riccio:** Il personaggio si rannicchia in posizione fetale, ed è considerato inerme.

CAPPA DELLA DISSIMULAZIONE

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un bozzetto dell'azione illusoria (+2)

Descrizione: Questo incantesimo ti permette di compiere qualsiasi tipo di azione, mentre sembra invece che tu stia facendo tutt'altro. L'illusione ti mostra esattamente dove sei, ma impegnato in un'attività differente. Per esempio, essa ti può permettere di tirare un pugno in faccia a qualcuno, mentre tutti credono invece di vederti seduto, con gli occhi incollati sulla pagina di un libro. Se le tue azioni coinvolgono qualcuno (un attacco, un incantesimo, un tentativo di borseggio, ecc.), la vittima ha diritto a una Prova di Intelligenza per smascherare l'illusione. La *cappa della dissimulazione* dura 1d10 round. Se lanciato con successo, maschera anche la procedura stessa con cui l'hai lanciato.

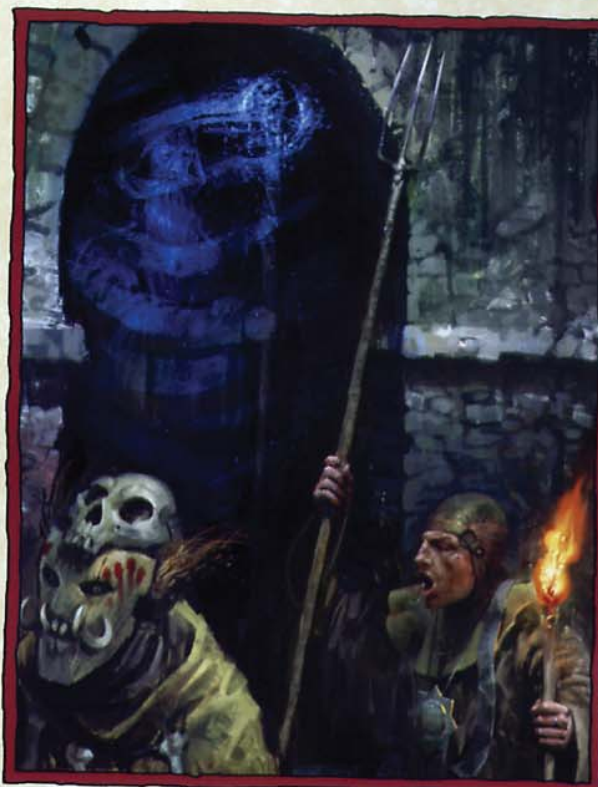
PALLIO DI TENEBRA

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Gli occhi di una salamandra (+2)

Descrizione: Puoi creare una vorticante area di tenebra impenetrabile, in qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te. L'incanto dura un numero di round pari alla tua caratteristica Magia. Adopera la sagoma d'effetto grande. Coloro che sono all'interno dell'area non possono vedere, anche se possiedono il talento Visione Notturna. L'effetto frastornante del *pallio di tenebra* è tale che quanti ne sono



avvolti possono effettuare soltanto una mezza azione per round, a meno che non eseguano con successo una Prova di Volontà all'inizio del loro turno.

SUDARIO DELL'INVISIBILITÀ

Difficoltà di Lancio: 17

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un sudario di garza (+2)

Descrizione: Avvolgi te stesso di magia e scompaia dalla vista per 1d10 round. Mentre sei invisibile, non puoi essere bersaglio di attacchi a distanza, inclusi i proiettili magici. Qualsiasi attacco in corpo a corpo che decidi di sferrare ottiene un bonus del +20% all'Abilità di Combattimento. Chiunque si trovi entro 4 metri (2 quadretti) da te può effettuare una Prova Difficile (-20%) di Percepire per individuarti, utilizzando i sensi non visivi. Se la Prova è eseguita con successo, puoi essere attaccato, ma con una penalità del -30% all'Abilità di Combattimento o all'Abilità Balistica. Puoi lanciare questo incantesimo unicamente su te stesso.

FORMA D'INCUBO

Difficoltà di Lancio: 21

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un lembo di tessuto preso dalla tunica di uno Spettro (+3)

Descrizione: Puoi assumere l'aspetto di una creatura d'incubo composta di puro orrore. Causi Terrore (vedi il Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco per i dettagli) per 1 minuto (6 round).

LAME D'OMBRA

Difficoltà di Lancio: 22

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un coltello di ferro forgiato a freddo (+3)

Descrizione: Con questo incantesimo evochi un numero di *lame d'ombra* pari alla tua caratteristica Magia, e puoi scagliarle contro uno o più avversari entro 48 metri (24 quadretti) da te. Le *lame d'ombra* sono *proiettili magici* con Danno 3. Inoltre, la loro natura umbratile fa sì che tutte le armature non magiche vengano ignorate nella determinazione finale del danno.

ILLUSIONE

Difficoltà di Lancio: 24

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Un prisma di cristallo (+3)

Descrizione: Crei un'illusione in qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te. *L'illusione* simula quasi perfettamente la realtà, ed è completa di suoni, odori, forme e colori. Adopera la sagoma d'effetto grande. Puoi far sì che questa area diventi praticamente qualsiasi cosa. *Illusione* dura per un numero di round pari alla tua caratteristica Magia, e puoi cercare di mantenerla in funzione eseguendo con successo una Prova di Volontà ogni tuo turno. Per fare questo devi spendere ogni round una mezza azione. Se lanci un altro sortilegio, l'*illusione* scompare irrimediabilmente. Chi osserva l'*illusione* ha diritto a una Prova di Intelligenza per smascherarla, ma solo se sospetta della sua vera natura. Gli effetti precisi di una *illusione* sono decisi dall'ADG, basandosi sul buon senso.

PANDEMONIUM

Difficoltà di Lancio: 27

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Gli occhi di una Chimera (+3)

Descrizione: Questo incantesimo è una versione più potente di *confondere*, in grado di avere effetto su più bersagli. Adopera la sagoma d'effetto grande. Chiunque si trovi dentro l'area deve compiere con successo una Prova di Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo *confondere*.

LA SFERA DELLA VITA

La Sfera della Vita è la magia della natura, della rorida terra e delle stagioni. Si basa sulla manipolazione del *Ghyran*, il Vento Verde della Magia. I Magistri di questa sfera sono conosciuti come Maghi Giada, e preferiscono dimorare in campagna. Si recano nelle città solamente quando sono obbligati a farlo, scegliendo di essere circondati dalla maestosità della natura incontaminata per tutto il resto del tempo.

I più potenti tra i Maghi Giada viaggiano scalzi, in modo da essere in costante contatto con la terra. Man mano che fanno progressi nel loro ordine, diventano sempre più influenzati dalle stagioni, scoprendosi stanchi in inverno, di umor tetro in autunno, eccitati a primavera e vibranti in estate. I capelli e le unghie crescono loro molto velocemente, e un Mago Giada raramente s'ammala.

Molti incantesimi della vita richiedono la presenza di terreno naturale per funzionare. Questo implica che l'area d'effetto specificata deve consistere di terra o al limite di fango, e che non sia lastricata di pietra, mattonelle, legno, ecc. In pratica, questi incantesimi non possono essere lanciati all'interno di un edificio, a meno che questo non abbia il pavimento in terra battuta.

Abilità di Sfera: Sopravvivenza

MALEDIZIONE DEI ROVI

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: La spina di un rovo (+1)

Descrizione: Un intrico di rovi cresce all'interno del corpo di un personaggio entro 36 metri (18 quadretti) da te, sconvolgendolo con dolori lancinanti. In ciascuno dei prossimi 1d10 turni dell'avversario, questi deve effettuare con successo una Prova di Volontà o perdere 1 Ferita (a prescindere dal Bonus di Resistenza o dall'armatura), e subire per quel round una penalità del -20% a tutte le Prove.

FRUTTI DELLA TERRA

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Una manciata di mangime per animali (+1)

Descrizione: Allo stesso modo in cui gli animali ingrassano prima del letargo invernale, il personaggio da te toccato si satolla e immagazzina l'energia del *Ghyran*. Il bersaglio dell'incantesimo non abbisogna di mangiare per una settimana, anche se deve in ogni caso bere per dissetarsi. Puoi lanciare questo incantesimo anche su te stesso. *Frutti della terra* è un incantesimo a contatto.

SANGUE DELLA TERRA

Difficoltà di Lancio: 9

Tempo di Lancio: Da 1 a 10 mezza azioni

Ingrediente: Un pugnale (+1)

Descrizione: Puoi assorbire l'energia della terra per guarire te stesso. Devi poggiare i piedi su terreno naturale per eseguire questo incantesimo. Se lanciato con successo, *sangue della terra* cura un numero di Ferite pari al numero di mezza azioni impiegate nel lancio (con un massimo di 10). Puoi lanciare questo incantesimo solo su te stesso.

CANICOLA ESTIVA

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una fiala contenente il sudore di un uomo onesto (+2)

Descrizione: Puoi far bruciare una piccola area con il calore dell'arsura estiva. Utilizza la sagoma d'effetto grande. I personaggi all'interno dell'area d'effetto sudano copiosamente e si sentono incredibilmente affaticati, come se avessero lavorato tutto il giorno sotto un sole ardente. Subiscono per questo una penalità del -20% a tutte le Prove per 1d10 round.

CANCELLI DELLA TERRA

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una chiave di ferro (+2)

Descrizione: Puoi svanire nella terra e riapparire in un qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti). Il punto di partenza e quello d'arrivo devono essere aree di terreno naturale. Questo implica che non puoi utilizzare questo incantesimo quando sei all'interno di un edificio o su di una strada lastricata, per esempio.

SUSSURRO DEL RUSCELLO

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Una caraffa di vino (+2)

Descrizione: Puoi entrare in comunione con lo spirito di un fiume. Per lanciare questo incantesimo devi essere immerso fino alla vita nelle sue acque. La tua magia, e una parte stessa di te, scivolano nel flusso del fiume, permettendoti di porre una domanda al corso d'acqua. Essa può vertere su qualsiasi cosa che sia successa sul fiume o dentro di esso nelle ultime 24 ore, non oltre 1,5 chilometri a monte o a valle. Le risposte saranno piuttosto generali. Potresti per esempio scoprire che due barche sono passate navigando lungo corrente, e che una di esse era di stazza particolarmente grande. Il fiume non potrà dirti invece il nome delle barche o la composizione del loro equipaggio. Potresti scoprire che gli Orchi hanno attaccato una delle barche, ma non il nome della tribù di pelleverde. *Sussurro del ruscello* dura un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia.

SBOCCIARE DELLA PRIMAVERA

Difficoltà di Lancio: 18

Tempo di Lancio: 10 minuti

Ingrediente: Una manciata di fertilizzante naturale (+2)

Descrizione: Puoi focalizzare il potere della magia della vita in un'area o in un essere vivente. Puoi lanciare questo incantesimo sia su di un lotto di terra grande quanto il campo di un fattore, sia su un essere vivente di qualsiasi razza. Un campo letteralmente esploderà di vita, e il prossimo raccolto sarà fiorente e abbondante. Se lanciato su un essere vivente, il concepimento sarà assicurato entro un mese se tutte le altre normali condizioni naturali (la copula) si presenteranno.

GEYSER

Difficoltà di Lancio: 22

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una bacchetta da raddomante benedetta da un Prete di Taal (+3)

Descrizione: Puoi far sì che un geyser d'acqua sprizzi in alto in un qualsiasi punto di un'area di terreno naturale entro 24 metri (12 quadretti) da te. Adopera la sagoma d'effetto piccola. Chiunque si trovi entro l'area d'effetto subisce un colpo con Danno 4 ed è scagliato dall'acqua zampillante per 4 metri (2 quadretti) in una direzione scelta da te. Quanti sono colpiti dall'incanto devono inoltre effettuare una Prova di Resistenza o finire storditi per 1d10 round. In ogni caso, lo zampillo li fa cadere a terra. Dopo il primo irruente zampillo, una polla d'acqua potabile si forma nell'area di lancio dell'incantesimo, esaurendosi soltanto dopo 1 ora.

GELO INVERNALE

Difficoltà di Lancio: 25

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una fiala di neve sciolta raccolta da un picco montano (+3)

Descrizione: Puoi ricoprire qualsiasi cosa in un'area bersaglio entro 48 metri (24 quadretti) da te con una spessa coltre di ghiaccio. Utilizza la sagoma d'effetto grande. Chiunque si trovi all'interno dell'area d'effetto subisce un colpo con Danno 4 e deve eseguire con successo una Prova di Volontà o cadere inerte per 1 round. Il ghiaccio permane nell'area per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia. Il movimento all'interno dell'area bersaglio è dimezzato.

DISINFESTAZIONE

Difficoltà di Lancio: 27

Tempo di Lancio: 10 minuti

Ingrediente: Una fiala d'acqua prelevata da una fonte sacra (+3)

Descrizione: Puoi liberare un'area di vegetazione grande fino a 1,5 chilometri quadrati da malattie infestanti di ogni tipo. Questo salva dalla distruzione gli alberi, le colture e la flora, e impedisce che le malattie colpiscano nuovamente per il resto della stagione. Alternativamente, questo incantesimo può essere lanciato su 2d10 personaggi malati. La durata della malattia che ha colpito questi personaggi è dimezzata (arrotondando per difetto).

— SFERE OSCURE —

Mentre la maggior parte della Magia Arcana è alimentata da uno dei Venti della Magia, vi sono due tipi di magia che manipolano tutti gli otto venti contemporaneamente. L'alta magia, o *Qhaysh*, è magia nella sua forma più pura e incontaminata. Impadronirsi dei suoi insegnamenti è così difficile che soltanto gli Alti Elfi di Ulthuan possiedono le capacità per utilizzarla sistematicamente. La magia nera, o *Dhar*, è la magia nella sua forma più grezza e corrotta. Se il *Qhaysh* significa gli otto colori in armonia, il *Dhar* significa gli otto colori in discordanza: la magia della distruzione, del dominio e del degrado. Le Sfere Oscure di magia si basano sulla manipolazione del *Dhar*. Sono territori battuti da uomini malvagi e disperati, che hanno deciso di mettere a repentaglio le proprie vite e anime in cambio del potere. Vi sono due tipi di Sfere Oscure, la magia del Caos e la Necromanzia. Come le Sfere Arcane, hanno delle abilità associate. Lanciare incantesimi di una Sfera Oscura segue le normali regole, con due importanti eccezioni:

- Devi possedere il talento Magia Nera per lanciare un incantesimo appartenente a una Sfera Oscura, e devi anche adoperarlo. Questi incantesimi richiedono il talento Magia Nera per funzionare.
- Il tuo uso del *Dhar* ti espone a rischi ulteriori rispetto a quelli dei normali Maghi. I doppi che contano per la Maledizione di Tzeentch, oltre alle usuali manifestazioni, ti provocano anche un effetto collaterale. Lancia sulla **Tabella 7-6: Effetti Collaterali** per vedere cosa ha in serbo il destino per te. Adopera la colonna appropriata per la Sfera Oscura che stai impiegando.

EFFETTI COLLATERALI

Ecco come funzionano i vari effetti collaterali. Innanzitutto, puoi ottenere ciascun effetto collaterale più di una volta, effetti che devi cumulare. Se, per esempio, hai acquisito due volte un'avversione alla luce, soffrirai di una penalità del -20% alla tua Volontà e alla tua Simpatia trovandoti all'aperto in pieno giorno. L'ADG deve determinare i dettagli di ciascun effetto collaterale (quale allergia hai sviluppato, in che modo sei sfigurato, ecc.).

- **Allergia:** Hai sviluppato una grave allergia a un tipo di materiale comune, come il cuoio o la pelliccia. Quando sei in contatto con il materiale cui sei allergico, subisci una penalità del -10% alle Abilità di Combattimento, Abilità Balistica e Agilità. Se ottieni questo effetto collaterale più di una volta, significa che hai sviluppato una nuova intolleranza, oppure che hai subito un aggravarsi di una di quelle già possedute.

- **Aspetto Cadaverico:** Incominci ad assomigliare a un cadavere. All'inizio semplicemente diventi pallido e i tuoi occhi sono cerchiati da occhiaie scure, ma all'ultimo stadio di questa trasformazione il tuo aspetto è indistinguibile da quello di un cadavere. Subisci una penalità del -10% alle Prove di Simpatia legate a situazioni sociali, e ottieni invece un bonus del +10% a Intimidire.
- **Avversione:** Hai sviluppato un'avversione verso un elemento quotidiano dell'esistenza, come la luce, l'acqua, o il pianto degli infanti. Quando ti trovi in presenza della fonte della tua avversione subisci una penalità del -10% alla tua Volontà e alla tua Simpatia. Se ottieni questo effetto collaterale più di una volta, significa che hai sviluppato una nuova avversione, oppure che hai subito un aggravarsi di una di quelle già possedute.
- **Cattivo Odore:** Emani un odore ripugnante. Ogni giorno, per mascherare il tanfo, ti serve una dose di profumo per ciascuna delle volte che hai ottenuto questo risultato sulla tabella. Se hai ottenuto cattivo odore tre volte, per esempio, ti serviranno tre applicazioni di profumo per nascondere l'olezzo. Quando l'odore è avvertibile, subisci una penalità del -10% alle Prove di Simpatia legate a situazioni sociali.

TABELLA 7-6: EFFETTI COLLATERALI

Tiro del Dado (Caos)	Tiro del Dado (Necromanzia)	Risultato
01-05	01-10	Allergia
—	11-25	Aspetto Cadaverico
06-15	26-35	Avversione
16-25	36-45	Cattivo Odore
26-35	46-55	Debilitazione
36-50	56-60	Deturpamento
51-60	61-70	Indebolimento
61-65	—	Mutazione
66-80	71-80	Pazzia
81-90	81-90	Presenza Inquietante
91-00	91-00	Tremiti

- **Debilizzazione:** Perdi permanentemente 1d10% dalla caratteristica Resistenza.
- **Deturpamento:** Diventi sfigurato in modo orribile in una parte casuale del corpo, determinata tramite la tabella per la localizzazione dei colpi. La storpiatura può assumere qualsiasi tipo di forma, da una piaga orripilante, alla pelle a scaglie, fino alla crescita di pelo. A meno che tu non riesca a mascherare in qualche modo la parte deturpata, subisci una penalità del -10% alle Prove di Simpatia legate a situazioni sociali.
- **Indebolimento:** Perdi permanentemente 1d10% dalla caratteristica Forza.
- **Mutazione:** Il tuo corpo è squassato dall'energia del Caos, e sviluppi una mutazione. Devi lanciare sulla **Tabella 11-1: Mutazioni del Caos** a pagina 229.
- **Pazzia:** Acquisisci 1d10 Punti Folli.
- **Presenza Inquietante:** La tua aurea diventa così malefica che i bambini e gli animali si rifiutano di avvicinarsi, e subisci per questo una penalità del -10% a tutte le Prove di Simpatia legate a situazioni sociali.
- **Tremiti:** Diventi incline a periodici attacchi di tremiti. All'inizio di ogni situazione stressante (un combattimento, un confronto verbale, ecc.) devi eseguire una Prova di Volontà, altrimenti sei colpito da un attacco della durata di 1d10 round. Durante un attacco di tremiti, subisci una penalità del -10% alle tue Agilità, Intelligenza, Volontà e Simpatia, e puoi compiere soltanto una mezza azione per turno.

LA SFERA DEL CAOS

La Sfera del Caos è la magia del cambiamento, della distruzione, della tentazione e del decadimento. Si basa sulla manipolazione del *Dhar*, ed è conosciuta anche come magia oscura. I praticanti della magia del Caos sono noti con molti nomi: stregoni, streghe e cultisti solo per citarne alcuni. Come tutti i seguaci del Caos, anche questi Maghi sono nemici giurati della civiltà e di tutto quello che essa comporta. Il loro obiettivo è rovesciare l'Impero e tutte le nazioni del Vecchio Mondo, e la loro visione del futuro è un'immagine di tenebra, sangue e perenne cambiamento.

Abilità di Sfera: Parlare Lingua Arcana (Demoniaco)

EVOCARE I DEMONI

Parecchi sortilegi del Caos coinvolgono l'evocazione di Demoni. Quando un Demone appare, l'evocatore deve effettuare con successo una Prova di Volontà per cercare di controllarlo. Se la Prova fallisce, il Demone agirà a suo piacimento, e le sue azioni saranno controllate dall'ADG. Ai Demoni non piace essere evocati dai mortali, e si arrabbiano spesso con quelli che li hanno infastiditi.

VISIONI DI TORMENTO

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una piccola maschera (+1)

Descrizione: Un personaggio entro 24 metri (12 quadretti) da te riceve una visione infernale. Il bersaglio è stordito per 1 round, a meno che non riesca in una Prova di Volontà. Quando il personaggio si riprende dallo stordimento deve effettuare con successo un'altra Prova di Volontà, altrimenti acquisisce 1 Punto Folli.

DONI DEL CAOS

Difficoltà di Lancio: 9

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un amuleto con incastonato il simbolo di uno degli Dèi del Caos (+1)

Descrizione: Puoi invocare il favore delle Divinità Oscure del Caos.

Ottieni per 1 minuto (6 round) un bonus del +10% a una delle seguenti caratteristiche: Abilità di Combattimento, Resistenza, Simpatia o Volontà.

EVOKA DEMONE MINORE

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: Il cuore fresco di un umanoide (+2)

Descrizione: Con questo incantesimo evochi un Demone Minore (vedi **Capitolo 11: Il Bestiario**), il quale compare in qualsiasi punto non occupato fisicamente che sia entro 12 metri (6 quadretti) da te. Il Demone scomparirà dopo 1d10 minuti.

SANGUE ARDENTE

Difficoltà di Lancio: 13

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una fiala di sangue di Demone (+2)

Descrizione: Puoi sputare sangue che brucia come un acido contro un avversario entro 24 metri (12 quadretti) da te. Il bersaglio subisce un numero di colpi con Danno 4 pari alla tua caratteristica Magia. *Sangue ardente* è un *proiettile magico*.

LUSINGHE DEL CAOS

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un simbolo sacro che sia stato profanato (+2)

Descrizione: Con questo incanto stregghi un personaggio entro 24 metri (12 quadretti) da te, piegandolo al tuo volere. Se il bersaglio non effettua con successo una Prova di Volontà, sarai tu a decidere quali azioni compierà nel suo turno successivo. I Nonmorti sono immuni alle *lusinghe del Caos*.

OSCURA MANO DELLA DISTRUZIONE

Difficoltà di Lancio: 17

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: La mano di un impiccato (+2)

Descrizione: Un aureola di magia oscura avvolge la tua mano. Essa conta come un'arma magica con la qualità *Perfora Armature* e con Danno 7. Quando la utilizzi direttamente per attaccare ottieni un bonus del +10% alla tua Abilità di Combattimento. Questo incantesimo ha una durata in round pari alla tua caratteristica Magia. Puoi cercare di mantenerlo attivo con una Prova di Volontà da effettuare con successo ogni round oltre la durata normale di funzionamento.

TOCCO DEL CAOS

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Il corno di un Uomobestia (+2)

Descrizione: Il tuo tocco incanala l'energia del Caos allo stato puro verso un bersaglio, provocandogli tremende mutazioni se questi non riesce in una Prova di Volontà. Se la Prova fallisce, il bersaglio deve tirare sulla **Tabella 11-1: Mutazioni del Caos** a pagina 229. Le mutazioni si manifestano pochi secondi dopo il lancio dell'incantesimo e sono permanenti. Se il bersaglio subisce questa triste sorte, deve effettuare un'altra Prova di Volontà, o rimanere stordito per 1 round dalla repentinità e dall'abiezione del suo cambiamento. Questo è un incantesimo a contatto. I Nonmorti sono immuni al *tocco del Caos*.

VELO DI CORRUZIONE

Difficoltà di Lancio: 24

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: La lama di un Campione del Caos (+3)

Descrizione: Puoi creare una nube appesantita dalla corruzione in qualsiasi



punto entro 36 metri (18 quadretti) da te. Adopera la sagoma d'effetto grande. Coloro i quali rientrano nell'area d'effetto devono eseguire con successo una Prova di Volontà o subire 1 Ferita a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura. I personaggi feriti continuano a perdere 1 Ferita per round fino a quando non effettuano con successo una Prova di Volontà. Quanti subiscono più di 1 Ferita devono compiere anche una Prova di Resistenza o mutare. Se la Prova fallisce, lancia sulla **Tabella 11-1: Mutazioni del Caos** a pagina 229 per generare le mutazioni.

EVOKA BRANCO DI DEMONI

Difficoltà di Lancio: 25

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: I cuori freschi di sei umanoidi (+3)

Descrizione: Puoi evocare un numero di Demoni Minori (vedi **Capitolo 11: Il Bestiario**) pari alla tua caratteristica Magia. Questi

compaiono in qualsiasi spazio non occupato entro 12 metri (6 quadretti) da te, e scompaiono dopo 1d10 minuti.

PAROLA DEL DOLORE

Difficoltà di Lancio: 27

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Il sangue di un Demone (+3)

Descrizione: Pronunci uno dei nomi segreti delle Divinità del Caos. La semplice enunciazione della parola basta per provocare in quanti ti circondano un incredibile spasimo. Posiziona la sagoma d'effetto grande in modo che sia centrata su di te. Quanti si trovino dentro l'area d'effetto subiscono un colpo con Danno 8 e devono compiere con successo una Prova di Volontà, altrimenti restano inermi per 1 round. Tu non subisci gli effetti della *parola del dolore*.

LA SFERA DELLA NECROMANZIA

La Sfera della Necromanzia si occupa della magia della morte. A differenza della Magia Ametista, la Necromanzia è una pratica che va contro natura. Si basa sulla manipolazione del *Dhar*, e le sue attività prevedono l'estensione della vita oltre la sua durata normale e la conquista della morte, violando così l'ordine naturale delle cose. I necromanti fanno un uso frequente della magia rituale (vedi pagina 168), e le loro abilità più famigerate derivano da questa branca di magia. Sono ampiamente odiati, e per questo praticano di nascosto le loro arti occulte. Per sopravvivere, devono riuscire a essere più furbi dei Preti, dei templari e dei Cacciatori di Streghe. La Necromanzia è fermamente proibita nell'Impero, e quanti la praticano, se scoperti, non possono pretendere alcuna pietà.

Abilità di Sfera: Conoscenze Accademiche (Necromanzia)

EVOCARE NONMORTI

Molti incantesimi necromantici riguardano l'evocazione di creature Nonmorte. Questi "morti irrequieti" devono essere controllati, altrimenti la magia che è in essi si dissipa, facendoli ritornare semplici cadaveri. Un necromante deve trovarsi entro 48 metri (24 quadretti) per mantenere il controllo sui propri schiavi Nonmorti. Un necromante può controllare alla volta un numero di Nonmorti pari alla sua caratteristica Volontà. Le creature Nonmorte sono generalmente incapaci di cognizione, e possono eseguire soltanto istruzioni semplici (marciare, fare la guardia, attaccare, ecc.).

VOLTO DELLA MORTE

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un teschio (+1)

Descrizione: Il tuo viso assume l'effigie della morte, vale a dire quella di un teschio dallo sguardo maligno. Causi Paura per 1 minuto (6 round).

RIANIMARE

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: 1 mezza azione per ogni cadavere

Ingrediente: Terra presa da una tomba (+1)

Descrizione: Puoi *rianimare* i morti, creando un numero di Scheletri o Zombi pari alla tua caratteristica Magia. Devi trovarti entro 12 metri (6 quadretti) da cadaveri freschi (nel qual caso creerai degli Zombi) o da vecchi resti di morti (che ti permetteranno di creare Scheletri).

LINFA RINVIGORENTE

Difficoltà di Lancio: 11

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Il dente di un pipistrello vampiro (+2)

DAVVERO UNA SVOLTA SBAGLIATA

Sir Gilbert spronò la sua cavalcatura esausta all'interno del tetro villaggio. Le strade erano così malmesse, che aveva impiegato un bel po' a convincersi che stava seguendo per davvero la rotta verso Nuln. Eppure, il traghettatore Mezzuomo era stato così ostinato nell'insistere che questa fosse la strada giusta! Se solo quell'inutile scudiero dei suoi stivali non si fosse fatto accoppiare a Wissemburg, Gilbert non sarebbe mai stato costretto a cianciare con quel Mezzuomo così originale. Raccapazzarsi sulle cartine non era certo un'occupazione appropriata per un Cavaliere Bretoniano!

Alla fine riuscì a raggiungere quella che sembrava essere una locanda. Dei rozzi simboli erano stati dipinti sulla porta. Tipica superstizione contadina, pensò Gilbert. Il cavaliere percosse la porta con il suo pugno protetto dal guanto d'arme. Nessuno replicò. Continuò nel suo assalto, fino a quando una voce strillò di risposta: "Andate via!"

"Aprirete questa porta," disse il Bretoniano. "Io sono Sir Gilbert de Arnaud, Cavaliere Errante di Sua Maestà Piissima Re Louen Leoncoeur, e richiedo del cibo e un giaciglio per la notte. Aprite!"

"Neanche se foste il dannato Gran Teogono," rispose la voce.

"Non potete entrare!"

Gilbert fu in grado di udire altre voci provenire da dietro la porta. Stavano forse ridendo di lui?

"Ascoltatemi, miserevoli bifolchi. Aprite questa porta immediatamente, altrimenti quando arriverò a Nuln farò in modo che la Contessa Emmanuelle cancelli l'intero villaggio dalla cartina!"

Non c'erano dubbi questa volta. La calca di persone all'interno stava sbellicandosi dalle risate. Quando si chetarono, la voce rispose: "Andate, andate a riferire alla Contessa. Qui non ha nessun potere. Siamo in Sylvania, scudiero."

"Non sono uno scudiero!" strillò Gilbert esasperato. Decise che avrebbe dato una lezione a quei villici sul rispetto che si deve ai propri superiori e, nel prendere la risoluzione, la mano gli scivolò sul pomo della spada. Proprio in quel momento, qualcosa spezzò l'immobilità della notte. Dal fondo della strada, il Bretoniano udì un battito di passi, regolare, come quello prodotto dalla marcia di soldati. Gilbert s'illuminò. Forse erano soldati imperiali. Sicuramente avrebbero dato la giusta ospitalità a un Cavaliere Errante.

Sir Gilbert accorse al centro del villaggio per porgere il saluto ai soldati, e molto presto fu in grado di scorgere la truppa avanzare in ranghi serrati. Si avvicinavano seguendo un ordine perfetto, armi alle spalle. Gilbert rimase esterrefatto dalla disciplina di queste truppe, ed era sul punto di pronunciare ad alta voce un commento al riguardo, quando le parole gli morirono sulle labbra. Alla luce delle lune, Sir Gilbert si era infatti accorto che quelli che marciavano di fronte a lui non erano soldati imperiali, bensì creature rianimate dalla tomba. La carne penzolava dalle loro facce scheletriche, e sfere rosse ardevano nelle orbite cave. Le parole del bifolco ronzavano nella sua mente: "Siamo in Sylvania, scudiero..."

Sir Gilbert de Arnaud, Cavaliere Errante di Bretonnia, sguainò la sua spada, e si preparò a vendere a caro prezzo la vita. Dentro la locanda, nessuno rideva più.

Descrizione: Bevendo il sangue da un cadavere sei in grado di guarire le tue ferite. Il cadavere deve essere stato ucciso da poco (meno di 1 ora). Se lanciato con successo, *linfa rinvigorente* cura 1d10 Ferite.

MANO DI POLVERE

Difficoltà di Lancio: 13

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: La mano di un omicida (+2)

Descrizione: Il tuo tocco devasta la carne di un avversario, infliggendogli 1d10 Ferite a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura. I Nonmorti sono immuni alla *mano di polvere*. Questo è un incantesimo a contatto.

RICHIAMO DI VANHEL

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una piccola tromba d'argento (+2)

Descrizione: Puoi rinvigorire i Nonmorti sotto il tuo controllo. 1d10 Scheletri, Spettri o Zombi possono effettuare immediatamente un'azione di attacco standard o muovere, anche se non è il loro turno. Queste azioni devono essere considerate gratuite, e non intaccano il numero massimo di azioni che i Nonmorti possono compiere in un round.

CONTROLLARE NONMORTI

Difficoltà di Lancio: 17

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una scheggia di legno da una bara sconsacrata (+2)

Descrizione: Puoi piegare ai tuoi ordini uno dei Nonmorti eterici. Il tuo bersaglio può essere una Banshee, un'Ombra o uno Spirito che si trovi entro 24 metri (12 quadretti) da te. Se la creatura non effettua con successo una Prova di Volontà, è costretta a ubbidire ai tuoi ordini per 24 ore.

CARNE DEL CADAVERE

Difficoltà di Lancio: 19

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un brandello della carne di un Spettro (+2)

Descrizione: La tua pelle assume la consistenza della carne cadaverica per 1 minuto (6 round). Durante questo tempo dal Valore del Critico di tutti i Colpi Critici che subisci puoi sottrarre la tua caratteristica Magia.

ANIMARE I MORTI

Difficoltà di Lancio: 22

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: Polvere presa da una mummia (+3)

Descrizione: Questo incanto funziona come *rianimare*, ma crea fino a 2d10 Scheletri o Zombi entro 24 metri (12 quadretti) da te.

INCANTESIMO DEL RISVEGLIO

Difficoltà di Lancio: 24

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: Un braccialetto di ferro temprato nel sangue umano (+3)

Descrizione: L'incantesimo funziona come *rianimare*, ma crea Spettri invece che Scheletri o Zombi. Il cadavere da rianimare deve essere appartenuto a un personaggio con una carriera avanzata.

BANDIRE NONMORTI

Difficoltà di Lancio: 26

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una fiala di acqua benedetta (+3)

Descrizione: Puoi creare un vortice magico entro 48 metri (24 quadretti) da te, che risucchia l'energia dai Nonmorti. Adopera la sagoma d'effetto grande. I Nonmorti nell'area d'effetto subiscono un colpo con Danno 5. Scheletri e Zombi sono distrutti automaticamente dall'incantesimo.

— SFERE DIVINE —

I Preti ottengono i loro poteri magici tramite la preghiera e la devozione. Ciascun Prete deve acquisire il talento Sfera Divina appropriato alla divinità che serve (vedi il **Capitolo 4: Abilità e Talenti** per dettagli sul talento Sfera Divina). Questo manuale descrive dieci Sfere Divine, ma in futuri supplementi altre saranno rese disponibili.

LA SFERA DI MANANN

Manann è il Dio del Mare. È il patrono di coloro che vivono grazie al mare, dai pescatori ai marinai, dai fanti di marina ai pirati. I Preti di Manann adoperano i propri incantesimi per aiutare i fedeli a tener duro di fronte ai capricci del mare e di Manann stesso. I chierici che si consacrano a Manann si accorgono che il proprio temperamento diventa volubile e tempestoso, a seconda di un umore lunatico che sempre più oscilla come le maree.

VIAGGIO BENEDETTO

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Una bottiglia di vino (+1)

Descrizione: Prima che una nave esca dal porto per un viaggio, preghi per ottenere la benedizione di Manann. Finché rimani a bordo della nave, qualsiasi Prova di Orientarsi effettuata durante il viaggio ottiene un bonus del +10%.

RESPIRARE SOTT'ACQUA

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un pesce vivo (+1)

Descrizione: Il tuo tocco, assieme al potere di Manann, conferisce per 1 ora la capacità di *respirare sott'acqua*. Questo è un incantesimo a contatto che puoi lanciare anche su te stesso.

GETTO D'ACQUA

Difficoltà di Lancio: 10

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una fiala di acqua marina (+1)

Descrizione: Dalle tue mani distese proietti un potente fionto di acqua marina contro un avversario ubicato entro 36 metri (18 quadretti) da te. Il getto è un *proiettile magico* con Danno 4. Il bersaglio del *getto d'acqua* deve effettuare con successo una Prova di Forza altrimenti cadrà a terra.

CAMMINARE SULL'ACQUA

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un coleottero di mare essiccato (+2)

Descrizione: Puoi *camminare sull'acqua* per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia. Puoi anche camminare sugli acquitrini e sul terreno paludoso come se si trattassero di terreni solidi.

BONACCIA

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un pugnale ricavato da un osso di balena (+2)

Descrizione: Puoi rubare il vento dalle vele di una nave che si trovi entro 96 metri (48 quadretti) da te. La nave, a meno che non disponga di rematori, resta immobilizzata per 1 ora.

MALEDIZIONE DELL'ALBATRO

Difficoltà di Lancio: 19

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: La piuma di un albatro (+2)

Descrizione: Puoi maledire i nemici di Manann, in un punto qualsiasi entro 48 metri (24 quadretti) da te. Adopera la sagoma d'effetto grande. Quanti si trovino dentro l'area d'effetto, per il prossimo minuto (6 round) sommano +2 al Valore del Critico di ogni Colpo Critico che subiscono.

LA SFERA DI MORR

Morr è la divinità patrona della Morte e dei Sogni. È il signore degli inferi e protegge i morti e i sognanti. I suoi Preti celebrano i riti funerari in onore dei defunti, e sono gli agenti di Morr nel mondo. Quanti si consacrano a Morr sovente si ritrovano a essere pallidi e, per certi versi, incuranti del mondo. Spesso si sentono in dovere di aiutare i fantasmi e gli altri spiriti rimasti intrappolati in questa dimensione.

PRESERVARE SALMA

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Un frutto fresco (+1)

Descrizione: Puoi arrestare temporaneamente la decomposizione di un cadavere, facendolo rimanere perfettamente conservato per 24 ore. Durante questo periodo la salma non può essere rianimata dagli incantesimi necromantici.

SEGNO DEL CORVO

Difficoltà di Lancio: 9

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: La piuma di un corvo (+1)

Descrizione: Con questo incantesimo evochi un corvo spettrale (il simbolo di Morr) che proietta un'ombra di morte sul campo di battaglia. Tu e i tuoi alleati entro 12 metri (6 quadretti) da te ottenete un bonus di +1 ai tiri per il danno.

MESSAGGIO ONIRICO

Difficoltà di Lancio: 10

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Un fiocco di lana (+1)

Descrizione: Puoi apparire nel sogno di un altro personaggio e consegnargli un messaggio che non duri più di 30 secondi. Il destinatario deve essere qualcuno che hai conosciuto di persona, deve poter parlare la tua lingua e deve stare dormendo quando questo incantesimo viene lanciato.

DISTRUGGERE NONMORTI

Difficoltà di Lancio: 13

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un paletto di legno (+2)

Descrizione: Il tuo tocco causa un colpo con Danno 8 a un Nonmorto. Questo è un incantesimo a contatto.

VISIONE DI MORR

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Un fungo raccolto da una tomba (+2)

Descrizione: Preghi Morr affinché ti invii una visione concernente un problema che stai affrontando. L'ADG effettua segretamente al posto tuo una Prova di Simpatia. Se la Prova riesce, ricevi una visione relativa al tuo problema in cui possono essere presenti indizi

per risolvere la questione. Se la Prova fallisce, ottieni una bizzarra risposta che potrebbe avere un senso di qualche sorta, ma che in realtà non è altro che un'accozzaglia sconclusionata.

SONNO DELLA MORTE

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una falce argentea in miniatura (+2)

Descrizione: Con questo incantesimo fai cadere addormentato un gruppo di nemici entro 24 metri (12 quadretti) da te. Adopera la sagoma d'effetto grande. Quanti siano presenti dentro l'area si addormentano per 1d10 round, a meno che non effettuino con successo una Prova di Volontà. Personaggi dormienti sono considerati inermi. Questo prodigio è utilizzato sovente per calmare le perfiche. Specialmente quelle troppo rumorose.

LA SFERA DI MYRMIDIA

Myrmidia è la Dea dei Soldati e degli Strateghi, e la divinità patrona della Tilea e dell'Estalia. Promuovendo l'arte e la scienza della guerra, si offre come controparte al barbarico Ulric. I suoi Preti diffondono gli insegnamenti della dea tra gli eserciti e le bande di mercenari, usando i propri incantesimi per provare la superiorità del modo di condurre una guerra propugnata da Myrmidia. Chi si consacra a Myrmidia spesso sviluppa un'ottima prontezza all'azione, un forte spirito di sacrificio e un tono di voce alto nei propri discorsi.

LANCIA DI MYRMIDIA

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una cote (+1)

Descrizione: La tua arma, che deve essere una lancia, è imbevuta con il potere di Myrmidia. Guadagna la qualità Perfora Armature, ed è considerata magica per 1 minuto (6 round).

COMANDO INFERVORATO

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Uno scettro (+1)

Descrizione: Tramite questo incantesimo acquisisci un'aurea di autorità, che sprona i tuoi alleati ad avere fede nella tua abilità. Per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia, ottieni un bonus del +20% a tutte le Prove di Comandare e di Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica). Inoltre, tutti gli alleati entro 12 metri (6 quadretti) da te possono ritirare qualsiasi Prova di Paura o di Terrore che falliscano durante la durata dell'incantesimo.

ABILITÀ MARZIALE

Difficoltà di Lancio: 10

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un fastello di bastoni (+1)

Descrizione: Puoi infondere nei tuoi alleati l'abilità marziale di Myrmidia. Per un numero di round uguale alla tua caratteristica Magia, tutti gli alleati entro 24 metri (12 quadretti) da te ottengono un bonus del +10% alla loro Abilità di Combattimento.

COLPO REPENTINO

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un amuleto inciso con la rappresentazione di un fulmine (+2)

Descrizione: Saturato dai poteri di Myrmidia, ottieni per 1 minuto (6 round) un bonus di +1 alla caratteristica Attacchi, e puoi scegliere l'azione attacco fulmineo come se fosse una mezza azione. Come sempre, non puoi scegliere più di un'azione di attacco a round.

SEMINARE LO SGOMENTO

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una maschera di rame battuto (+2)

Descrizione: Con questo portentoso assumi il tremendo aspetto di Myrmidia. Per un numero di round pari alla tua caratteristica Magia, qualsiasi avversario colpito da te deve eseguire una Prova di Terrore per ciascun colpo andato a segno. Quanti falliscono subiscono gli effetti del Terrore.

SCUDO DI MYRMIDIA

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Uno scudo (+2)

Descrizione: Benedici i tuoi alleati con la protezione di Myrmidia. Tutti i tuoi alleati entro 24 metri (12 quadretti) da te ottengono +1 Punto Armatura su tutte le parti del corpo. Il massimo di 5 PA rimane valido. *Scudo di Myrmidia* ha una durata di 1 minuto (6 round).

LA SFERA DI RANALD

Ranald è il Dio della Buona Sorte. È spesso associato a ladri, furfanti, giocatori d'azzardo e altri tipi poco raccomandabili, ma è anche il patrono del popolino. I Preti di Ranald sono cialtrani di natura, e adoperano i propri incantesimi secondo ciò che credono essere il volere di Ranald. Chi si consacra a Ranald spesso si ritrova ossessionato dal gioco d'azzardo, dal spararle grosse e dall'aver sempre bisogno di cambiare.

SCALTREZZA DI RANALD

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un ciuffo di peli di gatto (+1)

Descrizione: Ranald ti benedice con una prodigiosa scaltrezza. Per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia, ottieni un bonus del +20% alle Prove di Muoversi Silenziosamente e di Nascondersi. Se durante questo periodo ti imbatti in un *allarme magico*, puoi cercare di attraversarlo senza attivarlo con una Prova di Incanalare.

BUONA SORTE

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: La zampa di un coniglio (+1)

Descrizione: Puoi benedire un personaggio per 1 minuto (6 round) con la fortuna di Ranald. Durante questo tempo, il personaggio può rovesciare le cifre dei dadi percentuali in qualsiasi Prova di abilità o di caratteristica. Per esempio, un risultato di 82% in una Prova di Nascondersi può diventare un 28%. Questo è un incantesimo a contatto che puoi lanciare anche su te stesso. Un personaggio può beneficiare di soltanto un incantesimo di *buona sorte* per volta.

APRIRE

Difficoltà di Lancio: 9

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una chiave (+1)

Descrizione: Puoi aprire una serratura, un lucchetto o un catenaccio entro 2 metri (1 quadretto) da te. L'oggetto rimane aperto per 1 minuto (6 round), durante il quale non può essere richiuso con la forza (anche se puoi decidere di terminare l'incantesimo prima della fine della sua durata). Questo incantesimo può contrastare un *chiavistello magico* tramite una Prova di Incanalare riuscita.

IMBROGLIARE

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un fiocco di lana (+2)

Descrizione: Puoi far sì che una creatura umanoide (Umano, Elfo, Orco, Uomobestia, ecc.) entro 24 metri (12 quadretti) da te esegua i tuoi ordini. La creatura ha diritto a una Prova di Volontà per resistere agli effetti dell'incantesimo. Se non supera la Prova, sarai tu a decidere le sue azioni nel prossimo turno. *Imbrogliare* non funziona sui Demoni o i Nonmorti.

INDIVIDUARE TRAPPOLE

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: Gli occhi di un'aquila (+2)

Descrizione: Sei in grado di percepire magicamente tutte le trappole entro 12 metri (6 quadretti) da te. *Individuare trappole* non disinnesca questi tranelli, permettendoti soltanto di percepire la loro presenza e ubicazione.

SORTE MUNIFICA

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un paio di ossi portafortuna in argento (+2)

Descrizione: Questo prodigio opera come *buona sorte*, ma ha affetto su te e su tutti i tuoi alleati entro 24 metri (12 quadretti) da te.

LA SFERA DI SHALLYA

Shallya è la Dea della Guarigione e della Pietà. In un mondo funestato da guerre, malattie e dolore, Shallya offre conforto, e per questo motivo la dea riceve in cambio tutto l'amore possibile della gente comune. I suoi Preti adoperano i propri incantesimi per aiutare i bisognosi. Chi si consacra a Shallya è spesso di natura placida e pacifica, incline alla compassione e in possesso di una soglia del dolore incredibilmente alta.

CURARE VELENI

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Il dente di un serpente (+1)

Descrizione: Il tuo tocco guarisce un personaggio dagli effetti del veleno (vedi **Capitolo 5: Equipaggiamento**). Il veleno è rimosso dal corpo del soggetto e i suoi effetti annullati. Questo incantesimo non può riportare in vita personaggi morti per avvelenamento: per loro è ormai troppo tardi. *Curare veleni* è un incantesimo a contatto.

CURARE FERITE

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una sanguisuga (+1)

Descrizione: Il tuo tocco guarisce un personaggio ferito di un numero di Ferite pari a 1d10 più il tuo punteggio nella caratteristica Magia. Puoi anche utilizzare questo incantesimo per guarire te stesso. Questo è un incantesimo a contatto.

CURARE MALATTIE

Difficoltà di Lancio: 11

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Un cataplasma (+2)

Descrizione: Il tuo tocco guarisce un personaggio affetto da una malattia. L'affezione è rimossa dal corpo del soggetto e i suoi effetti annullati. Questo incantesimo non può riportare in vita personaggi morti a causa di malattie: per loro è ormai troppo tardi. *Curare malattie* è un incantesimo a contatto.



MARTIRIO

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una ciocca di capelli del bersaglio di questo incantesimo (+2)

Descrizione: Con questo prodigio crei un legame simpatico tra te e un personaggio a tua scelta entro 24 metri (12 quadretti) da te. Per il prossimo minuto (6 round), tutti i danni subiti dal personaggio prescelto sono inflitti a te invece che a lui.

PURIFICARE

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una torcia accesa (+2)

Descrizione: Nurgle, il Dio del Caos patrono della Malattia e del Decadimento, è aborrito da Shallya. Questo incantesimo ti permette di colpire un Demone o un seguace di Nurgle entro 48 metri (24 quadretti) da te, e soggiogarlo con il potere purificatore di Shallya, anatema per i servi del Signore della Peste. Il bersaglio di *purificare* perde 1d10 Ferite, a prescindere dal Bonus di Resistenza e dall'armatura, e deve effettuare con successo una Prova di Resistenza altrimenti è stordito per 1 round.

CURARE FOLLIA

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: 1 ora

Ingrediente: Un aspersorio per l'acqua santa (+2)

Descrizione: Il tuo tocco guarisce un personaggio soggetto alla follia. Una malattia mentale è curata, e tutti i suoi effetti sono annullati. Questo è un incantesimo a contatto.

LA SFERA DI SIGMAR

Sigmar è il leggendario fondatore dell'Impero, e il suo dio patrono. Sigmar protegge il suo popolo e gli dona il potere di schiacciare gli avversari. I Preti di Sigmar adoperano gli incantesimi concessi dal loro patrono per promuovere gli obiettivi della chiesa, difendere l'Impero e combattere l'eresia. Chi ripone la propria fede in Sigmar scopre spesso di essere incline alla guida e alla protezione del popolo.

MARTELLO DI SIGMAR

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un amuleto inciso con il simbolo di Sigmar (+1)

Descrizione: Il tuo martello viene imbevuto del potere di Sigmar. La tua arma a una mano, che deve essere un martello, per 1 minuto (6 round) riceve la qualità da Impatto, ed è considerata magica.

ARMATURA DELLA RETTITUDINE

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un piccolo anello di ferro (+1)

Descrizione: Un nembo di potere ti scherma dai pericoli. Ottieni 1 Punto Armatura in più su tutte le parti del corpo. La regola sul massimo di 5 PA si applica comunque. *Armatura della rettitudine* dura un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia.

MANO GUARITRICE

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Un guanto di pelle (+2)

Descrizione: Il tuo tocco guarisce 1d10 Ferite. Puoi utilizzare questo incantesimo anche su te stesso. *Mano guaritrice* è un incantesimo a contatto.



FARO DI CORAGGIO

Difficoltà di Lancio: 14

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un prisma (+2)

Descrizione: Sei riempito del potere e della maestosità di Sigmar, che ti fanno splendere come un faro nella notte. Qualsiasi alleato in preda alla Paura o al Terrore che può vederti è impressionato dalla tua fede e dal tuo coraggio, e può riprendere ad agire normalmente fin da subito.

COMETA DI SIGMAR

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: La punta di una freccia d'oro (+2)

Descrizione: Puoi scagliare un proiettile infuocato, foggato come la famosa cometa a due code di Sigmar. La cometa in miniatura schizza come un lampo verso un avversario entro 24 metri (12 quadretti) da te. La cometa di Sigmar è un proiettile magico con Danno 6.

FUOCO DELL'ANIMA

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un amuleto d'oro inciso con la cometa di Sigmar (+2)

Descrizione: Le fiamme purificatrici di Sigmar ti circondano, nel momento in cui la sua ira si manifesta sulla terra. Posiziona il centro della sagoma d'effetto grande su di te. Qualsiasi creatura che si trovi dentro l'area d'effetto subisce un colpo con Danno 3. Per i Nonmorti e i Demoni le cose vanno peggio, giacché il colpo è con Danno 5. L'armatura non offre riparo dal fuoco dell'anima.

LA SFERA DI TAAL E RHYA

Taal è il Signore della Natura e il marito di Rhya, la Madre della Terra. Egli vigila sulle creature che vivono nei luoghi incontaminati, mentre Rhya è la guardiana della terra e della fertilità. Sebbene siano due divinità distinte, Taal e Rhya sono venerati da un unico culto. I loro Preti devono proteggere vasti tratti di terra rivendicati da Rhya, e difendere i figli di Taal dalle distruzioni perpetrate dall'Uomo o dal Caos. Chi si rivolge a Taal e Rhya per operare prodigi scopre di ammalarsi raramente, e di possedere un entusiasmo praticamente inesauribile, che si tramuta però in melanconia nelle città e nei borghi.

AMICO DEGLI ANIMALI

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: La lingua di un animale (+1)

Descrizione: Grazie all'aiuto di Taal sei in grado di conversare con un singolo animale entro 12 metri (6 quadretti). Potete capirvi a vicenda per 10 minuti e, durante questo tempo, ottieni un bonus del +20% alle Prove di Affascinare Animali riguardanti quella creatura. Gli animali non sono abituati a conversare con gli umanoidi, e pertanto possono avere problemi a esprimere concetti. L'ADG dovrebbe decidere quanto vaste siano le conoscenze dell'animale, ricordando che la sua visuale del mondo è, nel migliore dei casi, assai limitata.

BALZO DEL CERVO

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una ciocca di pelo di cervo (+1)

Descrizione: Sei pervaso dal potere del cervo selvaggio. Per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia, ottieni un bonus di +1 al Movimento, e puoi effettuare l'azione di attacco in carica come se fosse una mezza azione.

AVVILUPPARE

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un tralcio di rovo (+1)

Descrizione: Puoi evocare dei rovi avvilluppanti in un qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te, per intralciare e ostacolare i tuoi avversari. Adopera la sagoma d'effetto grande. Chiunque si trovi dentro l'area d'effetto non può spostarsi, a meno che non realizzi una Prova di Forza. In ogni caso, la sua caratteristica Movimento è considerata dimezzata (arrotondando per difetto), fin quando rimane nell'area d'effetto. *Avvilluppare* ha una durata di un 1 minuto (6 round).

ROMBO DI TUONO

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Un piccolo gong (+2)

Descrizione: Con questo prodigio evochi un cacofonico rombare di tuono in un qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te. Adopera la sagoma d'effetto grande. Quanti si trovino dentro l'area d'effetto devono effettuare con successo una Prova di Resistenza, o saranno storditi fino al tuo prossimo turno. Il *rombo di tuono* è così assordante che può essere udito fino a una distanza di 1,5 chilometri.

ZAMPA DELL'ORSO

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: L'artiglio di un orso (+2)

Descrizione: Il tuo tocco riempie un personaggio con la forza dell'orso. Il bersaglio della *zampa dell'orso* ottiene un bonus del +20% alla Forza per 1 minuto (6 round). Puoi lanciare questo incantesimo anche su te stesso. *Zampa dell'orso* è un incantesimo a contatto.

CONFORTO DI RHYA

Difficoltà di Lancio: 18

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Una tazza di latte fresco (+2)

Descrizione: Chiedi alla Dea Madre di mandare soccorso ai suoi figli. Posiziona il centro della sagoma d'effetto grande su di te. Quanti siano dentro l'area d'effetto si sentono riposati come dopo una notte di sonno, e ricevono i benefici di 3 giorni di guarigione naturale.

LA SFERA DI ULRIC

Ulric è il Dio della Battaglia e dell'Inverno. Viene venerato fin dai tempi più antichi e, in effetti, era il dio adorato da Sigmar stesso. I suoi Preti sono fieri come lupi, e impiegano i loro incantesimi per collezionare ulteriori gloriose vittorie nel nome di Ulric. Chi si consacra a Ulric scopre di preferirle il freddo al caldo, e raramente si sente a casa nelle regioni civilizzate.

FREDDO DELL'INVERNO

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un ciuffo di pelo animale (+1)

Descrizione: Irradi un freddo capace di gelare le ossa. Chiunque provi ad attaccarti in corpo a corpo subisce una penalità del -10% alla sua Abilità di Combattimento. *Freddo dell'inverno* ha una durata di 1 minuto (6 round).

FURIA DELLA BATTAGLIA

Difficoltà di Lancio: 7

Tempo di Lancio: Azione intera

Ingrediente: Una chiazza di sangue fresco (+1)

Descrizione: Lo spirito di Ulric ti riempie, scatenando la tua sete di sangue. Per un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia,

ottiene un bonus di +1 alla caratteristica Attacchi. Mentre sei sotto gli effetti della *furia della battaglia*, devi ingaggiare il nemico più vicino a te in corpo a corpo, tutti i tuoi attacchi devono essere attacchi fulminei, attacchi in carica o attacchi poderosi, e non puoi né scappare né ritirarti.

ULULATO DEL LUPO

Difficoltà di Lancio: 11

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: La lingua di un lupo (+2)

Descrizione: Ululi come uno dei lupi di Ulric, e riempi i tuoi alleati della sete di battaglia. Fino al tuo prossimo turno, ogni alleato entro 24 metri (12 quadretti) da te può attaccare 2 volte durante un attacco in carica, quale che sia la sua caratteristica Attacchi (nota che, normalmente, durante un attacco in carica si può compiere soltanto un attacco).

DONO DI ULRIC

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Un'ascia (+2)

Descrizione: Il tuo tocco e la tua benedizione risvegliano il berserker dormiente che è in un alleato. Per l'ora successiva, il bersaglio di questo incantesimo guadagna il talento Furia. Questo è un incantesimo a contatto, che non puoi lanciare su te stesso.

CUORE DEL LUPO

Difficoltà di Lancio: 18

Tempo di Lancio: 1 azione intera e 1 mezza azione

Ingrediente: Il cuore di un lupo (+2)

Descrizione: I tuoi alleati sono pervasi dallo spirito marziale di Ulric. Per 1 minuto (6 round), qualsiasi alleato entro 24 metri (12 quadretti) da te automaticamente realizza con successo qualsiasi Prova di Paura o Terrore che debba affrontare, diventando inoltre immune agli effetti dell'abilità Intimidire e del talento Inquietante.

TEMPESTA DI GHIACCIO

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Una stalattite di ghiaccio (+2)

Descrizione: Puoi evocare una potente tempesta di sferzante ghiaccio, in qualsiasi punto entro 48 metri (24 quadretti) da te, in modo che essa decimi i tuoi nemici. Adopera la sagoma d'effetto grande. Chiunque si trovi dentro l'area d'effetto subisce un colpo con Danno 5 e deve eseguire con successo una Prova di Volontà o rimanere stordito per 1 round.

LA SFERA DI VERENA

Verena è la Dea della Conoscenza e della Giustizia. Tutti coloro che cercano di raddrizzare un torto rivolgono a lei le proprie preghiere, e così fanno anche molti sapienti e Maghi. I Preti di Verena impiegano i propri incantesimi per punire i tiranni, i criminali e i malfattori di tutti i tipi, e per portare la giustizia laddove essa non risplende. Chi si consacra a Verena spesso tende a giudicare sé stesso in modo inflessibile, e possiede un'ottima memoria per i dettagli.

CEPPI DI VERENA

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Delle manette di ferro (+1)

Descrizione: Puoi immobilizzare un personaggio con invisibili ceppi di potere magico. Il personaggio in questione è considerato inerme, a meno che non riesca in una Prova di Volontà. Il personaggio colpito non può compiere altra azione nel suo turno che cercare di rompere la morsa dei ceppi. Questa azione è risolta da una Prova Contrapposta tra la sua Forza contro la tua abilità Incanalare. Ceppi di Verena è un incantesimo a contatto.

IL PASSATO RIVELATO

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: L'occhio di un gufo (+1)

Descrizione: Puoi toccare un oggetto e venire a conoscenza dei tre più importanti eventi legati al suo passato (decisi dall'ADG). Questo incantesimo generalmente rivela l'artefice dell'oggetto, i suoi proprietari più importanti e gli avvenimenti singolari legati alla sua storia. *Il passato rivelato* può essere lanciato soltanto una volta per singolo oggetto.

SPADA DELLA GIUSTIZIA

Difficoltà di Lancio: 10

Tempo di Lancio: Mezza azione

Ingrediente: Un amuleto con inciso il simbolo di una bilancia (+1)

Descrizione: Quando tutte le altre strade sono fallite, la tua arma, che deve essere una spada, diventa lo strumento della giustizia di Verena. Ottiene per 1 minuto (6 round) la qualità della giustizia di Verena. Inoltre ti garantisce un bonus del +10% all'Abilità di Combattimento quando combatti qualcuno che sai essere colpevole di un crimine.

PAROLA DI VERITÀ

Difficoltà di Lancio: 13

Tempo di Lancio: 2 azioni intere

Ingrediente: Uno specchio (+2)

Descrizione: Puoi formulare una domanda a un personaggio (che deve essere in grado di comprendere la tua lingua). Questi è obbligato a risponderti sinceramente se fallisce una Prova di Volontà. Nota che un personaggio sotto gli effetti di questo incantesimo dirà ciò

che egli crede essere la verità. L'ADG dovrebbe effettuare in segreto la Prova di Volontà. Se il bersaglio effettua con successo la Prova allora può rispondere come preferisce (anche con il silenzio). Si può formulare la stessa domanda a un personaggio soltanto una volta (e non basta modificare la richiesta adoperando sinonimi o cambiando la sintassi: ogni nuova domanda deve differire nella sostanza).

ORIGLIARE

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Una cornetta per sordi (+2)

Descrizione: Puoi ascoltare tutto quello succede in una zona che sei in grado di vedere. Sei capace di sentire quello che accade come se tu ti trovassi lì. *Origliare* dura un numero di minuti pari alla tua caratteristica Magia.

PROVA DEL FUOCO

Difficoltà di Lancio: 18

Tempo di Lancio: 1 minuto

Ingrediente: Un opale del fuoco del costo di almeno 50 CO (+2)

Descrizione: Un personaggio entro 12 metri (6 quadretti) da te è sottoposto alla prova definitiva. Mentre lo accusi di una grave ingiustizia, un cerchio di fiamme lo inghiotte. Se il personaggio è innocente, le fiamme non gli infliggono nessun danno. Se è invece colpevole, subisce un colpo con Danno 8, per un numero di round pari alla tua caratteristica Magia. Si applicano le regole sul fuoco descritte nel **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**. Questo miracolo è raramente utilizzato. Seguaci di Verena che adoperino stupidamente o troppo spesso questo incantesimo sono severamente rimessi sulla "retta via" dai loro Anziani.

— MAGIA RITUALE —

La precedente lista degli incantesimi comprende le forme principali di magia nel Vecchio Mondo, ovvero quegli incantesimi generalmente facili da ricordare che possono essere lanciati velocemente. La magia però non si esaurisce qui. Vi è un'altra forma di magia, conosciuta come magia rituale, diversa per alcuni aspetti. La magia rituale richiede molto più tempo, ingredienti esotici, studio intensivo e circostanze particolari per essere adoperata con successo. La Necromanzia, la Magia del Caos e l'Alchimia sono particolarmente riconosciute per il loro utilizzo della magia rituale.

I rituali sono descritti in tomi magici, enormemente costosi e incredibilmente rari. Ciascun tomo contiene un rituale specifico, ed è necessario per il corretto funzionamento del sortilegio. I rituali sono descritti nel seguente modo:

NOME DEL RITUALE

Tipo: Se è un rituale legato alla Magia Arcana o Divina.

Linguaggio Arcano: Il linguaggio in cui il tomo è scritto. Devi poter leggere il linguaggio arcano in questione per imparare il rituale.

Magia: La tua caratteristica Magia deve eguagliare o superare questo valore perché tu possa imparare il rituale.

PE: Devi spendere questo numero di punti esperienza per imparare il rituale. Ciascun rituale è considerato un talento a sé.

Ingredienti: I rituali richiedono ingredienti rari ed esotici, elencati sotto questa voce. Non puoi lanciare l'incantesimo senza questi ingredienti, ed essi possono essere adoperati solamente per lanciare il rituale una volta. Ciò differisce dagli incantesimi normali, dove gli ingredienti forniscono un bonus al Tiro per il Lancio di Incantesimi, ma non sono necessari per lanciare l'incantesimo.

Condizioni: Molti rituali richiedono specifiche condizioni, come le lune piene, l'alta marea, una cometa nel cielo, un certo numero di accoliti che cantino, ecc. Non puoi lanciare l'incantesimo se non sono presenti tutte queste condizioni.

Conseguenze: Molti rituali hanno degli effetti collaterali. Alcuni di questi effetti accadono solamente quando il lancio è fallito, altri ogni volta che il rituale è celebrato.

Difficoltà di Lancio: Come per gli incantesimi normali. Le regole per la Maledizione di Tzeentch o per l'Ira Divina si applicano alla magia rituale come per gli incantesimi normali.

Tempo di Lancio: Come per gli incantesimi normali, anche se usualmente questa variabile è espressa in ore o addirittura in giorni, invece che in azioni. Dal momento che il rituale richiede già di per sé un incredibile ammontare di concentrazione e di canalizzazione dell'energia magica, non puoi aumentare il tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi con una Prova di Incanalare.

Descrizione: L'effetto del rituale, se è lanciato con successo.

Dovrebbe apparire chiaro che i rituali richiedono attenzione, risorse, pianificazione e, soprattutto, tempo. Non ci s'imbarka mai nei rituali a cuore leggero, e non sono certamente un evento comune. Una persona razionale potrebbe addirittura chiedersi perché c'è gente che fa queste cose, ma la risposta è semplice: il potere. I rituali sono magie potentissime, capaci di effetti molto di là da quelli provocati dagli incantesimi normali. Questo è il motivo per cui i Maghi spendono anni cercando di rintracciare i rari ingredienti, tracciando circoli magici, e aspettando che le stelle siano in posizione. Ed è anche per questo motivo che i Cacciatori di Streghe sono profondamente sospettosi riguardo alla magia rituale, anche di quella praticata dai Magistri dei Collegi della Magia. Due semplici rituali sono descritti qui di seguito, per darti un'idea di come funzionino in generale. Altri saranno descritti nei futuri supplementi di WFRP.

BESTIALE TRASFORMAZIONE ARCANAL DELL'ONNIPOTENTE TCHAR

Tipo: Arcano

Linguaggio Arcano: Demoniaco

Magia: 4

PE: 400

Ingredienti: La testa recisa recentemente di un Uomobestia sciamano, un ditale di platino riempito di mutapietra, due Umani sacrificati. Gli Umani devono essere un uomo e una donna, e devono essere digiuni da una settimana.

Condizioni: Quattro altri lanciatori di incantesimi con una caratteristica Magia pari almeno a 1 devono cantare all'unisono per tutto il Tempo di Lancio. Le lune devono essere piene, e il rituale deve raggiungere il suo culmine a mezzanotte.

Conseguenze: Se il lancio è fallito, tu e i tuoi assistenti subite gli effetti del rituale al posto dei bersagli.

Difficoltà di Lancio: 22

Tempo di Lancio: 4 ore

Descrizione: Se il rituale è lanciato con successo, ogni Umano con una Volontà inferiore a 50% entro 1,5 chilometri da te si trasforma in un ripugnante Uomobestia per 24 ore. Durante questo tempo, gli Uominibestia si lasciano andare a un'orgia di uccisioni, incendi e

saccheggi, fermandosi soltanto quando sono uccisi, o quando gli effetti dell'incantesimo hanno termine. Chiunque sopravviva alla trasformazione acquisisce 6 Punti Follia (dimezzabili con una Prova di Volontà riuscita).

IL RISVEGLIO DEL DRAGONE DORMIENTE DELLA TERRA

Tipo: Arcano

Linguaggio Arcano: Magico

Magia: 3

PE: 300

Ingredienti: Il dente di un drago, un diamante del valore di almeno 500 CO, e un gong benedetto da un Prete in punto di morte.

Condizioni: Devi essere nudo, con il corpo pitturato con il guado.

Conseguenze: Se fallisci il tuo Tiro per il Lancio di Incantesimi, sei ingoiato dalla terra e ucciso.

Difficoltà di Lancio: 17

Tempo di Lancio: 8 ore

Descrizione: Puoi evocare i poteri della natura per creare un devastante terremoto. Il sisma colpisce l'area di una piccola cittadina, in qualsiasi punto entro 4,5 chilometri da te. Il terremoto dura 1 minuto e distrugge tutti gli edifici, tranne i più resistenti.

— OGGETTI MAGICI —

Gli oggetti magici sono oltremodo rari nel mondo di WFRP. Non ci sono fabbri pratici di magia che nelle forge di Nuln sfornano tonnellate di spade magiche al giorno. Ciascun oggetto magico è unico, con la sua storia particolare e i suoi poteri. Un personaggio con un oggetto magico è considerato fortunato. Il più potente tra gli eroi del Vecchio Mondo potrebbe arrivare ad averne addirittura tre. I Collegi di Magia, i templi, l'Armeria Imperiale controllano gli oggetti magici più potenti, proteggendoli con gran vigore.

A grandi linee, gli oggetti magici sono creati in uno di questi tre modi:

- Potenti lanciatori di incantesimi possono creare oggetti magici permanenti attraverso la magia rituale. Questi rituali sono assai rari, e richiedono considerevoli quantità di tempo e ingredienti di inestimabile valore.
- Gli oggetti mondani possono diventare magici con il tempo, generalmente quando sono coinvolti in importanti eventi o come risultato della venerazione di massa. La spada di un grande eroe, per esempio, poteva non essere niente di speciale durante la vita del suo proprietario. Se ospitata in un tempio di Sigmar e venerata per parecchi secoli, la spada potrebbe diventare magica.
- Un'esposizione prolungata alla mutapietra, la materia grezza del Caos, può rendere magico un oggetto. A ogni modo, oggetti creati in questa maniera tendono ad avere dei pericolosi effetti collaterali, e possono provocare a chi li impugna sia del male sia del bene.

Gli oggetti sospettati di essere magici possono essere identificati con una Prova di Conoscenze Accademiche. Il tipo particolare di Conoscenze Accademiche da usare dipende dalla natura dell'oggetto, e la Difficoltà della Prova dovrebbe essere determinata in base alla fama (o all'impopolarità) dell'oggetto. Possibili Conoscenze Accademiche per questo tipo di Prove sono Araldica/Genealogia, Demonologia, Magia, Necromanzia, Rune e Storia. Per riconoscere le qualità di un oggetto, l'ADG può richiedere un lungo tempo di ricerca, o l'utilizzo di attrezzature speciali.

Gli oggetti magici sono descritti nella seguente maniera:

NOME DELL'OGGETTO

Conoscenze Accademiche: Il tipo di Conoscenze Accademiche richieste per identificare l'oggetto, e la Difficoltà della Prova.

Poteri: L'effetto in termini di gioco dell'oggetto. Abilità comuni per un oggetto includono bonus alle caratteristiche o alle abilità, oppure la replica di poteri legati a talenti o incantesimi.

Storia: La storia dell'oggetto.

Due semplici oggetti magici sono presentati qui di seguito. Ne potrai trovare altri nei prossimi supplementi e avventure di WFRP.

LA LANCIA DELLO IEROFANTE

Conoscenze Accademiche: Magia

Poteri: Quest'arma infligge un Danno pari a BF+4 contro i Demoni.

Storia: Questa lancia dalla punta d'argento fu forgiata nella Piramide della Luce durante la Grande Guerra contro il Caos. Blucher, il Capitano della guardia personale di Magnus il Pio, la portava in battaglia, dove la lancia dimostrava tutta la sua potenza contro i Demoni. Quando la guerra terminò con la vittoria, Blucher fece ritorno al suo villaggio natale, dove fu accolto come un eroe. Dopo le celebrazioni per la vittoria, dei cultisti del Caos assassinarono Blucher e trafugarono la Lancia dello Ierofante. Dall'allora, non è stata più vista.

L'ANELLO DI SANT'HORST

Conoscenza Accademica: Storia

Poteri: L'Anello di Sant'Horst garantisce un bonus del +20% alla Simpatia e il talento Parlare in Pubblico quando è indossato.

Storia: Sant'Horst, che visse durante il secolo successivo alla fondazione dell'Impero, fu uno dei primi propugnatori della divinità di Sigmar. Vagava per le strade, predicando la parola dell'Heldenhammer, e promuovendo l'unità dell'Impero. Dopo molti anni di vagabondaggio, Horst giunse a Middenheim, il centro del culto di Ulric, e proclamò la divinità di Sigmar. Ne seguì una rivolta, in cui Horst fu ucciso. Quando la sua carne fu consumata dalla decomposizione, i seguaci di Ulric fecero a pezzi le sue ossa con i loro martelli da guerra. Si racconta che ciò che rimase era ridotto in polvere, salvo che un singolo dente. Il dente fu recuperato da uno dei seguaci di Horst, che lo incastonò in un anello d'ottone iscritto con il simbolo della cometa a due code. Fu tramandato da seguace a seguace, fino a quando il suo ultimo proprietario non fu ucciso nelle steppe del Kislev. Da allora, dell'anello si sono perse le tracce.

CAPITOLO VIII

*"Quando le armi si scontrano, quando i venti gelidi
sferzano la terra, quando i lupi ululano,
allora sai che Ulric è con te."*

— Torsten, Prete di Ulric

RELIGIONE E
CREDO

L'Impero è immerso nella religione e nella superstizione. La vita è breve, brutale, spesso assurda e solo gli dèi offrono un barlume di speranza in un mondo di guerra, tenebre e pericoli. La gente del Vecchio Mondo sente l'influenza degli dèi attorno a sé, così come la presenza di spiriti invisibili e il cupo tocco del Caos. Soltanto gli sciocchi sono atei, loro e i più coraggiosi fra gli eretici.

Ogni momento della vita è vegliato da un dio. Dalla nascita alla morte, un cittadino dell'Impero onora diverse divinità e visita molti templi. Molta gente fa offerte occasionali, ma alcuni sono così pii da onorare costantemente tutti gli dèi con sacrifici regolari. Pochi decidono di onorare un dio in particolare, e costoro di solito proseguono nel loro cammino diventando parte del clero del proprio patrono.

Tutti sperano che il Cielo li benedica con miracoli e intercessioni; alla fine dei conti, però, gli dèi sono capricciosi. Non sembra esserci nessuna logica

nei loro interventi nel mondo dei mortali. Possono benedire una persona o fulminarla sul colpo, e perciò sono solitamente visti con un misto di timore e reverenza. Anche perché, a volte, una preghiera esaudita può essere l'evento peggiore che possa capitare a una persona. Le divinità comuni dell'Impero sono elencate nella tabella a pagina 172.

La venerazione degli dèi, così come il timore nei loro confronti, mantiene unito l'Impero. Da Altdorf fino all'Averland le leggende e i riti formano le tradizioni comuni del popolo. I vari cleri rinforzano questo messaggio, lavorando per irrobustire l'ordine e la stabilità, poiché esistono altri dèi al di fuori di quelli dell'Impero: gli Dèi Oscuri, la cui adorazione è rigidamente proibita. Questi Poteri della Rovina portano morte e contrasti nel debole equilibrio dell'Impero. Molti culti segreti s'adoperano per questi dèi proscritti e, a dispetto di quanto le chiese ufficiali possano fare, saranno sempre parte del sottobosco religioso dell'Impero.

— VENERAZIONE FORMALE —

Esistono molti templi e santuari dedicati agli dèi. Dal più modesto allevamento di maiali alla città più grande, c'è profusione di edifici, grotte, sorgenti, pozzi, monoliti, boschetti e pietre sacre. Molti di questi luoghi di adorazione sono curati da Preti e accoliti dei vari ordini religiosi riconosciuti dall'Impero.

Considerati come agenti mortali degli dèi, gli ordini religiosi hanno un ruolo attivo nella vita quotidiana dell'Impero, che si tratti della cura dei defunti, del territorio o del soccorso ai feriti. Sebbene siano raramente costretti a fare opera di proselitismo, molti Preti sentono che la loro missione è quella di raccontare parabole istruttive e offrire una guida spirituale. Ogni ordine possiede un considerevole potere religioso, economico e politico, che esercita quando lo ritiene necessario. Alcuni hanno intuito che la politica non dovrebbe essere un settore di competenza della religione. Tuttavia, gli ordini religiosi hanno rapidamente sottolineato che, come Sigmar muove il Cielo, sono i suoi Preti Guerrieri a muovere la terra.

Se da un lato ogni ordine religioso è organizzato indipendentemente dagli altri, ci sono alcune regole fondamentali valide per tutti. Per le specifiche di ogni ordine, vedi **Gli Ordini Religiosi** a partire da pagina 181.

TEMPLI

Il tempio è il centro dell'adorazione rivolta alla divinità. È tra le sue mura che si svolgono i cerimoniali magici, le invocazioni e i sacrifici, in accordo con le pratiche di ogni divinità.

Non si può fissare una forma tipo per un tempio. Ve ne sono di antichi e nuovi, spogli e ricchi, piccoli ed estesi. Lo stile varia parecchio anche fra i templi dedicati a uno stesso dio, ma in alcuni casi i principi religiosi dettano regole sulla costruzione del luogo sacro. Si tratta generalmente di grandi edifici, costruiti di solito in mattoni o pietre, con torri e pinnacoli.

Molte città hanno diversi templi dedicati a una stessa divinità, e quelle particolarmente grosse ne possiedono almeno uno per ogni principale dio. Il tempio più importante di una divinità maggiore in una grande città sarà enorme, con molti Preti impegnati nelle varie mansioni richieste, templari che difendono il tesoro, Scrivani, Iniziati e attendenti. Diversamente, un tempio in un villaggio sperduto sarà poco più di un grosso santuario, con un'unica persona a distribuire i sacramenti, a volte addirittura un laico.

I templi e i santuari contengono generalmente oggetti di valore, offerte fatte alla divinità che vi si venera, icone, reliquie e altro. Questi beni sono considerati proprietà della divinità, e personaggi che cerchino di appropriarsene o di danneggiarli si attireranno non solo il biasimo dei Preti del tempio, ma anche del dio.

SANTUARI

I santuari sono comuni nel Vecchio Mondo. I più sono costruzioni indipendenti e isolate, erette dagli abitanti dei villaggi o di un quartiere di una città, oppure dai membri di una corporazione o di un altro gruppo. I santuari sono essenzialmente dei templi in miniatura, luoghi in cui fare offerte e pregare un dio, per placarlo o per riceverne i favori. Per la maggior parte sono poco più di un altare con un'effigie della divinità e un'iscrizione adatta, di solito protetti da una piccola struttura di legno o di pietra.

I santuari sono visitati regolarmente dai fedeli che vivono troppo lontani dal tempio. Il mantenimento del santuario è a carico di chi lo visita e per contribuire alla sua manutenzione è costume lasciare l'offerta di una moneta dopo aver pregato.

Lungo le strade e nei piccoli villaggi, si possono trovare santuari dedicati a divinità minori, come il patrono di un certo mestiere, o lo spirito tutelare di un elemento locale del territorio come una sorgente, una caverna, un incrocio o un ponte.

PREGHIERE E BENEDIZIONI

Può capitare che un personaggio che si fermi a pregare presso un santuario o un tempio non solo attiri l'attenzione della divinità a cui il luogo è consacrato, ma ottenga anche qualche risultato miracoloso. Magari il personaggio riceverà un segno, un'improvvisa visione che gli indichi la via verso il prossimo passo dell'avventura. Il personaggio potrebbe, per esempio, ricevere una benedizione speciale, un bonus per la prossima sfida, o un qualche rinforzo benedetto alla sua arma.

Sta all'ADG determinare che cosa succederà, ma forniamo comunque alcune linee guida.

- Divinità diverse si interessano di cose diverse. Un eroe che preghi Taal affinché lo aiuti nei suoi sforzi per salvare un antico bosco verrà probabilmente ascoltato più di quanto non lo sarà uno che si rivolga a Grungni per essere aiutato per problemi politici.
- Le benedizioni raramente giungono senza un sacrificio. Gli dèi gradiscono i sacrifici significativi. Un povero che dia la sua ultima moneta all'altare di Sigmar sarà probabilmente più ascoltato di un Conte Elettore che doni una statua d'oro.
- Le benedizioni sono rare. Sono ancor più rare se non servono davvero. Un personaggio che preghi Ulric per un aiuto in battaglia sarà probabilmente ascoltato, ma non è detto che Ulric offra il suo aiuto a meno che la battaglia non sia di vitale importanza (il personaggio è sopraffatto dal numero, la battaglia deciderà il fato della famiglia del personaggio, la battaglia è per la difesa di un tempio di Ulric, ecc.).

Le benedizioni saranno generalmente concesse a personaggi che devotamente si sono attenuti ai precetti della divinità, o a personaggi che nella loro preghiera si sono mostrati particolarmente riverenti nei confronti del dio. In questo caso, allora magari riceveranno un dono.

Le benedizioni possono assumere numerose forme, e sta all'ADG decidere quale sia quella più adatta, tenendo conto delle circostanze, della natura della divinità coinvolta, e della storia trascorsa del personaggio. Un personaggio potrebbe ricevere un piccolo bonus in una Prova, il possesso temporaneo di un talento o di un'abilità che non ha o l'uso per una volta di un incantesimo. L'ADG è libero di creare nuovi tipi di benedizioni, ma non dovrebbero essere più forti di quelle elencate sopra, a meno di circostanze miracolose.

Una benedizione, di solito, si sente come una vampa di calore nel cuore del personaggio, una brezza che solo lui può avvertire, un suono che egli solo ode. È una cosa sottile. Gli dèi, generalmente, non parlano direttamente ai mortali né camminano fra loro. Una benedizione è una questione di fede, e il personaggio confida che il dio sia lì con lui, anche se non ne ha la prova certa.

Se l'ADG desidera concedere una benedizione davvero potente, si consiglia d'accompagnarla con introduzioni più spettacolari, come corni celestiali che risuonano in lontananza, le nuvole che si aprono e un raggio di luce che illumina il personaggio, l'apparizione di creature celestiali che annunciano il miracolo al personaggio benedetto, e via dicendo. Ovviamente, eventi di questo tipo dovrebbero essere così rari che mille giocatori che giochino mille personaggi ognuno possano anche non vederli mai accadere.

ORACOLI E ALTRE MERAVIGLIE

I templi non sono soltanto luoghi in cui recare offerte, ricevere cura dai Preti e pregare. Alcuni possiedono proprietà mistiche, reliquie leggendarie, santi capaci di visioni oracolari, o qualsiasi altra meravigliosa caratteristica spirituale che l'ADG voglia introdurre nel gioco.

Poiché le divinità pervadono la vita del Vecchio Mondo, i templi sono un ottimo luogo in cui far iniziare un'avventura. Quando il misterioso agente di uno degli dèi ti chiede di partire per una grande ricerca nel nome del suo patrono, saresti uno sciocco a rifiutare.

Queste sono alcune delle tipiche avventure in cui può incappare chi visita un tempio:

- Uno dei credenti ha scoperto il luogo in cui è nascosta una preziosa reliquia del dio che venera. I PG ricevono l'ordine di recuperarlo in nome di tutto ciò che c'è di sacro.
- Un anziano Prete del tempio è un oracolo, e ha una visione nel momento in cui i personaggi entrano nel tempio. Devono prestare ascolto a questa visione o perire!
- Giunge un messaggio da un lontano tempio del dio, che reca notizie di un assalto delle forze del Caos. I PG devono velocemente recarsi al tempio lontano e proteggerlo.

— DEVOZIONE POPOLARE —

In tutto l'Impero si considera giusto tributare onore a ogni divinità. Rispettare nel modo corretto gli dèi è segno di buone maniere, alto senso morale e intelligenza. Trascurare gli dèi, non rispettarli, o mostrare apertamente disinteresse per simili cose è visto come un segno di bassa estrazione sociale e ignoranza, ed è oltretutto considerato causa di sfortuna. Anche il Prete di una data divinità reca rispetto agli altri dèi e spiriti nelle occasioni appropriate.

La persona media del Vecchio Mondo invoca gli dèi quando ha bisogno d'un aiuto. Un marinaio farà offerte a Manann prima di dirigersi verso il mare aperto, mentre un agricoltore recherà offerte a Taal, Rhya e Sigmar

nelle varie stagioni. I ricchi mercanti porteranno offerte a Shallya, per il bene dei loro averi, mentre l'esercito imperiale invocherà Sigmar affinché la vittoria sia certa.

Gli dèi, comunque non sono soltanto un servizio per le emergenze. La loro influenza si fa sentire per tutta la durata della vita, e non solo tramite la presenza degli ordini religiosi. Molti nomi di persone incamerano quelli degli dèi, e significano cose come "per Taal" o "amato da Ulric". Allo stesso modo, molti modi di dire prendono origine dalla religione.

Molti hanno il simbolo di un dio come parte del blasone di famiglia o sulle vesti che indossano. I portafortuna, poi, recano il simbolo di un dio per

TABELLA 8-1: GLI DÈI E LE SFERE DI INFLUENZA

Dio	Sfera di Influenza	Comune Adoratore
Manann	Mari, Maree e Oceani	Pescatori, Marinai e Viaggiatori
Morr	Morte e Sogni	Persone in Lutto, Sognatori, Maghi Ametista
Myrmidia	Arte della Guerra, Estalia, Tilea	Soldati, Strateghi, Ufficiali
Ranald	Furti, Inganni, Fortuna	Ladri, Bari, Disgraziati
Rhya	Fertilità della Terra, Amore	Fattori, Maghi Giada, Contadini
Shallya	Cura, Pietà, Parto	Poveri, Ammalati, Donne
Sigmar	L'Impero, Protezione	Popolo dell'Impero, Nobiltà, Esercito
Taal	Natura e Terre Selvagge	Maghi Ambra, Contadini, Taghialeghna
Ulric	Battaglia, Lupi, Inverno	Guerrieri, Middenheimiani
Verena	Apprendimento e Giustizia	Scrivani, Maghi Celestiali, Magistrati

proteggere da ogni tipo di disgrazia. Molti invocano la benevolenza degli dèi durante i riti di passaggio che segnano le tappe significative di un'esistenza. Il calendario, inoltre, ospita molte feste religiose che tutti aspettano con gioia.

I PERSONAGGI GIOCATORI E GLI DÈI

Tutti i personaggi sono tenuti a rispettare gli dèi del Vecchio Mondo, pregando e offrendo sacrifici quando desiderano il favore di un dio. I Preti e altri personaggi particolarmente devoti possono votarsi a una particolare divinità e, in questi casi, devono attenersi ai precetti del culto. Nota che, comunque, anche i personaggi più devoti non possono sottrarsi ai normali obblighi che tutti hanno nei confronti del pantheon: un Prete di Taal, per esempio, deve trattare con rispetto Verena e il suo tempio, oltre a portarle offerte nei giorni a lei sacri.

Ci sono molti piccoli modi in cui la religione dell'Impero può influenzare i personaggi, dalla scelta del guardaroba a quella dei riti fino alle preferenze politiche. L'ADG dovrebbe premiare i giocatori che interpretano le inclinazioni religiose dei PG, o che preparino offerte particolari e cose simili. La **Tabella 8-2** offre degli esempi per le offerte e i sacrifici che, a quanto pare, sono preferiti dai singoli dèi. In generale, maggiore è l'attenzione desiderata dal giocatore, più inestimabile e unica dovrà essere l'offerta. Se i PG hanno offeso una divinità, o hanno un favore molto grosso da chiederle, dovrebbero prepararsi a fare un sacrificio maggiore.

RITI DI PASSAGGIO

Nel corso della loro vita, i PG che vivono nell'Impero si troveranno a partecipare a un certo numero di piccole celebrazioni e riti di passaggio.

TABELLA 8-2: OFFERTE E SACRIFICI

Dio	Offerte Preferite	Sacrifici Preferiti
Manann	Pesci, Gemme, Reti o Ami	Marinai, Imbarcazioni
Morr	Incenso, Candeled	Sangue, Lacrime
Myrmidia	Armi, Musica	Voto d'Immolarsi
Ranald	Oro, Dadi, Carte	Dita, Alluci
Rhya	Verdura, Frutta, Latte	Sangue Versato nella Terra
Shallya	Cibo e Farmaci per i Poveri	Offerte a un Orfanotrofio
Sigmar	Oro, Vino, Birra	Oro, Morte in Battaglia
Taal	Selvaggina Fresca, Agrifoglio	Prima Preda di Ogni Caccia
Ulric	Armi, Stendardi, Birra	Lotta a Mani Nude Contro un Lupo
Verena	Pregliera Scritte, Candeled	Esecuzione di un Colpevole

Nascita

Alla nascita di un bambino è costume rivolgere una preghiera a Shallya e recarle una piccola offerta in cibo, per ringraziarla del buon esito del parto. Fra la gente più povera dell'Impero, è costume che il padre seppellisca uno scellino, o una moneta di valore superiore, sotto l'uscio della casa, per quando il proprio figlio raggiungerà la maturità. Tali monete sono particolarmente ricercate dai necromanti, specie se il bambino dovesse morire prima di poterla reclamare. Spendere la propria moneta natale è considerato fonte di grossa sfortuna.

Compleanno

Ogni anno, per il giorno della nascita, è tradizione fare un piccolo sacrificio a Shallya, per ringraziarla dell'anno trascorso in buona salute e al riparo dalle avversità. A volte la famiglia e gli amici si uniscono a queste offerte. Possono essere offerte modeste come una corona di fiori piazzata in un santuario di Shallya, o grandiose come il finanziamento richiesto per l'aggiunta di un'ala al tempio.

Predestinazione

Se si riesce a superare il decimo anno d'età, è tradizione fare un'offerta a Morr. Carne, sangue o a volte latte vengono messi in un braciore sacro, mentre si bruciano speciali candeled. Si pensa che il denso fumo scuro di queste candeled nasconda il bambino alla vista di Morr, mentre il sangue e la carne ne prendono il posto nel regno dei morti, servendo il dio fino a quando non giunga l'ultima ora del festeggiato. In quest'occasione, molti ricevono una visione di quale sarà la causa della loro morte: la loro "predestinazione".

Matrimonio

Il matrimonio è una questione informale sbrigata dal Prete della divinità che la coppia ritiene più appropriata. Alcuni cercano di far combaciare il temperamento della coppia con il carattere di un dio: una moglie fiera, per esempio, avrà bisogno di un Prete di Manann per raffreddare i suoi bollenti spiriti e formare così un'unione stabile. In genere la gente è contenta di farsi sposare da un prete di Sigmar, in maniera sbrigativa e semplice. Si richiede agli sposi di prestare il giuramento di nozze, saltare su una giara e offrire un contributo alla chiesa. Il divorzio è un'inversione relativamente semplice di questa cerimonia, ma ovviamente è molto più costoso.

La Benedizione del Guaritore

Chi è sopravvissuto a una qualche malattia od operazione di una certa importanza osserva questo giorno festivo. Una volta all'anno, nel giorno in cui la persona è stata dichiarata di nuovo sana, il celebrante prepara un grande banchetto: gli amici, la famiglia e il medico curante sono tutti invitati a mangiare, bere ed essere felici. Il pasto è ispirato dal tipo di operazione o malattia, perciò un'operazione allo stomaco sarà ricordata con della trippa o lardo in uno sformato a forma di pancia. A causa di questa

tradizione, quando si richiedono i servizi di un guaritore, è considerata una buona idea scegliere il medico più grasso, che è certamente anche il migliore dal momento che partecipa di continuo a questi banchetti! Alcuni ciarlatani usano pance finte per fingere di essere esperti, ma la gente ormai si è fatta abbastanza furba da capirlo.

Alle Membra Perdute

È una bevuta tradizionale, comune fra i soldati, i mercenari e la gente del Nord dell'Impero. Due giorni prima della Notte delle Streghe, coloro che hanno perduto membra, dita, orecchi o qualunque altra parte del corpo, si radunano per brindare alle loro parti che già riposano nel regno di Morr. Sigmar, Ulric, Morr, Myrmidia e Randal vengono tutti festeggiati in quest'occasione, con brindisi, canzoni irriverenti e donazioni stravaganti ai templi. Di solito il più mutilato guida i brindisi: visto che la maggior parte di lui è già nell'aldilà, è certo il più ispirato!

Morte

Innumerevoli sono le tradizioni riguardo alla morte. Dalle monete di rame per i becchini al rum per la vedova, ci sono riti e celebrazioni che variano da luogo a luogo, e da villaggio a villaggio. In generale, tutti vogliono essere sepolti nel Giardino di Morr, poiché i suoi Preti onorano costantemente i morti, preservandoli dai necromanti, dalle arature accidentali e da altre calamità che possono capitare ai cadaveri. Per 2 scellini una persona può essere preparata e sepolta in una tomba adeguata. Più soldi implicano una posizione migliore, e riti funebri. Alcuni specificano che debba essere un Gran Sacerdote a guidare le loro anime verso il reame di Morr, servizio certamente non a buon mercato.

FESTE RELIGIOSE

Sebbene vi siano parecchi calendari in uso nel Vecchio Mondo, il Calendario Imperiale resta comunque il principale riferimento temporale nell'Impero. Molte comunità ne fanno uso per determinare le date delle loro feste religiose, anche se alcuni dei villaggi più isolati a volte perdono qualche giorno, settimana o perfino un anno come risultato di uno scadente conteggio del tempo.

Un anno imperiale è composto da 400 giorni, divisi in 12 mesi di 32 o 33 giorni, con sei giorni (in cui si svolgono importanti festività) fuori del conteggio mensile.

Ci sono otto giorni in una settimana, i cui nomi risalgono probabilmente agli albori dell'Impero. In ordine, i giorni sono: Lavordi, Gabeldi, Mercadi, Fornodi, Tassadi, Regiodi, Iniziabato e Santodi.

Ognuno dei dodici mesi ha un nome con simili riferimenti di ordine pratico, connessi all'agricoltura e alle grandi celebrazioni dell'anno. In ordine, questi mesi sono: Postregaio, Nuovannaio, Araggio, Sigmarile, Soluglio, Priamistero, Oltremistero, Messembre, Birrembre, Frigidaio, Ulricheo e Priastregaio.

Alcuni, in particolare i Maghi Giada, preferiscono marcare il tempo tramite le interazioni delle due lune, Mannslike ("Amata da Manann") e Morrsliebe ("Amata da Morr"). La luna bianca Mannslike segue un ciclo regolare di venticinque giorni fra i due momenti in cui è piena, mentre Morrsliebe, la luna verde del Caos, non sembra seguire nessun ciclo prestabilito.

Comunque venga computato il tempo, la gente dell'Impero ama le celebrazioni e le feste. Perciò è pronta nell'indulgere al vino e al canto, e molto propensa ad adottare le feste straniere, quelle laiche e quelle delle altre razze. Per questa ragione anche le feste praticate dalle razze non umane sono segnalate sul Calendario Imperiale.

CELEBRAZIONI IN BREVE

Notte delle Streghe

Conosciuta come Hexensnacht dalle persone più anziane dell'Impero, la Notte delle Streghe segna l'Anno Nuovo ed è considerata una notte di



cattivi presagi, poiché le lune emanano una luce spettrale e si dice che i morti si agitano nelle loro tombe. La sventura s'abbatte su chi osi uscire fuori casa. In queste notti, i Preti di Morr officiano riti solenni, giacché si dice che siano spalancati i cancelli fra il regno dei vivi e quello dei morti, e quelli fra il mondo dei sogni e quello della veglia, favorendo la comunione con i defunti e le profezie.

Benedizione Annuale

Questo rito di Verena serve a pregare la dea affinché salvaguardi l'anno seguente, benedicendolo con sapienza e giustizia.

Inizio della Crescita

Giorno sacro a Manann (in quanto nunzio del cambiamento), l'Inizio della Crescita demarca anche la fine del tempo di Ulric, l'inverno. Taal comincia la sua ascesa come Signore delle Foreste, innescando il ritorno del verde della rinascita dopo il regno di neve e ghiaccio di Ulric. I mantelli invernali vengono messi da parte, e le barche vengono calafatate in preparazione di giorni più caldi.

Primo Sorso

Si tratta della prima celebrazione nanica dell'anno. È il giorno in cui si assaggia la birra nuova.

Primo Giorno dell'Estate

In questo giorno si festeggia con banchetti e canti l'apoteosi di Sigmar, la sua ascesa al Cielo come dio.

Sole Fermo

Questo è il tempo di Taal e di sua moglie Rhya. Un giorno di danze e bevute, è considerato il più propizio per concepire bambini. Si sa di Elfi che festeggiano i loro dèi in questo giorno.

TABELLA 8-3: CELEBRAZIONI RELIGIOSE

Mese	Giorno	Occasione	Divinità Celebrate
—	Notte delle Streghe	Capodanno	Morr
Postreggio	1	Benedizione Annuale	Verena
Nuovannaio	—	—	—
—	Inizio della Crescita	Equinozio di Primavera	Manann, Taal, Ulric
Araggio	33	<i>Primo Sorso</i>	Divinità Naniche
Sigmarile	18	Primo Giorno dell'Estate	Sigmar
Soluglio	—	—	—
—	Sole Fermo	Solstizio d'Estate	Taal, Rhya, Divinità Elfiche
Priamistero	33	<i>Saga</i>	Divinità Naniche
—	Giorno del Mistero	Lune Piene	Morr
Oltremistero	—	—	—
Mesembre	1-8	<i>Settimana della Torta</i>	Divinità dei Mezzuomini
—	Minor Crescita	Equinozio d'Autunno	Rhya, Taal, Ulric
Bitrembre	33	<i>Seconda Breccia</i>	Divinità Naniche
Frigidaio	—	—	—
Ulrichio	—	—	—
—	Mondo Fermo	Solstizio d'Inverno	Ulric, Taal, Rhya
Priastreggio	33	<i>Fine del Barile</i>	Divinità Naniche

Nota: 6 giorni dell'anno non ricadono in nessun mese; le feste delle razze non umane sono in corsivo.

Saga

La seconda celebrazione dei Nani è dedicata agli Sventratroll, alle battaglie epiche e alla saggezza degli antenati.

Giorno del Mistero

Questo giorno, detto a volte Geheimnistag, è sacro a Morr. Entrambe le lune, piene, splendono assottigliando il velo che separa il mondo dei morti da quello dei vivi. Una notte adatta per la divinazione, questo giorno è considerato più "sicuro" della Notte delle Streghe.

Settimana della Torta

È tempo di indulgenza per i Mezzuomini, per i quali questa è l'unica festa religiosa. Ben poco rigore si può pretendere da essi durante questo periodo, impegnati come sono a cuocere e mangiare grosse torte. Gli Umani hanno iniziato a festeggiare questa ricorrenza come festa laica.

Minor Crescita

In questo giorno Taal e Rhya cedono il loro dominio a Ulric, e l'inverno inizia a scivolare sulla terra. Rhya è festeggiata come madre del Raccolto d'Autunno, e i contadini sacrificano a lei una parte del raccolto in un grande falò.

Seconda Breccia

Questa è la terza celebrazione del calendario dei Nani. I barili di birra vengono di nuovo aperti e assaggiati. I racconti di eroismo e lotta nei tunnel sono i classici intrattenimenti di questa festa.

Mondo Fermo

È il culmine del tempo di Ulric. I fattori e i contadini accendono fuochi per guidare Taal e Rhya di nuovo sulla terra e scacciare il freddo.

Fine del Barile

Questa festa scandisce la fine del calendario dei Nani. Per tradizione tutti i barili di famiglia devono essere svuotati alla fine di questa celebrazione. Un anno di sfortuna attende chiunque sprechi anche una sola goccia di birra durante il rito.

L'IRA DEGLI DÈI

Così come premiano i devoti, gli dèi possono anche infliggere punizioni a chi fallisce nel mostrare rispetto o trama per danneggiare i loro adoratori. Un devoto che fallisca nell'attenersi ai precetti imposti dal dio, o che infanghi la fede, sarà punito, così come i personaggi che rubino dal tempio della divinità o danneggino i fedeli del dio.

GLI DÈI NEI MODI DI DIRE

- "Per i denti di Taal!": Esclamazione per situazioni strette e scomode.
- "Senti il fiato di Morr sul collo": Credette di essere prossimo alla morte.
- "Ghigna proprio come il vecchio Morr": Avere un ghigno da teschio, o lugubre.
- "Ora balla con Morr": È morto.
- "Come se avesse i lupi di Ulric alle calcagna": Correva davvero veloce.
- "Sicuro come la Salsiccia di Sigmar": Espressione di significato e origine sconosciuti.
- "Pagherà du' penny e 'na spada": Le sue azioni lo porteranno alla morte. Due monete e una spada sono quanto ti serve per essere sepolto in un Giardino di Morr.
- "Cenerà con Ranald": Avrà le sue occasioni.
- "Alla Fonte di Myrmidia, o bevi forte o non bere": La Fonte di Myrmidia è sorgente di prontezza e coraggio, che consente alla gente di soddisfare ordini impossibili.



Le punizioni divine hanno vari gradi, in accordo con la grandezza del crimine o la posizione del personaggio che ha errato. Personaggi devoti saranno privati dei poteri (iniziando con le Sfere Divine per i Preti) oppure sentiranno la mano pressante della loro divinità a sottolineare l'offesa. Personaggi che viziosamente abbiano disatteso alla volontà del dio, offeso il suo operato o dissacrato luoghi sacri saranno probabilmente vessati con malattie disabilitanti. Agli dèi piace molto "il flusso sanguinolento".

Ci sono molte maniere per implorare il perdono degli dèi se non si è portato loro rispetto. I Preti provvedono ad amministrarne la maggior parte. La lista che segue descrive le pratiche più comuni, ma l'ADG deve sentirsi libero d'improvvisare pene adatte per i PG che abbiano infranto un precetto religioso, o contrariato uno dei culti.

TIPICI ATTI DI CONTRIZIONE

Insaccamento

Per offese minori, i rei nascondono la testa in un sacco, per poi essere portati in giro per la comunità. Si pensa che questo ricordi le maschere della morte che si fanno indossare agli eretici prima del rogo o della decapitazione.

Ammenda

La forma più diffusa di contrizione consiste nel pagamento di un'ammenda. Di solito questa punizione viene scontata di Gabeldi, in un luogo pubblico, come un mercato o in piedi davanti alla porta del tempio. Il pubblico spesso deride il peccatore o gli lancia verdura fino al momento in cui le monete non sono state donate. L'entità dell'ammenda dipende dalle condizioni economiche e dalla gravità dell'offesa.



Digiuno

Chi ha recato un'offesa potrebbe dover offrire parte oppure tutti i suoi pasti per un certo periodo di tempo, cercando di placare il dio in questione. Se la punizione è severa, il peccatore potrebbe essere forzato a nutrirsi di sola acqua per un mese intero. Una sicura condanna al "flusso", se c'è rimasto qualcosa da espellere.

Fustigazione

L'autoflagellazione o la fustigazione pubblica sono la punizione preferita da molti dèi. Alcuni specificano che siano applicati certi rinforzi allo scudiscio, altri si accontentano di dettarne il numero di lingue.

Sanguisughe

I mentitori e i barattieri sono disprezzati da molti culti. I mercanti che usano false misure, i pettegoli e gli imbroglioni sono spesso condotti dai Preti affinché ricevano una "punizione divina". Di solito i Preti pregano per il peccatore mentre a questo vengono piazzate sanguisughe sulla lingua per succhiare via le menzogne velenose.

Offerta di Sangue

Alcune colpe hanno un prezzo ben definito. Nei villaggi dell'entroterra e nelle aree povere dove le ammende non sono una scelta percorribile, certe colpe hanno un costo in sangue. Il peccatore deve donare una certa quantità del proprio sangue alla divinità che ha offeso. Calici differenti sono previsti per peccati differenti.

L'Incudine

Usata in pratica solo dal culto di Sigmar, questa pena prevede l'applicazione de "il martello della giustizia sulla mano del crimine". La taglia del martello (e del Prete) varia con il livello dell'offesa.

— DEI DELL'IMPERO —

Ogni dio è noto con una gran varietà di nomi e simboli. La sezione seguente descrive, per ogni divinità, i suoi aspetti più conosciuti tra i tanti esistenti. Personaggi devoti come i Preti potrebbero voler portare con sé il simbolo del proprio dio, e certamente vorranno attenersi ai dettami del loro patrono. Infrangere tali divieti li porterà a scatenare l'ira divina, e avranno certamente bisogno di un bel po' di questua per fare ammenda.

MANANN

Dio del Mare

Temuto e venerato dai marinai e dai popoli costieri, Manann è il signore dei mari e delle creature che vi dimorano. Controlla le maree ed è imprevedibile come il mare stesso. Per questo motivo è famoso sia per la sua ira che per la sua gaiezza. Progenie di Taal e Rhya, è di solito ritratto come un tritone dal grosso ventre, con una corona puntuta di ferro nero e alghe. Assume anche le forme di un vortice marino, di una tromba d'acqua, o di un enorme mostro acquatico.



Simbolo

Manann è ordinariamente rappresentato da un simbolo di onde stilizzate, un emblema che condivide con molte altre divinità marine minori. Un altro simbolo comune è la sua corona a cinque punte, così come il tridente o l'albatro stilizzato. I suoi Preti, di solito, indossano tuniche d'un verde o grigio bluastrì, a volte ricamate con onde blu su sfondo bianco.

Adoratori

Manann è adorato principalmente da coloro che dipendono in qualche modo dal mare: marinai, pescatori e simili. È costume, fra quanti si stanno imbarcando per un viaggio in mare, offrire un piccolo sacrificio al dio nella speranza di navigare sicuri. È anche adorato dai pirati di Sartosa e di altri luoghi, che lo vedono come una divinità feroce e guerriera, veloce ad attaccare chiunque osi attraversare il suo regno acquatico.

Temperamento

Come Taal, suo padre, Manann è indifferente ai drammi dei mortali. Diversamente da Taal, però, sembra trovare piacere in questa sua indifferenza. Alcuni dei sapienti fedeli di Verena interpretano quest'aspetto come una forma di malvagità, ma i Preti di Manann negano tale interpretazione tacciandola di scarsa lungimiranza. Questi ultimi credono, infatti, che l'indifferenza del loro dio e la sua bizzarria abbiano un fine ultimo imperscrutabile.

Precetti

Molti dei precetti imposti ai seguaci di Manann sono semplicemente una formalizzazione delle superstizioni comuni fra i marinai. È proibito fischiare mentre si è sulla nave, per esempio, così come salpare il tredicesimo giorno di un mese, o uccidere un albatro.

MORR

Dio della Morte e dei Sogni

Morr è il Dio della Morte e dell'Aldilà. È di solito descritto come un uomo di alta statura, dal portamento aristocratico e dallo sguardo distaccato e meditabondo. Le anime dei trapassati gli appartengono, ed egli si assicura che giungano sane e salve nel suo cupo reame. È nemico di ogni forma

di nonmorte, poiché la creazione di tali creature implica il saccheggio del suo regno.

È anche il Dio dei Sogni e dei Presagi. Supervisiona i percorsi dei sognatori nelle terre oniriche, le quali costeggiano il reame dei morti, e manda segni premonitori ai visionari e ai folli.

Si dice che Morr sia il marito di Verena, e in molte leggende va in cerca del di lei consiglio.

Simbolo

I simboli più comuni di Morr sono la rosa nera, il corvo e il portale di pietra. I suoi Preti vestono di nere tuniche con il cappuccio, senza simboli e ornamenti.

Adoratori

Morr è conosciuto in tutto il Vecchio Mondo, ma non è una divinità con cui si ha a che fare quotidianamente; è adorato da chi porta un lutto, e chi gli offre sacrifici e preghiere lo fa nella speranza che i cari estinti raggiungano il suo reame in sicurezza e possano prosperare una volta arrivati. Anche gli interpreti dei sogni e coloro che desiderano liberarsi degli incubi lo invocano. Inoltre, molti Maghi Ametista lo considerano proprio patrono.

Temperamento

In superficie, Morr è un dio indifferente, che trascina i vivi nel suo regno, ma i suoi Preti sanno che, in fondo, è un dio benevolente, perché protegge i sognatori e i morti, ospitandoli al sicuro nei suoi reami. La sua opposizione alla Necromanzia e il fatto che fornisca presagi sono ambedue segni della sua misericordia.

Precetti

I Preti di Morr sono incaricati di badare ai morti. Hanno i seguenti obblighi:

- Osserva tutti i riti funebri e di veglia.
- Opponiti ai necromanti e ai Nonmorti in ogni occasione, ovunque essi vengano incontrati.
- Sii rispettoso e delicato con i defunti e le loro famiglie.
- Presta ascolto ai tuoi sogni.

MYRMIDIA

Dea della Guerra

Le sue statue si trovano praticamente a ogni angolo di strada nelle città della Tilea e dell'Estalia. Il suo nome è invocato dai popoli del meridione come baluardo contro ogni cosa, dalla malattia alla morte, fino agli attacchi degli Uominibestia. La devozione della gente dell'Impero a Sigmar è superata dall'amore impetuoso e dalla dedizione che la gente del Sud, della Tilea e dell'Estalia ha per la propria Signora, Paladina e Dea: Myrmidia.

Il ruolo di Myrmidia nel pantheon è soggetto a un dibattito pervaso da argomentazioni infuocate, acceso in tutto il Vecchio Mondo. Nell'Impero, gli studiosi ritengono che sia stata un'eroina mortale della Tilea o dell'Estalia e che protesse quei popoli dall'invasione



dei barbari del nord (gli antenati degli uomini dell'Impero), dagli aggressori giunti via mare dall'Arabia, e dai Goblin calati dalle montagne dell'est. Poiché salvò il suo popolo, Myrmidia fu incoronata regina, ma fu trafitta nel giorno della sua incoronazione da un dardo avvelenato, lanciato da un assassino sconosciuto. La guerriera era però tanto forte che il veleno non la uccise subito e, agonizzante, ordinò che fosse costruita per lei una grande nave. Fu caricata sul vascello e indirizzata verso ovest, dove fu assunta in Cielo. Nell'Impero è vista solo come una dea regionale e, sebbene la gente la rispetti, i più non la adorano particolarmente, almeno non più di quanto venerino gli dèi della Bretonnia o del Kislev.

Questa versione di Myrmidia quale vergine guerriera che salvò il suo popolo è contenuta in ogni leggenda, ma in Tilea e nell'Estalia il resto della storia è raccontato diversamente. I meridionali affermano che ella fosse la figlia di Verena e Morr, data a genitori mortali affinché la crescessero. In Tilea si dice che questi genitori fossero Tileani, mentre in Estalia (naturalmente) i suoi genitori sono considerati Estaliani. In entrambi i casi la bambina crebbe fino a divenire la potente vergine che unì i popoli di quelle le terre contro tutti i nemici. Da quel giorno è amata e riverita come patrona di entrambe le nazioni, ma anche come grande dea figlia di due importanti divinità.

Oltre al suo ruolo di divinità regionale, la gente del sud le attribuisce un ruolo essenziale come dea portatrice di civiltà. Ella è, dicono, la dea patrona di soldati e strateghi. Laddove Ulric rappresenta la furia combattiva e la forza in battaglia, Myrmidia si occupa dell'arte e della scienza della guerra.

Myrmidia è solitamente rappresentata come una fanciulla alta e ben proporzionata, armata ed equipaggiata nello stile dei soldati del sud del Vecchio Mondo. Può anche assumere la forma di un'aquila.

Simbolo

Il simbolo di Myrmidia è una lancia posta dietro a uno scudo. Tale simbolo è indossato come ornamento dalla maggior parte dei suoi adoratori, i quali credono che porterà loro fortuna in battaglia. I Preti indossano un cappuccio blu su tuniche bianche con bordature rosse, con il simbolo ricamato sulla parte sinistra del petto, oppure indossato come fascia.

Adoratori

Myrmidia è seguita con fanatica devozione dai popoli del sud del Vecchio Mondo, specialmente in Tilea e in Estalia. In altre parti del Vecchio Mondo, i guerrieri che ritengono che lo stile marziale di Ulric sia troppo brutale si rivolgono verso l'adorazione di Myrmidia, in particolare coloro i quali fanno uso della polvere da sparo, proibita dal culto di Ulric. Questi nuovi affiliati accettano la credenza che Myrmidia sia la figlia di Verena e Morr e non la considerano semplicemente una dea regionale.

Temperamento

Myrmidia è una divinità della gente meridionale del Vecchio Mondo, e ascolta i suoi fedeli proteggendoli dalle invasioni. Comunque, con l'espandersi del suo culto in altre regioni, si è cominciato a vederla anche come una dea vendicativa. Diversamente da Ulric che sovrintende le battaglie e lascia che gli uomini muoiano o sopravvivano esclusivamente grazie alle loro capacità, Myrmidia di solito temprava i cuori e guida i giusti affinché sterminino i malvagi.

Precetti

I devoti di Myrmidia devono attenersi ai seguenti precetti, anche se le conseguenze delle infrazioni riguardano solo i templari, gli Iniziati e i Preti di Myrmidia:

- Agisci con onore e dignità, sempre.
- Rispetta i prigionieri di guerra.
- Non mostrare pietà per i nemici dell'umanità.
- Onora gli ordini di chi ti comanda, disobbedendo solo quando assolutamente inevitabile (per esempio quando vai contro uno degli altri precetti).



RANALD

Dio degli Inganni

Ranald è ben di rado adorato all'interno di templi. I suoi seguaci invocano il suo nome sussurrando o pregando in santuari privati. Venerato da mercanti, giocatori d'azzardo, ladri e da quanti ogni giorno hanno a che fare con i movimenti di denaro, Ranald è un dio assai più popolare di quanto si possa giudicare contando i templi a lui dedicati per le strade. Infatti, chiunque ricerchi ricchezza, si senta ingannato o vessato, desideri infrangere una catena di sfortune, o semplicemente voglia mantenere le ricchezze che ha accumulato, prega Ranald.

Viene descritto, dai capi ortodossi degli altri culti, come il malvagio Dio degli Inganni, patrono di ladri scommettitori e altri personaggi di bassa lega. Le autorità imperiali si curano poco del culto di Ranald e non caldeggiavano il suo clero come fanno con quello di altre chiese; ma, mentre l'autorità disprezza il culto di Ranald, per le masse egli è un eroe. Ovunque attraverso il Vecchio Mondo, i poveri invocano Ranald ogni volta che sentono il bisogno di qualcosa. Diversamente da molti degli altri dèi, si crede che, se preghi assiduamente Ranald, egli ti ascolterà e sarai accontentato. È il dio dei deboli, degli emarginati e di coloro che abbisognano di un po' di buona fortuna.

Ranald è ritratto come un maschio umano, di solito un furfante affascinante con un sorriso sarcastico. Può anche assumere la forma di un corvo, di una gazza o di un gatto nero. È un imbroglione truffaldino, felice di rifarsi sui ricchi e di aiutare i poveri, ma più che per cattiveria o malizia lo fa per un irrefrenabile senso dell'umorismo. Poiché gli piace vedere i potenti fallire, i mercanti che hanno ottenuto la loro ricchezza pregando Ranald se ne assicurano la benevolenza devolvendo cifre ingenti al suo culto. Ranald disprezza ogni tipo di violenza, e non perdonerà mai un crimine violento, l'omicidio o la tortura.

Simbolo

Ranald è rappresentato da una mano con il dito indice e medio incrociati. Fare tale segno equivale a una preghiera silenziosa, e si crede porti fortuna. Nei suoi templi e santuari è rappresentato dal gatto e dal corvo.

Per ovvie ragioni, in molte parti del Vecchio Mondo, i Preti di Ranald non indossano alcuna forma distintiva di vestiario, né simboli sacri. Alcuni seguaci però recano il simbolo "X" ricamato sui vestiti, ma abilmente camuffato.

Un ciondolo di metallo con incisa una "X" è comunemente usato come portafortuna nel Vecchio Mondo. Il fatto che siano tanti a indossarlo è indice della popolarità di Ranald come dio della gente comune. Comunque, si tratta di un simbolo talmente diffuso da non attirare sospetti, tranne laddove la repressione operata nei confronti del culto di Ranald ha assunto le proporzioni di una caccia alle streghe. In ogni caso, questi ninfoli sono di rado indossati apertamente; si ritiene infatti che il loro effetto sia minore se portati in vista.

Adoratori

Ranald è adorato ovunque nel Vecchio Mondo, di solito nei paesi e nelle città più grandi. I suoi adoratori generalmente sono mercanti in difficoltà, ladri, scommettitori e membri delle classi inferiori.

Temperamento

I devoti di Ranald credono che, se hanno veramente bisogno di qualcosa e se lo pregano a sufficienza, egli esaudirà le loro richieste. Chi dice che i suoi adoratori siano solo dei poveri disgraziati che spazzano lo sterco dei maiali per vivere e che, nonostante le preghiere, rimangono per tutta la vita nella miseria è tacciato di cinismo. E a volte viene aggredito da folle inferocite di spazzatori di sterco di maiale.



Precetti

Le seguenti limitazioni sono seguite dagli adoratori devoti di Ranald, anche se le conseguenze delle infrazioni si applicano soltanto a Preti e Iniziati:

- Una moneta ogni dieci appartiene a Ranald.
- Ranald rifiuta la violenza non necessaria.
- Vivi d'astuzia, non di spada.
- Un vero devoto di Ranald usa il pugnale e lo stiletto: solo i dilettanti e i tonti hanno bisogno di spadoni e armature.

SHALLYA

Dea della
Guarigione,
Pietà e Nascita

Figlia della pietà e madre delle madri: questi sono solo un paio degli epiteti di Shallya, la più benevola fra gli dèi. I suoi templi sono luoghi di pace e conforto per gli ammalati, i moribondi e chi non ha casa. I suoi Preti aiutano gli infermi e gli sventurati, e portano i bambini alla luce, dal momento che conoscono l'arte dell'ostetricia meglio di chiunque altro. Molti nel Vecchio Mondo sono nati in un tempio di Shallya, e molti vi tornano quando sono ammalati o stanno per morire. Tutti infine fanno ritorno nel tempio del padre di Shallya. La dea è infatti figlia di Verena e Morr.

Shallya è comunemente ritratta come una giovane e bella fanciulla, con gli occhi sempre segnati dalle lacrime, ma può anche assumere la forma di una colomba bianca. È una dea importante in tutto il Vecchio Mondo, e i fedeli visitano regolarmente i suoi templi specie se feriti o ammalati, oppure in occasione della nascita di un bambino. Nel Vecchio Mondo si prega Shallya di continuo: quando si ha a che fare con una malattia che impedisce di lavorare, quando si spera di avere dei figli, o quando si ha bisogno di pietà perché la vita si è fatta troppo difficile. Fra gli dèi, si ritiene che Shallya sia l'unica che ascolti veramente le suppliche che le vengono rivolte.

Simbolo

Shallya è normalmente simboleggiata da una colomba, o da un cuore con una goccia di sangue. I suoi Preti, molti dei quali sono donne, indossano vesti bianche, spesso con un cappuccio, e un simbolo a forma di cuore ricamato sulla parte sinistra del petto.

Adoratori

Shallya è adorata nel Vecchio Mondo da gente di ogni condizione e ceto sociale. È in particolare la patrona delle donne incinte, e si crede che protegga dagli aborti e attenui i dolori del parto. Comunque, soltanto pochi fortunati trascorrono la loro vita senza ammalarsi seriamente o restare feriti: quasi tutti, prima o poi, devono pregare Shallya con quieta disperazione sperando di recuperare la salute.

Temperamento

Si crede che Shallya ascolti le preghiere dei bisognosi, poiché il suo amore è immenso. Tuttavia, chi vede il proprio figlio ammalarsi e morire all'improvviso malgrado le preghiere non ne è poi così sicuro. Le leggende narrano che la dea un tempo aiutasse chiunque, ma che suo padre, Morr, il Dio della Morte, insistette perché ella aiutasse solo una persona alla volta, altrimenti il di lui regno ne avrebbe sofferto.



Precetti

Tutti i devoti di Shallya cercano di seguire i seguenti precetti, anche se solo i suoi Preti vi si attengono scrupolosamente:

- Evita d'uccidere.
- Non rifiutarti mai di aiutare un supplicante davvero bisognoso.
- Non ostacolare mai un'anima quando giunge il tempo della sua dipartita.
- Vivi disarmato, l'unica cosa che ti serve è un robusto bastone da passeggio.
- Abborri il Signore delle Mosche in tutte le sue manifestazioni.

SIGMAR HELDENHAMMER

Dio dell'Impero

Come si può intuire dalle dimensioni dell'Impero, le pratiche religiose variano da luogo a luogo, con un dio ritenuto più importante di altri in una data regione e ricordato invece solo nei suoi giorni sacri in un'altra. C'è però un'eccezione notevole, poiché in tutti gli angoli dell'Impero Sigmar è venerato con un rispetto e un timore particolari. È il guardiano del suo popolo, il suo scudo e martello. Il suo nome rappresenta la speranza che le infinite incursioni del Caos non distruggeranno mai l'Impero.



Sigmar è il leggendario fondatore dell'Impero, divenuto dio. Come si addice a un glorioso re guerriero, Sigmar è adorato sia per la sua potenza militare, sia come il grande unificatore, colui che ha messo fine a tutti i conflitti fra le tribù dell'Impero. Le statue e i ritratti lo rappresentano come un uomo gigantesco, muscoloso, con barba e lunghi capelli biondi. Porta sempre un enorme martello nanico a due mani, e spesso è rappresentato assiso su un trono disadorno, con una pila di teste di Goblin ai suoi piedi.

Simbolo

Il culto di Sigmar di solito è associato a due simboli: un martello nanico stilizzato e una cometa a due code. Il primo simbolo, naturalmente, si riferisce al magico martello di Sigmar, Ghal Maraz, mentre il secondo rappresenta la cometa che annunciò la nascita di Sigmar, molti secoli fa. Simboli meno diffusi si trovano a volte inclusi nell'architettura dei luoghi a lui più sacri, e sono il grifone e la corona dorata. Entrambi stanno a significare il dominio di Sigmar sull'Impero, come Uomo e come Dio.

Il grifone di giada è il simbolo di Sigmar riservato al Gran Teogono, il capo del culto. Questo segno, apposto su un sigillo di una lettera, farà sì che il suo portatore passi indisturbato attraverso ogni città o paese dell'Impero.

Adoratori

Sebbene in altre parti del Vecchio Mondo sia considerato un dio regionale, Sigmar è adorato in tutto l'Impero. In ogni paese, villaggio e città di questa nazione i suoi sono i templi più grandi e numerosi, con due importanti eccezioni: la città stato di Middenheim, sede del principale tempio di Ulric, in cui i templi dedicati al Lupo Bianco superano di numero quelli di Sigmar, e Talabheim, dove i templi di Taal (che là è adorato come il principale dio dei fiumi) sono presenti nella stessa quantità di quelli di Sigmar.

Difficilmente un villaggio non ha un tempio o un santuario a lui dedicato. Frotte non soltanto di devoti Sigmariti, ma anche di gente comune affolla le strade nei giorni di festa a lui consacrati. Anche nella taverna più squallida s'eleva ognora almeno un brindisi a Sigmar. Dal contadino più

comune al Conte Elettore più potente, la gente dell'Impero lo riverisce e benedice il suo nome. Fuori dell'Impero, il culto si riduce a una manciata di esuli ed emigrati.

Temperamento

Sigmar è un dio vendicativo. Infiamma i cuori dei suoi seguaci e, così come le antiche fornaci naniche forgiarono il suo martello, forgia i cuori dei suoi fedeli affinché divengano armi contro le macchinazioni del Caos.

Precetti

I seguaci di Sigmar devono attenersi ai seguenti precetti. Violare queste restrizioni significa andare contro la sua volontà e comporta una reazione violenta e veloce:

- Obbedisci agli ordini.
- Aiuta il popolo dei Nani.
- Lavora per promuovere l'unità dell'Impero, anche a costo della libertà individuale.
- Presta fedeltà a Sua Maestà Imperiale l'Imperatore.
- Sradica e distruggi i pelleverdi, i servi del Caos, e chi usa magia corrotta, ovunque essi si nascondano.

TAAL E RHYA

Signore della Natura, Madre della Terra



Quando in principio i mortali si rivolsero agli dèi, pregandoli di salvarli dalle peggiori tempeste, di conceder loro una caccia ricca di prede e di mietere un raccolto opulento, formarono il culto di Taal e Rhya, re e regina della natura. In principio i due erano adorati come un solo dio, Ishernos, che aveva volto femminile in primavera e autunno, e aspetto maschile in estate e in inverno. Con il tempo, l'inverno divenne il reame di Ulric, mentre le due facce di Ishernos divennero due divinità distinte nell'immaginazione degli adoratori, anche se il culto restò unico. Alcuni teologi ritengono che anche Ulric fosse all'inizio parte di Ishernos, formando così una triade, il che spiegherebbe le triplici spirali incise sui megaliti che formano i cerchi di pietre più antichi dedicati a Taal e Rhya.

Taal è la potenza dietro i fortunali e gli acquazzoni, le cascate e le rapide, le valanghe e le frane. È il signore delle bestie, delle foreste e delle montagne, e le terre selvagge del Vecchio Mondo sono il suo regno. Rhya è il potere dietro gli zefiri e le piogge leggere. È l'ostetrica che cura la nascita degli animali e il germogliare delle piante, ed è la cacciatrice che porta ai suoi pargoli la preda. Le terre coltivate sono il suo regno, così come l'amore e la procreazione. Quando i coltivatori la pregano per le piogge primaverili, ragazzi e fanciulle la invocano affinché avvicini il cuore dell'amata o dell'amato.

Nelle rappresentazioni e nelle storie, Taal è descritto come un uomo robusto, con lunghi capelli selvaggi, incoronato dal teschio di un grosso cervo. Indossa pelli di animali e dalla sua barba scendono foglie dorate. In alcune leggende si manifesta come uno dei suoi totem, un cervo o un orso. Rhya, di solito è rappresentata come una donna graziosa dall'aspetto materno, con i capelli trattenuti da una ghirlanda di fiori e ramoscelli ed è vestita di foglie ed erbe sempreverdi, oppure si manifesta come una cerva, il suo totem principale.

Simbolo

Il simbolo per Taal e Rhya insieme è la Spirale della Vita, una spirale che rappresenta il percorso annuale della natura dalla nascita alla maturità, fino alla morte e alla rinascita. Tale simbolo è anche usato dai Maghi Giada. Da solo, Taal è rappresentato dalle corna di un cervo o da un'ascia di pietra, con la quale si dice provochi tuoni, fulmini e valanghe colpendo la cima delle montagne. Rhya è simboleggiata da una spiga di grano o da arco e freccia, che rappresentano il suo aspetto di cacciatrice, nonché la freccia dell'amore. I Preti di questi dèi generalmente indossano vesti semplici, grigie, marroni o verdi che adornano con foglie e fiori durante le festività.

Adoratori

Taal e Rhya sono adorati in ogni luogo in cui la vita della gente è condizionata dai cicli naturali. Taal è in particolare venerato nel nord e nell'est del Vecchio Mondo, fra le grandi foreste e le montagne dell'Impero. La maggior parte dei suoi devoti sono raminghi boscaioli e Maghi Ambra. I più devoti adoratori di Rhya sono gli agricoltori e i cacciatori. Molti Maghi Giada sono devoti a questi due dèi nel loro aspetto di Ishernos.

Sebbene Taal di solito non venga adorato nei centri urbani, a Talabheim, città fondata sul commercio fluviale, egli viene chiamato con l'epiteto di Padre dei Fiumi ed è il nume tutelare della città.

Temperamento

Taal è visto come un dio indifferente, privo, allo stesso modo di una montagna o di una tempesta, di interesse per le vicende mortali. Rhya, invece, nutre con grazia il mondo donandogli sostegno e bellezza naturale.

Precetti

I Preti di Taal e Rhya devono attenersi ai seguenti precetti:

- I figli di Taal si immolano volentieri come cibo e sacrificio, quindi rispetta e onora questo dono che ricevi.
- Un sacrificio d'un animale o di messi deve essere fatto una volta al mese in onore di Taal e Rhya, quando la luna è nuova.
- Ogni anno, tutti i Preti devono trascorrere sette giorni e sette notti lontani dalla civiltà, da soli e in comunione con la natura, vivendo solo di ciò che catturano. L'inizio di tale ritiro è deciso per ogni Prete dai gerarchi della regione.
- Non nasconderti nel metallo. Indossa piuttosto le spoglie del tuo fratello animale.
- Sii fiero della tua forza e delle tue abilità naturali. Evita le armi da fuoco e altre creazioni della scienza.

ULRIC

Dio dei Lupi, della Battaglia e dell'Inverno



Uomini alti e fieri, gli adoratori di Ulric preservano lo spirito e le tradizioni dei loro antenati che fondarono l'Impero. L'attuale struttura del culto di Ulric è vecchia di tremila anni, e i suoi capi saprebbero citare i propri predecessori nei millenni addietro. Quando i padri della tribù Teutogena attraversarono le terribili montagne ghiacciate del Vecchio Mondo e giunsero nella terra dove ora si trova l'Impero, fu Ulric a guidarli, mandando i lupi affinché li proteggessero lungo il cammino.

Questi uomini non eressero monumenti né forgiarono acciaio. Erano uomini selvaggi e il culto di Ulric mantiene lo spirito primevo da cui sorse l'Impero, anche in questa tarda età di polvere da sparo e altre meraviglie.

Ulric è il Dio della Battaglia e della Distruzione, patrono dei lupi e spirito dell'inverno, e la maggioranza degli studiosi è d'accordo nell'affermare che sia il fratello di Taal. Ulric è rappresentato come un grosso guerriero simile nella forma e nell'armamento ai barbari che fondarono l'Impero: i suoi lunghi capelli sono sciolti, la sua spessa barba nera è ricamata dal bianco della brina e sulle spalle indossa una pelle di lupo grigio argentea. È armato di un enorme martello a due mani e va in battaglia senza elmo per dimostrare il suo coraggio. Ulric è anche da sempre rappresentato come un enorme lupo dal manto argenteo. Disprezza la debolezza, la codardia e l'inganno e si aspetta dai suoi seguaci un approccio diretto nella soluzione dei problemi.

Ulric è il dio patrono dei Teutogeni, una delle dodici grandi tribù di Umani nonché il popolo che diede i natali a Sigmar. Proprio come il suo dio, Sigmar portava un martello enorme e andava in battaglia senza elmo, e, dopo molte avventure, alla fine riuscì a unificare le tribù nell'Impero. Da allora la religione di stato dell'Impero è diventata il culto di Sigmar, soppiantando l'importanza di Ulric.

Simbolo

Il simbolo di Ulric è il lupo. Medaglioni a forma di testa di lupo sono indossati da molti dei suoi seguaci, e tale disegno decora anche armi e armature. Alcuni dei seguaci di Ulric indossano pelli di lupo come mantelli. I suoi Preti indossano vesti nere con emblemi a forma di testa di lupo sul petto foderate con la pelliccia di questo animale.

Gli adoratori più ferventi, di solito, non si radono e non si pettinano, in modo da rassomigliare il più possibile a Ulric stesso.

Adoratori

Ulric è principalmente venerato nella parte settentrionale dell'Impero e nel Middenland in particolare, ma il suo culto è diffuso anche in altre parti del Vecchio Mondo, specie fra i guerrieri. Ordini cavallereschi, soldati, mercenari e chiunque faccia del combattimento il proprio mestiere avrà sempre vicino a sé un santuario dedicato a Ulric.

A Middenheim, in particolare, il culto di Ulric è la forza predominante, a livello sia politico sia religioso. Solo là si può trovare questa chiesa nella sua forma organizzata, con grandi templi e complessi che ospitano migliaia e migliaia fra Preti e altri fedeli. È l'unico luogo dell'Impero in cui il culto di Ulric eclissa facilmente quello di Sigmar. Ulric è il nome più comune fra i maschi a Middenheim, e la maggior parte degli uomini non si rade per devozione.

Anche se i guerrieri professionisti nel Vecchio Mondo pregano Ulric, spesso giornalmente, questa gente di rado si rivolge ai templi o al clero per comunicare con il dio. Sebbene il culto organizzato di Ulric si limiti alla sola città di Middenheim, è bene non confondersi: si tratta di un dio importante e potente, pregato da ogni uomo e ogni donna che debba combattere, cosa che, nel Vecchio Mondo, prima o poi capita a tutti.

Temperamento

Ulric è visto come un dio indifferente. È un'entità distaccata, rude e incapace di perdono, che si aspetta che i suoi adoratori se la cavino da sé, grazie alle loro capacità marziali.

Precetti

Gli adoratori devoti di Ulric si attengono ai seguenti precetti. Iniziati, Preti, o templari che violino tali regole, perdono i loro poteri:

- Obbedisci a chi ti è superiore.
- Difendi il tuo onore, ogni volta che sia necessario.
- Resta sincero e onesto. Il tradimento e l'inganno non sono la via di Ulric.
- Puoi indossare la pelle di un lupo soltanto se l'hai ucciso tu stesso, usando esclusivamente le armi fornite dalla natura, come archi, lance ricavate da lunghi bastoni, e cose simili.

- Le armi da fuoco, gli esplosivi, gli incendiari e le balestre non portano gloria a chi li adopera. Usali se devi, ma preferisci altri tipi di armi.
- Non si deve mai lasciar spegnere i fuochi nei templi e nei santuari di Ulric; se accadesse, l'inverno seguente durerebbe un anno intero.

VERENA

Dea della Sapienza e della Giustizia

Verena è la Dea della Saggezza, della Ragione e della Giustizia. È soprattutto popolare fra le persone istruite e gli studiosi. Nel suo aspetto di dea della giustizia è connessa alla verità, piuttosto che alla legge, e si oppone alla tirannia e all'oppressione, oltre che al crimine.

Verena, comunemente, è ritratta come una bella donna, carica di dignità e responsabilità, ma nelle leggende a volte assume la forma di una civetta o di un saggio, femmina oppure maschio. Si dice sia la moglie di Morr, ma, mentre lui è il signore della conoscenza incerta dei sogni e del futuro, lei è la signora del sapere presente e passato.



Simbolo

Il simbolo di Verena è la civetta, simbolo tradizionale di saggezza. I suoi Preti e seguaci spesso indossano un medaglione recante il simbolo della civetta a figura intera, o solo della sua testa. Le vesti dei Preti sono bianche, per rappresentare la luce della conoscenza e della ragione.

Una bilancia è usata per simboleggiare Verena nel suo aspetto di dea della giustizia. A volte è combinata con il simbolo della civetta. Una spada con la punta rivolta verso il basso rappresenta l'arma che usa per reprimere l'ingiustizia, nel suo aspetto più marziale.

Adoratori

Verena è adorata in tutto il Vecchio Mondo, specie in città con università come Altdorf e Nuln, dove sorgono grandi templi in suo onore. Ha templi più piccoli in quasi ogni città e paese, di solito nei distretti amministrativi, e tutte le accademie e i luoghi di apprendimento hanno una cappella o un santuario a lei dedicato. Santuari privati si trovano usualmente nelle case di magistrati, amministratori, diplomatici e accademici, compresi alcuni maghi. Alcuni dei suoi più devoti affiliati sono Maghi Celestiali.

Temperamento

I suoi maggiori desideri sono che i mortali proseguano nella ricerca della conoscenza e della giustizia ed eliminino la tirannia. Piuttosto che fornire loro rivelazioni dirette, ispira la gente affinché trovi la verità con le proprie forze.

Precetti

I Preti di Verena devono attenersi ai seguenti precetti:

- Salvaguarda la conoscenza.
- Preserva i tuoi giudizi dalla paura e dai favori.
- Arbitra le dispute ogni volta che puoi.
- Non diventare strumento d'ingiustizia o eresia.
- Il combattimento è l'ultima risorsa, ma non si deve temere di impugnare la spada in nome della giustizia.

— GLI ORDINI RELIGIOSI —

La sezione seguente descrive nel dettaglio i templi e gli ordini religiosi associati ai vari dèi. L'ADG dovrebbe, all'inizio, tenere per sé tali informazioni. Se un personaggio dovesse unirsi a uno degli ordini religiosi, gli sarà allora permesso di leggere il paragrafo relativo, ma, in ogni altro caso, è bene mantenere il segreto sui misteri dei culti.

IL CULTO DI MANANN

Quasi tutti i templi di Manann si trovano in città costiere, ma se ne incontrano alcuni nei porti dell'entroterra adatti all'approdo delle navi d'alto mare, come ad Altdorf. Il principale tempio di Manann è nel quartiere portuale di Marienburg, e si tratta di un edificio enorme e ben costruito, che contiene le ricchezze offerte da intere generazioni di mercanti e naviganti. Gli altri templi di Manann sono parzialmente autonomi anche se sono tutti tributari del tempio di Marienburg.

Gli edifici di culto variano ampiamente nella forma e nelle dimensioni. Di solito si tratta di grandi saloni contenenti una statua di Manann, ma i dettagli cambiano, seguendo gli stili più diffusi di architettura e decorazione. I santuari dedicati a Manann sono altrettanto differenti fra loro, e possono variare da piccoli edifici a semplici statue su moli o tra i fondachi.

I servizi offerti dai templi tendono a focalizzarsi nel pregare Manann o nel lodarlo, leggendo ad alta voce le sue mitiche imprese. I suoi adoratori hanno a disposizione migliaia di pagine in cui si descrive la crudeltà ingiustificata e la generosità del loro dio.

Ordini Sacri

Nel culto di Manann c'è poca gerarchia. Oltre al Patriarca o alla Matriarca, che risiedono a Marienburg, ci sono soltanto Preti, che amministrano collegialmente ogni particolare tempio e si rivolgono al tempio principale soltanto in caso di dispute persistenti. I principali doveri del Patriarca o della Matriarca sono la soluzione dei suddetti conflitti e il governo dell'Ordine dell'Albatro, Preti navigatori che servono sui mercantili e sui vascelli militari in cambio di un'offerta. Tali offerte a volte sono consistenti, perché i navigatori dell'ordine sono fra i migliori del Vecchio Mondo e possono pretendere grosse somme. Molti marinai ritengono che sia fonte di buon auspicio avere un navigatore dell'Ordine dell'Albatro a bordo, reputandoli come le uniche persone in grado di mitigare la furia di Manann.

I saccheggiatori e i pirati delle coste settentrionali dell'Impero lo adorano con il nome di Stromfels, Dio delle Scogliere e delle Correnti, ma, poiché questo culto minore è associato alla pirateria, è fuori legge. Alcuni studiosi Umani dicono che Mathlann, Dio Elfico delle Tempeste, sia soltanto un altro appellativo di Manann. Dopotutto, la somiglianza fra i due nomi è palese.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Manann cominciano il gioco con Nuotare, oltre alle normali abilità di carriera. I Preti possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità come parte delle loro carriere: Mestiere (Maestro d'Ascia), Remare e Veleggiare.

Personaggi Degni di Nota

La Matriarca attuale è Camille Dauphina, una donna di mezz'età molto saggia e dotata di grande ambizione. Ha rapporti con le principali famiglie mercantili di Marienburg e usa l'Ordine dell'Albatro per tenere sotto controllo i traffici commerciali del Vecchio Mondo. Severa nei modi, è prodiga quando commissiona nuove opere d'arte per il grande tempio. Molti Preti, in particolare fuori città, sospettano che Camille stia trasformando il culto in una gilda mercantile e ritengono che il suo comportamento sia poco attinente alla selvaggia indole del loro dio.

Giorni Sacri

L'Equinozio di Primavera è il principale giorno sacro del culto e demarca l'inizio della stagione adatta ai lunghi viaggi. Altre festività sono l'inizio della primavera e la marea delle quadrature. I Preti di Manann espletano rituali anche quando Mannslebe è piena, perché, proprio come il dio, essa controlla le maree.

CULTO DI MORR

I templi di Morr sono dedicati o al suo aspetto di Dio della Morte oppure a quello di Signore dei Sogni. Un ampio portale con un architrave di pietra è presente in tutti i templi del culto. Tali portali sono sempre aperti, come i cancelli del regno dei sogni e di quello dei morti. Ci sono ben pochi contatti fra i vari templi, ma ogni dieci anni si tiene un'assemblea di tutto il clero a Luccini, in Tilea, in cui vengono discusse e risolte le questioni relative al culto e alla disciplina.

I templi del signore della morte sono luoghi di sepoltura. I camposanti in cui si seppelliscono i morti sono chiamati "Giardini di Morr" e vengono di solito utilizzati soltanto in occasione dei funerali e nella preparazione dei defunti. A ridosso di questi cimiteri si ergono i templi funebri, edifici robusti costruiti di solito in pietra, spogli e freddi all'interno. I defunti vengono portati dai parenti ai cancelli dei giardini e consegnati ai Preti, che preparano e seppelliscono i corpi.

I templi del Signore dei Sogni sono meno numerosi dei suoi giardini. Sono strutture a cupola con un lucernario e, all'interno, vengono riempiti dal fumo di incensieri e bracieri. La gente va in questi templi per chiedere ai Preti di eseguire una divinazione o interpretare un sogno.

I santuari di Morr hanno per lo più la forma di un portale, un semplice paio di colonne con un architrave, e in alcuni casi una colonna è di marmo e l'altra di basalto. La gente, di solito, non tiene santuari di Morr in casa, perché si ritiene che i simboli di questa divinità siano di cattivo auspicio. Fa eccezione il caso in cui una persona desideri avere sogni piacevoli o visioni del futuro. In queste occasioni si tiene tutta la notte in casa un piccolo braciere ardente, decorato con un corvo stilizzato.

Ordini Sacri

I Preti del culto sono divisi in due ordini: l'Ordine del Sudario e gli Auguri. I Preti dell'Ordine del Sudario attendono al culto nei templi funerari e vigilano sui sepolcri e sui cimiteri contro i ladri di cadaveri e i necromanti. Questi Preti hanno la reputazione di essere imperscrutabili e freddi, ma ci sono anche storie che raccontano della loro celata bontà: si prendono carico anonimamente di vedove e orfani, consolano le persone private di un amato e recitano le preghiere per i defunti dimenticati dalle famiglie.

Gli Auguri sono pochi, ma sono molto ricercati per la loro capacità di interpretare portenti e praticare la magia divinatoria. Si allontanano di rado dal loro tempio, dove trascorrono la maggior parte del tempo in estasi e speculazione; quando un Augure s'incammina in un viaggio, è per seguire le indicazioni date da un sogno o da un altro segnale. Gli Auguri hanno la tendenza a essere soprappensiero, ma si animano d'improvviso quando hanno visioni o devono divinare. I Maghi a volte stringono amicizie con gli Auguri per condividere i segreti delle loro arti.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Morr cominciano il gioco con l'abilità Intimidire, oltre alle normali abilità di carriera. I Preti di Morr possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Conoscenza Accademica (Necromanzia), Mestiere (Imbalsamatore) e Minaccioso.

Personaggi Degni di Nota

A Talabheim, una figura importante del culto è Paul van Soleck, un membro degli Auguri. Alla tenera età di quindici anni, Paul è già il più grande veggente vivente dell'ordine e ben pochi si sentono a proprio agio in sua presenza. Senza battere ciglio, i suoi occhi color zaffiro fissano chiunque gli parli, e il suo volto ha una bellezza che sconcerta più che affascinare, perché è freddo come una statua. Paul è conosciuto in tutta la città, non soltanto per le sue visioni ma anche per le sue eccentricità: trascorre molte notti a dormire sui sepolcri e dice che i morti gli sussurrano il futuro, affermazione che, data la precisione delle sue previsioni, in pochi si sentono di contestare. Il Conte di Talabheim ha preso in simpatia Paul e spesso lo invita per udienze private, onde trarre consiglio dalle visioni del fanciullo.

Giorni Sacri

Il culto ha due notti sacre, quando le due lune sono piene. La prima è Hexensnacht (Notte delle Streghe) alla vigilia dell'anno nuovo. La seconda è Geheimnisnacht (Notte dei Misteri), alcune settimane prima dell'inizio dell'autunno.

GLI ORDINI DI MYRMIDIA

Il templi principali dedicati a Myrmidia si trovano nella città estaliana di Magritta e in quella tileana di Remas. Gli Estaliani credono che Myrmidia sia stata allevata a Magritta, i Tileani a Remas.

Il tempio di Magritta, che era in prima linea nelle Guerre Arabe, è in forte ascesa ed è considerato il centro spirituale del culto. Ora come ora, tutti i templi di Myrmidia nel Vecchio Mondo sono sottoposti a quello di Magritta, ma l'ultima volta in cui questo ha imposto il suo potere fu quando invocò la crociata contro l'Arabia.

C'è almeno un tempio di Myrmidia nella cittadella di ogni città e paese dell'Estalia e della Tilea, e in molti centri urbani di una certa consistenza ce n'è anche più di uno. Myrmidia è venerata anche nelle regioni meridionali della Bretonnia e dell'Impero, così come in tutti i luoghi in cui lavorino Mercenari meridionali.

I suoi templi tendono a seguire lo stile architettonico della Tilea e dell'Estalia, con cupole elaborate e soffitti spiraleggianti che coprono saloni quadrati o rettangolari. All'esterno i templi sono ricoperti da bassorilievi rappresentanti enormi armi e scudi appoggiati ai muri. I santuari sono versioni in miniatura dei templi, ma possono anche rappresentare pile di armi, scudi e armature. La forma più comune per i santuari, comunque, è costituita da statue della dea stessa, che si trovano comunemente agli incroci delle strade nelle terre meridionali.

Ordini Sacri

I maggiori ordini di Myrmidia fanno entrambi capo al tempio di Magritta. Gli Iniziati e i Preti appartengono all'Ordine dell'Aquila, dalla forma che, si dice, Myrmidia abbia a volte assunto prima delle battaglie per osservare i suoi nemici. Il clero di quest'ordine officia per i soldati, sia che si trattino delle forze nazionali della Tilea e dell'Estalia, o delle forze mercenarie che dal meridione vanno a combattere ovunque nel Vecchio Mondo. I membri dell'ordine considerano non solo un grande onore, ma anche il loro sacro dovere quello di combattere al fianco dei soldati e di consigliare i comandanti su argomenti spirituali e marziali.

I Cavalieri Templari dell'Ordine della Giusta Lancia formano il secondo gruppo. Ci sono Cavalieri di quest'ordine ovunque nel Vecchio Mondo, ma spesso operano sotto nomi differenti, come i Cavalieri dello Scudo Stellato o i Cavalieri del Titano Senza Pietà. Questi ordini cavallereschi minori, tutti devoti adoratori di Myrmidia, rendono omaggio all'ordine templare centrale e possono essere chiamati in battaglia dal Glorioso Comandante, così come accadde quando il tempio di Magritta indisse la guerra contro l'Arabia. Durante quella guerra, l'Ordine della Giusta Lancia guidò le cariche e fu il più coraggioso in battaglia.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Myrmidia cominciano il gioco con il talento Colpire per Ferire, oltre a quelli normali della loro carriera. I Preti di Myrmidia possono, se vogliono, imparare i seguenti talenti e abilità come parte della loro carriera: Arma da Specialista (tre gruppi qualsiasi) e Comandare.

Personaggi Degni di Nota

Il Prete a capo della chiesa di Myrmidia è chiamato La Aguila Última (o "L'Ultima Aguila", in Tilea), e attualmente è una donna dai capelli corvini di nome Isabella Giovanni. Viene dalla Tilea, ma ha prestato giuramento di fede al tempio in Estalia, cosa che ha destato non poche controversie. Sta attualmente cercando di appianare la questione relativa al luogo di nascita di Myrmidia.

Il capo dell'Ordine della Giusta Lancia è chiamato Glorioso Comandante ed è un Estaliano di nome Juan Franco. Si dice che abbia molto potere nell'ordine e stia meditando di attaccare di nuovo l'Arabia.

Giorni Sacri

Non ci sono giorni sacri prefissati dedicati a Myrmidia, anche se è d'uso fra i suoi seguaci preparare sacrifici all'inizio e alla fine delle campagne militari, e sia prima che dopo ogni battaglia.

IL CULTO DI RANALD

Ranald non ha un culto organizzato. Piccoli santuari si possono trovare nei nascondigli dei ladri o agli angoli di vicoli bui. Ci sono anche santuari pubblici nelle zone più povere delle città, gestiti o dal popolino oppure da mal organizzate "associazioni del santuario" che funzionano come forze sociali oltre che religiose. Normalmente, non c'è più di un santuario per quartiere e di solito si trova in una via secondaria e poco frequentata. Quando le autorità che condannano il culto di Ranald incappano in un santuario a lui dedicato, il popolino del quartiere fa mostra di essere indignato dalla sua presenza ed è ben disposto ad abbatte, soltanto per ricostruirlo la notte stessa in un altro angolo più difficile da trovare. I santuari principali si trovano nelle bische e in alcune gilde di mercanti.

Questi angoli votivi non sono mai elaborati perché vengono costruiti in modo da potersi smantellare rapidamente e nascondere. Di solito si tratta di una semplice mensola con un drappo, decorato dal simbolo a "X" o da rappresentazioni di un gatto o di un corvo.

Ci sono pochi templi di Ranald nel Vecchio Mondo. Uno è nella grande città mercantile di Marienburg, un grosso luogo di culto con soffitti a volta e statue dorate. Siccome Marienburg è indipendente dall'Impero e contiene molti diseredati, Ranald è diventato una specie di beniamino per i suoi cittadini.

Ordini Sacri

Non ci sono ordini sacri di Ranald, così come non esiste una struttura ecclesiastica. Gli Iniziati non hanno un luogo in cui studiare la dottrina, quindi devono limitarsi a trovare qualcuno che già sia Prete di Ranald e imparare da lui.

Questi Preti sono vagabondi e avventurieri, amano la vita e hanno interesse nel visitare e nel fare esperienze di quelle parti del Vecchio Mondo che un clero più "rispettabile" non sarebbe interessato ad approfondire. Per tale ragione i Preti di Ranald si trovano regolarmente in case da gioco, gilde di ladri, bettole e altri posti di bassa lega. Considerano la gente che vive nelle peggiori condizioni come il loro gregge.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Ranald cominciano il gioco con l'abilità Borseggiare, oltre alle loro normali abilità di carriera. I Preti di Ranald, se vogliono, possono imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Fortuna, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Personaggi Degni di Nota

A Marienburg c'è un Prete molto potente, di nome Hans von Kleptor, che ha riunito nel tempio della città il clero errante di Ranald. Si dice che voglia dare lustro al culto, per fronteggiare la repressione presente in altre parti del Vecchio Mondo. È una figura carismatica, astuta e di bell'aspetto, e si dice sia figlio di Ranald e di una donna mortale.

Giorni Sacri

Differentemente dagli altri culti, nei cui giorni sacri la gente si riversa nelle strade per le celebrazioni, le feste religiose di Ranald si officiano in modo discreto. I giorni a lui dedicati variano da regione a regione, e di solito coincidono con leggende locali o con giorni in cui si scambiano doni. Molte culture hanno giorni in cui i familiari e gli amici si scambiano regali e tali date, di solito, si considerano sacre a Ranald.

ORDINI DI SHALLYA

Il principale tempio di Shallya si trova a Couronne, la capitale della Bretonnia. È edificato su una delle rinomate sorgenti della città, ed è una meta popolare per i pellegrini, specie per gli infermi più gravi.

C'è un santuario o un tempio di Shallya in tutte le città e i villaggi del Vecchio Mondo; ogni santuario è teoricamente tributario del tempio più vicino, che a sua volta fa riferimento al duomo principale situato nella capitale di ogni nazione. I Preti e le Pretesse a capo di queste cattedrali, insieme alla Gran Sacerdotessa di Couronne, formano un concilio che è la principale autorità del culto e che si riunisce a Couronne ogni sei anni.

Il più grande tempio dedicato a Shallya nell'Impero sorge ad Altdorf. Si tratta di una grandiosa casa di cura costruita in marmo bianco e ornata con tendaggi di tela bianca e broccato d'oro, dedicata alla salute dell'Imperatore in persona. Questo enorme tempio, dove sono nati innumerevoli bambini, si trova a solo una ventina di passi dal Giardino di Morr, dove vengono interrati i defunti. Quando qualcuno ad Altdorf si lamenta per la durezza della vita, la risposta tipica è un'alzata di spalle e il motto: "Ci toccano solo venti passi!"

Nel sud-est dell'Impero, dopo Passo Fuoco Nero, sorge l'Heiligerberg, il monte sacro di Shallya. Si dice che 2.000 anni fa la dea stessa sia apparsa in cima alla montagna alla sua Sacerdotessa bambina Pegunda, che poi operò miracolose guarigioni. L'abbazia che s'erge sulla montagna da innumerevoli generazioni, è stata fino a poco tempo fa dimora di Madre Elsbeth, una grande guaritrice ed erede spirituale di Pegunda. In migliaia hanno affrontato Passo Fuoco Nero per farle visita prima della sua morte, ma, tra i sopravvissuti, solo una stretta minoranza ha ricevuto la guarigione che cercava prima che Morr la richiamasse a sé.

I luoghi di culto di Shallya sono di solito costituiti da un cortile con un tempio a forma di lungo salone su un lato, una fila o due di cappelle sull'altro e un'infermeria in fondo. I santuari sono semplici edifici rettangolari, costruiti in pietra, con un piccolo rilievo a forma di cuore, il simbolo di Shallya, inciso sull'architrave della porta.

Ordini Sacri

I Preti di Shallya sono l'unico ordine sacro del culto, che non possiede templari e s'affida ad altri per la protezione. I Preti sono semplicemente conosciuti come Ordine del Cuore Sanguinante e di solito vengono reclutati tra gli orfani lasciati nei templi di Shallya, o fra altre giovani vittime di tragedie.

È opinione diffusa tra i Preti di Shallya che soltanto qualcuno allevato tra loro possa crescere con la dedizione necessaria per restare nel culto.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Shallya cominciano il gioco con l'abilità Curare, oltre alle loro normali abilità di carriera. Poiché la carriera di Iniziato include già quest'abilità, ciò significa che gli accoliti di Shallya la prendono due volte, ottenendo così un bonus pari al +10% (vedi Maestria nell'Abilità nel Capitolo 4: Abilità e Talenti). I Preti di Shallya possono, se vogliono,



imparare le seguenti abilità e talenti come parte delle loro carriere: Mestiere (Erborista), Mestiere (Speziale) e Resistenza alle Malattie.

Personaggi Degni di Nota

La Gran Sacerdotessa del culto imperiale di Shallya, Anja Gustavson, ha presieduto al culto per oltre cinquant'anni. Ora è una donna tanto fragile e vecchia che una ventata basterebbe per mandarla in pezzi, e ci si aspetta che entro breve sia sostituita. La Gran Sacerdotessa Imperiale presiede il consiglio centrale a Couronne ed è anche tradizionalmente tenuta a controllare di persona la salute dell'Imperatore, ma, poiché Anja Gustavson è tanto vecchia, sono molti anni che non può più attendere a questo dovere. Attualmente ci sono molti medici laici che curano l'Imperatore al posto suo, ma, quando lei morirà e sarà rimpiazzata, questo stato di cose con tutta probabilità subirà un cambiamento. Gira voce che i medici, gelosi del prestigio conferito loro da tale situazione, si occupino personalmente della cura di Anja Gustavson per tenerla in vita il più a lungo possibile.

Giorni Sacri

Non ci sono giorni sacri specifici, anche se è costume diffuso nel Vecchio Mondo fare un sacrificio a Shallya ogni anno in occasione del proprio compleanno.

IL CULTO DI SIGMAR

Il culto è organizzato secondo linee fortemente gerarchiche, sotto il comando del Gran Teogono di Altdorf. Egli presiede al più grosso tempio di Sigmar dell'Impero e, in generale, controlla l'intera chiesa. Un gradino sotto la carica di Gran Teogono vi sono i due Arcilettori che risiedono a Nuln e Talabheim, e ancora sotto si trovano i 18 Lettori ordinari. Il Gran Teogono nomina tutti i Lettori e, in occasione della sua morte, questi s'incontrano in un conclave segreto nei sotterranei della Cattedrale di Altdorf per scegliere il suo successore, uomo o donna. Tale organizzazione si riflette nella struttura politica dell'Impero stesso, le cui leggi traggono origine dal diritto sigmarita. Così come i Lettori scelgono il Gran Teogono, gli Elettori scelgono l'Imperatore.



In virtù della grande importanza che i Nani ricoprono nelle leggende di Sigmar, è costume che il Gran Teogono, gli Arcilettori e gli altri Lettori assumano un nome nanico segreto nell'accedere alla carica. Questi nomi sono utilizzati soltanto in occasione delle importanti cerimonie a cui presenziano esclusivamente i membri di tale consiglio.

Il fatto che gli Arcilettori e molti dei Lettori si siano ingrassati, arricchiti e siano corrotti dal loro potere è un segreto mal celato e, nella peggiore delle ipotesi, un'infamia denunciata dai predicatori di strada da Middenheim fino a Nuln. I gerarchi della chiesa sono più interessati alla ricchezza e alla potenza del culto che all'unità e alla forza dell'Impero. Di rado agiscono coraggiosamente contro il Caos o la magia corrotta, preferendo restarsene nei lussi e nelle comodità dei loro templi, circondati da cibi ricchi, cuscini morbidi e servitori giovani e belli.

Ordini Sacri

I Preti di Sigmar appartengono a uno di quattro ordini, che determinano la loro funzione all'interno del culto. I PG Preti faranno parte quasi certamente all'Ordine del Martello d'Argento, i cui membri, di solito chiamati Preti Guerrieri, viaggiano attraverso l'Impero promuovendo il culto, opponendosi al Caos e portando gloria al loro dio. Come Preti avventurieri, il culto si aspetta che offrano una parte delle loro entrate alla chiesa. Può essere anche richiesto loro, in alcuni casi, di fungere da guardie del tempio o guardie del corpo per i dignitari del culto. Possono infine condurre cerimonie e ascoltare confessioni in assenza di un membro dell'Ordine della Torcia.

Gli amministratori dei templi del culto sono Preti che provengono dall'Ordine della Torcia. Sono questi che di solito officiano le cerimonie religiose, ascoltano le confessioni dei credenti, organizzano e conducono gli eventi nelle giornate sacre. Si trovano di rado lontani dal tempio o dal santuario a cui sono stati assegnati. Quest'ordine costituisce la maggioranza del clero di Sigmar, e tutti gli altri ordini sono sottoposti ai suoi capi.

Un altro importante gruppo è costituito dall'Ordine della Fiamma Purificatrice. Alcuni membri di questa temuta organizzazione sono ex-Preti o ex-templari, ma più spesso si tratta di semplici devoti provenienti da professioni laiche (come i Torturatori) che poi hanno indossato l'abito ecclesiastico. Quest'ordine si occupa in particolare di chi usa la magia

proibita (ma anche la fattuccheria) proprio come i laici Cacciatori di Streghe pagati dai Conti Elettori. Comunque, nel caso raro in cui gli adoratori del Caos si infiltrino nel culto di Sigmar (un Prete Guerriero che adora segretamente Khorne, per esempio), sta all'Ordine della Fiamma Purificatrice sradicare questi infedeli.

Infine c'è l'Ordine dell'Incudine. Si tratta di un ordine monastico, i cui membri vivono isolati dal resto della società dedicandosi alla preghiera e alla meditazione. Il principale compito di quest'ordine è leggere e interpretare la Parola di Sigmar, che forma la base del diritto imperiale. Alcuni membri insegnano nelle scuole di giurisprudenza, mentre i livelli superiori forniscono consulenti legali per il Gran Teogono e l'Imperatore. Tra i membri infatti non vi sono soltanto Preti, ma anche avvocati e frati. È importante notare la distinzione fra quest'ordine e il culto di Verena: l'Ordine dell'Incudine si occupa della lettera della legge, lasciando che quello di Verena si preoccupi della giustizia.

Il culto di Sigmar ha anche stretti legami con molti ordini cavallereschi che considerano Sigmar il loro patrono. I più noti sono i Cavalieri del Cuore Igneo, famosi per il loro coraggio in combattimento nelle file dell'Esercito Imperiale in tempi di guerra. Anche se non sono "del culto", sono spesso felici di fare il suo lavoro.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Sigmar cominciano con l'abilità Conoscenze Comuni (Nani), oltre alle loro normali abilità di carriera. I Preti di Sigmar possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte della loro carriera: Arma da Specialista (a Due Mani), Comandare, Parlare Lingua (Khazalid).

Personaggi Degni di Nota

Si dice che il precedente Gran Teogono, Volkmar il Tetro, sia stato massacrato dalle forze del Caos. È stato rimpiazzato da Johann Esmer, che aveva lottato al fianco dell'Imperatore durante l'invasione di Archao. Comunque, durante la Tempesta del Caos, a quanto pare Volkmar è ritornato dal regno dei morti (alcuni dicono che ci sia stato lo zampino di un Principe Demone). Il suo ritorno è stato fonte di molte controversie e la sua reintegrazione al ruolo di Gran Teogono è tuttora materia di disputa; se ciò accadesse, che cosa ne sarebbe di Esmer?

Un altro Sigmarita degno di nota è il chierico Luthor Huss, chiamato il Profeta di Sigmar dalla gente comune. Orfano cresciuto dal culto e strenuo oppositore delle forze del Caos, Huss fu elevato per un certo periodo al grado di Lettore, ma, disgustato dai potenti capi della chiesa, rifiutò in seguito tutti i titoli. Predicando apertamente contro la "lussuria degli Arcilettori", si attirò l'aperta ostilità del culto. Stranamente il Gran Teogono Volkmar non si espresse riguardo a Luthor Huss, e questo silenzio fu da molti interpretato come apprezzamento.

Gli eventi precipitarono quando Huss scoprì un giovane fabbro di nome Valten, il cui coraggio e la cui fiera lo convinsero di aver trovato nientemeno che la reincarnazione di Sigmar. Il Gran Teogono Esmer, da lungo tempo nemico del Profeta, pensò che questa fosse una gravissima eresia, ma Huss e Valten si appellarono direttamente all'Imperatore. Karl Franz non aveva certo intenzione di farsi da parte e incoronare un ragazzo di 18 anni, ma decise di affidare a Valten il martello Ghal Maraz affinché lo usasse in battaglia contro le forze di Archao. La successiva scomparsa di Valten, probabilmente ucciso da mani inumane, ha potuto fare ben poco per risanare il crescente scisma interno al culto di Sigmar e all'Impero stesso. Luthor Huss ora vaga per l'Impero, continuando a combattere il Caos e cercando di restituire al culto di Sigmar i suoi vecchi principi di ascesa virtù e forza marziale contro la corruzione.

Giorni Sacri

La principale festività del culto è il primo giorno d'estate. Questa data commemora sia il giorno in cui Sigmar fu incoronato Imperatore, sia la data della sua abdicazione quando, come descritto nel Canto di Sigmar, l'opera letteraria più sacra nel culto, "abbandonò il mondo dei mortali per ascendere al reame degli Dei." La ricorrenza è celebrata in tutto l'Impero con grandi banchetti e scambi d'auguri, e ad Altdorf si svolge una grande processione attorno alle mura della città, guidata dal Gran Teogono in persona.

IL CULTO DI TAAL E RHYA

Il culto di Taal e Rhya non ha una sede centrale, ma in ogni area geografica (la Grande Foresta, i Monti Mediani, ecc.) si trova un tempio o un circolo di pietre a cui i gerarchi della regione fanno riferimento.

I cerchi di pietre sono i luoghi del culto più antichi. Molti risalgono all'epoca di Ishernos e si trovano sulla cima di colline e radure sparse per il Vecchio Mondo, luoghi di celebrazione delle giornate sacre e dei riti del culto. Con il permesso dei gerarchi, a volte, i Maghi Giada recitano i loro incantesimi fra i megaliti.

Quasi tutti i templi di Taal si trovano entro o al limitare di aree selvagge. Sono di solito circolari e costruiti con pietre non lavorate. I tetti sono conici e, nei templi più antichi che sorgono nel nord dell'Impero, di legno e con un tetto di paglia e torba. A parte il focolare centrale, i templi sono di solito vuoti, senza statue, altari, sedili e altro mobilio. Il focolare è costruito direttamente in terra, semplici muri a secco alti due o tre pietre, a volte decorati con teschi di animali.

I santuari di Taal assumono innumerevoli forme, da versioni ridotte dei templi a boschetti sacri. Molti boschi sacri a Taal sono demarcati da un teschio di cervo o d'orso appeso all'albero più vecchio. I santuari di montagna hanno la forma di un cumulo di pietre sormontato dal teschio di un animale, e chi li visita usa aggiungere una pietra in segno di rispetto.

Non esistono templi di Rhya poiché tutti i suoi riti si svolgono in prati e campi aperti. Comunque i santuari a lei dedicati sono numerosi, e ce ne è uno all'uscita di molti villaggi. Questi santuari sono cumuli di pietre decorati con fiori, sorgenti sacre con uno dei simboli liturgici di Rhya incisi su una pietra vicina, o alberi avvolti dall'edera, dai fiori o dalla vite.

Ordini Sacri

I Preti del culto servono sia Taal che Rhya, perché la natura è distruttiva e allevatrice, spaventosa e sublime. In ogni regione, il clero ha tre cerchie: Preti, Alti Preti e due Gerarchi.

I Gerarchi condividono l'autorità, con il Gerarca di Rhya che presiede in primavera e autunno e quello di Taal in estate e inverno. Gli Alti Preti sono scelti dai Gerarchi affinché assegnino ai Preti i cerchi di rocce, i templi o gruppi di santuari della loro regione. I Preti assistono gli Alti Preti, attendono ai riti stagionali e mantengono i santuari più lontani. I Gerarchi mettono in guardia i Preti affinché non si interessino alla politica dell'Impero o di altri reami, perché i cicli della natura continueranno anche dopo che le nazioni saranno ridotte in polvere.

Alcuni Preti sono consacrati dai Gerarchi a vivere nelle terre selvagge, seguendo il Sentiero di Taal, facendo da guardiani ai luoghi selvatici e controllando chi vi si aggira. Questi Preti sono amici dei Maghi Ambra e con loro esplorano i posti remoti più pericolosi. Da una parte queste coppie sono un dono del Cielo per chi si è perduto, dall'altra sono il terrore delle creature del Caos che si annidano sulle montagne.

LA QUESTIONE D'ONORE

Bussai alla porta del Prete a lungo. Era tardi e l'ora delle visite era passata da un pezzo. Infine, sentii il grattare del metallo sul legno e lo spioncino s'aprì.

"Chi è?" rispose una voce arcigna. Riconobbi immediatamente chi aveva parlato.

"Di certo ti ricorderai del tuo vecchio commilitone, Karl-Friedrich?" dissi io.

La porta s'aprì lentamente. Holtz sembrava più grasso di quanto lo ricordassi. "Karl-Friedrich, mio caro amico... Entra, entra. Mi spiace per l'accoglienza scortese, ma è già tramontato il sole."

"Mi scuso per l'ora in cui arrivo. Sono stato trattenuto da alcuni banditi lungo la via."

"Ma stai bene?" chiese Holtz, preoccupato. Annuii ed egli si rilassò.

"Dovevo saperlo che te la saresti cavata, non mi scorderò mai di quella notte nella Foresta delle Ombre! Senza il tuo martello non ne saremmo mai usciti vivi."

Sorrisi al ricordo. Holtz era giovane, allora, e anche io. Distruggemmo un culto perverso, quella notte, bruciando gli eretici in nome di Sigmar.

"Non ti vedo da quanto, sette anni?" chiese Holtz. "Ne è passato di tempo, caro Karl-Friedrich. Dimmi, fai ancora parte della chiesa?"

"Sì, in effetti," dissi con calma, "anche se ho lasciato l'Ordine del Martello d'Argento."

"Hai fatto carriera, eh? Buon per te. Ma dimmi, che cosa ti porta a Carroburg?"

"Sono qua per lavoro. Sono venuto a scovare un eretico." Entrai nel salotto di Holtz e mi inginocchiai di fronte al suo camino. Presi la molla e iniziai a stuzzicare i tizzoni.

Holtz rimase fermo in piedi. Sembrava nervoso. "Un eretico? A Carroburg? È la prima volta che ne sento parlare."

"Beh, certo, è probabile. Ci sono state delle indagini accurate, anche se l'eretico in questione non se ne è mai reso conto." Estrassi la molla incandescente dalla brace, sollevandola. Holtz indietreggiò di un passo. "Sembra che questo eretico predichi la Parola di Sigmar di giorno, e adori i Poteri Oscuri di notte. Riesci a immaginartelo, Holtz? Un prete di Sigmar, una colonna portante dell'Impero, corrotto dai Poteri del Caos?"

Holtz si passò la lingua sulle labbra. "Ci dev'essere uno sbaglio. Karl-Friedrich, come puoi pensare che si tratti di me?"

Gli fui addosso in tre passi, la mia mano sinistra che gli artigliava il collo, mentre con la destra tenevo la molla incandescente a pochi centimetri dal suo volto. "Holtz, è finita. Per il potere conferitomi dall'Ordine della Fiamma Purificatrice, ti espello dalla Chiesa di Sigmar! Non travierai altri con le tue menzogne e le tue bestemmie." Holtz spalancò gli occhi e iniziò a grondare sudore. Si mise a piagnucolare mentre continuavo con il mio giudizio.

"Se vuoi portare la vergogna sulla tua famiglia, ci sarà un processo. Se vuoi che ognuno a Carroburg sappia che sei un agente dei Poteri della Rovina, puoi continuare a dichiarare la tua innocenza. Tuttavia, poiché sei stato un fervente servitore di Sigmar e un mio amico, ti offro una scelta." Allentai la presa, estrassi il mio pugnale e porsi l'elsa al Prete caduto in disgrazia.

"Puoi avere il processo, o scegliere il pugnale e farla finita subito. Sta a te decidere."

Holtz guardò prima me e poi il pugnale. Era in trappola e lo sapeva.

Allungò una mano tremante verso il pugnale...

La notizia si diffuse il giorno seguente. Holtz, un amato Prete di Sigmar, fu trovato nella sua casa, suicida. Nessuno riuscì a comprendere il motivo di un simile gesto e la famiglia pagò per un funerale fastoso. Lasciai un pendaglio che recava il martello di Sigmar sulla sua tomba, in ricordo dell'uomo che un tempo era stato.

Alcuni pescatori nelle zone circostanti Talabheim adorano Taal come padre dei fiumi, ma con il nome di Karog. È anche adorato come Karnos, Signore delle Bestie, in alcune aree del Middenland e del Talabecland, dove la sua adorazione è comune fra esploratori e cacciatori.

Un numero ancor minore di Preti è consacrato a seguire il Sentiero di Rhya. Questa via comporta l'abbandono di ogni simbolo sacerdotale onde poter portare avanti una vita nei villaggi, lavorando come fattori, levatrici o speziali, sorvegliando senza però alcuna invadenza. Tali Preti sono guardiani silenziosi, leoni in attesa, pronti a invocare la grande Ira di Rhya quando una regione è minacciata.

Rhya è a volte chiamata Haleth, Signora della Caccia, nel nord dell'Impero, ed è anche Dryath, Dea della Fertilità, nelle aree agricole del Reikland. Molti saggi ritengono che gli dei elfici Kurnous e Isha altri non siano se non Taal e Rhya.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Taal e Rhya cominciano il gioco con l'abilità Sopravvivenza, oltre alle normali abilità di carriera. I Preti di Taal e Rhya, possono, se vogliono, imparare i seguenti talenti e abilità come parte della loro carriera: Affascinare Animali, Orientarsi e Senso dell'Orientamento.

Personaggi Degni di Nota

Attualmente i due più temibili Gerarchi del culto dimorano nelle propaggini meridionali della Foresta del Reikwald. Katrinelya, Gerarca di Rhya, e Niav, Gerarca di Taal, conosciuti entrambi per la loro saggezza e per il loro temibile potere. Katrinelya è esile e con un volto gentile, e fra i due è la più nota. La faccia di Niav è persa nella sua barba, ma gli osservatori dicono che i suoi occhi, sebbene ciechi, brillino di una strana luce, specie quando, in piedi nel suo cerchio di rocce, ascolta i sussurri del vento per avere notizie sul futuro. Sono ambedue straordinariamente vecchi. Alcuni dicono che siano due Elfi in incognito, una voce rafforzata dal fatto che sono fra i pochi umani a essere i benvenuti ad Athel Loren.

Giorni Sacri

I principali giorni sacri a Taal e Rhya sono gli equinozi di primavera e autunno e il solstizio d'estate. Anche il solstizio d'inverno viene celebrato, ma in onore di Ulric. Giorni sacri di minore importanza sono associati alle lune piene e nuove.

IL CULTO DI ULRIC

Il principale tempio di Ulric a Middenheim è davvero un luogo formidabile. Anche se si trovano templi di Ulric nel nord e nell'est dell'Impero, e santuari minori sorgono in tutto il Vecchio Mondo, nelle caserme e nelle fortezze, è a Middenheim che risiede la cattedrale principale di Ulric.

I templi tipici di questo culto sono quadrati, con una cupola centrale e spalti decorativi attorno al soffitto. Sono sempre solide costruzioni di pietra, di solito senza decorazioni all'esterno, a parte un altorilievo a forma di testa di lupo sull'ingresso, posto su un architrave spoglio sostenuto da due colonne semplici di pietra. L'interno è illuminato da una serie di piccole aperture sulla cupola, e da un fuoco che brucia di continuo in un focolare di pietra. Dietro il fuoco centrale, appoggiata alla parete in fondo, sorge una statua di Ulric, generalmente seduto, affiancato da due lupi. Le celle dei Preti e le altre stanze si trovano oltre il tempio e si raggiungono tramite una porta sul muro posteriore.

Il tempio di Ulric a Middenheim, invece, è un grosso castello. Il mastio costituisce il tempio vero e proprio, capace di accogliere duemila fedeli per volta, e intorno sorgono molti altri altari e cappelle minori. Gli alloggi dei Preti e altre stanze funzionali si trovano nei piani superiori, mentre i bastioni esterni del castello sono riservati agli alloggi e alle stanze per l'addestramento di pellegrini e Preti in visita.

I santuari di Ulric tendono a essere versioni in miniatura dei templi, con una piccola statua del dio dietro una lampada o un minuscolo focolare, la cui cura è affidata a un attendente o ai visitatori.

Ordini Sacri

I principali ordini del culto di Ulric sono due, uno di clero, l'altro di templari. Il clero è costituito interamente da membri dell'Ordine del Lupo Ululante, chiamato così perché rappresenta la voce del culto. I Preti di Ulric sono invariabilmente prodi guerrieri, preparati a impugnare le armi in difesa della fede contro Uominibestia, persone malvagie o qualsiasi altra forza che possa minacciare il Middenland. I seguaci di Ulric devono seguire carriere militari, o comunque carriere che prevedano l'addestramento marziale. I personaggi devono almeno aver finito una carriera da combattente prima di divenire Iniziati.

Oltre al combattimento, ci si aspetta che il clero incarni in pieno tutti gli insegnamenti di Ulric e sia capace di spiegare agli altri ciò che dà all'ordine il suo nome. "Le parole del nostro Dio ululeranno nel tuo cuore come i lupi nell'inverno," afferma il Credo di Ulric, "ti porteranno alla paura, poi alla forza."

Poiché l'etica di Ulric si basa molto sul fare affidamento su sé stessi, le relazioni dei Preti con i fedeli hanno certe peculiarità. Di rado dicono agli altri come vivere le loro vite, lasciando che commettano i loro errori, ma in battaglia assumono una rigida gerarchia militare che deve essere rispettata dai fedeli, pena gravi conseguenze.

L'altro ordine di Ulric è assai più famoso dell'ordine clericale del Lupo Ululante, e si tratta del grande ordine templare dei Cavalieri del Lupo Bianco. Il più antico ordine di templari al mondo, questi Cavalieri si attengono a tradizioni che risalgono a epoche precedenti l'avvento di Sigmar. L'ordine è leggendario nel Vecchio Mondo, e soltanto i più prodi guerrieri vi si possono unire. Un Cavaliere del Lupo Bianco considera un onore la morte in battaglia, non conosce la paura, e combatte con un martello a due mani e senza elmo, con le pelli di lupo che sventolano alle sue spalle mentre corre verso i nemici. I templari sono chiamati in battaglia ogni volta che il culto è minacciato, e questo include le minacce alla città santa del culto, Middenheim.

Quella dei Figli di Ulric è una società segreta nata a Middenheim che il culto di Ulric ha bollato come eretica. I Figli credono di essere i diretti discendenti del loro dio, il quale, dicono, ha lasciato migliaia di figli mortali. Di solito mantengono il segreto, ma si considerano i veri capi del culto di Ulric (visto che, dopo tutto, sono i suoi figli). Sfrutteranno l'opportunità di minare il culto, se possono farlo in silenzio e senza rischi. Lavorare con i Figli di Ulric, o peggio, unirsi a loro, è un'eresia che nel Middenland è punibile con la morte.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Ulric cominciano il gioco con il talento Colpire con Forza oltre alle normali abilità di carriera. I Preti di Ulric possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte della loro carriera: Arma da Specialista (a Due Mani), Furia, Intimidire.

Personaggi Degni di Nota

Le figure più importanti del culto di Ulric sono il Gran Sacerdote di Ulric e la cerchia interna dei Cavalieri del Lupo Bianco. Il Gran Sacerdote, il cui titolo è Ar-Ulric, comanda il culto in ogni suo aspetto e gode anche di alcuni poteri secolari, tra i quali spicca il diritto di voto nel Consiglio degli Elettori durante le successioni al trono.

L'attuale Ar-Ulric, Emil Valgeir, non ha un buon rapporto con il culto di Sigmar, in particolare con l'Arcilettore di Talabheim. È noto che i due si disprezzino vicendevolmente da molto tempo, astio che risale a un episodio in cui l'Arcilettore stava lasciando un'udienza con l'Imperatore mentre giungeva il Gran Sacerdote. L'Arcilettore si rifiutò di far spostare da un lato la sua processione per lasciare passare il Gran Sacerdote, come invece era

tradizione, ed entrambi i cortei stettero fermi sotto il sole del pomeriggio per ore fin quando non uscì l'Imperatore stesso e ordinò che le processioni si attraversassero a vicenda come pari. L'intera sordida faccenda fu vista a Middenheim come un affronto gravissimo al culto di Ulric: trattare come pari del Gran Sacerdote di Ulric qualcuno che non fosse il Gran Teogono! L'astio non si è attenuato in anni recenti.

La cerchia interna dei Cavalieri del Lupo Bianco è costituita da un piccolo gruppo di Cavalieri, tutti vecchi, ma ancora prodi nonostante gli inverni trascorsi. Ognuno di tali Cavalieri è considerato un grande eroe nell'Impero. La cerchia interna si occupa delle questioni di stato ed è risaputo che alcuni di loro abbiano sovvenzionato gruppi di giovani eroi le cui avventure possano influenzare positivamente la loro causa. La guardia del corpo di Ar-Ulric è scelta fra questi, ed è nota come Guardia Teutogena, dalla tribù che fondò Middenheim.

Giorni Sacri

Ulric ha tre principali giornate sacre: l'equinozio d'autunno, il solstizio d'inverno e l'equinozio di primavera, che rispettivamente segnano l'inizio, l'apice e la fine dell'inverno. L'equinozio di primavera era la festa principale, perché segnava l'inizio della stagione delle campagne militari, ma ora è considerata alla pari delle altre due. È costume per i capi e i generali dichiarare una giornata sacra all'inizio di una campagna militare o di una grande manovra, e alla fondazione di un nuovo forte o castello. Le giornate sacre sono di solito festeggiate con parate militari, dimostrazioni guerresche, falò e banchetti fino a notte, rendendole occasioni davvero popolari.

GLI ORDINI DI VERENA

Il culto di Verena non ha un'autorità centrale, ma i templi sono in vicendevole contatto e si scambiano notizie e informazioni. I Preti di Verena sono stimati come arbitri e mediatori, in virtù della loro reputazione di affidabilità e neutralità, e spesso fanno da servizi diplomatici ufficiosi nelle dispute tra sovrani o nazioni. Anche se hanno spesso giocato un ruolo fondamentale nell'evitare più di un potenziale conflitto, questo fatto è reso noto di rado.

I templi, normalmente, hanno facciate con colonne, con un portale ornato dal bassorilievo della civetta. Sono sale ampie, illuminate da molte finestrelle strette poste in alto sulle pareti, e dominate da grandi statue in pietra rappresentanti Verena, che di solito è ritratta seduta su un trono con un libro aperto in grembo, una civetta appollaiata su una spalla e un calamaio con la penna appoggiato sul bracciolo del trono. Alcune piccole stanze si diramano dal salone e servono come canonica e biblioteche, per le quali i templi di Verena sono particolarmente famosi. Ogni tempio ha almeno una stanza per le riunioni, in cui hanno luogo gli incontri e i negoziati sotto la sorveglianza della dea. I Preti si presteranno volentieri a tali negoziati, e ogni cosa detta e scritta in queste situazioni è mantenuta nel massimo riserbo.

I santuari di Verena hanno la tendenza a ricalcare in miniatura le forme dei templi, e sono costituiti da un tetto sostenuto da eleganti colonne, a protezione di una statua della dea. Alcune volte le colonne sono unite da muri, i cui interni sono decorati da bassorilievi rappresentanti libri e pergamene.

Ordini Sacri

Il clero ha due ranghi nel culto di Verena: Prete e Gran Sacerdote. Ogni tempio ha un solo Gran Sacerdote, che provvede ai riti e ha la funzione di amministratore della biblioteca del tempio. I Preti di un dato tempio eleggono il loro Gran Sacerdote ed effettuano la scelta preferendo chi possiede la maggior saggezza e conoscenza.

Invece di servire un tempio, alcuni Preti si uniscono all'Ordine dei Misteri, dedito a scoprire la sapienza perduta o dimenticata. L'ordine, spesso, si allea con Maghi della Luce e si avvale dell'aiuto di avventurieri, perché



la conoscenza che cerca è spesso occultata in luoghi pericolosi. L'ordine non pubblica sempre le proprie scoperte perché ci sono alcuni saperi, in modo particolare quelli concernenti il Caos, che non sempre sono adatti al pubblico dominio. Queste scoperte tuttavia non vengono obliate, ma conservate nelle biblioteche del culto, dove soltanto le persone informate e diligenti possono trovarle.

Abilità e Talenti della Chiesa

Gli Iniziati di Verena cominciano con l'abilità Percepire oltre alle loro normali abilità di carriera. Poiché la carriera di Iniziato comprende già tale abilità, ciò vuol dire che gli Iniziati di Verena la prendono due volte, ottenendo un bonus del +10% (vedi Maestria nell'Abilità nel Capitolo 4: Abilità e Talenti). I Preti di Verena, possono, se vogliono, imparare le seguenti abilità e talenti come parte della loro carriera: Conoscenze Accademiche (due qualsiasi), Ipnotizzare e Linguaggio Segreto (uno qualsiasi).

Personaggi Degni di Nota

Uno dei luminari del culto è Manfred Archibald, Gran Sacerdote del grande tempio di Altdorf. È un uomo di imponente statura, alto più di due metri e dieci, con capelli corvini, occhiali e una barba estremamente ben curata. È il fondatore dell'Ordine dei Misteri, e ha lavorato per parecchi anni fino a creare contatti stretti fra il culto e l'Ordine dei Maghi della Luce di Altdorf. Gli Ierofanti si sono mostrati interessati e d'accordo nel condividere biblioteche e ricerche con il culto. Il Gran Sacerdote Archibald pranza spesso con gli Ierofanti e si dice che anch'egli si dedichi alle arti arcane.

Giorni Sacri

Il giorno principale di Verena è il primo giorno dell'anno, quando i suoi seguaci pregano la dea affinché il nuovo anno sia benedetto dalla sua illuminazione e liberato dalla bigottia e dall'ingiustizia. Giorni sacri minori sono il primo della settimana e il primo del mese.

— DIVINITÀ DELLE ALTRE RAZZE —

La gente dell'Impero è sospettosa di ogni dio che non appartenga al proprio pantheon, ma non persegue attivamente le altre razze solo perché adorano strane divinità. La maggior parte del popolo è ignorante e non si cura di tali religioni, anche se prende "in prestito" ogni festività in cui ci sia da bere e da mangiare, trascurando i particolari riti a esse associati.

GLI ELFI E GLI DÈI

Gli Elfi hanno un proprio pantheon di dèi, venerato fin da epoche remote, e un ricco ciclo mitologico, tanto importante per la loro società da essere la fonte primaria della stessa lingua Eltharin. La cultura degli Elfi è permeata di misticismo e magia, tanto che la figura del Prete è fra loro sconosciuta: onorano i loro dèi e approntano le cerimonie adatte, ma non sentono la necessità di una struttura formale e, in pratica, ogni Elfo ha la propria maniera di entrare in comunione con le divinità. Gli Elfi hanno una comprensione della magia superiore rispetto ad altre razze, tanto da capire che ogni incantesimo è in ultima istanza riconducibile all'Aethyr, ed è per questo motivo che i Maghi Elfi tendono a essere più mistici rispetto alle loro controparti umane, le quali spesso vedono le arti arcane come scienze esatte. Non è una coincidenza che il centro della magia degli Elfi, la Torre di Hoeth sulla lontana isola di Ulthuan, sia dedicato al Dio della Sapienza.

Molti dèi degli Elfi hanno forti rassomiglianze con quelli del pantheon del Vecchio Mondo, e i teologi umani tendono a pensare che si tratti delle stesse entità, adorate sotto nomi differenti. Gli Elfi considerano, dal canto loro, il pantheon del Vecchio Mondo come un'immagine distorta dei veri dèi.

Le maggiori divinità degli Elfi comprendono:

- **Asuryan, Padre degli Dèi:** È il più vecchio e il più grande degli dèi elfici, e si dice che sia l'antenato di ogni creatura vivente.
- **Khaine, Dio della Guerra e dell'Omicidio:** Il "Dio dalle Mani Insanguinate" elargisce sia benedizioni che maledizioni. Si dice che abbia imprigionato e torturato Isha e Kurnous, ma che abbia anche lottato contro il Dio del Caos Slaanesh. Il potere offerto da Khaine ha sempre un prezzo. Gli Elfi Scuri di Naggaroth lo hanno elevato a loro dio patrono e gli tributano sacrifici di sangue ogni giorno.
- **Isha, Dea della Fertilità:** Isha è venerata come madre della razza elfica e protettrice del mondo naturale.
- **Kurnous il Cacciatore, Dio della Natura:** Sebbene sia il padre della razza elfica, a Ulthuan è meno venerato di Isha da tempo. D'altra parte, resta uno degli dèi più importanti per gli Elfi Silvani che lo riconoscono come il capo della Caccia Selvaggia.



- **Hoeth, Dio della Sapienza, dell'Apprendimento e della Saggiamente:** È il patrono dei Maghi Elfi e di tutti gli Elfi istruiti.
- **Vaul, Fabbro degli Dèi:** Dopo aver perso la Guerra del Cielo contro Khaine, Vaul fu reso storpio e incatenato alla sua incudine. Ha forgiato i più potenti artefatti degli Elfi, compresa la temuta Spada di Khaine.
- **Lileath la Vergine, Dea dei Sogni e della Fortuna:** È venerata insieme a Isha e a Morai-heg. È protettrice di profeti e veggenti.
- **Morai-heg la Megera, Dea del Fato:** Si dice che tenga il fato dei mortali in un sacchetto di pelle coperto di rune.
- **Mathlann, Dio delle Tempeste:** È il dio elfico del mare, il grande patrono dei marinai e degli esploratori di Ulthuan.

I NANI E GLI DÈI

I Nani parlano di rado delle loro credenze e, sebbene gli Umani conoscano alcuni degli dèi di questo popolo, gli altri restano un mistero. Certi studiosi riportano che le divinità dei Nani non siano altro che i loro antenati, mentre altri affermano che questi dèi furono scavati nelle rocce delle prime montagne dal tempo stesso. In ogni caso, i Nani credono che gli dèi li proteggano, non soltanto guidando le loro azioni, ma anche giudicando il valore dei loro risultati.

- **Grungni, Dio delle Miniere e degli Artigiani:** La più importante fra le divinità dei Nani, fu il primo che scavò nella roccia, estrasse minerali e li fuse in metalli. Inventò il ferro e l'acciaio.
- **Grimnir l'Impavido:** Il Dio Guerriero dei Nani, personifica il coraggio indomito e l'audacia della sua razza. Gli Sventratori, in particolare, venerano Grimnir e si tatuano la sua runa sulla pelle.
- **Valaya:** La principale dea nanica, si dice sia stata la fondatrice della più grande fortezza dei Nani, Karaz-a-Karak. È la protettrice della patria e del clan.

I MEZZUOMINI E GLI DÈI

I Mezzuomini sembrano una razza irreligiosa, in quanto hanno poche giornate sacre e sembrano pregare di rado. Dichiarano di venerare Esmeralda, una divinità del focolare e della casa simile a Rhya, ma questa più che altro sembra essere una scusa per gli eccessi della Settimana della Torta (vedi pagina 174). Alcuni sono stati visti fare il segno di Ranald, ma non sembra un dio scelto molto comunemente. Certi studiosi imperiali hanno cercato di scoprire il pantheon dei Mezzuomini, ma sono stati per lo più sviati e derisi per il loro sforzo.





— VENERAZIONI PROIBITE —

Ci sono molti culti oscuri all'interno dell'Impero e, poiché tali sette costituiscono una minaccia non solo per le religioni ufficiali, ma anche per l'ordine e la legge imperiali, spesso vengono perseguitati sia dagli ordini religiosi, sia dalle forze ufficiali, quali i Cacciatori di Streghe. Purtroppo, però, per quanto costoro si diano da fare per sradicare le eresie, culti sempre nuovi affiorano e prendono il posto di quelli estirpati: i cuori degli umani sembrano essere un fertile terreno per il seme della corruzione.

Sebbene si presentino in varie forme, tutte queste sette eretiche venerano i Poteri della Rovina, gli innominabili Dèi del Caos. L'adorazione di tali entità è fuorilegge in tutto il Vecchio Mondo, ma la loro influenza, e quella dei loro adepti, si estende ovunque.

Questi eretici hanno rifiutato tutto ciò che vi è di onesto e sacro. Ve ne sono di talmente sciocchi da immaginare di poter essere, per esempio, Preti di Sigmar e al contempo invocare segretamente il Caos per ottenere piaceri proibiti. Prima o poi capiscono che non si può essere servitori di due padroni.

Certe volte la gente non si rende conto d'essersi unita a un culto proibito finché non è troppo tardi. Molte di queste sette, infatti, costringono le persone alla fedeltà attirandole con false promesse per poi coinvolgerle, con l'inganno o la forza, in attività criminose. Altre addirittura negano che vi sia alcuna traccia d'eresia nei loro riti e nei loro intenti. Altre ancora dicono di adorare un dio ufficiale e che sono gli ordini religiosi a essere in errore. Ci sono infinite variazioni, ma, in generale, le seguenti descrizioni comprendono la maggior parte delle sette che i Cacciatori di Streghe sono riusciti a portare alla luce.

CULTI DELLA CORRUZIONE

Questi culti sono formati da chi è stato contaminato dal Caos. Riunendosi per trovare sicurezza, questi Mutanti spesso considerano le loro corruzioni come malvagie benedizioni. A volte questi culti cercano di contagiare gli altri con le mutazioni.

CULTI ESTETICI

Questi culti sono ritrovi di artisti, studiosi, musicisti e poeti. Attraverso l'adorazione dei Poteri della Rovina ottengono un'ispirazione eretica, un'abilità innaturale e una popolarità immeritata. Certe volte riuniti attorno un capo carismatico, questi culti possono svilupparsi in città e paesi ricchi.

CULTI DELLA MORTE

Sono culti formati da chi è oramai destinato a morire. Marciti nella malattia o inorriditi dall'idea di spirare, i membri di questi culti cercano di soddisfare i loro padroni diffondendo morte e malanni. Molti di essi sperano che con questo comportamento saranno in grado di posticipare la data del loro trapasso.

CULTI DEL PIACERE

Queste sette lussuose sono spesso composte dai ricchi, dai nobili e dalla classe media in ascesa. Devoti ai piaceri della carne e della mente, questi gruppi libertini assaggiano senza impedimenti tutti i frutti proibiti, in cerca di gioventù, bellezza e nuove esperienze. Molti non sembrano dei veri e propri culti, ma semplici circoli di gente viziosa.

CULTI POLITICI

Questi culti sono formati da membri di corporazioni, mercanti, politici e ogni sorta di impiegati pubblici. Dediti a finalità politiche, tali gruppi

usano i poteri oscuri ottenuti con blasfeme adorazioni per svelare informazioni segrete, distruggere gli oppositori e raggiungere il potere. Molte di queste società segrete non sembrano a prima vista dei culti, e tendono a nascondere le loro radici oscure sotto molti livelli di iniziazione.

CULTI DEL SANGUE

Questi culti sono ritrovi di guerrieri, psicotici, criminali e assassini. Celebrando la fine della vita e gli spargimenti di sangue, i membri di questo culto ottengono forza innaturale, sete di violenza e oscuri desideri di morte. A volte i membri di queste sette praticano l'automutilazione.

GLI DÈI DEL CAOS

Esistono storie innumerevoli sui Poteri della Rovina, così come numerosi epiteti dati a ognuno di essi. La gente ha paura anche solo di nominare questi dèi, perché invocare il loro nome rischia di attirarne l'attenzione, e perfino i blasfemi cultisti rifuggono dal proferire i nomi dei loro padroni.

KHORNE

Il Dio del Sangue, il Signore dei Teschi, il Padrone delle Battaglie

Questo Potere è il rabbioso e omicida Dio del Caos. Il suo immenso trono di bronzo sorge su una pila di ossa, ciò che resta dei suoi seguaci morti in battaglia. Egli è il Cacciatore di Anime che guida gli eserciti del Caos davanti a sé, spinto da una brama sanguinaria che non conosce fine. In molte notti gelate, i suoi guerrieri macchiati di sangue secco si sono alzati dalle tenebre, per reclamare Teschi e Vite in sacrificio alla sua gloria e alla sua oscura delizia.

TZEENTCH

Colui che Cambia le Vie, il Signore della Fortuna, il Gran Cospiratore, l'Architetto del Fato

Questo Potere è il Signore del Mutamento. Attende in un luogo in cui il tempo scorre soffice e malleabile come la cera, mentre la magia s'avvolge voluttuosa attorno alle sue corna quale denso fumo. Padre dei Paradossi e Signore degli Intrighi, tira i fili del fato verso i suoi imperscrutabili fini, benedecendo i suoi seguaci con poteri arcani e orribili mutazioni.

NURGLE

Il Signore della Pestilenza, il Gran Corrutto, il Padrone della Piaga, il Signore delle Mosche

Questo Potere si dedica all'inevitabile corruzione di tutte le cose. Colui che Diffonde le Malattie, Padre del Vaiolo, Zio Nurgle riunisce tutti nel suo abbraccio putrido. I suoi baci lebbrosi aumentano di continuo e fioriscono nel pus migliore, diventando i marchi dei suoi figli prediletti. La sua risata riantolante echeggia sui campi di battaglia infestati dai corvi e sussurra negli orecchi dei moribondi.

SLAANESH

Il Signore del Piacere, il Padrone, il Corrutto

Questo Potere è l'ermafrodita Signore dell'Edonismo. Nessuna ricerca del piacere è troppo perversa per i suoi seguaci. Il Dio dai Capelli Dorati osserva i pozzi in cui la carne si contorce e i riti estatici dei suoi schiavi, spronandoli a cercare in suo nome perversioni e dissolutezze sempre più grandi. Sotto lo splendente sguardo di questo Principe della Lussuria, i suoi servitori intessono opere malvagie, attirando anime candide verso gli abissi della degradazione. L'abbandono incosciente e un godimento ininterrotto sono le attraenti esche di questo dio, la mutazione e la corruzione i suoi lacci.

CAPITOLO IX

"I bifolchi pregano Ranald per ricevere buona sorte, ma sprecano il fiato. La mano del destino da queste parti sono io. La loro vita e la loro morte sono alla mia mercé."

— Vasiliev, Signore del Crimine di Talabheim

L'ARBITRO
DI GIOCO

L'arbitro di gioco è il membro più importante del gruppo. È l'ADG a dirigere la narrazione, a preparare le avventure, a fare da giudice per le azioni e a dare vita al Vecchio Mondo. È, in definitiva, colui che si assume la responsabilità di garantire il divertimento dei giocatori e, sebbene ciò possa apparire un fardello, sedersi sulla poltrona dell'ADG dovrebbe risultare divertente e appagante. Se hai deciso di assumerti questo compito, il presente capitolo ti sarà molto utile. Anzitutto, fornisce alcuni consigli di carattere generale sul ruolo dell'ADG, includendo spunti per

avventure e campagne. In secondo luogo, vi sono dei suggerimenti pratici per gestire le Prove e i Punti Fato. Poi sono esposte le regole per la follia, che si ricollegano al concetto di Punti Follia introdotto nel **Capitolo 2: Creazione del Personaggio**. Infine, trovi una sezione sulle ricompense, inclusi i punti esperienza e come assegnarli. Questo materiale dovrebbe aiutarti a capire il lavoro dell'arbitro di gioco e ad assicurare il divertimento per tutti.

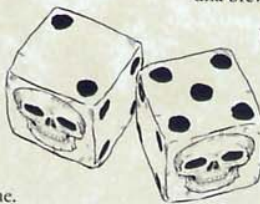
— IL COMPITO DELL'ADG —

Il tuo incarico in qualità di ADG è simile a quello di un regista. Devi mettere insieme un cast (i tuoi giocatori), esplorare un'ambientazione (il Vecchio Mondo nel caso di WFRP), scrivere una sceneggiatura (l'avventura), preparare gli arredi di scena (sussidi, miniature, mappe tattiche), creare l'atmosfera (un cupo mondo di pericolose avventure) e poi condurre l'intera produzione affinché ogni cosa riesca bene. Se questo ti sembra un lavoro oneroso non hai tutti i torti, ma è un compito piacevole e ricco di soddisfazioni e, proprio come un pubblico sa apprezzare un bel film e dà al regista la parte del leone nel merito, così anche i tuoi giocatori ti loderanno se saprai condurre un buon gioco.

Prima di dirigere una storia, però, ci sono alcune cose che dovresti fare per prepararti a eseguire al meglio il tuo ruolo:

- **Leggi il manuale.** Come ADG, dovresti conoscere le regole meglio di chiunque altro. È tuo compito arbitrare il gioco e le regole sono le tue linee guida. Sebbene non sia necessario conoscere a memoria ogni regola, dovresti almeno sapere dove cercare quando si presenta un dubbio.
- **Prepara un'avventura.** Prima di avviare il gioco devi aver pronta un'avventura. La Black Industries e la Nexus mettono a disposizione molti scenari (proprio in questo libro è inclusa un'avventura introduttiva) che hanno il vantaggio di essere già pronti per essere giocati. L'altra opzione è scrivere un'avventura da zero, impresa più lunga ma anche ricca di soddisfazioni. In entrambi i casi, dovresti leggere l'intero scenario più volte e assicurarti di conoscerlo bene.

- **Prepara i materiali di gioco.** Molte avventure contengono sussidi sotto forma di documenti o altri indizi da consegnare ai tuoi giocatori. È bene assicurarsi di avere le fotocopie di tutti i sussidi necessari prima d'iniziare a giocare. Se hai intenzione di utilizzare le miniature, è meglio raggruppare i pezzi che ti servono per lo scenario e avere a portata di mano la mappa tattica. Se hai tempo e se usi una lavagnetta cancellabile, ti conviene disegnare in anticipo lo scenario del primo combattimento per evitare d'interrompere il gioco, così quando inizierà la scena potrai semplicemente mettere la mappa sul tavolo e continuare.
- **Prepara gli accessori.** Avrai bisogno di almeno due dadi a dieci facce per giocare a WFRP. Fogli di carta, matite e gomme per cancellare possono sempre servire. Anche lo schermo dell'ADG è molto utile: serve per nascondere agli occhi dei giocatori il testo dell'avventura, i tuoi appunti e i tiri di dado che non vuoi rendere pubblici, aiutando così a mantenere un'aria di mistero ed evitando che qualcuno poco discreto possa "indovinare" lo svolgimento della trama. Il *Kit dell'Arbitro di Gioco* di WFRP include uno schermo, una breve avventura e utili sussidi per l'arbitraggio.



Una volta completati questi passi, sarai pronto per cominciare.

INIZIANDO

Raccomanda ai giocatori di leggere il **Capitolo 1: Introduzione** se possibile, in modo tale che si facciano un'idea del Vecchio Mondo prima d'iniziare. Quando poi li avrai riuniti tutti, la prima cosa che devono fare è creare i personaggi, così come viene spiegato nel **Capitolo 2: Creazione del Personaggio**. Dovresti guidarli in questo processo e aiutarli, dove puoi, a compiere le scelte giuste; molto probabilmente in questa fase i giocatori avranno molte domande da porti sul funzionamento del gioco, sull'utilità di talenti e abilità, su quali armi siano le migliori e così via. Il processo di creazione del personaggio è stato volutamente progettato per essere veloce e richiede un numero limitato di scelte. La prima volta che giochi a WFRP, ti consigliamo caldamente di utilizzare il sistema di generazione casuale delle carriere, in modo tale che i giocatori possano completare la creazione del personaggio nel giro di mezz'ora o meno.

CONDURRE IL GIOCO

Quando tutti i giocatori avranno completato i loro personaggi sarete pronti per giocare. Di seguito vengono schematizzate le tue responsabilità principali in qualità di ADG:

- **Narrare la storia.** Tu sei il mezzo attraverso cui i tuoi giocatori faranno esperienza del Vecchio Mondo, quindi devi descrivere ciò che circonda i loro personaggi, narrare che cosa accade e dire che cosa vedono e sentono. Quanto più sarai abile nell'evocare la giusta atmosfera tanto più i giocatori s'immergeranno nel gioco e nel mondo.
- **Fare da arbitro.** In ogni circostanza sei tu a deliberare sulle regole. Se un giocatore vuole effettuare una Prova di abilità, devi dirgli tu che cosa tirare. Se un giocatore vuole sapere se ha qualche possibilità di mettere a segno quel difficilissimo tiro, devi stabilirne tu la difficoltà. E, se un giocatore vuole un permesso speciale per entrare nella carriera di Nobile, sta a te fare una scelta equa.
- **Interpretare il ruolo dei personaggi non giocatori.** I giocatori sono responsabili delle azioni dei loro personaggi, denominati personaggi giocatori (PG). Tu, d'altra parte, sei responsabile per tutti gli altri personaggi della storia, il gruppo piuttosto vasto dei personaggi non giocatori (PNG). Se i giocatori vogliono parlare con la Guardia devono rivolgersi a te. Se invece vogliono avere a che fare con l'armaiolo, è sempre con te che devono parlare. E così con l'Acchiappatopi e il Mago, con il cattivo di turno, eccetera. Alcuni ADG amano modulare accenti diversi per i vari PNG, ma non tutti sono abili in questo genere di cose. L'importante è farne capire il carattere e mandare avanti la storia.
- **Tirare per i PNG.** Devi anche effettuare tutti i tiri di dado pertinenti ai PNG. Ciò può essere alquanto impegnativo durante i combattimenti, quando potresti dover gestire anche una dozzina di PNG differenti. Molto frequenti sono anche le Prove Contrapposte di abilità e le Prove di caratteristiche.

REGOLE D'ORO

Ci sono cinque regole d'oro da tenere a mente nel condurre il gioco. Sebbene si possano scrivere interi libri sull'arte della narrazione (e, in effetti, molte persone l'hanno fatto), seguendo queste regole eviterai di commettere grossi errori.

- **Sii sempre giusto.** Ricorda che tu sei l'arbitro. Le regole servono per aiutarti a decidere, ma molte necessitano di correttezza. Dal momento che controlli il gioco in senso stretto, è facile montarsi la testa, ma non cedere a questa tentazione e non iniziare a comportarti in modo non equo. Il gioco di ruolo è un'esperienza di gruppo e i giocatori devono aver fiducia nella tua ragionevolezza.



- **Concedi sempre una possibilità.** Ai giocatori vengono in mente un sacco d'idee bizzarre, tanto che la maggior parte delle volte il tuo primo istinto sarà quello di rispondere: "No, non potete fare in questo modo." Cerca di resistere a tale impulso e fermati un attimo per valutare l'azione. Spesso non c'è bisogno di soffocare l'inventiva dei giocatori, così, piuttosto che dir loro di no, concedi una possibilità di successo, per quanto piccola. Dopotutto sono gli eroi della tua storia e se la meritano.
- **Stabilisci la legge.** Sia ben chiaro che sei tu a dirigere la narrazione. Certi giocatori si comportano come se fossero loro a pilotare il gioco, e quindi a volte è necessario ricordare chi è che comanda. Altri cercheranno di discutere in continuazione sulle regole, ma non lasciare che la spuntino. Di' loro semplicemente: "Questa è la mia decisione, andiamo avanti!"

- **Non avere predilezioni.** Qui si ritorna al punto della correttezza. Tutti i giocatori dovrebbero ricevere un equo tempo di scena e, se un personaggio si comporta da primadonna, assicurati di concedere la parola anche agli altri cercando di riportarli in gioco. Inoltre, fai in modo che ognuno abbia l'occasione di essere coinvolto dalla storia, e che gli oggetti speciali e i tesori non finiscano tutti nelle mani di un unico giocatore.
- **Tieni vivo il ritmo di gioco.** Sei il narratore di questa storia, e quindi è tua responsabilità farla andare avanti. È facile rimanere impantanati cercando regole, raccontando barzellette o perdersi in discussioni. Cerca di tenere a freno queste distrazioni e tieni alto il ritmo, perché l'ultima cosa che vuoi vedere quando alzi gli occhi dallo schermo dell'ADG sono le facce annoiate dei tuoi giocatori.

— GESTIRE WARHAMMER —

Vi sono mondi in cui eroi coraggiosi, lottando per tutto ciò che è buono e giusto, proteggono le persone oneste cercando di arricchire la propria vita e migliorare quella del prossimo.

Questo non è uno di quei posti.

Il Vecchio Mondo è colmo di sangue, dolore, sacrificio, tradimento, inganno e rancore. Molti dei cosiddetti "eroi" dell'Impero non sono altro che pericolosi farabutti o carnefici imbrattati di sangue. La gente del

Vecchio Mondo è sospettosa e gretta, facile a pensare il peggio sul conto degli altri e lenta a fidarsi, spesso a ragion veduta, poiché la corruzione è la regola, mentre l'onestà un'eccezione. Quelle poche anime pie che ancora riescono a portare a termine compiti davvero eroici spesso devono agire nell'ombra per paura dell'accusa di essere in combutta proprio con le forze che cercano di combattere.

Ti sembra divertente? Bene, ecco perché sei tu l'ADG!

— L'AVVENTURA CHIAMA! —

Ma a ogni modo, che cosa s'intende per "avventura"? Fondamentalmente è una singola storia che ha i tuoi PG per protagonisti, e che può richiedere da una a più sessioni di gioco per essere portata a termine. Vi sono molti tipi di avventure ma tutte hanno alcuni elementi in comune, come viene descritto nel corso di questo capitolo. In qualità di ADG, sei tu a decidere che tipo di avventura vuoi condurre per poi rivelarne la trama ai giocatori nel corso delle sessioni, quindi è ovviamente utile sapere che cosa preferiscono. Non c'è niente di più sbagliato che propinare un intrigo nell'alta società a una stanza piena di giocatori in attesa di sanguinosi combattimenti. Tuttavia, prima che la storia abbia inizio, devi guidare i tuoi PG attraverso il più delicato degli esordi: il loro reciproco incontro. La scena introduttiva è importante perché può servire molto bene a spingerli verso la loro prima avventura...

COSÌ, V'INCONTRATE TUTTI IN UNA TAVERNA

Più di una storia comincia con l'incontro in una taverna; è un cliché nell'ambito dei giochi di ruolo, ma la cosa buffa è che, nel Vecchio Mondo, un gran numero d'avventure *ha veramente* avuto inizio negli oscuri recessi di un bar poco illuminato. Nell'Impero, infatti, la maggior parte delle interazioni sociali avviene nelle locande o bevendo in compagnia, momenti in cui è di solito socialmente accettabile, per tutti i frequentatori senza badare a classe o razza, familiarizzare e scambiarsi aneddoti sorbendo birra. Certi tipi intraprendenti possono scoprire davvero di avere molto da offrire l'uno all'altro e decidere di viaggiare insieme. Se già sai che tipo di avventura vuoi condurre, questo non è un cattivo modo per far incontrare i tuoi PG, specialmente se si considera che la casualità nella generazione del personaggio in WFRP, sebbene sia parecchio divertente, non sempre porta a gruppi di personaggi facilmente giustificabili. Esattamente per quale motivo un Nobile va in giro con un Acchiappatopi? Comunque, se cerchi qualcosa di un po' diverso, le seguenti idee non solo costituiscono dei buoni incontri per i PG, ma ti aiutano anche a concepire la tua prima storia.

ACCUSATI DI UN CRIMINE TERRIBILE

Le autorità locali sono convinte che i PG siano tutti responsabili di un atto particolarmente nefando, anche se loro non si sono mai visti prima! Forse il loro primo incontro avviene nella prigione locale dove sono stati gettati insieme senza molte cerimonie (e questo probabilmente spingerà loro a una fuga audace), o nel mezzo di una rissa per strada mentre la milizia cerca di arrestarli. Dal momento che nessun altro crede a quel che dicono, i PG devono dimostrare da soli la propria innocenza e portare i veri malfattori davanti alla giustizia. Per complicare ulteriormente la faccenda (soprattutto se alcuni PG non sono propriamente delle persone oneste), forse sono davvero responsabili di un paio di crimini, anche se non di quelli di cui sono stati accusati.

CATTURATI DAI CULTISTI

Il primo incontro dei PG avviene quando si risvegliano in un umido sotterraneo, incatenati alle pareti con manette arrugginite. Alcuni di loro sono stati drogati durante un ricevimento aristocratico, mentre altri sono stati semplicemente adescati per strada e portati via con la forza. Senza dubbio la loro priorità sarà quella di sopravvivere, subito seguita dalla volontà di vendicarsi. Se vuoi condurre un'avventura sulla lotta contro i culti del Caos, questa è un'ottima maniera per motivare i giocatori fin dall'inizio.

REPARTO RASCHIATORI FOGNE

Non tutti i crimini meritano un'esecuzione nel Vecchio Mondo, così alcuni prigionieri vengono assegnati alla raschiatura dei liquami (reparto raschiatori fogne) come punizione. I PG iniziano il gioco come "sturaclache": in altri termini sono incatenati l'uno all'altro e obbligati a farsi strada attraverso il liquame, pulendo le fogne di una delle più grandi città dell'Impero. Un sacco di strane cose accadono laggiù nell'oscurità, ma nessuno crederà ai PG quando racconteranno di aver visto e perfino combattuto degli Skaven, poiché tutti sanno che quella degli Uomini Ratto è solo una leggenda. D'altronde, i criminali direbbero qualunque cosa per evitare la loro giusta punizione.



MILIZIA "VOLONTARIA" O ARRUOLAMENTO FORZATO IN MARINA

Ci sono tempi in cui l'Impero ha davvero bisogno di soldati ed è costretto ad arruolare chiunque sia sottomano. Per una serie di particolari ragioni tutti i PG viaggiavano in una regione del Vecchio Mondo, quando un'orda di Orchi Waaagh o di Uominibestia viene avvistata nelle vicinanze. I personaggi sono forzatamente messi al servizio dell'Imperatore, per il tempo necessario a eliminare l'imminente minaccia. Una variazione su questo tema, specialmente se hai inclinazioni marinesche, è fare in modo tale che i PG siano obbligati a imbarcarsi in marina o con i pirati.

IDEARE L'INTRECCIO

Bene, ora i tuoi PG sono compagni, volenti o nolenti, e sono pronti ad affrontare qualsiasi cosa questo mondo crudele abbia da offrire. Quello di cui hai bisogno a questo punto è una buona trama, l'intreccio che spinge l'avventura e che servirà da scheletro attorno cui si avvolgerà il corpo della storia. Iniziando con una buona idea sul tipo di storia che hai intenzione di raccontare, sarai tranquillamente in grado di reagire a tutto quello che i PG faranno. Tuttavia, è meglio non affezionarsi troppo a uno specifico esito, visto che le trame nei giochi di ruolo devono essere di gran lunga più flessibili di quelle che si trovano nei romanzi o nei film. Questo principalmente perché un GDR ha, in un certo senso, molteplici autori, ognuno dei quali può avere le sue idee.

La trama di un'avventura può spaziare da un semplice "dare la caccia e uccidere i banditi" a un complesso "salvare il gioiello del Barone Kopek dalle grinfie della setta della Runa Contorta, nel timore che i cultisti risvegliano il suo arcano potere di lacerare lo spazio e il tempo così come li conosciamo con l'intenzione di evocare il Demone Sultano Ffahble Kwaadh, e cercando al contempo di evitare le infauste attenzioni del Cacciatore di Streghe Vorster Pike". In ogni caso tutte le avventure dovrebbero avere una trama, altrimenti i tuoi giocatori finiranno a vagare per corridoi sotterranei, uccidendo cose e arraffando il bottino. I seguenti spunti classici sono idee che possono o essere utilizzate così come sono, oppure aiutarti a trovare l'ispirazione per creare un'avventura di tuo pugno.

IL NEMICO DENTRO

Attraverso una serie di strane coincidenze i PG vengono coinvolti in una complessa rete di corruzione di cui, fino a ora, erano felicemente all'oscuro. Sotto la calma superficie dell'Impero si muovono un gran numero di culti segreti e cospirazioni e, sebbene alcuni di essi vogliano soltanto stabilire il prezzo della lana per l'anno prossimo, i più biechi sono devoti, anima e corpo, al Caos. Ironia della sorte, molti dei vari culti più malvagi tentano di smascherarsi e distruggersi l'un l'altro, poiché la maggior parte è convinta che l'unico "vero" modo di venerare il Caos sia il proprio. L'avventura ha inizio quando i PG vengono inconsapevolmente esposti alle macchinazioni di un gruppo segreto che opera di nascosto entro i confini dell'Impero. Forse i nostri eroi intercettano un messaggio destinato a qualcun altro o vengono aggrediti da un figuro ubriaco e incappucciato e, costretti a ucciderlo, scoprono che si trattava di un Mutante. Di lì a poco, strani individui cominciano ad avvicinarli, parlando con bizzarre espressioni e adirandosi se non gli si risponde correttamente, poi, a cadenze regolari, i PG si rendono conto che qualcuno attenta alle loro vite. I nostri eroi sono stati non solo scambiati per agenti di un culto del Caos, ma anche presi di mira sia dai membri di un culto rivale, sia da quelli del primo culto che hanno tutta l'intenzione di punire i "traditori" della causa. Anche solo per sopravvivere, i PG saranno costretti a indagare, più di quanto una persona sana dovrebbe, sul funzionamento interno dei culti del Caos, cercando allo stesso tempo di sbrogliare il mistero su chi li voglia morti. Chiunque vada in cerca tali conoscenze è ovviamente sospetto agli occhi dell'Impero, e le autorità non semplificheranno loro la vita. Nel corso della storia i PG scopriranno che c'è in gioco molto più di quello che pensavano: il culto che avevano involontariamente disturbato era sul punto di completare un rituale terribilmente potente. Così, con poco tempo a disposizione, e

poche persone disposte a credere alle loro parole, i PG dovranno decidere se hanno la stoffa degli eroi. Se mai si possa dire che WFRP ha una trama "tipica", è questa.

PER UN PUGNO DI CORONE

I PG sono mercenari, scagnozzi prezzolati che rischiano le loro vite per soldi. Caso vuole che si ritrovino in una piccola città insanguinata dalla faida tra due o più fazioni rivali, e che l'inatteso arrivo di abili mercenari rompa la delicata situazione di stallo. I PG più spregiudicati possono giocare sulle rivalità dei vari gruppi, facendosi assoldare dal miglior offerente per poi passare dall'altro lato della barricata al momento giusto. Alla resa dei conti, comunque, potrebbero rendersi conto di aver scelto la fazione sbagliata. Anche se riescono a restare dalla parte dei vincitori, nessuno si fiderà davvero di un guerriero la cui lealtà s'accompagna soltanto con il tintinnio delle monete.

LA VENDETTA DI MORR

I PG sono segretamente contattati dalla Chiesa di Morr, il Dio della Morte, che richiede il loro aiuto per portare a termine un grande e terribile compito. Una delle nobili famiglie dell'Impero è segretamente affetta da vampirismo, cosa che è stata fino a oggi tenuta nascosta molto bene. Per via delle possibili ripercussioni politiche, la Chiesa di Morr non può accusare pubblicamente la famiglia, ma se qualche avventuriero di buona volontà dovesse per caso inciampare sulle giuste prove... Naturalmente, i PG sono stati scelti sia perché abili, sia perché sacrificabili, dal momento che la famiglia in questione farà quasi qualunque cosa sia entro il suo non trascurabile potere, materiale o sovranaturale, pur di non essere esposta.

A CACCIA DI OGGETTI

I PG sono assoldati per acquisire un certo numero di strani oggetti rari per conto di uno degli Ordini della Magia dell'Impero. Il loro viaggio li porterà sulle vette delle Montagne Grigie alla ricerca delle penne di una giovane Grande Aquila, attraverso i mari della misteriosa Albione per trovare una pietra di Ogham che sia possibile trasportare, e perfino nella terribile



Desolazione Settentrionale per recuperare una delle spaventose armi di un Campione del Caos. Lungo la strada vedranno più cose del Vecchio Mondo di quante molti osino sognare e potrebbero infine arrivare a chiedersi che cosa abbiano in mente di fare con precisione i loro committenti Maghi con tutte quelle bizzarre cose che hanno procurato!

I GUERRIERI COMBATTONO PER MOLTE RAGIONI

I PG sono implorati da un gruppo di contadini disperati che hanno bisogno del loro aiuto perché, ogni estate, un massiccio gruppo di Orchi Cavalcachinghiali assale il loro villaggio. L'Impero ha scarso interesse nel mantenere un contingente nelle vicinanze, vuoi per il costo, vuoi perché la zona non è strategicamente importante. Ogni soldato a cui i contadini si sono avvicinati ha riso loro in faccia, perché essi non hanno nient'altro da offrire che vitto e alloggio a chiunque sia disposto a rischiare la propria vita proteggendoli. Se i PG accettano, si troveranno ad affrontare una terribile battaglia con pronostici quasi schiacciati, ma forse è proprio ciò che stavano cercando. Nel corso della storia dovranno addestrare i contadini a difendere le loro proprietà e ispirare coraggio negli oppressi se vogliono sopravvivere alla battaglia.

ELEMENTI DI UN'AVVENTURA

Creare un'avventura per un gioco di ruolo è una sfida, perché non esiste alcuna esatta procedura o guida definitiva che ti dica che cosa fare. Ogni storia è come un corpo composto da molte parti e, sebbene la trama principale sia in generale sufficiente per far funzionare il gioco, se non viene miscelata con un certo numero di altri ingredienti essenziali, non risulterà particolarmente piacevole o memorabile per i giocatori. Nei seguenti paragrafi vengono illustrati tutti i mattoni necessari per costruire una buona avventura e dovresti almeno tenerli in considerazione uno a uno ogniqualvolta ti prepari a dirigere WFRP, anche se non è sempre necessario includerli tutti perché la storia funzioni. In ogni caso ricorda che, qualsiasi cosa scegli d'includere, finché tu e i tuoi giocatori vi divertite vuol dire che sei sulla buona strada.



INTERPRETAZIONE DEL RUOLO

Sembra quasi ovvio, ma troppo spesso gli ADG impazienti costringono i PG nella trama dell'avventura, invece di lasciare che si facciano strada lentamente per conto proprio. Concedi ai giocatori il tempo di divertirsi con i loro personaggi, dagli l'opportunità d'interagire in gioco l'uno con l'altro, con i PNG e con il mondo che li circonda. In tal modo, non solo aumenterai il divertimento, ma darai anche un tocco di "realismo" all'intera esperienza. I giocatori che si affezionano ai propri personaggi e ai PNG con cui interagiscono (purché gli siano graditi!) presteranno molta più attenzione a quello che accade nella trama. Di solito le personalità della maggior parte dei PNG possono essere descritte con poche parole, quindi, se le prepari prima d'iniziare l'avventura, insieme con alcune "personalità di riserva", ti farai trovare pronto quando giungerà il momento di tratteggiare la sgarbata Guardia notturna o il cupo Casellante. Considera che, all'interno di un'avventura, avere una o due scene che non hanno niente a che fare con la trama centrale può essere un utile mezzo per esplorare le peculiari sfaccettature dei tuoi PG.

CAMPO D'AZIONE

Quanto è ampia la storia che vuoi raccontare? Quanto prevedi che possa durare la tua avventura? I PG dovranno cercare di raggiungere un obiettivo relativamente piccolo, come salvare la vita di una fanciulla o defraudare un mercante? Oppure stanno per affrontare un culto del Caos molto diffuso? Devono forse sconfiggere un esercito? La storia sarà interamente ambientata all'interno di un piccolo villaggio nel corso di un singolo inverno? Entro le mura di una grande città dell'Impero, ma solo durante le tre notti del Carnevale? In lungo e in largo attraverso l'intero Vecchio Mondo e perfino nella Desolazione del Caos? Stabilire il campo d'azione della tua avventura ti permette di prevedere al meglio come le sue parti si svolgeranno. Se i PG sono bloccati in un posto e non c'è tempo per piani grandiosi, le loro decisioni su come affrontare l'imminente orda di Uominibestia saranno molto diverse che se potessero semplicemente scappare per racimolare aiuto in un altro luogo. A proposito, un'avventura di grandezza epica si richiama a uno specifico stile narrativo, non alla dimensione. Pochi uomini e donne semplici, senza addestramento militare, che combattono arditamente contro un'orda di disgustosi Mutanti può essere tanto epico quanto un'enorme battaglia in cui sono coinvolte migliaia di persone. È la maniera di raccontare che fa la differenza.

INVESTIGAZIONI E COMPLICAZIONI

L'informazione è potere nel Vecchio Mondo. Ciò nonostante nell'Impero si può finire sul rogo per aver cercato certi tipi di conoscenza, e le cose che di solito i PG hanno bisogno di sapere sono spesso le più pericolose. Mentre alcune informazioni possono, e certamente dovrebbero, provenire dai libri, ricorda che nel Vecchio Mondo i tomi sono relativamente rari e quasi sempre molto costosi. Dal momento che molte avventure includono uno o due misteri da svelare, le ricerche giocheranno di conseguenza un ruolo molto importante. Spesso i PG racimolano la maggior parte delle informazioni parlando con gli altri, e ciò significa che, come ADG, dovresti sapere in anticipo non solo che cosa ogni PNG conosce, ma anche se sarà intenzionato a mentire oppure no. Inoltre, è una buona idea sapere sempre chi sia a dettare legge in zona, e soprattutto conoscere come possa reagire alle violazioni di domicilio... dopotutto questo è un reato che i PG più curiosi tendono a commettere con una certa regolarità!

Direttamente correlata all'investigazione è la raffinata arte di risolvere i problemi. Non dovresti rendere la vita troppo facile ai PG, poiché tendono a diventare eccessivamente sicuri di sé se lasci che se la cavino con ogni tipo di comportamento facendo andare sempre la trama avanti. Piuttosto, ponili di fronte a sfide insolite e obblighi a reagire, falli confrontare con difficoltà alla loro portata purché si spremano le meningi. Certe complicazioni possono rendere molto più interessante una storia relativamente semplice. Una cosa è fermare un malvagio assassino uccidendolo, un'altra dover consegnarlo vivo. Ed è vero che puoi respingere l'orda di Orchi indefinitamente se hai i rifornimenti giusti, ma come fai se i topi più audaci hanno spazzato via i magazzini del villaggio durante l'estate? Alcuni problemi non possono essere prontamente "risolti" eppure influenzeranno

pesantemente la tua avventura, come per esempio una serrata tabella di marcia o una grande distanza da coprire in un piccolo lasso di tempo. Incorporando tali difficoltà nell'insieme, rendi la tua avventura più impegnativa e quindi più interessante.

COMICITÀ

Il gioco di ruolo si propone come un'attività divertente e momenti leggeri dovrebbero sempre avere il loro spazio durante le tue sessioni. Certe situazioni sono intrinsecamente divertenti e non sorprenderti se i tuoi giocatori si faranno una bella risata di tanto in tanto. Ciò non solo è appropriato, ma anche necessario se stai dirigendo un'avventura particolarmente tetra, poiché una risata allenta la tensione che i giocatori provano quando ai loro personaggi accadono cose particolarmente spaventose. Non è sempre facile aggiungere nella tua avventura elementi che si propongano d'essere divertenti, ma ne vale la pena se ci riesci. Ci sono un certo numero di cose nel Vecchio Mondo che, dal nostro punto di vista, possono risultare molto piacevoli, come le selvagge buffonate di un Fanatico Goblin delle Tenebre sotto l'effetto dei funghi Cappello del Matto. Ricorda che molte scene ilari agli occhi dei giocatori potrebbero comunque risultare pericolose per i personaggi.

COMBATTIMENTI

Il penetrante feto del sangue, dell'acciaio oliato e della polvere da sparo: tali sono gli odori che i tuoi PG impareranno a conoscere fin troppo bene, perché questo è WFRP, e il Vecchio Mondo è costellato di grandi e piccole guerre. In effetti, poche avventure finiscono senza che alcuna spada sia estratta, ma, mentre in altri giochi di ruolo gli stupidi possono anche sopravvivere, questo non avviene in WFRP: non è un caso che i Punti Fato siano parte integrante del gioco. I tuoi PG ne avranno bisogno e ciò comporta anche un'interessante conseguenza. Ti renderai conto che, quando avranno realizzato quanto sia facile morire, i PG inizieranno a evitare il più possibile il combattimento e ciò non è affatto sbagliato, perché il Vecchio Mondo è un posto pericoloso e loro si stanno soltanto facendo più furbi. Mentre cerchi di inserire un combattimento nell'avventura, considera che la maggior parte dei PNG (e alquanto presto anche i PG) è ben cosciente di quanto facilmente uno scontro diretto possa prendere una brutta piega. I guerrieri cercheranno di guadagnare ogni vantaggio che possono, quali imboscate, maggioranza numerica, superiorità negli armamenti, ecc. I più viscidati useranno veleni oppure scapperanno via al primo segnale di guai, per poi ritornare a tagliare la gola ai loro nemici mentre dormono. Pensa a come i tuoi PNG reagiranno alle ferite o alle perdite, perché davvero poche creature sono disposte a combattere fino alla morte. Se stanno chiaramente perdendo una battaglia e ricevono una possibilità per arrendersi, con tutta probabilità l'accetteranno... se non si sono già dati alla fuga!

Le scene di combattimento dovrebbero sempre essere gestite il più velocemente possibile, ma tenendo accuratamente traccia di tutto quello che succede. Dai a ogni giocatore un tempo a malapena sufficiente per esprimere quello che il suo PG ha intenzione di fare e, se esita, digli che ha appena perso mezza azione per via della sua incertezza. Dopo un po', lottare sempre e solo in oscuri vicoli o in campo aperto diventa ripetitivo, quindi impegnati a diversificare le situazioni nelle quali ambientare le scene concitate. Per non intralciare l'azione, cerca di non dilungarti troppo con le descrizioni dei vari attacchi, e risparmia l'immaginazione per i più spettacolari Colpi Critici. Se, al termine di una scena di combattimento, vedi che i giocatori hanno bisogno di tirare un profondo respiro di sollievo, vuol dire che stai andando bene!

UN DEGNO NEMICO

I PG dovrebbero sempre essere i protagonisti, i personaggi principali dell'avventura; qualunque persona o entità si opponga a loro è quindi un antagonista. C'è un vecchio adagio secondo cui si può "valutare un uomo sia in base alle persone che lui chiama nemiche, sia in base a quelle che lo chiamano nemico" e tutte le avventure migliori includono un grande antagonista contro cui i PG devono misurarsi. Nelle ambientazioni che forniscono definizioni precise di bene e di male, i protagonisti sono di

solito gli eroi buoni che lottano contro una qualche specie di cattivo, ma nel Vecchio Mondo non ci sono solo il bianco e il nero, e la moralità ha molte sfumature di grigio. WFRP comprende una gran varietà di tipologie di PG, molti dei quali sono a malapena differenti dai loro avversari. Dopotutto, c'è una grossa differenza tra i PG che derubano un avido mercante dei suoi spiccioli e un Conte Vampiro che fa uccidere, uno a uno dinanzi ai suoi occhi, tutti i bambini di un villaggio sottomesso per osservare le espressioni dei loro volti mentre muoiono. I PG sono solo pragmatici, mentre il Vampiro promette d'essere un antagonista poderoso, se non addirittura letale.

Mentre pensi e sviluppi tutti i PNG che vuoi includere nella storia, concentra i tuoi sforzi sul nemico principale dei PG. È necessario sapere da dove viene, chi è e che cosa vuole. Prendendo in considerazione le sue motivazioni, sarai capace d'interpretarne correttamente le reazioni quando i PG tenteranno di vanificare i suoi piani. Dovrai dettagliare anche i suoi lacché e i suoi seguaci, se li ha. Il nemico, però, non deve necessariamente essere un singolo individuo. Se i PG sono sulle tracce di un culto del Caos, potrebbero non incontrare per parecchio tempo, o anche mai, un singolo, specifico nemico. È più probabile che si trovino a subire una serie di subdoli attacchi, ognuno dei quali rivela degli indizi che riconducono al coinvolgimento dell'odiata setta. Occasionalmente, può essere divertente ritagliare l'antagonista in base al tipo di PG in gioco. Per esempio, se i PG sono Ladri, allora il loro nemico potrebbe essere un Capitano della Guardia onesto e incorruttibile, famoso per avere sempre consegnato i malfattori alla giustizia, oppure uno spaventoso Cacciatore di Streghe che li crede colpevoli di crimini innominabili. Può essere una buona idea includere di tanto in tanto un antagonista che i PG non possono facilmente togliere di mezzo senza subire serie ripercussioni, quali un Politico corrotto o un Nobile contaminato dal Caos.

Ricorda: quanto più il nemico dei tuoi PG sarà impressionante, tanto più essi si sentiranno eroici nel sopraffarlo.

L'UNICA SOPRAVVISSUTA

Gertrude s'avvicinò all'accampamento dei fuorilegge, compiaciuta per aver finalmente seminato i Guardastrada che le davano la caccia. Mancava dal campo da parecchi giorni ormai, e aveva percorso una via tortuosa per assicurarsi di non essere seguita. Sapeva che Arthur le avrebbe staccato la testa se avesse condotto gli sbirri al loro nascondiglio.

Quando raggiunse il primo posto di guardia non sentì alcun "chi va là". Immediatamente incoccò una freccia, mettendosi a scrutare la selva circostante. Ma, non notando alcuna minaccia, decise di avanzare silenziosa in direzione dell'accampamento. Avrebbe dovuto incontrare almeno due sentinelle, ma nel bosco non c'era anima viva. Qualcosa non andava.

S'avvicinò al campo senza fare rumore, accostandosi con esitazione a un grosso albero. Quando sorse la testa per gettare una veloce occhiata, i suoi oscuri timori furono confermati dai corpi dei suoi compagni sparsi sul terreno insanguinato. L'accampamento era una carneficina, le tende squarciate, le casse distrutte e tutti i rifornimenti sparsi tra i cadaveri.

Gertrude fece un giro intorno alla radura ma non trovò nessuno, poi, alla fine, decise di uscire allo scoperto per contare i morti. Trovò Arthur inchiodato a un albero con i puntelli delle tende, un rozzo simbolo inciso sulla fronte. Era opera di Orchi: Gertrude sussurrò una maledizione. Mentre stava cercando di eludere i Guardastrada, gli Orchi avevano sterminato la sua banda e lei era l'unica sopravvissuta.

La Fuorilegge raccolse tutte le frecce che riuscì a trovare, poi si cosparsa il volto con la fuliggine del falò. Le tracce degli Orchi erano piuttosto facili da seguire: nessuno calpestava il suolo come quei bestioni. Gertrude scomparve tra gli alberi, inseguendo con cura la sua preda. Forse non sarebbe stata capace di ucciderli tutti, ma voleva comunque prendersi la sua vendetta. Per Arthur e per tutti i suoi compagni, giurò che gli Orchi avrebbero cominciato ad aver paura di quella foresta.

— LE CAMPAGNE IN WARHAMMER —

Una singola avventura può essere molto divertente, ma la maggior parte dei gruppi preferisce giocare più a lungo. Una campagna consiste in una serie di avventure collegate, nelle quali si utilizzano gli stessi PG. Mentre una storia composta da una sola avventura dev'essere per forza di cose alquanto lineare, connettendo tra loro una serie di scenari puoi sbizzarrirti in una trama molto più complessa. Generalmente le campagne finiscono con l'avere un campo d'azione più vasto di quello necessario per una singola avventura, anche se ciò non è necessario. Inoltre, le campagne ti permettono di veder "progredire" sia i PG, sia i loro alleati e i loro nemici, fattori che rendono il Vecchio Mondo più vivo agli occhi dei tuoi giocatori.

AVVENTURE INCENTRATE SUI PERSONAGGI

È molto difficile, per un giocatore, sviluppare bene il proprio personaggio se questo dev'essere interpretato solo per un paio di sessioni. Un'avventura singola poi, non permettendoti di conoscere bene i tuoi PG, corre il rischio di risultare piuttosto estranea alle loro reali motivazioni. In una campagna, invece, non solo dai la possibilità ai giocatori di trasformare i PG in figure memorabili, ma puoi anche ideare avventure basate sulla storia e la personalità dei protagonisti. Il sistema di carriere incorporato in WFRP è un meraviglioso strumento a disposizione dell'ADG per raccontare storie interessanti. Incoraggia i tuoi giocatori a dirti dove vorrebbero far arrivare i loro personaggi. Il povero Villico potrebbe aspirare a diventare un Campione della Legge! Sapendolo, puoi progettare d'includere nella campagna un'impresa che sarebbe impossibile compiere nell'arco di una sola avventura.

TEMI

Oltre a una linea di trama continuativa, le campagne hanno spesso un tema. Il tema è un'idea centrale, un significato globale o un pensiero generale che vuoi trasmettere ai giocatori facendolo emergere nel corso del gioco. PNG ricorrenti, argomenti e situazioni centrali possono aiutarti a sviluppare un tema. Sebbene i temi spesso riflettano il carattere della trama, possono anche essere utilizzati come contrappunto. Per esempio, ponendo che la storia principale della campagna includa fermare i terribili saccheggi di un manipolo di Uominibestia, il tema potrebbe essere qualcosa del tipo "bisogna combattere per sopravvivere". Ebbene, i PG vedranno le atrocità commesse dai predoni, ma anche gli atti di coraggio e sacrificio di persone che non si sono arrese, evitando così che gli Uominibestia facessero di peggio agli innocenti. Qui di seguito accenniamo ad alcuni temi tipici del Vecchio Mondo.

LE APPARENZE INGANNANO

Nel Vecchio Mondo si dà molto credito all'aspetto. La maggior parte della gente giudica quello che vede o che gli viene detto dall'apparenza, senza indagare oltre. Tutti i Mutanti, dal momento in cui vengono scoperti, sono disprezzati, a prescindere dal fatto che abbiano commesso o no un crimine, perché questo è ciò che alla gente del Vecchio Mondo è stato insegnato. Questo tema è tutto incentrato sulla fiducia e il tradimento, ed è adatto soprattutto alle storie che coinvolgono culti del Caos e tremendi segreti. Gli amici fidati si scoprono essere spie, l'Ogre che fa da guardia del corpo al sindaco è un abile poeta, il convento locale è in realtà un bordello e i PG, che sembrano dei delinquenti, si rivelano tutto sommato degli eroi.

DECADENZA

I grandi imperi e le nobili aspirazioni del passato sono andati perduti per sempre, schiacciati sotto il peso del tempo e la minaccia del Caos. Questo tema evoca nostalgia, rimpianti, e la vana speranza che qualcosa di ciò che

una volta era grande possa ancora essere preservato. Adatto soprattutto a quelle campagne che includono lunghe interazioni con Nani o Elfi, la chiave di questo tema sta nell'evocare l'idea che tali razze, un tempo dominanti, stanno svanendo dal Vecchio Mondo, scemando di generazione in generazione. Ironia della sorte, quel poco di speranza che hanno di sopravvivere è nelle mani degli Umani, la giovane razza emergente.

LA RICCHEZZA È UN'ARIDA CONSOLAZIONE

Una lezione oggettiva sulle ricompense dell'avidità, questo tema suggerisce che gli amici, la famiglia e il buon umore sono molto più importanti dei soldi. In questo tipo di campagne i PG incontreranno persone che hanno dedicato tanta parte delle loro vite all'acquisizione di ricchezze da non avere altro. Il loro nobile mecenate sarà disposto a dare tutto ciò che ha per rivedere ancora la figlia rapita. L'opulento mercante, non importa quante corone sia disposto a sborsare, non può trovare una cura per la sua malattia.

IDEE PER UNA CAMPAGNA

Proprio come quando si crea una singola avventura, è molto utile avere in mente una premessa per la campagna. In effetti, molti degli spunti della precedente sezione potrebbero diventare, se opportunamente sviluppati, delle buone campagne. Un gruppo potrebbe vivere molte avventure lottando contro la funesta diffusione di un culto del Caos, cercando in lungo e in largo certe reliquie per una setta di maghi oppure ostacolando gli intrighi di un potente Nonmorto.

SANGUE E TENEBRE

Il Vecchio Mondo sta per finire. I profeti di sventura hanno ragione, la fine del mondo è prossima e la corruzione dal Nord si diffonderà su tutte le terre, mutando il mondo intero in un singolo, inevitabile Reame del Caos. Contro la terribile minaccia del Caos, tutti i Regni dei Nani, degli Elfi e degli Uomini sono come fiammelle di fronte a un falò. I PG lotteranno contro un nemico quasi invincibile, continuando a combattere mentre regioni su regioni vengono conquistate, oppure abbracceranno la corruzione, contribuendo così ad anticipare la fine del mondo? Se ami le battaglie crudeli e i duelli senza esclusione di colpi, questa campagna è ciò che fa per te.

UNA VITA DA CANAGLIA

Tutti i PG sono Ladri e buoni a nulla, forse sono membri di una gilda del crimine o magari stanno cercando di fondarne una per conto loro. Lungo la strada, affronteranno rivali, Politici corrotti o (raramente) onesti, cultisti, rivolte, Cavalieri, Zeloti, congiure, Cacciatori di Streghe, Mutanti, traditori, Spie, Nobili, templari, Mercenari, usurpatori e Skaven. È dannatamente difficile guadagnarsi del denaro sporco!

NEL NOME DI SIGMAR

I PG aspirano tutti a entrare in uno degli ordini di Cavalieri dell'Impero. La campagna segue tutta la loro ascesa da Scudieri o stallieri fino a Templari della Cerchia Interna, incaricati di difendere l'Impero dai suoi molti nemici. Fin dall'apprendistato come Scudieri impareranno che la nobiltà non ha nulla a che vedere con l'essere Cavalieri o aristocratici. Quando avranno guadagnato il diritto di poter decidere in modo autonomo, la loro ingenuità nel credere che tutti i nemici venissero per lo più da fuori i confini dell'Impero sarà da tempo svanita e avranno perfino scoperto che il loro stesso ordine ospitava persone malvage. Gruppi di gioco con una disposizione un po' più "nordica" chiameranno senza dubbio questa campagna "Nel nome di Ulric", in quanto desidereranno diventare Cavalieri del Lupo Bianco.

TRAFFICANDO NELL'OMBRA

IPG sono tutti agenti sotto copertura, incaricati, qualunque sia la loro affiliazione, di scovare certe informazioni su gruppi specifici e minacce per l'Impero. Un gruppo che lavora per una Gilda dei Ladri condurrà senza

dubbio una vita notturna molto differente da coloro che lavorano per un ordine di Cacciatori di Streghe. Nel corso della storia, poi, apprenderanno molto più di quanto avrebbero voluto... Ci sono informazioni più fatali di qualunque malattia e, si sa, le spie possono sempre essere rimpiazzate!

— GESTIRE LE MECCANICHE DI GIOCO —

Avere l'avventura non basta, bisogna anche saperla dirigere e, in qualità di ADG, devi conoscere le regole del gioco e sapere come usarle. Il cuore del sistema di WFRP è il tiro percentuale adoperato per le Prove. Un utilizzo oculato delle Prove di abilità e delle Prove di caratteristica ti aiuterà a giudicare quasi ogni situazione (trovi le regole base per le Prove nel Capitolo 4: *Abilità e Talenti*). Forse hai già notato che l'ADG è responsabile nel determinare molti dei dettagli delle Prove. Fare da ADG significa anche saper decidere velocemente e con equità. Di seguito trovi alcuni consigli su come usare le Prove nel modo giusto.

DIFFICOLTÀ DELLA PROVA

La **Tabella 4-1: Difficoltà della Prova** a pagina 89, è lo strumento universale dell'ADG. Questa pratica tabella può essere applicata sia alle Prove di abilità che alle Prove di caratteristica ed è sicuramente quella a cui si rimanda di più nell'intero manuale. Il suo scopo è quello di fornire uno strumento solido e semplice per aiutarti a giudicare quasi ogni situazione senza perdere tempo a sfogliare troppe pagine. Come ADG, la prima domanda a cui devi rispondere di fronte a una Prova è: quanto è difficile questo compito?

La tabella è intenzionalmente astratta. Avremmo potuto fornire pagine e pagine di modificatori accuratamente calcolati, ma un tale approccio avrebbe rallentato troppo il gioco. Lo spirito delle regole di WFRP è quello di conferire autorità all'ADG, e ciò significa che hai le responsabilità di essere equo e assicurare il divertimento a tutti. È quindi d'importanza cruciale che le tue decisioni siano giuste e imparziali.

Ci sono molti fattori che possono influire sulla difficoltà di una Prova. Ecco quelli più importanti da considerare:

- **Tempo:** Il personaggio sta cercando di fare qualcosa in tutta fretta o ha a disposizione il tempo necessario? Il tempo spesso è cruciale, in quanto affrettare un compito può avere conseguenze spiacevoli.
- **Equipaggiamento:** Il personaggio ha lo strumento giusto per eseguire il lavoro? Se no, ha almeno qualcosa che faccia al caso? Alcuni compiti sono assolutamente impossibili senza l'equipaggiamento adatto.
- **Distrazione:** C'è qualcosa che sta distraendo il personaggio? La vista di qualcosa, i suoni forti e perfino gli odori penetranti possono deconcentrare.
- **Abilità Complementari:** L'abilità in un certo campo può essere utile per alcuni compiti. Per esempio, un personaggio che conosce il Classico potrebbe trovare la traduzione di un documento scritto in Tileano più facile del normale.
- **Aiuto:** C'è qualcuno che sta aiutando il personaggio? La mano di un amico può fare una gran differenza.
- **Ambiente:** Il personaggio è in un ambiente rischioso? Il tempo atmosferico, l'oscurità e il terreno possono influenzare le Prove.

METTERE TUTTO INSIEME

Quando hai preso in considerazione i vari fattori, devi distillare il tutto in un unico modificatore alla difficoltà della Prova. Non esiste alcuna formula magica per fare questo calcolo, devi solo fidarti della tua fermezza e della tua correttezza. Devi anche cercare di decidere in fretta così il gioco può proseguire velocemente. Quando hai deciso, informa il giocatore. È vero

che i talenti del personaggio possono ulteriormente influenzare la Prova, ma è compito del giocatore ricordare questi dettagli.

LE PROVE E IL TEMPO

L'altro campo importante in cui si richiedono frequenti decisioni è il tempo. Cioè, quanto tempo ci vuole per cimentarsi in una data Prova? Nelle situazioni di combattimento il tempo è espresso in azioni (mezz'ora e gratuite). Ricorda che un round completo dura solo 10 secondi, quindi c'è un limite a quello che si può fare.

Le prove che esulano dai combattimenti richiedono un ammontare di tempo molto variabile, anche se minuti e ore sono i più comuni. Bisogna considerare che cosa è appropriato in base alla situazione. Una Prova di Conoscenze Accademiche (Storia) per ricordare un fatto particolare non impiegherà che un istante, ma la stessa Prova, fatta per indagare su di un misconosciuto principe, potrebbe rappresentare ore, se non interi giorni di lavoro. Ricorda anche che, per certi compiti, puoi richiedere molteplici Prove riuscite, il che è un altro modo per controllare lo scorrere del tempo.

RIPROVARE

Quando i giocatori falliscono una Prova, spesso vogliono sapere se possono ritentare. Nelle situazioni di combattimento, la risposta è normalmente sì, dal momento che ogni nuovo tentativo richiede azioni aggiuntive e quindi comprende un costo effettivo in termini d'opportunità. Al di fuori dei combattimenti, devi decidere secondo le circostanze, ma ricorda che può risultare presto noioso lasciare che i giocatori facciano tiri su tiri finché non ottengono il risultato voluto. In questi casi hai quattro opzioni:

- Autorizzare la riprova senza penalità. Dovresti concedere questa possibilità solo ai personaggi coinvolti in una Prova Estesa di abilità.
- Autorizzare una riprova con un -10% di penalità per ogni tiro già fatto (-10% per la seconda Prova, -20% per la terza Prova e così via). Così concedi ai personaggi la possibilità di rimediare alla sfortuna, ma imponi anche un limite al numero di tentativi.
- Autorizzare la riprova solo quando la situazione è cambiata. Per esempio, un personaggio che non riesce ad arrampicarsi su di uno strapiombo può ritentare soltanto se si procura un rampino o se ritorna quando il tempo è migliore. Così obblighi i giocatori a usare il cervello, che è sicuramente più divertente che tirare quintali di dadi.
- Non autorizzare mai la riprova. Non solo in molte situazioni è la cosa più realistica da fare, ma ti permette anche di velocizzare il gioco.

PROVE DI PAURA E TERRORE

Il Vecchio Mondo brulica di orrori innominabili, cose che letteralmente ti paralizzano dalla paura. Quando i PG s'imbattono in certi mostri o in certe scene, possono essere sopraffatti dal raccapriccio. Queste situazioni si gestiscono con due varianti speciali della Prova di Volontà: Paura e Terrore. La **Tabella 4-1: Difficoltà della Prova** può essere utilizzata per modificare questi tiri proprio come avviene per le Prove di abilità o di caratteristica.

PAURA

Quando un personaggio affronta una creatura o una scena che causano Paura, deve subito eseguire una Prova di Volontà. Se il tiro è coronato da successo, significa che riesce a vincere la paura e non subisce ulteriori effetti. Se invece il tiro fallisce, si dice che il personaggio è "spaventato". Un personaggio spaventato non può muoversi, combattere, schivare o intraprendere qualsiasi altra azione per quel round. Nel round successivo, il personaggio potrà effettuare un'altra Prova di Paura con le stesse conseguenze. Il processo continua finché il personaggio non riesca nella Prova oppure finché non sia eliminata la causa della paura (il mostro viene ucciso, l'orrendo altare bruciato, ecc.).

TERRORE

Certe volte i mostri o le scene possono essere così atroci da risultare deleteri per la sanità mentale. Quando un personaggio s'imbatte in qualcosa che causa Terrore deve subito eseguire una Prova di Volontà. Se ottiene un successo, allora vince il terrore e non soffre ulteriori effetti. Se fallisce, riceve 1 Punto Follia (vedi alle pagine 200-209) e si dice che è "terrorizzato". Un

personaggio terrorizzato deve fuggire a gambe levate fin quando non si trovi fuori vista dalla causa del terrore. Se un personaggio terrorizzato non può fuggire, si rannicchia per terra cadendo in uno stato semi-catatonico ed è considerato inerme (vedi **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**). Nel seguente round, il personaggio può eseguire un'altra Prova di Terrore con le stesse conseguenze, finché non riesca nella Prova oppure finché la causa del terrore non sia rimossa o sia fuori vista.

ORRORI DEL VECCHIO MONDO

Ma che cosa può causare Paura o Terrore? Anzitutto i mostri. Questa particolarità è sempre esplicitata chiaramente nelle statistiche della creatura. La seconda categoria è più vasta e richiede un certo giudizio da parte dell'ADG. Alcuni esempi di situazioni che possono causare paura includono ossari, rituali blasfemi, visioni dei Reami del Caos e cose simili. Ovviamente, molte scene di questo tipo possono anche far guadagnare Punti Follia aggiuntivi a quelli che si prendono fallendo le Prove di Terrore. Per maggiori dettagli vedi la sezione sulla **Follia** a pagina 200.

— PUNTI FATO —

Come già scritto nei primi capitoli di questo manuale, i PG non sono dei comuni cittadini dell'Impero. Una delle due cose che li distingue è il loro coraggio nell'intraprendere una vita d'avventure. L'altra sono i Punti Fato.

I personaggi dotati di Punti Fato hanno un destino e gli dèi hanno scelto loro perché compiano grandi imprese. Quale sarà la loro sorte ultima è un mistero e non è detto che sarà gloriosa, proficua o piacevole. Ciò nonostante, i PG hanno una particolarità che permette loro di sopravvivere a pericoli che sarebbero mortali per la gente comune. Tale destino è rappresentato dai Punti Fato, per mezzo dei quali i PG possono salvarsi miracolosamente, proprio come succede in tutte le migliori storie d'avventura. Un avventuriero di WFRP può fare cose come: schivare per un pelo i blocchi di pietra che gli stanno cascando addosso, sopravvivere alla caduta in un crepaccio atterrando su di un grosso cespuglio, correre attraverso una nuvola di frecce senza essere scalfito e così via. Se possono cavarsela per il rotto della cuffia o per un colpo di fortuna, i giocatori sono più disponibili a far correre dei rischi ai loro personaggi, rendendo così il gioco più eccitante e veloce.

Come dovrebbe risultare chiaro dal **Capitolo 6: Combattimento, Danno e Movimento**, battersi nel Vecchio Mondo è uno sporco affare. In parte perché il combattimento nella vita reale è davvero pericoloso, e in parte perché, se l'utilizzo della forza brutta fosse sempre una facile via d'uscita, i giocatori sarebbero meno inclini a tentare qualcosa di più sottile... come pensare! Ovviamente si presenteranno lo stesso certe occasioni in cui combattere sarà l'unica cosa da fare, e quindi, se i giocatori non imparano a decidere con cautela, i loro personaggi potrebbero facilmente morire perfino nel normale corso degli eventi. I Punti Fato servono anche per dare una seconda possibilità al giocatore imprudente o una giusta opportunità a quello sfortunato. È ovvio che, se i giocatori insistono nel precipitarsi a incrociare le spade in ogni situazione, spenderanno in un batter d'occhio tutti i Punti Fato e avvicineranno i loro PG alla morte definitiva con crudele inevitabilità. La maggior parte dei giocatori capisce il concetto in poco tempo, e realizza che l'approccio scellerato non è necessariamente il migliore.

UTILIZZO DEI PUNTI FATO

Un Punto Fato può essere speso ogni volta che un personaggio sia in punto di morte, vuoi a causa di una ferita, vuoi per una trappola o per un incidente, vuoi per il veleno o per la malattia, vuoi per una qualsiasi altra circostanza. Invece di morire, il personaggio spende un Punto Fato e l'ADG deve inventarsi un modo per assicurargli la sopravvivenza.

Puoi anche permettere che i giocatori usino i Punti Fato per evitare che i PG restino mutilati. Molti Effetti dei Critici comportano la perdita di un arto o la potenziale menomazione del personaggio. L'utilizzo dei Punti Fato per evitare questo tipo di debilitazioni è quindi del tutto appropriato.

ARBITRARE I PUNTI FATO

Quando un personaggio spende un Punto Fato, è compito dell'ADG farsi venire in mente qualcosa che ne impedisca la morte. Non c'è dubbio che il giocatore in questione sarà lieto di offrirti un sacco di consigli utili, ma assicurati sempre che il PG non ne esca in condizioni migliorate. La spesa di un Punto Fato dovrebbe solo permettere al PG di sopravvivere, niente di più. Sotto l'impulso del momento è difficile inventarsi un espediente adatto, così abbiamo incluso di seguito alcune idee.

COMBATTIMENTO

Ecco un esempio di come non si dovrebbero gestire i Punti Fato spesi durante un combattimento:

Esempio: Clem Shirestock sta lottando duramente contro una banda di Mutanti del Caos. Ha 0 Ferite e il risultato di un Colpo Critico indica che sta per essere decapitato da un colpo d'ascia. Il giocatore di Clem spende 1 Punto Fato. L'ADG ignora l'Effetto del Critico, ma, siccome Clem è sempre a 0 Ferite, il seguente colpo che subisce è un altro Critico. Il giocatore di Clem è costretto a spendere un ulteriore Punto Fato...

Di questo passo, i tre Punti Fato di Clem andranno persi in tre round e il loro unico effetto sarà stato quello di farlo morire tre round più tardi del previsto.

Ecco un altro esempio, più appropriato, per l'interpretazione dei Punti Fato:

Esempio: Clem subisce un colpo che lo porta a 0 Ferite. Si tratta di un colpo al torace e l'Effetto del Critico indica che morirà immediatamente. Il giocatore di Clem spende 1 Punto Fato e l'ADG gli dice che Clem perde i sensi. Mentre il giocatore si chiede che cosa sia accaduto, l'ADG prende nota del fatto che Clem è stato colpito con la parte piatta della lama ed è volato contro la parete, sbattendo la testa e perdendo i sensi. Potrebbe risvegliarsi molte ore più tardi (ma sempre con 0 Ferite) per trovarsi tra le cure dei suoi vittoriosi compagni, oppure imprigionato nel covo dei Mutanti insieme ai suoi compagni sconfitti, o ancora dato per morto e lasciato solo, derubato di tutto il suo equipaggiamento.

Il trucco sta nell'usare l'immaginazione. Questi casi possono anche essere trasformati in occasioni per riportare la storia nella direzione giusta, nel caso in cui i giocatori siano andati un po' fuori pista. Infatti, essendo tu l'ADG, puoi sempre decidere quando e dove i personaggi si risvegliano, facoltà che puoi usare a tuo vantaggio. Se, per esempio, gli avventurieri



hanno perso un indizio importante per il covo del malvagio necromante, potrebbero risvegliarsi in un piccolo villaggio dopo essere stati lasciati nella foresta apparentemente morti. Mentre curano le loro ferite, i paesani potrebbero parlare non solo della torre nera al di là del bosco, dove s'odono tremende grida durante la notte, ma anche delle tombe più recenti che sono state trovate aperte e, a quanto pare... dall'interno!

Ci sono anche alcuni dettagli che dovrai curare. Ricorda: i giocatori sanno che spendendo un Punto Fato si evita la morte, ma i personaggi no! Devi fare in modo tale che i giocatori agiscano di conseguenza. Devi anche evitare di agire tu stesso in modo vendicativo. Per esempio, se un PG sembra morto, l'Orco o il Mutante che lo stava affrontando cercherà subito un altro nemico da ingaggiare, senza fermarsi ad affondare un altro paio di fendenti solo per assicurarsi di averlo finito.

TRAPPOLE E INCIDENTI

Quando un personaggio spende un Punto Fato per evitare d'essere ucciso da una trappola o da qualche altra disgrazia, ci sono due possibili approcci per decidere che cosa succede:

- Gli aculei, le lance, i massi o quant'altro lo mancano per un pelo, scalfendo la sua armatura e, forse, distruggendo il suo zaino o qualche altro oggetto, ma lasciando illeso il PG.
- Il PG viene punto, trapassato, schiacciato o quant'altro, ma riesce comunque a cavarsela in qualche modo. Potrebbe restare stordito per un po', e parte del suo equipaggiamento potrebbe andare distrutto, ma il PG riesce a evitare quella che sarebbe stata sicuramente una fatalità.

VELENO E MALATTIA

Quando un personaggio spende un Punto Fato per evitare la morte per veleno o malattia, vuol dire che gli effetti di tale veleno o di tale malattia s'arrestano proprio quando il PG è sul punto di morire. Il normale recupero ("accelerato" come di solito dalle cure mediche) può cominciare immediatamente.

Esempio: Clem Shirestock è stato ferito da un'arma ricoperta con il veleno noto con il nome di Ammazzacuore (vedi Capitolo 5: Equipaggiamento). Fallisce la Prova di Resistenza, e a cose normali dovrebbe morire nel giro di 2d10 round. Con la spesa di 1 Punto Fato, Clem potrà sopravvivere alla dose fatale. A questo punto l'ADG decide che il veleno era diluito, e ha causato un semplice svenimento, senza ucciderlo.

GUADAGNARE PUNTI FATO

In WFRP, i Punti Fato sono innegabilmente un bene di grande valore. La domanda allora sorge spontanea: come fa un personaggio a guadagnarli? Se un personaggio riesce ad allontanare una grave minaccia, oltre ai normali punti esperienza puoi concedergli anche un Punto Fato. Chiaramente la minaccia dev'essere significativa e dev'essere anche evidente che, se non fosse stato per le azioni del PG, sarebbe avvenuto un terribile disastro. Non permettere a nessun giocatore polemico di convincerti che spazzare via un paio di dozzine di cultisti sia la stessa cosa.

In nessun caso i PG possono comprare Punti Fato con i punti esperienza. Mai e poi mai. In nessun modo e sotto nessun punto di vista. C'è una ragione per cui i Punti Fato non compaiono nello Schema d'Avanzamento di alcuna carriera.

I PNG E I PUNTI FATO

Di regola, i PNG non hanno Punti Fato perché, com'è già stato spiegato, parte della funzione di questi ultimi è distinguere i PG dal resto del mondo.

Ciò nonostante, puoi permettere che un PNG disponga di Punti Fato in circostanze speciali. Poniamo che tu stia sviluppando un PNG con l'intenzione di renderlo il flagello della vita dei PG per un lungo tempo a venire: un importante avversario della statura di Archagon, il Signore della Fine dei Tempi. Bene, i tuoi giocatori potrebbero pensare che, dopo un combattimento, il loro nemico sia stato definitivamente sconfitto, ma,

usando i Punti Fato, il cattivo sopravvive per ripresentarsi in futuro. Dopo essersi preso un po' di tempo per ristabilirsi, rifornirsi di equipaggiamento e reclutare nuovi seguaci, compare al momento opportuno per prendersi la sua tremenda rivincita.

Chiaramente devi riservare questo tipo di trattamento solo per le occasioni speciali. È fin troppo facile demoralizzare i giocatori se ogni nemico minore che incontrano prendesse l'abitudine di ritornare per vendicarsi, dopo essere stato "ucciso" già tre o quattro volte.

Dare una manciata di Punti Fato all'unico grande antagonista della campagna, e farlo sbucare di tanto in tanto per affrontare i PG, è un ottimo

modo per tenerli sulle spine. Ma stai attento a non lasciare che i giocatori si abituino troppo a queste cose, o altrimenti inizieranno a smembrare e bruciare ogni cadavere che possono "giusto per essere sicuri", e ciò non fa parte di WFRP.

Cerca di essere fantasioso nell'interpretazione dell'uso dei Punti Fato, perché sono momenti che possono aumentare molto la tensione e il divertimento durante il gioco. Sii avaro nell'assegnarli. Ogni Punto Fato dà a tutti gli effetti un'altra "vita" al personaggio, e ciò lo rende molto potente e prezioso. Dandone troppi a destra e a manca, spingerai i giocatori ad adottare uno stile di gioco tutto muscoli e niente cervello, svalutando così non solo il concetto di Punto Fato, ma anche il gioco stesso.

— FOLLIA —

Nel corso delle loro vite, è probabile che gli avventurieri prima o poi vengano accoltellati, fatti a pezzi, squartati, bruciati, impalati, massacrati o mutilati. E possono pure scommettere che assisteranno a vivide scene di orrore e carneficina, orribili mutazioni, torture, sacrileghi rituali, abominevoli creature e svariate altre disturbanti immagini del Caos. Dopo tutte queste esperienze, non c'è da meravigliarsi se molti di loro impazziscono.

La follia è un mezzo che l'ADG può usare per rafforzare l'aspetto interpretativo del gioco. L'idea è quella di esplorare che cosa cambia negli stati mentali dei personaggi, quando questi subiscono situazioni traumatiche e snervanti nel corso delle loro avventure.

Non c'è limite al numero di traumi a cui può andare incontro la mente di un avventuriero! Immagina il cervello di un pugile dopo cento combattimenti... e dopo duecento? Hai capito il concetto! La tensione e i traumi causeranno, in un certo arco di tempo, lo sviluppo di gravi disordini mentali.

È divertente interpretare una persona che impazzisce? Beh, sì! Perdere il senno è cosa comune se si vive in un cupo mondo di pericolose avventure. Certo è un viaggio tetro, colmo di follia, orrore e forse anche morte, ma si svolge tutto nello spirito del gioco.

La follia non deve necessariamente segnare la fine del personaggio. Vedila come una sfida d'interpretazione. Si può dare molta drammaticità al gioco nei momenti in cui un personaggio malato cerca di vincere la sua pazzia, o quando soccombe ai suoi deliri.

Come ADG, forse avrai già intuito che non solo le avventure, ma perfino intere campagne possono essere costruite attorno alla ricerca di una cura per la pazzia di un membro del gruppo. In ogni caso, se queste regole sulla follia non piacciono a te o ai tuoi giocatori, siete liberi di non usarle affatto. Dopotutto il gioco è vostro.

PUNTI FOLLIA

I Punti Follia (Fol) sono una misura della sanità mentale. Quanti più Punti Follia ha un personaggio, tanto più è vicino all'instabilità mentale. I Punti Follia si guadagnano nei seguenti modi:

Colpi Critici: 1 Punto Follia viene guadagnato ogni volta che un personaggio subisce un Colpo Critico. Tale punto rimane anche dopo che la ferita in questione è guarita. È possibile per un PG acquisire un gran numero di Punti Follia in questo modo.

Terrorre: 1 Punto Follia viene acquisito ogni volta che un PG fallisce una Prova di Terrore. Vedi pagina 197.

Altro: I PG possono, a discrezione dell'ADG, acquisire Punti Follia dopo aver vissuto un evento terribile. Per esempio: essere torturati, rimanere intrappolati in un pozzo buio colmo di ratti famelici, essere ghermiti da orribili Mutanti, essere incapaci di evitare l'omicidio di una persona cara, trovarsi faccia a faccia con uno Zombi o con un Demone, imbattersi nella delirante iconografia del Caos, e così via.

L'ADG dovrebbe determinare in anticipo l'ammontare dei Punti Follia da assegnare e poi chiedere una Prova di Volontà al PG. Se il tiro ha successo, il PG non ottiene alcun Punto Follia, altrimenti ne riceve una quantità prestabilita. Ci sono vari modi per decidere quanti punti distribuire:

- Un numero fisso (1, 2, 3, e così via, ma di solito non più di 6, a meno che non si tratti di un evento davvero inconsueto, tipo incontrare un Principe Demone del Caos).
- Un numero determinato dal risultato della Prova di Volontà, di solito 1 Punto Follia per ogni grado di fallimento.
- Un numero casuale. 1d10 è troppo per quasi tutte le situazioni, a parte le più atroci. 1d10/2 è sufficiente per la maggior parte dei casi.

Quando un PG totalizza 6 o più Punti Follia, deve effettuare immediatamente una Prova di Volontà. Se ha successo, non accade niente, ma l'ammontare dei suoi Punti Follia rimane invariato e dovrà ripetere la Prova non appena guadagnerà un altro punto. Se la Prova fallisce, il PG sviluppa una turba psichica, ma perde 6 Punti Follia.



Quindi, se il PG fallisce la Prova, la sua mente cede e viene afflitta da un disturbo permanente. L'ADG dovrebbe scegliere con cura che tipo di malattia dare al PG. Per maggiori consigli su come effettuare una scelta appropriata, vai alla fine di questa sezione. Nel caso in cui non sia possibile scegliere un disturbo adeguato (o se l'ADG si sente pigro e capriccioso) tira sulla **Tabella 9-1: Follie** per generarne una casualmente.

LA FOLLIA NEL VECCHIO MONDO

Nel Vecchio Mondo la follia è guardata con disgusto, sospetto e paura, e la credenza popolare è che sia causata dal Caos, poiché, siccome quest'ultimo è causa di mutazioni corporee, allora di sicuro può alterare anche la mente e lo spirito. Di conseguenza, la follia è per molte persone una mutazione interna, anche se c'è un'importante minoranza di pericolosi fanatici convinti che la pazzia sia in verità un effetto della possessione caotica.

Nelle piccole comunità, i pazzi possono essere tollerati se la loro malattia non si manifesta in modo violento e se la loro condizione provoca scherno o pietà. Di solito, gli "scemi del villaggio" vengono trattati con benevolenza, o almeno non sono attivamente perseguitati. D'altra parte, i pazzi furiosi e altri individui aggressivi o bizzarri vengono normalmente scacciati a sassate fuori dagli abitati da folle in preda al panico, e tanto meglio se durante l'inseguimento rimangono uccisi. Ma, siccome si crede che la follia sia pure contagiosa, nessuno s'azzarda ad avvicinarsi!

A tale proposito è importante chiarire che: primo, nessuna delle turbe che possono affliggere un PG è in alcun modo benevola e, secondo, lo strano comportamento provocatogli dalla malattia non sarà affatto considerato divertente né solleverà alcun sentimento di compassione tra la brava gente.

I Cacciatori di Streghe e gli Zeloti non tollerano i malati di mente, il che è ironico se si considera che molti di loro soffrono di paranoia. Questi fanatici sono convinti che un Demone del Caos abbia preso fissa dimora nel corpo dell'individuo malato, distruggendo lo spirito del precedente occupante, e che queste ignominiose buffonate debbano essere cancellate dalla faccia del Vecchio Mondo per mezzo della spada, del fuoco o dell'annegamento. Alcuni Cacciatori di Streghe continuano a sperare che, una volta purgato il Demone, lo spirito del posseduto faccia ritorno, ma sono tacciati di vano sentimentalismo.

Comunque, non tutte le speranze sono perdute per gli squilibrati. I Preti di Shallya sostengono con forza un punto di vista contrario sull'argomento. Anche se non hanno alcuna certezza sull'origine della follia, questi Preti credono che Shallya la consideri una forma di malattia, e di conseguenza si sentono doverosamente obbligati a curarla. Sebbene la follia resista a tutti i trattamenti secolari, sono stati registrati casi in cui la magia divina è stata capace di rimuovere le turbe psichiche da alcune persone. Ovviamente, per certa gente questo modo di pensare è eretico.

C'è anche un gruppo molto piccolo e disunito di medici che, per curiosità o per ambizione, si rifiuta di accettare le comuni superstizioni sulla follia. Questi dotti escogitano idee proprie su quale sia la causa della pazzia e su come curarla, ma tendono anche a nascondere i loro esperimenti, assicurandosi che la ricerca prosegua in tutta segretezza... nessuno vuole sentire un Cacciatore di Streghe bussare alla propria porta! Dopotutto la maggior parte di queste cure mediche sono crudeli, pericolose e bizzarre, e comprendono pratiche come somministrare veleni o effettuare trapanazioni della scatola cranica.

Il concetto di dipendenza da alcol e droghe è sconosciuto nel Vecchio Mondo. È vero che qualche Prete porta avanti una piccola crociata contro i mali dell'alcol, ma a venire accusato è sempre il liquore, mai l'ubriaco. Pochi prendono davvero sul serio questi vaneggiamenti infervorati.

Per quanto riguarda le droghe, il loro consumo è per lo più privato e clandestino. Nel Vecchio Mondo i tossicomani provengono da tutte le classi sociali, e certe sostanze sono anche utilizzate in cerimonie religiose o sul campo di battaglia. La dipendenza è un concetto non ancora compreso su vasta scala, anche tra i medici, e i benefici curativi di molte droghe sono sempre messi davanti ai possibili effetti collaterali. Le droghe inoltre non

TABELLA 9-1: FOLLIE

Tiro %	Follia
01-05	Cervello Inaridito
06-10	Corpo Corrotto
11-15	Cuore della Disperazione
16-20	Cuor Perduto
21-25	Delirio del Salvatore
26-30	Disperazione e Condanna
31-35	Dita Instancabili
36-40	Furore Blasfemo
41-45	Grande Sete
46-50	La Bestia Dentro
51-55	La Gloriosa Corruzione
56-60	La Paura
61-65	La Ruota del Piacere e della Disperazione
66-70	L'Uomo Mandragola
71-75	Pensieri Velenosi
76-80	Persecuzioni Profane
81-85	Piromania
86-90	Possessione Demoniacca
91-95	Schiavitù dal Gioco
96-100	Spasmi della Memoria

sono così facilmente disponibili al pubblico quanto l'alcol, e solo pochi studiosi illuminati sono riusciti a tracciare un parallelo tra il loro uso e il crimine, la povertà o la follia.

Anche i seguaci del Caos hanno interesse nei malati di mente. Anche essi, infatti, credono che la follia sia causata dal Caos, ma la considerano più come una specie di benedizione, allo stesso modo delle mutazioni. Credono che i pazzi siano dotati di una grande capacità di discernimento, di poteri preveggenti e forse anche dell'abilità di parlare direttamente con gli Dèi del Caos. I cultisti di Tzeentch amano particolarmente i folli perché sono convinti che la distorsione della mente sia un dono diretto del loro dio. Questi cultisti rapiscono i pazzi per i loro studi, gli esperimenti e i rituali sacrileghi. Pochi sopravvivono a tanta adorazione!

AFFARI DI FAMIGLIA

Il fetore nel manicomio era di là da ogni immaginazione. Johann si premette il fazzoletto profumato contro il naso, ma nemmeno così riuscì a mascherare il tanfo. Si voltò a guardare l'amministratore del posto e lo redarguì: "Perdonate le mie parole, ma sembra una prigionia!"

L'amministratore, un uomo brutto, con i denti guasti e la carnagione giallastra, parlò il commento con scioltezza: "È per il loro stesso bene, vostra signoria. Devono essere incatenati affinché non facciano del male a sé stessi o al personale."

Johann doveva ammettere che il ragionamento non faceva una piega, ma non gli piacque l'idea di lasciare suo fratello maggiore a marcire lì dentro, anche se era impazzito. Eppure tutto sommato, con il fratello chiuso in manicomio, sarebbe rimasto lui l'unico erede della fortuna di famiglia. Con la sua povera mente turbata, suo fratello non avrebbe mai capito la differenza.

Il Nobile spinse una borsa nelle mani dell'amministratore. "Confido nel fatto che questo possa bastare per assicurare a mio fratello le cure migliori. Non voglio che soffra."

"Ma sì, naturalmente, vostra signoria," gli rispose quello con simulata deferenza, "ci prenderemo noi cura di tutto."

FOLLIE

Cervello Inaridito

A volte può accadere che un avventuriero viva una scena così mostruosamente orribile che la sua mente, per non spezzarsi come un ramoscello, ne blocca completamente la memoria. Una soluzione così drastica si paga a caro prezzo, e infatti il personaggio diventa improvvisamente incapace di ricordare qualsiasi cosa, compreso il proprio passato, e la propria identità.

Un PG che soffre del Cervello Inaridito è affetto da una completa amnesia. Non ricorda il suo nome, la sua storia e nemmeno gli incantesimi. Le abilità e i talenti non sono perduti, ma il PG non si ricorderà di averli finché qualcuno non glielo rammenta.

Una volta al mese, il malato può tentare una Prova di Intelligenza per vincere la condizione in cui si trova. Se il tiro è coronato da successo, il PG recupera tutta la memoria perduta, tranne però quella relativa agli eventi che furono la causa della turba. Se invece fallisce, il PG prende immediatamente 1 Punto Follia. Inoltre, se una persona con il Cervello Inaridito cerca di richiamare alla memoria la serie di eventi che causarono la sua condizione, deve prima eseguire una Prova di Volontà altrimenti riceve 1 Punto Follia.

Infine, se il malato s'imbatte in qualcuno o qualcosa che è specificamente riconducibile al momento traumatico che fu causa dell'amnesia, deve immediatamente riuscire in una Prova di Volontà o prendere 1 Punto Follia. Poi però è autorizzato a eseguire una Prova di Intelligenza per ricordare maggiori dettagli su quel momento.

Gli impedimenti dovuti al Cervello Inaridito sono ovvi, ma un altro grave pericolo è costituito dai seguaci di Tzeentch, i quali sono convinti che si tratti di un dono del loro dio e vanno a caccia delle persone che ne soffrono per usarle nelle loro macabre ricerche.

Corpo Corrotto

Un avventuriero può trascorrere molto tempo a strisciare in posti disgustosi come fogne, castelli in rovina o covi di Goblin. Come se ciò non bastasse, può venire frequentemente a contatto fisico con i luridi, abietti e immondi seguaci del Caos. Che cosa accadrebbe se tutto questo putridume nel quale il PG sguazza... entrasse in qualche modo nel suo corpo? Attraverso la sua pelle, la bocca e il naso, fin dentro i suoi polmoni, le budella e il cervello, il suo corpo inizierebbe ad annerirsi e a decomporsi, comincerebbe a puzzare terribilmente attraendo frotte d'insetti striscianti, si gonfierebbe di ripugnanti vesciche e urticanti eruzioni cutanee. O forse si deformerebbe ancor più seriamente...

Un personaggio che crede di avere un Corpo Corrotto agisce nell'illusione che c'è qualcosa di tremendamente sbagliato nel suo fisico. In realtà non c'è proprio niente che non va, a meno che il PG non abbia perso un arto o un occhio, caso in cui indicherà quella perdita come l'inizio della sua degenerazione.

È compito dell'ADG stabilire che cosa effettivamente il PG crede del proprio corpo. Alcuni suggerimenti sono: odori nocivi, eruzioni cutanee, vesciche, bizzarre verruche, tumori o escrescenze, arti che cambiano forma, o qualche parte del corpo specifica che sta andando in decomposizione o che sta diventando grottescamente grande.

Il personaggio è certo che la ribellione del suo corpo sia evidente agli occhi degli altri e soffre di una penalità alla Simpatia pari al -10% in tutte le normali situazioni sociali, ma che sale al -20% nelle grandi riunioni, nelle feste o quando incontra persone importanti o stranieri. Inoltre, quando fa una nuova conoscenza, il personaggio deve effettuare una Prova di Volontà altrimenti inizia a parlare in modo sprezzante della sua fisionomia creduta orrenda.

Una persona affetta dal Corpo Corrotto trascorre gran parte del suo tempo a cercare una cura per la sua condizione immaginaria. Fa visita a medici d'ogni sorta e dispera di poter mai ritornare normale. È ovvio che chiunque vada in giro a parlare degli strani cambiamenti avvenuti nel proprio corpo



può stare sicuro che avrà tutta l'attenzione dei Cacciatori di Streghe e degli Zeloti. Come se non bastasse, circolano certi seguaci di Nurgle davvero affascinati da questa malattia, i quali cercano di rapire chi ne soffre per i propri rituali sacrileghi.

Cuore di Disperazione

Un personaggio con il Cuore di Disperazione agisce nell'illusione di essere una persona senza valore, incapace di fare qualunque cosa al meglio, e che vive in un mondo sempre ostile. È persuaso che ogni sua azione sia destinata a fallire e, in poco tempo, perde la speranza di poter cambiare gli eventi.

Si farà in quattro per evitare la famiglia e gli amici, perché le cose che un tempo gli davano gioia sono ormai insignificanti. Il Cuore di Disperazione comincia sempre più a pesargli come una malvagità ancora, fino al momento in cui decide che il suicidio è l'unica maniera per smettere di soffrire.

Un personaggio con il Cuore di Disperazione ha molte difficoltà a uscire dal suo guscio perché è incapace di stare allegro e frustra costantemente il morale degli altri con il suo atteggiamento ombroso. A causa della sua turba perde in modo permanente 1d10 punti di Simpatia. Deve anche eseguire una Prova di Volontà ogni volta che acquisisce 1 Punto Follia, altrimenti tenderà a nascondersi dal mondo per 2d10 giorni, periodo durante cui si rifiuterà di uscire e userà la forza contro chiunque cerchi di impedirglielo.

Se un personaggio con il Cuore di Disperazione guadagna almeno altri 6 Punti Follia deve subito realizzare una Prova di Volontà. Se fallisce, invece di ricevere un'altra follia, cercherà di togliersi la vita. Sarà irremovibile nel suo desiderio di morire e si appresterà al suicidio appena possibile. Attenderà il momento giusto e, quando gli altri saranno troppo lontani per fermarlo, sceglierà la maniera di morire con minori possibilità di sopravvivenza accidentale.

Il suicidio non va contro la legge del Vecchio Mondo, ma i tentativi sollevano la preoccupazione di amici, famiglia e chiese locali.

Cuor Perduto

La vita dell'avventuriero è brutale e angosciante. Il suo corpo è ferito e maltrattato, mentre la sua mente viene costantemente assalita da immagini di empietà e orrore. Ma che fine ha fatto l'amore?

Quando un personaggio arriva al punto di diventare un Cuor Perduto, agisce nell'illusione di amare ed essere amato da qualcuno, di solito una persona famosa o di status più elevato. Nobili, artisti affermati, Mercanti influenti, avvocati, Cavalieri templari, Maghi e Preti sono tutti degli ottimi candidati a diventare oggetto dell'ossessione. Alcuni personaggi potrebbero addirittura arrivare a credere di essere amati dalla Regina dei Ghiacci del Kislev o dall'Imperatore Karl Franz. Chiunque sia, normalmente questa persona non conosce il personaggio e in ogni caso essa non ricambia nel modo più assoluto.

Il Cuor Perduto fa qualunque cosa per avvicinare l'oggetto del suo desiderio, come spedire lettere imbarazzanti, spiare ogni mossa, molestarlo di persona con inopportune dichiarazioni d'affetto, seguite da velate minacce nel caso in cui il suo ardore sia sdegnosamente respinto.

Il personaggio con il Cuor Perduto crede di ricevere messaggi segreti da parte del suo amante, a volte sotto forma di lettere (chiaramente scritte con inchiostro simpatico), altre volte con segnali indiretti portati da paggi mascherati o immaginari, o ancora con frasi occultate nei proclami pubblici (sia stampati che declamati) o codificate in modo astruso nelle parole di canzoni popolari, commedie e spettacoli dei burattini, oppure infine attraverso una qualche sorta di telepatia. Qualsiasi sia il mezzo, il contenuto del messaggio è sempre lo stesso: "Ti amo! Sei perfetto! Noi due siamo destinati a stare insieme, non importa a quale prezzo!"

Le persone famose o di alto status sono sempre circondate da Guardie del Corpo che hanno poca pazienza con i pazzi e, in ogni caso, molestare i membri più importanti della società è vista come un'attività criminale da molti Capitani della guardia. I comportamenti strani sono spesso causa di sfiducia tra i gruppi d'avventurieri. Infine, farfugliare di segreti messaggi d'amore da parte di figure famose, insieme ad altri palesi segni di follia, richiama l'attenzione dei Cacciatori di Streghe.

Delirio del Salvatore

Un personaggio che soffre del Delirio del Salvatore agisce nell'illusione che gli siano stati conferiti un potere e una capacità di discernimento speciali. Per esempio, potrebbe credere di essere sopravvissuto all'attacco di un orribile Uomobestia perché era stato prescelto da un qualche dio per porre termine alle sofferenze umane convertendo rape in oro. E, se lo si lascia adoperare tale potere o capacità di discernimento, il soggetto sarà convinto di poter compiere imprese miracolose per il bene dell'umanità.

È compito dell'ADG stabilire nello specifico quale capacità di discernimento o potere il personaggio crede di possedere. Alcuni esempi di imprese eroiche includono: trovare la panacea, sconfiggere la povertà, purificare i Mutanti, dar da mangiare agli affamati, raggiungere la pace perpetua e abolire il denaro. Il PG continuerà a divagare sulle sue bizzarre, grandiose soluzioni impraticabili e senza senso a questi problemi con chiunque sia disposto ad ascoltarlo. Scriverà anche lunghi e incoerenti trattati sulla materia e cercherà di farli pubblicare.

Esempi di poteri speciali includono: eseguire tutte le imprese elencate precedentemente mediante il tocco, il lancio d'incantesimi, l'uso di poteri mentali (telepatia, pirocinesi, telestesia), camminare sulle acque, volare, l'immunità al dolore o inventare macchine prodigiose. In questa patologia, il personaggio è convinto che il potere sia innato e si comporterà sempre come se lo avesse davvero, anche di fronte alla schiacciante evidenza dei fatti.

Chiaramente, una persona che crede di possedere poteri speciali è considerata pazza, così come una persona che va in giro a fare declamazioni oltraggiose basate su incoerenti divagazioni. Entrambi i soggetti si trovano spesso in mezzo ai guai a causa delle loro turbe. Ciò non toglie che possano trovare altri disgraziati, il cui senno è da lungo tempo perduto, disposti a seguirli nelle loro illusorie ricerche.

Disperazione e Condanna

Le forze del Caos sono ovunque, attaccano il Vecchio Mondo senza posa dall'esterno e lo corrompono dall'interno. Gli avventurieri sono spesso nel bel mezzo della lotta, presi in una battaglia continua e apparentemente senza speranza. Molti stringono i denti, determinati a difendere il loro stile di vita a prescindere da quanto possa apparire cupo l'esito finale. Ma ci sono anche coloro che non ce la fanno e si arrendono.

Un personaggio cade nel baratro della Disperazione e Condanna perché la costante esposizione alla violenza e all'orrore ha gradualmente indebolito, per poi alla fine schiacciare, la sua fragile mente. Nell'attimo in cui il senno l'abbandona per non fare più ritorno, lo coglie un'illusoria visione. Inizia a credere che un potente dio (per esempio Sigmar) gli abbia finalmente mostrato la verità: il mondo sta andando verso l'apocalisse e non c'è più niente da fare a parte pentirsi e morire.

Molti di questi Disperati e Condannati si nascondono in profonde grotte o in isolate foreste. Altri credono di essere stati consacrati come speciali portatori del messaggio divino, e il loro compito consiste nel predicare al popolo la fine del mondo. Sono quelle sudicie figure vestite di stracci, che si vedono nelle piazze o agli incroci mentre tentano di convertire la gente blaterando degli ultimi giorni dell'umanità.

Un personaggio Disperato e Condannato crede di ricevere costantemente istruzioni dal suo dio di diffondere il verbo sulla fine dei tempi. Nient'altro importa, né i soldi, né mangiare o lavarsi. È l'ADG a scegliere il modo specifico in cui tali messaggi pervengono al personaggio. Ecco alcuni esempi: voci interne, visioni, sogni simbolici o qualsiasi combinazione di questi tre. I messaggi sono sempre urgenti, autorevoli e cupi: "Il mondo sta per finire! Pentiti dei tuoi peccati e purifica il tuo spirito prima dell'ultimo giorno!"

Per prepararsi all'apocalisse, il personaggio non solo deve pentirsi dei propri peccati, ma deve anche mondarne il corpo e la mente. Secondo il malato, i migliori atti di penitenza e purificazione richiedono l'automutilazione, la cui forma più popolare consiste nello scorticarsi la pelle dal corpo mediante catene, fruste, corde e scudisci. Ed è su solenne dovere assicurarsi che anche altre persone si uniscano all'espiazione.



Ci sono certi generali, Cacciatori di Streghe e Preti che usano i Disperati e Condannati, convincendoli a combattere per il loro esercito prossimo alla battaglia. Dicono a queste povere anime che è giunto il conflitto finale e alimentano la promessa di una morte gloriosa. Poi, questi disgraziati, vengono impiegati come carne da cannone, schiacciati in prima linea per attaccare ripetutamente il nemico prima di morire in modo raccapricciante. In particolare, essi si possono trovare tra i ranghi dei Flagellanti.

Dita Instancabili

L'esistenza di un avventuriero nel Vecchio Mondo può oscillare tra momenti di noia e momenti di puro terrore. Non importa quanto un personaggio immagini calma e tranquilla la sua vita quotidiana, la verità è che si trova sempre in pericolo di essere ucciso da persone orribili, Mutanti, Uominibestia, in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Vivere nel costante timore di trovarsi in tali terribili situazioni, porta a un crescente senso di disagio che si accumula con il tempo, fino a sfociare in uno sfacciato, avventato e spesso pericoloso tentativo di furto.

Un personaggio che soffre delle Dita Instancabili prova un'irrefrenabile pulsione a rubare. Ogni volta che ha l'opportunità di commettere un furto deve riuscire in una Prova di Volontà per resistere alla tentazione. In caso di fallimento, il personaggio cerca di rubare un oggetto, senza riguardo per il rischio che ciò comporta, e senza pensare affatto alle conseguenze del furto.

Inoltre, il valore dell'oggetto che intende rubare non ha alcuna importanza rispetto all'atto del rubare in sé. Dopo il furto, il personaggio prova una temporanea sensazione di gloriosa euforia, seguita, 1d10 ore più tardi, da terribili sensi di colpa e di vergogna opprimente. Questo malumore causa una penalità del -10% alla Simpatia e dura 1d10 giorni oppure finché non viene rubato qualcos'altro.

Un personaggio con le Dita Instancabili si troverà inevitabilmente nei guai con molte persone, inclusi mercanti, ufficiali di giustizia e i suoi amici. È anche in pericolo di essere traviato dai blasfemi desideri del Dio del Caos Slaanesh e dai suoi seguaci. I Mezzuomini sono particolarmente sensibili a questa malattia, anche se, ovviamente, lo negano.

Furore Blasfemo

La vita dell'avventuriero ha le sue ricompense, come i soldi, la fama e la soddisfazione per aver sconfitto i nemici della civiltà. Ma ci sono anche gli aspetti negativi. In primo luogo, c'è la costante minaccia di restare mutilati o di morire. In secondo luogo, la crescente consapevolezza che le forze del Caos sono ovunque, che sono orribili a vedersi e che, con buona probabilità, alla fine riusciranno a distruggere il mondo.

In un personaggio che soffre del Furore Blasfemo, l'ansia creata da questa continua consapevolezza del pericolo si accumula fino a esplodere in una selvaggia e incontrollabile crisi di rabbia e violenza. Ogni volta che il PG affetto da questa malattia esegue una Prova di Volontà, a prescindere dal risultato, deve poi riuscire in un'ulteriore Prova di Volontà, altrimenti s'infuria.

Il furore dura 2d10 round, durante i quali il PG soffre di una penalità del -10% all'Abilità di Combattimento, all'Abilità Balistica, all'Intelligenza, alla Volontà e alla Simpatia. Durante il furore si mette a urlare blasfeme oscenità contro gli dèi, distruggendo tutto ciò che gli capita a tiro, cose e persone... e perfino i suoi amici!

In ogni caso, il personaggio non può cadere preda del Furore Blasfemo quando vuole e la malattia non porta alcun vantaggio in combattimento. In effetti, il PG è così accecato dalla sua schiacciante rabbia che le sue azioni diventano erratiche, incoscienti e goffe e, avendo perso ogni equilibrio mentale, si batte come un maniaco ubriaco.

Potrebbe accadere che un personaggio malato del Furore Blasfemo si trovi a un certo punto dal lato sbagliato della giustizia. Inoltre, potrebbe essere considerato spaventoso e sospetto dagli altri. E, poi, quelle persone che offendono gli dèi o usano il loro nome invano, è meglio che facciano attenzione a chi potrebbe essere in ascolto!

Grande Sete

Il personaggio si dà all'alcol per smussare le sue sensazioni di paura, disagio, disperazione e rabbia, ma pare che ogni giorno ci voglia un bicchierino in più per tenere a bada gli incubi. Il personaggio sviluppa una dipendenza e trascorre di malumore le ore di veglia, ossessionato da quando, dove e come

procurarsi la prossima sbornia. Quando ottiene il suo prezioso liquore, beve fino al collasso.

Ogni giorno il personaggio deve riuscire in una Prova di Volontà per resistere alle lusinghe del demone del bere. Se fallisce, farà tutto quanto è in suo potere per trovare e consumare alcolici, incluso bere sostanze disgustose e velenose come la trementina. Se il personaggio fallisce la Prova di Volontà, ma non può trovare alcuna sostanza alcolica, soffre di una penalità del -10% all'Intelligenza, alla Volontà e alla Simpatia. In questo periodo d'astinenza, basta anche solo un bicchierino per riportare gli attributi al loro valore normale, con l'eccezione della Volontà.

Oltretutto, a prescindere dal risultato della sua quotidiana Prova di Volontà, ogni volta che si presenta l'opportunità di bere (come quando passa davanti a una taverna), il personaggio deve riuscire in un'altra Prova di Volontà per non soccombere immediatamente alla Grande Sete.

In entrambi i casi suddetti, se la Prova fallisce, il personaggio continuerà a bere finché gli alcolici non finiscono o finché non riesce in una Prova di Volontà. Purtroppo, ogni bicchiere riduce la sua Volontà del -5%, rendendogli sempre più difficile resistere alla tentazione.

L'abuso prolungato di alcolici logora il corpo e la mente. Per ogni 6 mesi di dipendenza, il personaggio perde un -10% alla Forza, alla Resistenza, alla Destrezza, alla Volontà e alla Simpatia. Infine, chi soffre della Grande Sete può cedere facilmente alle tentazioni del Dio del Caos Slaanesh e dei suoi seguaci.

La Bestia Dentro

Il Vecchio Mondo è un luogo pericoloso e terribile. Un avventuriero passa gran parte della sua esistenza a lottare e uccidere in continuazione, confrontandosi con situazioni così rivoltanti da far impazzire. Per un personaggio che soffre della Bestia Dentro, la brutalità della vita ha avvelenato la sua mente, togliendo ogni significato a valori come l'amore, l'amicizia, la verità e l'autorità, convincendolo che gli altri sono irrilevanti e che l'unica cosa importante è la sua immediata gratificazione personale.

Un personaggio con la Bestia Dentro è incapace di sentirsi colpevole, ignora le conseguenze delle proprie azioni e coltiva uno sconsiderato disprezzo per la salute, sua e del suo prossimo. Si annoia facilmente e non sopporta la sconfitta. Alla fine diventa un eccellente e malevolo bugiardo che si serve dell'inganno sia per profitto che per piacere.

Insomma, mentirà, imbroglierà e sarà disposto anche a torturare e uccidere per ottenere ciò che vuole. Il comportamento talmente crudele e depravato causato da questa malattia è considerato inaccettabile dalla società e dalla giustizia e, con tutta probabilità, anche dagli altri membri del gruppo di avventurieri. Gli ADG sono avvisati che un PG con questa turba può causare grande scompiglio nel gruppo. Un'altra cosa importante è che, sebbene il personaggio in questione possa non pensare mai alle conseguenze delle sue azioni, l'ADG dovrebbe invece prenderne atto.

Infatti, prima o poi il PG diventerà sicuramente un criminale, tradirà o ruberà alla persona sbagliata o ammazzerà qualcuno che aveva degli alleati vendicativi. Perciò sarà probabilmente costretto a spendere il resto della sua vita braccato da persone od organizzazioni che vogliono farsi giustizia o recuperare un credito. Se per caso fosse catturato, potrebbero attendere l'ergastolo, il nodo scorsoio del boia o mille altri raccapriccianti modi di morire.

La Gloriosa Corruzione

Non è mai una buona cosa essere esposti alla mutapietra o ad altre forme di energia del Caos. Allo stesso modo in cui essa può trasformare il corpo, può anche distorcere le menti più deboli. Quando il Caos permea il cervello e riesce a mutarlo, il risultato finale è la Gloriosa Corruzione.

Per essere suscettibile alla Gloriosa Corruzione, un personaggio deve avere 6 o più Punti Follia senza aver ancora acquisito una turba. Quando un PG con queste caratteristiche viene a contatto con l'energia del Caos, deve immediatamente compiere con successo una Prova di Volontà per evitare di essere infettato. In caso di fallimento, perde i suoi 6 Punti Follia, ma la Gloriosa Corruzione s'impadronisce della sua mente.



Durante la prima fase del disturbo, il personaggio subisce una penalità del -10% a una delle sue caratteristiche, scelta a caso di giorno in giorno. Dopo una settimana, subisce una penalità permanente del -10% alla Simpatia e incomincia ad avere strane idee. Per esempio: fare il bagno porta alla morte, tutte le monete sono false, gli animali ti spiano, dormire è da idioti, mettere sporcizia nelle tasche tiene lontani gli Elfi, e così via.

Dopo il primo mese, inizia ad avere allucinazioni, principalmente visive e uditive. Il personaggio potrebbe vedere le cose cambiare colore, gli oggetti muoversi, sfuggenti sagome in agguato nell'ombra, animali parlanti, iconografia religiosa apparire improvvisamente negli oggetti o nel cielo, ecc.

Allucinazioni uditive possono includere il suono di passi alle sue spalle, sibili, ronzii e voci. Le voci, in particolare, hanno sempre un tono imperativo e ordinano al personaggio di fare cose specifiche, come uccidere l'esattore delle tasse perché è un agente del Caos o dire a tutti che la fine del mondo è prossima. È compito dell'ADG determinare da dove il PG crede che provengano le voci.

Dopo il secondo mese la situazione inizia a precipitare. Il personaggio subisce una penalità del -10% a tutte le sue caratteristiche compresa la Simpatia (che scende al -20%). Ogni giorno deve effettuare una Prova di Resistenza per non iniziare a mutare. Se fallisce, gli occhi, la bocca o la testa cominciano lentamente a cambiare. Una volta che il processo di mutazione è iniziato non c'è più alcun bisogno di Prove di Resistenza fino al terzo mese.

Durante il terzo mese, sempre che il personaggio sia ancora vivo, deve tirare una Prova di Resistenza ogni giorno per non diventare un Orrore di Tzeentch. Quando fallisce, le ultime vestigia della sua mente andranno distrutte mentre qualcosa di incredibilmente grottesco accadrà al suo corpo, che si rovescerà come un guanto, protendendo molteplici braccia, gambe e bocche. Il personaggio si trasforma in questo modo in un Demone del Caos e il giocatore perde il suo controllo.

Sia i Cacciatori di Streghe che i seguaci di Tzeentch sono ansiosi di trovare coloro che soffrono della Gloriosa Corruzione.

La Paura

Ci sono molte cose di cui aver timore nel Vecchio Mondo e, a volte, con buona ragione. Uomini, bestie, Mutanti e altri seguaci del Caos possono farti davvero molto male. Un personaggio che soffre la Paura (folia da con confondersi con l'omonimo effetto) è una persona che, dopo una dura vita di violenza ed esposizione alle anomalie del Caos, soccombe ai timori più irrazionali, come credere di poter essere ferito dal buio o dai tuoni, e temere i gatti, l'altezza, gli spazi stretti, di passare su di un ponte, e così via.

La Paura è un eccessivo timore, schiacciante e debilitante, di un oggetto o una situazione specifici. Vi sono davvero molte cose di cui si può aver spavento, inclusi per esempio alcune razze di animali (topi, ragni, cavalli, rospi), gli spazi troppo aperti o troppo chiusi, la luce del sole o le tenebre, il sangue, i bambini o le persone di un'altra razza, le masse d'acqua, il rimanere da soli o intrappolati nella folla, i capelli, i peli o i vestiti, le piante, gli oggetti affilati o appuntiti, i Maghi, i Preti, i medici, e così via.

Un personaggio che soffre la Paura prende le misure necessarie per evitare l'oggetto o la situazione che gli provocano disagio. Nel caso in cui voglia sforzarsi di affrontare la presenza di ciò che teme, deve superare una Prova di Volontà. Se fallisce, deve fuggire immediatamente dall'oggetto delle sue paure e, se la fuga gli è preclusa, il suo valore di Volontà è dimezzato finché non riesce a scappare.

Inoltre, l'ADG può decidere che un'esposizione prolungata alla Paura richieda una Prova di Volontà onde evitare di guadagnare 1 Punto Follia. In questi casi, anche se il tiro ha successo, il personaggio soffre comunque di una penalità del -10% alla Volontà e alla Simpatia, finché non sarà al sicuro da ciò che teme.

Nei casi più gravi, la vittima della Paura può convincersi del fatto che l'oggetto del disagio sia nascosto ovunque, in agguato nelle vicinanze, pronto a ghermirla non appena abbasserà la guardia. Scappare alla vista di topi o declamare che dappertutto ci sono un sacco di aghi pronti a pungerti sono azioni che attirano sicuramente l'attenzione dei Cacciatori di Streghe.

La Ruota del Piacere e della Disperazione

Quando un personaggio si ritrova sulla Ruota del Piacere e della Disperazione, non è più capace di controllare il proprio umore né le reazioni emotive alle quotidiane fatiche della vita. Il suo atteggiamento oscilla in continuazione tra una vertiginosa euforia e il suo esatto opposto, la profonda disperazione.

Quando la Ruota volge al Piacere, il personaggio guadagna un'energia inesauribile e spesso rifugge dal sonno per intere giornate. Diventa anche sconsiderato e impulsivo, spende soldi che non ha per acquistare oggetti stravaganti, si prodiga in giudizi faziosi, si comporta in modo inopportuno in società e crede fermamente di essere capace di fare tutto. In questo stato guadagna un +10% alla Destrezza, ma soffre una penalità del -10% all'Intelligenza e alla Volontà.

Quando la Ruota volge alla Disperazione, il personaggio si rifiuta spesso di alzarsi dal letto, dorme troppo ma si sente sempre stanco, tende ad avere improvvisi attacchi di pianto incontrollabile, perde interesse nella sua occupazione, evita gli amici e la famiglia, si sente insulso e senza speranza, ed è afflitto da un forte desiderio di morire. Le consolazioni rimbalzano contro orecchie che non vogliono sentire, e il personaggio finisce con allontanare da sé tutti coloro che gli volevano bene. In questo stato soffre di una penalità del -10% alla Destrezza, alla Volontà e alla Simpatia.

Per determinare di quale umore è il personaggio all'inizio di un'avventura, tira 1d10. Con un risultato da 1 a 5, si trova sulla Ruota del Piacere per 1d10 giorni, seguiti da altri 1d10 giorni sulla Ruota della Disperazione. Con un risultato da 6 a 10, inizia con la Ruota della Disperazione per 1d10 giorni, seguiti da 1d10 giorni sulla Ruota del Piacere, e così via. Continua a tirare 1d10 ogni volta che l'umore del personaggio cambia, per il resto della sua vita o finché non viene curato.

Un personaggio che si trovi sulla Ruota del Piacere può mettersi nei guai con la giustizia, indebitarsi, compiere un atto stupido con gravi ripercussioni, farsi del male o anche farsi ammazzare. Sulla Ruota della Disperazione, la sua mancanza di motivazione lo rende un avventuriero molto inefficiente e c'è sempre la possibilità che possa gettarsi giù da un ponte.

L'Uomo Mandragola

Il personaggio ha scoperto che uno stupefacente, conosciuto come Radice di Mandragola, è un modo per alleviare le pene della sua vita tormentata perfino migliore dell'alcol. Una dose di questa sostanza provoca rilassamento e sonnolenza, calma il dolore delle ferite, eccita e confonde la psiche. A causa della letargia, un personaggio sotto l'effetto della Radice di Mandragola può intraprendere soltanto una mezza azione per ogni round, anche se d'altro canto guadagna un bonus del +20% a tutte le Prove di Paura e Terrore.

Una dose basta per diventare fortemente dipendenti da questa disastrosa sostanza. Ogni giorno il personaggio deve riuscire in una Prova di Volontà per riuscire a resistere all'ardente desiderio di Mandragola. Se fallisce, farà qualunque cosa (anche infrangere la legge o peggio) per ottenere una dose e assumerla il prima possibile. Quando gli effetti della droga svaniscono (dopo 1d10 ore), il personaggio deve effettuare un'ulteriore Prova di Volontà con una penalità del -10% per resistere alla tentazione di assumerne subito un'altra dose.

Quando la Radice non è disponibile e il personaggio fallisce la Prova di Volontà, subisce una penalità del -10% all'Intelligenza, alla Volontà e alla Simpatia. Una dose è sufficiente per riportare questi attributi al loro normale valore per tutta la durata dell'effetto.

L'abuso prolungato di Radice di Mandragola indebolisce lo spirito e il corpo, e rende il personaggio più sensibile alla perdita di sanità mentale. Per ogni 6 mesi di dipendenza, il personaggio perde -10% ai valori di Forza, Resistenza, Iniziativa, Destrezza, Intelligenza e Simpatia, e -15% a quello di Volontà.

Purtroppo, nella sua disperata ricerca di droga, è molto probabile che il personaggio finisca per ricorrere ad attività illegali, mettendo sé stesso nei guai con la giustizia e creando problemi alla sua famiglia e ai suoi amici. Infine, gli Uomini Mandragola sono in particolare suscettibili alle diaboliche delizie della divinità del Caos Slaanesh e dei suoi seguaci.

Pensieri Velenosi

La fiducia è merce rara nel Vecchio Mondo e i nemici sono ovunque. Ci sono innumerevoli individui tra coloro che incrociano la strada di un avventuriero pronti a rimangiarsi la parola data, a derubare, a fare del male o peggio. L'Impero è costellato di bugiardi, malviventi, briganti, traditori, delatori, avvocati, sovversivi, forestieri, Cacciatori di Streghe e di un numero apparentemente infinito di cultisti del Caos, che durante il giorno si mascherano da rispettabili cittadini. Non c'è da meravigliarsi se un avventuriero arriva al punto di credere che tutti siano contro di lui... forse anche i suoi amici e la sua famiglia!

Un personaggio afflitto dai Pensieri Velenosi è costantemente diffidente, ma i suoi timori sono sempre immotivati e mancano di un qualsiasi fondamento reale. Si comporta anche in modo riservato, litigioso, permaloso e burbero. Analizza ogni parola e ogni gesto a caccia di eventuali significati negativi ed è riluttante a parlare, se crede di poter dire qualcosa che possa essere usata contro di lui. È anche molto sospettoso e crede che le persone a lui vicine lo stiano segretamente tradendo.

A differenza di coloro che soffrono di Persecuzioni Profane, i quali vivono nell'illusione che uno specifico gruppo di persone voglia far loro del male, un personaggio con i Pensieri Velenosi crede che tutti siano capaci di fargli del male in qualche modo. Comunque, fin dall'inizio indirizzerà i suoi sospetti sulle persone diverse da lui (per razza, religione e origini nazionali).

Anche se il personaggio soffre di una penalità del -10% alla Simpatia, questa alienazione potrebbe rivelarsi un inatteso vantaggio. Ci sono infatti un sacco di persone che hanno convertito i loro Pensieri Velenosi in carriere di successo come Zeloti, Cacciatori di Streghe, Duellanti, avvocati e Preti.

Persecuzioni Profane

Un personaggio che soffre delle Persecuzioni Profane vive nell'illusione che dei nemici invisibili, spesso in combutta con i suoi supposti amici e con la sua famiglia, stiano portando avanti una magistrale cospirazione finalizzata a rendere la sua vita impossibile e, infine, ad assassinarlo.



Tali nemici hanno strabilianti poteri e menti diaboliche, e sono capaci di fare cose come spiarlo giorno e notte (spesso attraverso ingegnosi stratagemmi), costruire passaggi segreti e gallerie per intrufolarsi nei suoi alloggi, contaminare con droghe o veleni i suoi alimenti, entrare nelle sue camere per manomettergli l'equipaggiamento, rubargli oggetti preziosi da sotto il naso, ferirlo, mutilarlo, succhiargli il sangue, scagliargli addosso il malocchio, obbligarlo a fare cose disgustose durante il sonno e impossessarsi della sua mente.

Come se non bastasse, questi nemici appartengono di solito a uno specifico gruppo di persone. Per esempio, Elfi, Nani, Mezzuomini, Mutanti, Uominibestia, Skaven, Uomini Lucertola, Goblin, Maghi, seguaci del Caos, seguaci di una divinità non venerata dal personaggio, templari, Cacciatori di Streghe e Medici.

Quando un personaggio che soffre delle Persecuzioni Profane incontra un membro del gruppo in questione, deve riuscire in una Prova di Volontà altrimenti inizia a comportarsi irrazionalmente. Il modo specifico in cui reagisce sta al giocatore e all'ADG, ma ecco alcuni esempi: gridare dal terrore, scappare, nascondersi, attaccare verbalmente o fisicamente la persona in questione, gemere irrefrenabilmente o rannicchiarsi per la paura.

Farneticare di cospirazioni e nemici occulti è un chiaro sintomo di pazzia. Un personaggio che soffre delle Persecuzioni Profane dovrebbe stare attento a non diventare una preda per i Cacciatori di Streghe.

Piromania

Il personaggio sente un obbligo irresistibile di appiccare incendi. È arrivato al punto di credere che la vita non sia nient'altro che miseria e tenebre, un infinito logorio di timore e pericolo. Non vi è più alcuna gioia per lui e niente è capace di offrirgli un vero senso di piacere... tranne che appiccare feroci incendi e dare fuoco agli edifici!

Quando un personaggio Piromane ha l'opportunità di dare fuoco a qualcosa, deve subito riuscire in una Prova di Volontà per resistere al suo istinto incendiario. Nel caso in cui dovesse fallire, cercherà di appiccare le fiamme, ignorando qualsiasi rischio e con una spaventosa noncuranza per le conseguenze.

Nel dare alle fiamme qualcosa e restando a osservare, il Piromane prova un intenso senso di piacere e di dolce sollievo, e quanto più grande e vigorosa sarà la conflagrazione, tanto più forti diverranno queste sensazioni. Questa inebriante condizione dura 1d10 ore, dopo cui il personaggio sarà depresso e nervoso, soffrendo di una penalità del -10% alla Simpatia per 1d10 giorni o finché non accenderà un altro fuoco.

Un Piromane mette costantemente a rischio la propria vita e quella degli altri ogni volta che alimenta un fuoco e, infatti, molti di essi rimangono gravemente ustionati o anche uccisi a causa degli incendi di cui sono responsabili. Nel Vecchio Mondo, l'incendio doloso è un crimine punibile con la morte e i Piromani rischiano di finire appesi a un nodo scorsoio. Slaanesh e i suoi seguaci amano molto i Piromani, perché questo tipo d'impulsi irresistibili costituisce un buon inizio verso la definitiva corruzione del Caos.

Possessione Demoniaci

A volte accade che un Demone sconfitto non faccia ritorno nel Reame del Caos. Se le circostanze lo permettono, la sua forma incorporea può installarsi nella fragile mente di un ospite mortale.

Un personaggio può diventare posseduto sotto le seguenti condizioni: deve trovarsi nella stessa area in cui un Demone è stato appena ucciso e deve avere 6 o più Punti Folgia senza però avere già una turba. Il Demone, percependo che la mente del personaggio è debole, cerca di insinuarsi ed è necessaria una Prova di Volontà per tenerlo a bada.

Se il personaggio fallisce la Prova, perde 6 Punti Folgia, ma il Demone inizia a farsi strada nella sua mente. È importante notare che il personaggio rimane ignaro di quello che accade, comunque vada il tiro. Anzi, nel caso in cui diventi posseduto, inizialmente non saprà spiegarsi la causa dei suoi improvvisi sbalzi di personalità.

Una volta dentro, il Demone comincia una quotidiana battaglia per strappare al suo ospite il controllo della mente e del corpo. Ogni giorno il personaggio deve effettuare una Prova di Volontà. Se fallisce, il Demone esercita una potente influenza su pensieri e azioni del personaggio, provocando un drammatico cambiamento nella sua personalità.

Siccome il Demone è una creatura del Caos, comprende entro sé uno dei vari aspetti dei quattro oscuri Dèi del Caos: Khorne, Slaanesh, Nurgle e Tzeentch. Tira i dadi percentuali e consulta la tabella sottostante per capire quale aspetto del Demone ha il sopravvento.

POSSESSIONE DEMONIACA

Tiro Risultato

Aspetto di Khorne. Il personaggio diventa irritabile, violento, polemico, sprezzante, assetato di sangue, sadico e crudele. Subisce una penalità del -10% alla Simpatia.

Aspetto di Slaanesh. Il personaggio diventa narcisista, autoindulgente ed edonista; comincerà a bere, mentire, giocare d'azzardo e rubare, in una continua ricerca del piacere dei sensi. Subisce una penalità del -10% alla Volontà.

Aspetto di Nurgle. Il personaggio rifiuta di lavarsi, mangia solo cibo avariato, si gingilla con croste e ferite, gioca con gli insetti, ricerca la compagnia dei malati, e sguaizza nella sporcizia. Subisce una penalità del -20% alla Simpatia.

Aspetto di Tzeentch. Il personaggio cambia taglio di capelli, adotta un nuovo stile nel vestirsi, parla con tono diverso, abbandona con indifferenza i propri cari, va in cerca di una nuova carriera e si rifiuta di riconoscere la sua vita precedente. Come se non bastasse, prova un forte e sincero bisogno di cambiare radicalmente lo "status quo". Il Demone sarà in grado di ricordarsi dei suoi propositi anche nei periodi durante cui resterà dormiente, e porterà avanti pazientemente i suoi tortuosi schemi ogni volta che potrà manifestarsi. L'ADG può decidere che il personaggio, conducendo una misteriosa doppia vita, diventi un PNG durante i periodi di possessione.

Ogni particolare aspetto del Demone esercita l'influsso per 1d10 giorni, anche se, all'inizio di ogni giorno, il personaggio può effettuare una Prova di Volontà per riguadagnare il controllo. Alla fine del periodo di possessione il personaggio ritorna normale, fino alla successiva Prova di Volontà sbagliata.

Quando un personaggio con la Possessione Demoniacca prende altri 6 o più Punti Follia e fallisce la Prova di Volontà, non riceve un'altra turba psichica: il Demone ha preso infatti il totale controllo della sua mente e del suo corpo, e l'anima del personaggio è bandita nei Reami del Caos.

Schiavitù dal Gioco

Quando un personaggio diventa Schiavo del Gioco, prova un soverchiaro desiderio di giocare d'azzardo in continuazione. Il personaggio è arrivato a un punto in cui crede che la vita di tutti i giorni sia noiosa e deprimente, piena di problemi insulsi e degli angosciosi ricordi di tutti gli orrori a cui ha assistito. Nel disperato bisogno di un po' di eccitazione e di qualche piccolo rischio che accendano le sue ore colme di tristezza e noia, il personaggio si lascia sedurre dal gioco d'azzardo, cadendo velocemente nella dipendenza.

Ogni volta che un personaggio Schiavo del Gioco ha l'occasione di giocare d'azzardo (per esempio, quando s'imbatta in una partita a dadi per strada o quando viene invitato a una mano a carte in taverna), deve subito eseguire una Prova di Volontà per resistere alla tentazione di partecipare.

Se la Prova fallisce, il personaggio continuerà a giocare, a meno che, prima di ogni nuova scommessa, non riesca in una Prova di Volontà per smettere. A prescindere dal fatto che stia vincendo o perdendo, ogni nuova scommessa dà una penalità del -5% alla Volontà del personaggio. Questa penalità viene applicata anche nel caso in cui il personaggio in questione abbia l'abilità Giocare d'Azzardo.

Se il giocatore finisce i soldi ma continua a fallire le Prove di Volontà, deve lo stesso continuare a giocare chiedendo un prestito o scommettendo i suoi oggetti personali. Questo può condurlo a situazioni delicate e potenzialmente pericolose.



Un personaggio affetto dalla Schiavitù dal Gioco è quasi sempre pieno di debiti, perseguitato dai propri creditori e in guai con la legge. Potrebbe anche perdere rapidamente gli amici se si fa prestare del denaro e poi non lo restituisce. Ancora peggio, potrebbe arrivare a scommettere oggetti che non gli appartengono o che sono considerati di proprietà collettiva del gruppo d'avventurieri (come la barca su cui viaggiano!), senza averne il permesso. Una volta giunti a questi livelli, mancano solo pochi passi alla menzogna pernicioso, al palese furto e all'accogliente abbraccio di Slaanesh e dei suoi adepti.

Spasmi della Memoria

Ci sono eventi così orribili e traumatici tali da imprimerli per sempre nella mente di un avventuriero. Quando un personaggio è assalito dagli Spasmi della Memoria, ricorda in continuazione uno specifico evento traumatico, attraverso sogni, pensieri ossessivi e durante improvvisi e agghiaccianti momenti in cui crede di riviverlo per davvero.

Durante le ore di veglia, il personaggio rimugina i particolari di quell'avvenimento, diventando di conseguenza depresso e irritabile. Ha anche difficoltà di concentrazione e sente il bisogno di evitare gli amici e la propria famiglia. Di notte, i sogni diventano vivide, surreali e inquietanti immagini dell'episodio traumatico. Poi, quando viene suggestionato da uno stimolo esterno che gli ricorda l'evento, il personaggio crede di subire il trauma daccapo.

Al principio di ogni giorno, il personaggio deve riuscire in una Prova di Volontà per tenere a bada gli Spasmi della Memoria. Se fallisce, subisce una penalità del -10% alla Destrezza, all'Intelligenza, alla Volontà e alla Simpatia, e la stessa notte verrà assalito da terribili e contorti incubi che, a discrezione dell'ADG, potrebbero aggiungere ulteriori penalità dopo il risveglio.

Quando un personaggio che soffre degli Spasmi della Memoria s'imbatta in qualcosa che gli ricorda in modo specifico l'avvenimento traumatico, deve riuscire in una Prova di Volontà, altrimenti crederà di star vivendo daccapo quei drammatici momenti. Il giocatore e l'ADG dovranno concordare la reazione più appropriata, ma alcune opzioni potrebbero includere: la fuga

in preda al terrore, mettersi a gridare in modo incoerente, nascondersi, aggredire la persona più vicina, gemere per la disperazione, rieseguire le azioni fatte in quel momento (come cercare di salvare un amico ferito), affrontare nemici invisibili o altri pericoli, e così via.

Una persona che fa questo tipo di scenate in pubblico attira sicuramente l'attenzione dei Cacciatori di Streghe. Inoltre, i seguaci di Tzeentch sono particolarmente affascinati da questo tipo di turba psichica e cercano di rapire chi ne soffre per i loro diabolici esperimenti.

USO DELLE FOLLIE

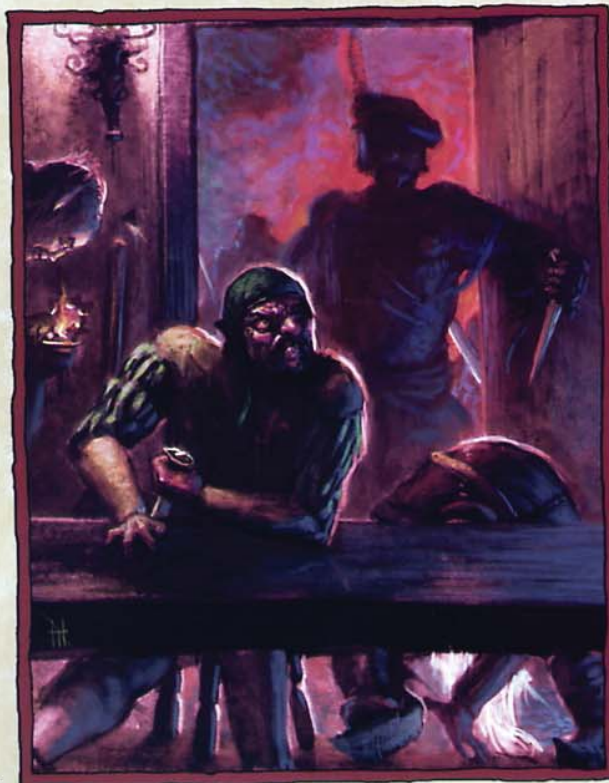
Quando un personaggio impazzisce, è compito dell'ADG scegliere una turba psichica appropriata. Ci sono molti modi per farlo.

La prima cosa da fare è pensare alla catena di eventi che ha condotto il personaggio a subire un trauma. In termini di gioco, si tratta del momento in cui il giocatore fallisce la Prova di Volontà per evitare di ricevere una malattia mentale.

Perché ha dovuto eseguire una Prova di Volontà? Ha dovuto tirare perché aveva preso il suo sesto (o settimo, od ottavo...) Punto Follia. Bene, ma perché lo aveva guadagnato? Per via di un Colpo Critico, per essere stato testimone di un rituale innominabile, o per cos'altro?

Poniamo che il personaggio abbia guadagnato la sua follia mentre si batteva contro un Goblin, per aver subito un Colpo Critico che lo ha lasciato gravemente ferito e morente. Che cosa potrebbe avvenire in seguito nella sua mente malata durante la convalescenza?

- *"I Goblin sono terrificanti! Mi possono fare del male sul serio!"* Questo disordine diventa la Paura.
- *"I Goblin mi prenderanno. Proprio in questo momento stanno strisciando sotto le assi del pavimento!"* Questo disordine diventa Persecuzioni Profane.
- *"Dolce Radice di Mandragola mia, tutti i mali mandi via..."* Questo disordine diventa l'Uomo Mandragola.



- *"Sigmar ha salvato la mia vita e in cambio vuole che io dia da mangiare a tutti gli orfani affamati dell'Impero. Ho un piano, è veramente semplice, ma avremmo bisogno di duemilacinquecento chili di formaggio. Chi è con me?"* Questo disordine diventa il Delirio del Salvatore.
- *"Sono fortunato a essere vivo. Quel Goblin mi ha quasi ammazzato. MI HA QUASI AMMAZZATO! Schifoso Goblin. Ancora un po' e crepavo! Quel Goblin mi ha tirato una lancia nel petto. Sono fortunato a essere... argghh! Sta accadendo di nuovo!"* Questo disordine diventa Spasmi della Memoria.
- *"Sono pessimo come avventuriero. Quel combattimento con il Goblin è lì a provarlo. Non posso continuare a fare queste cose, dovrei smetterla, ecco tutto. E poi a quale scopo continuare? Non riusciremo mai a uccidere tutti i Goblin."* Questo disordine diventa il Cuore di Disperazione.
- *"Eccomi qui, maleodorante, ferito, e nessuno che mi dimostri un po' d'affetto. Beh, Madama Gerbersen sì... sono sicuro che mi ha parlato in sogno l'altra notte, non saprei dir come, ma lei mi ama e questo è tutto ciò che importa ora."* Questo disordine diventa il Cuor Perduto.

E così via. Un personaggio che assiste alla tortura della persona che ama potrebbe cadere nel Furore Blasfemo. Un personaggio che rimane intrappolato per tre giorni in un pozzo buio di sporcizia e resti umani potrebbe poi pensare di avere un Corpo Corrotto. Bisogna usare un po' di logica, ma, se vuoi improvvisare, tira a caso sulla tabella e prova a immaginare una giustificazione per quel particolare disturbo.

Un'altra cosa molto utile è conoscere il comportamento che il personaggio aveva prima di acquisire il disturbo, perché è possibile che alcuni suggerimenti su quale malattia potrebbe sviluppare siano già stati delineati nel corso delle precedenti sessioni di gioco.

Per esempio, un personaggio che già in passato aveva la tendenza a ubriacarsi potrebbe poi cadere nella Grande Sete. Un personaggio che indugia nel gioco d'azzardo o che è un giocatore professionista potrebbe subire la Schiavitù dal Gioco. È probabile che un violento acquisirà la Bestia Dentro. L'idea è quella di fare in modo che il disturbo nasca dalla personalità esistente per poi modificarla.

Ci sono molte follie che finiscono per diventare una vera e propria possessione demoniaca. Questo tipo di disturbi non dovrebbero essere assegnati a cuor leggero perché costituiscono una potenziale sentenza di morte. Se comunque decidi di utilizzarli nel tuo gioco, la cura del personaggio malato potrebbe diventare una linea di trama principale della campagna.

INTERPRETARE LE FOLLIE

Questo è normalmente compito del giocatore, ma ci sono molti modi in cui l'ADG può integrare nel gioco le malattie psichiche dei PG. La caratteristica basilare di molti disturbi è l'illusione: la visione della realtà si distorce e il personaggio crede vero quello che, ovviamente, non lo è.

Dal momento che l'ADG fornisce ai giocatori tutte le informazioni su quello che i loro personaggi vedono, fanno e così via, questo gli apre la possibilità di distorcere tali notizie attraverso la lente della follia di un PG malato.

Per esempio, Gregor e i suoi compagni d'avventura hanno fatto sosta in una locanda di strada per trascorrere la notte. Gregor soffre dei Pensieri Velenosi. Dopo che i personaggi sono seduti a tavola e hanno ordinato la cena, l'ADG dice:

"Tre uomini fanno il loro ingresso nella locanda. Sembrano esausti e i loro abiti sono ricoperti da uno spesso strato di polvere per via del lungo viaggio."

Poi, l'ADG si rivolge al giocatore che interpreta Gregor e gli dice:

"Sono senza dubbio sfiniti per averti seguito tutto il giorno. Non hai potuto fare a meno di notare che quello con gli abiti ricercati

stava furtivamente guardando nella tua direzione, abbozzando un gesto ai suoi compagni di fare altrettanto. Ora sta sussurrando qualcosa a uno di loro, il tipo grosso con una spada al fianco. Ti sembra di aver già visto la sua faccia su un manifesto di un ricercato a Middenheim."

Allo stesso tavolo è seduta Beatrix, che da qualche tempo soffre della Gloriosa Corruzione. L'ADG si rivolge a lei dicendo:

"Riesci a sentire che il tizio con gli abiti ricercati è appena riuscito a rubare una borchia dai tuoi stivali utilizzando dei poteri magici. Non sei sicura di che cosa abbia intenzione di farci, ma credi che sia qualcosa di brutto."

Per i drogati e altri personaggi con disturbi compulsivi (Grande Sete, l'Uomo Mandragola, Schiavitù dal Gioco, Dita Instancabili e Piromania) è molto più facile integrare nel gioco le loro malattie. In primo luogo, devono effettuare ogni giorno una Prova di Volontà per tenere a freno i loro impulsi. Secondariamente, come ADG, puoi incastrarli in situazioni in cui sono costretti a correre ai ripari.

Per esempio, se al tavolo della locanda di strada c'è anche Otto, un Piromane, l'ADG potrebbe rivolgersi al suo giocatore dicendo:

"Quante belle candele che ci sono qui intorno!"

Come ADG lo scopo non è condurre per mano i propri giocatori, ma dar loro abbastanza informazioni perché siano in grado di ravvivare il gioco. E ricorda che i disturbi mentali possono portare la trama in direzioni inattese.

CURARE LA FOLLIA

Nel Vecchio Mondo la follia non è facilmente curabile e, di solito, i malati di mente vengono chiusi nei manicomi, condannati a una vita sventurata di privazioni e brutalità. Tuttavia, esistono certe tecniche che possono esser d'aiuto, anche se nessuna di esse è comune, e tra queste soltanto la magia può guarire le follie che sono in realtà possessioni demoniache.

CHIRURGIA

La prima tecnica utile è la chirurgia, un rozzo procedimento sperimentale alquanto pericoloso per il paziente. Anche solo per tentare una cura, un medico professionista deve avere l'abilità Guarire e il talento Chirurgia. L'intervento richiede 1d10 ore, alla fine delle quali si deve riuscire in una Prova di Guarire. La Difficoltà della Prova può essere Impegnativa, Difficile o Molto Difficile, in relazione al risultato che il chirurgo si propone di raggiungere. Eliminare del tutto un disturbo mentale è Molto Difficile. La **Tabella 9-2: Chirurgia Mentale** riassume quale tipo di prove e quali risultati si possono ottenere con una Prova di Guarire coronata da successo. Ogni intervento di questo tipo riduce a 0 le Ferite del paziente (si tratta di operazioni al cervello, dopo tutto!), poi segue una normale guarigione.

Nel caso in cui la Prova fallisca, a prescindere dalla difficoltà, l'ADG deve tirare sulla **Tabella 9-3: Pasticcio Chirurgico** per determinare che cosa accade.

Esempio: Il Dottor Nicholas vuole trattare un paziente sull'orlo della pazzia (ha 7 Punti Follia) e opta per una Prova Difficile (-20%) di Guarire. Se avrà successo il suo paziente perderà 1d10 Punti Follia, con la speranza che ritorni alla normalità. Sfortunatamente però il Dottor Nicholas fallisce la Prova e quindi deve tirare sulla **Tabella 9-3: Pasticcio Chirurgico**. Il risultato è 25, quindi l'intervento complica ulteriormente la situazione del paziente, facendogli prendere 1d10 Punti Follia e spingendolo con tutta probabilità oltre i confini della sanità mentale. A questo punto il Dottor Nicholas decide di abbandonare la città prima che il suo fallimento venga scoperto...

TABELLA 9-2: CHIRURGIA MENTALE

Difficoltà della Cura	Effetti di una Prova Riuscita
Impegnativa	Il paziente guarisce di 1 Punto Follia
Difficile	Il paziente guarisce di 1d10 Punti Follia
Molto Difficile	Il paziente rinsavisce e guarisce da 1 follia

TABELLA 9-3: PASTICCIO CHIRURGICO

Tiro	Risultato
01-20	Un Trionfo Chirurgico: Sebbene l'intervento sia stato inutile, almeno non ha danneggiato il paziente.
21-40	Non Sentirai Nulla: Il paziente riceve 1d10 Punti Follia.
41-60	Ooops! Lo sfortunato paziente perde in modo permanente 1d10 punti d'Intelligenza.
61-80	Odio Quando si Dimenano: Il paziente deve riuscire in una Prova di Resistenza altrimenti muore sotto il bisturi. Anche se sopravvive perde 1d10 punti d'Intelligenza in modo permanente e riceve 1d10 Punti Follia.
81-100	Era un Emofiliaco: Il paziente muore sul tavolo operatorio per via del forte trauma e della perdita di sangue.

TABELLA 9-4: UN VERO TOCCASANA!

Tiro	Risultato
01-20	Una Cura Infallibile: Il farmaco è inutile e il farmacista lo sa.
21-40	Sfizioso e Corroborante: Il farmaco è inutile, ma conta come bevanda alcolica.
41-60	Può Causare Sonno: Il farmaco mette fuori combattimento il bevitore per 1d10 ore.
61-80	Tintura di Meccurio: Il farmaco, se acquisito, 1 Punto Follia a chi lo beve.
81-100	Purga Medicinale: Il farmaco è velenoso. Il bevitore deve riuscire in una Prova di Resistenza altrimenti perde 1d10 Ferite, ignorando il Bonus di Resistenza.

FARMACI

Gli intrugli chimici e le misture d'erbe non possono propriamente curare la follia e nel migliore dei casi riescono solo a sopprimerne gli effetti per brevi periodi. I farmaci provocano effetti sulla mente che sono a dir poco un salto nel vuoto, e ognuno dev'essere specificamente preparato per il destinatario. Creare un farmaco richiede Strumenti di Lavoro per il Mestiere (Speciale), ingredienti per un valore di 2d10 CO, e 1d10 ore di lavoro. Se una Prova Molto Difficile (-30%) di Mestiere (Speciale) ha successo, la sostanza funziona e può sopprimere la follia del consumatore per una settimana. Se la Prova fallisce, la mistura è inutile e potenzialmente pericolosa. L'ADG deve tirare sulla **Tabella 9-4: Un Vero Toccasana!** per scoprire quale tipo di effetto avrà su chi la beve. Il provetto farmacista è sempre convinto di aver fatto le cose per bene a meno che il risultato della tabella non dica altrimenti.

MAGIA

Ci sono molti incantesimi che possono aiutare i malati di mente, soprattutto curare follia della Sfera di Shallya (vedi pagina 165). Forse anche trasmutazione della mente vagillante (vedi pagina 155) può essere utile (o no!). Il problema principale di questo tipo di cure non sta negli effetti collaterali, ma nel trovare persone con un potere magico così elevato, perché solo una manciata di Preti e Maghi in tutto l'Impero sono talmente abili da fare incantesimi di questo tipo. Anche riuscire a trovarne uno e convincerlo a dare il suo aiuto potrebbe rivelarsi un'avventura a sé stante.

— ARBITRARE LA MAGIA —

Nel corso delle loro avventure i giocatori incontreranno ogni genere di pericolo: cultisti, mostri, follia, malattie e altre calamità. Se sono davvero sfortunati, si troveranno ad avere a che fare anche con la magia.

In Warhammer la magia non è né benevola né può essere usata con leggerezza. Sebbene i giocatori possano non saperlo, ogni volta che incontrano la magia hanno a che fare con la sostanza del Caos, instabile, pericolosa e deleteria per la sanità mentale. In un modo o nell'altro, la magia corrompe tutto ciò che tocca. Può mutare il corpo e distruggere la mente, può rompere le compagnie più unite e alimentare i legami più oscuri.

Nelle tue storie, può diventare una grande metafora e servire da contrappunto. A quale prezzo si ottiene il potere? Quanto lontano sei disposto ad andare pur di vincere? Usata con cautela, può aggiungere molto sapore alle tue campagne, e spingere i PG in direzioni che non avrebbero mai pensato.

L'ADG E LA MAGIA

Se nel tuo gruppo di PG non ci sono lanciatori d'incantesimi di alcun tipo, l'incontro occasionale con un incantatore pazzo, una spada maledetta o una strega isolata potrebbe essere ben sufficiente a spiegare loro il concetto. I PG potrebbero essere coinvolti in uno scenario da Cacciatori di Taglie, o ritrovarsi perseguitati da un Mago paranoico e vendicativo. Potrebbero trovare un artefatto apparentemente innocuo, che poi parla loro nei sogni o tenta di metterli l'uno contro l'altro. Insomma, qualsiasi cosa tu decida, deve essere chiara la natura corrotta, insidiosa e misteriosa della magia.

Se hai dei Maghi nel gruppo, il compito si fa un po' più lungo. Sta a te far capire ai giocatori che la pratica della Magia ha ripercussioni sia sociali che personali. All'inizio deve sembrare la via breve per un grande potere: d'altronde i PG hanno subito a disposizione parecchi incantesimi e saranno tentati di usare la magia per ogni cosa. Ma non ti preoccupare, perché impareranno presto che, nel Mondo di Warhammer, le cose non sono sempre ciò che sembrano.



L'OCCHIO DELLA STREGA

Maghi e incantatori vivono la vita in modo diverso rispetto alle altre persone, perché riescono a udire, vedere e odorare il flusso magico che permea il mondo. Ricorda di descrivere sempre queste sensazioni, ma senza esagerare, onde non trascurare gli altri giocatori. Occasionalmente, saranno avvertiti dall'occhio della strega di un pericolo o riceveranno qualche informazione utile, ma per la maggior parte del tempo questa facoltà sarà un tormento. È un modo molto efficace per aumentare la tensione. Immagina di arrivare a una locanda di strada e vederla avvolta da fili di magia ametista, della morte. Subito ti rendi conto che qualunque cosa ci sia lì dentro non può essere un bene. Poi immagina di sapere che il tuo occhio della strega a volte sbaglia. Avverti i tuoi compagni di ciò che hai visto oppure no?

A volte sentirai il bisogno di imbrigliare un giocatore che usa sconsideratamente la magia o non mostra il giusto rispetto per il potere che sta maneggiando. Bene, non aver paura di farlo! Se il lancio d'incantesimi diventa troppo ordinario e prevedibile, perde la sua incisività. Anche se, per un colpo di fortuna o per un patto con Ranald, i PG non si tirano mai addosso una Maledizione di Tzeentch, hai ancora la possibilità di metterli in guardia dall'uso sprezzante del loro potere. La sezione sottostante, denominata **E il Caos Si Fece Carne**, fornisce alcune orrende Bestie Demoniache la cui ira puoi far abbattere sui tuoi Maghi ribelli. Se le descrivi come una sottile minaccia, possono spaventare i giocatori, limitare gli eccessi nell'uso degli incantesimi e rendere la storia più interessante. Immagina un Mago che riempie la casa di urla mentre fugge da un nemico che solo lui può vedere. È impazzito o è davvero inseguito dai Vermi della Putrefazione?

PAURA E DELIRIO

Naturalmente i Maghi hanno ben altri problemi. Gli Ordini della Magia, con le loro poche centinaia di anni, sono ancora un'istituzione nuova e molta gente non crede che siano innocui. I Maghi sono un punto debole nella membrana che separa il mondo reale dai Reami del Caos. Sono stati forieri di pericoli e conflitti per tutti i 2.500 anni di storia dell'Impero, e non è strano che il popolo non voglia avere niente a che fare con loro. I Maghi Elfi, in modo particolare, sono soggetti a tutti i tipi di villanie e persecuzioni. È vero che non devono pagare le rette agli Ordini della Magia, ma questo è ben ripagato dalle penalità sociali che devono soffrire. Se i PNG pensano di poter avere la meglio, potrebbero chiedere che l'Elfo trasgressore debba essere garantito da qualcuno, o che debba pagare "sul posto" le tasse sulle orecchie e una multa assicurativa, o perfino che sia obbligato a indossare oggetti di metallo, nella speranza che ciò possa intralciare il suo potere di lanciare incantesimi. Altri PNG potrebbero temere i Maghi, fuggire alla loro vista evitando di incrociare lo sguardo, e perfino farsela sotto se costretti ad avere a che fare con un lanciatore d'incantesimi. I beni possono essere più cari, le informazioni più difficili da ottenere, i bambini potrebbero lanciare pietre per la strada. Ancora una volta, però, cerca di non essere ossessionante con questo tipo di impedimenti, perché possono rovinare l'emozione del gioco. Sii piuttosto sottile, ma incisivo.

E IL CAOS SI FECE CARNE

Sentiti libero di utilizzare le seguenti bestie leggendarie per descrivere le manifestazioni del Caos o per tenere a freno i maghi sconsiderati. Non si tratta di veri e propri mostri e non hanno profili né caratteristiche, non possono essere abbattuti, fermati o evitati, perché sono manifestazioni della mente del Mago e prendono forma dai miti popolari, dalle leggende e dalle dicerie. Chiaramente i giocatori non devono sapere queste cose, anzi, dovresti comportarti sempre come se avessero a che fare con "veri" mostri.

I PG Maghi hanno una qualche consapevolezza delle seguenti creature, ricevuta o dagli insegnamenti del loro collegio o da proibiti tomi di arcaica sapienza. Devi fare in modo che, dopo qualche apparizione di queste bestie, i tuoi PG tremino alla sola menzione di ciò che le preannuncia.

GLI OSCURI SEGUGI

Si dice che questi cacciatori invisibili assomiglino a dei cani lupo, neri come la fuliggine, con fianchi d'ottone e zanne di ferro. Usano le fiamme come portale per entrare in questo mondo e, mentre si avvicinano alla loro preda, il loro alito caustico consuma ogni cosa si pari sul loro cammino. L'arrivo degli Oscuri Segugi è preannunciato dagli odori di carne bruciata, di fuliggine e di ferro incandescente.

Noti Anche Come: Gli Oscuri, i Mastini della Furia, i Cani della Forgia.
Attratti Da: Magia Splendente, incantesimi distruttivi.

IL SERPENTE ONNISCIENTE

Febbrili artisti e geni folli hanno tentato di descrivere la bellezza delle squame del Serpente Onniscente, le sue eburnee spine e la profondità del suo terribile occhio. Nessuno di loro ha mai avuto successo. Il Grande Verme Bianco fa il suo ingresso in questo mondo attraverso gli specchi e le pozze d'acqua stagnante, strisciando verso la sua vittima con velocità e grazia innaturali. Coloro che hanno attirato le sue attenzioni sono forse riusciti a coglierne l'immagine riflessa, poco prima che egli li avvolgesse nelle sue spire. I vetri che si rompono e lo snervante scuotere delle sue squame colme di spine sono forieri della venuta del Serpente.

Noto Anche Come: L'Aspide della Saggezza, il Tentatore, lo Spinoso.
Attratto da: Magia della Luce, Magia Ambra, Magia dell'Ombra, incantesimi d'illusione.

LE ANCELLE

Si dice che le temibili Ancelle siano le anime delle streghe bruciate sul rogo e che possano essere viste soltanto dalla loro vittima. Sorgono dagli usci, dalle finestre e da altri portali, e assumono la forma d'ombre piumate e cieche che odorano la paura delle loro prede e, ebbre per il profumo, attaccano senza pietà. Quando si dileguano, a volte lasciano le loro nere unghie di ferro nella carne delle vittime. Il fruscio di ali e il ticchettio di artigiani annunciano il loro arrivo.

Note Anche Come: Le Vergini Sfregiate, le Dame del Destino.
Attratte da: Magia Oro, Magia Celestiale, incantesimi di trasmutazione e fortuna.

I VERMI DELLA PUTREFAZIONE

Un Mago traviato può richiamare i Vermi della Putrefazione da ogni pezzo di carne morta che gli sia nelle vicinanze. Privi di mente ma infallibili, queste larve gonfie e grasse si contorcono verso la loro vittima con terrificante velocità. Impossibili da arrestare per la sostanza mortale, possono passare attraverso ogni materia in cerca del loro obiettivo: la carne del lanciatore d'incantesimi. Il tanfo di decomposizione e il ronzio delle mosche sono i loro messaggeri.

Noti Anche Come: Mangiacarne, Vermi del Mago.
Attratti da: Magia Giada, Magia Ametista, incantesimi della carne.

— RICOMPENSE —

I personaggi di Warhammer hanno quotidianamente a che fare con paura, terrore, pazzia e morte. Ci si potrebbe chiedere, a ragione: perché lo fanno? Perché vale la pena soffrire l'orrore e il dolore per vivere tali esperienze? Questa sezione descrive le ricompense che i PG possono ottenere in WFRP e dà alcuni consigli su come assegnarle.

PUNTI ESPERIENZA

I punti esperienza (PE) sono il premio più comune in WFRP. I personaggi li usano per comprare avanzamenti, abilità, talenti e per cambiare carriera, processo che rispecchia il modo in cui diventano più esperti nel corso del tempo. Come ADG, sei responsabile dell'assegnazione dei punti esperienza, e devi assicurarti che i PG ne ricevano abbastanza per progredire, ma non così tanti da completare le carriere troppo velocemente. Qui di seguito, trovi una descrizione dei differenti approcci validi nell'assegnazione dei punti esperienza.

IL METODO ASTRATTO

Questa è la maniera più semplice, e quindi è raccomandabile per i principianti. Bisogna rispettare una sola regola: dare a ogni giocatore 100 PE per ogni 4 ore di gioco (la durata media di una sessione), in modo tale da permettergli di prendere un avanzamento, una nuova abilità o un talento.

Mentre gli altri metodi si basano sul successo, il metodo astratto sostiene l'idea che ogni esperienza abbia un valore. In effetti, fallire è spesso più istruttivo che riuscire, se quello che importa è la mera sopravvivenza. Quindi, se i personaggi riescono a resistere a tutto quello che incontrano nel Vecchio Mondo, si meritano una ricompensa.

Il limite di 4 ore è solo un consiglio e puoi essere flessibile. Se il tuo gruppo perde molto tempo a scherzare, si ferma spesso per degli spuntini e così via, forse 6 ore sono più appropriate. Se invece le tue sessioni durano in media 3 ore ma sono dense d'avventura, va bene lo stesso.

IL METODO DRAMMATICO

Questo metodo d'assegnazione di punti esperienza si basa sulla struttura di molte opere, romanzi e film. Per usarlo in modo appropriato dovresti esaminare l'avventura e vedere se si può dividere in "atti". Il modello

tradizionale ha tre atti: il primo introduce la trama e coinvolge i personaggi; nel secondo sorgono complicazioni e i protagonisti devono scontrarsi con una varietà di antagonisti e problemi durante lo svolgimento della trama; nel terzo e conclusivo atto, la storia giunge a una risoluzione e i personaggi ne escono vittoriosi o sconfitti.

Seguendo la struttura, alla fine di ogni atto assegna i punti esperienza. Una ricompensa tipica varia dai 50 ai 100 PE, a seconda della lunghezza dell'atto e del successo che le azioni dei PG hanno ottenuto, ma puoi assegnare fino a 150 PE per il terzo atto, dal momento che rappresenta anche la fine dell'avventura. Siccome il metodo drammatico si basa sulla storia e non sulla lunghezza delle sessioni, può succedere che un atto finisca nel bel mezzo di una partita. Non c'è niente di male, devi semplicemente prenderti una breve pausa, assegnare i PE, e lasciare che i giocatori li spendano per acquisire vantaggi. Poi inizia il nuovo atto.

IL METODO DETTAGLIATO

Come indicato dal nome, questo è il metodo più lento per assegnare PE, ma ti dà anche maggiore controllo. Quando usi il metodo dettagliato, devi spezzare l'avventura nelle sue componenti e stabilire un premio in PE per il completamento di ogni parte. Detto in poche parole, a ogni gradino della trama è assegnata una ricompensa, che può variare dai 5 PE per un avvenimento di minore importanza, fino ai 50 PE per uno di rilevanza essenziale.

TABELLA 9-5: DIFFICOLTÀ DELLO SCONTRO

Difficoltà	Premio in PE
Molto Facile	5
Facile	10
Abituale	15
Normale	20
Impegnativa	30
Difficile	40
Molto Difficile	50

Nel considerare il premio giusto per ogni scena, puoi aiutarti con la **Tabella 9-5: Difficoltà dello Scontro**, che ti permette di classificare ogni situazione usando la stessa struttura della tabella della Difficoltà di una Prova.

Esempio: In una sessione, i PG hanno seguito una scia d'indizi fin giù nelle fogne, nella speranza di scovare una banda di Ladri. Mentre giravano alla cieca, si sono imbattuti in un piccolo gruppo di Skaven e ne è conseguita una feroce battaglia. Dopo lo scontro sono riusciti a trovare il quartier generale dei Ladri, ma, non trovandovi nessuno, i PG hanno preparato un'imboscata. La sessione è finita nell'attesa ansiosa che i Ladri rientrassero. Per questa sessione l'ADG assegna 10 PE per aver capito che bisognava dirigersi nelle fogne, 30 PE per aver sconfitto gli Skaven e 15 PE per aver trovato il covo dei Ladri. Alla fine della prossima sessione i PG riceveranno il premio per l'imboscata, sempre che sopravvivano a una lotta contro dei Ladri spietati che giocano in casa.

Proprio come per la Difficoltà delle Prove, devi cercare di essere giusto nel determinare la Difficoltà dello Scontro. L'ostacolo era facile da superare oppure la vittoria fu pagata a caro prezzo? I PG erano in svantaggio (a causa della magia o del numero)? Qualche personaggio ha dovuto sacrificare Punti Fato per sopravvivere? Sono tutte domande che devi porti quando assegni la Difficoltà dello Scontro.

Devi anche prendere in considerazione l'importanza dell'incontro nell'economia della storia. Se i PG si buttano a casaccio in una rissa per strada, è difficile che possano meritare alcun premio. Comunque, lo scontro finale di una lunga avventura vale PE extra, magari fino al doppio della quantità normale.

RICOMPENSARE L'INTERPRETAZIONE DEL RUOLO

Oltre ai punti esperienza dipendenti dalla storia, dopo ogni sessione puoi anche assegnare premi individuali per il buon gioco di ruolo. Ricompense di questo tipo dovrebbero restare generalmente entro i 5-30 PE e non devono mai essere automatiche, perché lo scopo è quello di premiare quei giocatori che s'impegnano in modo eccezionale per interpretare i loro PG.

Che cosa sia il "buon gioco di ruolo" è alquanto soggettivo. C'è la tentazione di premiare il giocatore più chiassoso e divertente, ma devi cercare sempre di tenere in conto il carattere del personaggio. Un Nano Mercenario sempre imbronciato non sarà certo abile nel dominare le situazioni sociali, ma un'interpretazione efficace del suo carattere può sempre essere degna di un premio. Quando la campagna va avanti e i personaggi si evolvono, ognuno nel gruppo diverrà consapevole delle personalità dei vari PG, cosa che dovrebbe renderti più facile giudicare il gioco di ruolo con il passare del tempo.

PUNTI FATO

Come già è stato discusso in precedenza nel presente capitolo, i Punti Fato possono essere concessi quando i PG completano importanti sezioni della storia. Sono il premio definitivo in WFRP, dal momento che ognuno dà sostanzialmente una vita in più al personaggio, quindi dovresti essere avaro nell'assegnarli.

STATUS SOCIALE

I punti esperienza sono premi basati sulle meccaniche del gioco, ma le ricompense in gioco non sono meno importanti. Siccome i personaggi passano attraverso diverse carriere, possono avere la possibilità di alzare il loro status all'interno della società dell'Impero.

Guadagnare una buona reputazione, l'affiliazione a organizzazioni e ordini esclusivi, così come le posizioni di comando in un qualche gruppo, sono tutti degli ottimi premi per i PG.

Per lo più sarà la stessa interpretazione del personaggio a suggerirti questo tipo di premi. Certi giocatori sono alquanto schietti e possono tranquillamente uscirsene con cose del tipo "mi piacerebbe davvero diventare un templare di Ulric". Se queste richieste possono andar bene per la tua campagna, allora devi cercare d'introdurle come sottotrame nel gioco e fare in modo che accadano, sempre che i personaggi facciano le cose giuste. Altri giocatori sono più timidi o semplicemente non sanno quello che vogliono. Qualcuno potrebbe, per esempio, voler entrare nella carriera di Cavaliere, pur senza aver alcuna idea sul tipo di ordine cavalleresco al quale affidarsi. Così, quando il personaggio sarà pronto per cambiare carriera, potresti dargli la possibilità di diventare un Cavaliere del Sole Splendente come riconoscimento del suo eroismo nelle precedenti avventure. In questo modo, non solo fai in modo che la sua nuova carriera abbia un senso, ma concedi anche al personaggio un maggiore status nell'ambientazione.



ADDESTRAMENTO SPECIALE

Normalmente i personaggi non possono apprendere abilità o talenti che non fanno parte della loro carriera attuale. Questa limitazione è voluta, perché, se i personaggi potessero scegliersi gli avanzamenti che vogliono, l'intera struttura delle carriere crollerebbe. Quando si sceglie una nuova carriera bisogna sempre tenere in considerazione le abilità e i talenti che permette di ottenere. Questo è uno dei motivi più coinvolgenti per cui si mira in particolare alle carriere avanzate.

Detto questo, in rare occasioni puoi premiare i personaggi con addestramenti speciali che permettano di comprare abilità o talenti che esulano dalle loro carriere. Devi anche assicurarti che i personaggi giustificino questa possibilità con le proprie azioni, cercando insegnanti, trascorrendo il tempo ad allenarsi e pagando prezzi esorbitanti per le lezioni. Inoltre, le abilità e i talenti appresi in questo modo dovrebbero costare 200 PE invece dei normali 100 PE. Puoi ammorbidire alcune di queste restrizioni in circostanze speciali, ma non rendere la vita facile ai PG. In ogni caso, i giocatori non devono mai presumere di poter acquisire qualsivoglia avanzamento senza tener conto della carriera.

RICOMPENSE MATERIALI

Il denaro è una motivazione classica e funziona molto bene come ricompensa, in special modo per quei personaggi d'inclinazione ladresca o per quelli di origine povera, gente che sa sempre apprezzare il valore dei soldi. Per altri personaggi è più attraente la possibilità di comprare nuovo equipaggiamento e oggetti rari. Un archibugiare sogna magari il giorno in cui potrà avere un fucile lungo Hochland, per esempio.

Comunque, bisogna stare attenti con il denaro e i beni materiali. Il Vecchio Mondo è un posto austero e non dovrebbe essere facile ammassare pile di monete o comprarsi l'attrezzatura più costosa. È anche importante ricordare che l'Impero è pieno di pericolosi criminali disposti a tutto per ridistribuire la ricchezza (a sé stessi!). I personaggi che ostentano il denaro attirano cattive intenzioni e tu, come ADG, hai il dovere di assecondarle facendo loro incontrare ricattatori, truffatori, ladri e tagliagole. È il prezzo da pagare per tutta quella fortuna!

Gli oggetti magici dovrebbero essere i premi più rari di questo tipo. WFRP non è quel tipo di GDR in cui ogni personaggio è sovraccarico di oggetti magici dopo poche avventure. Basta pensare che i personaggi più potenti in tutto il Mondo di Warhammer avranno sì e no tre oggetti magici a testa... se sono fortunati!

CAPITOLO X

"Come sempre, l'Impero è
a una pugnata dall'anarchia."

— Anonimo Assassino



L'IMPERO

Questo capitolo fornisce notizie sull'Impero, l'ambientazione principale di WFRP. È destinato principalmente all'ADG e include molte informazioni solitamente sconosciute al comune cittadino dell'Impero. Di conseguenza, i giocatori non dovrebbero leggerlo senza il permesso dell'ADG.

— SGUARDO D'INSIEME —

L'Impero è la nazione più grande e più antica del Vecchio Mondo, nonché il più importante bastione umano contro la onnipresente minaccia del Caos. Il territorio dominato dall'Imperatore Karl Franz si estende a settentrione fino al Mare degli Artigli e al Kislev, a oriente e a meridione alle Montagne ai Confini del Mondo, e a occidente, alle Montagne Grigie. Quasi tutto l'Impero è ricoperto da dense e antiche foreste, rifugio di ogni specie di creature selvatiche e malvagie. I villaggi, i borghi e le città sono isole di civilizzazione nel mezzo di lande selvagge e impervie, e il popolo dell'Impero è impegnato in una costante lotta per la sopravvivenza contro gli striscianti pericoli che lo circondano.

L'EPOCA DI SIGMAR

La storia dell'Impero risale a duemilacinquecento anni fa, in un'epoca in cui gli Elfi avevano da molto tempo abbandonato le coste del Vecchio Mondo, l'impero dei Nani era arroccato nelle sue fortificazioni montane, e l'umanità era una razza primitiva e disunita, preda di bestie del Caos, furiosi Orchi, abietti Goblin e terrificanti Nonmorti. In quei tempi spaventosi s'orse il più grande condottiero umano che abbia mai camminato su questo mondo: Sigmar. Destinato a diventare un impareggiabile guerriero e uno scalto comandante, il carismatico figlio del capotribù degli Unberogeni si affermò già da giovane, quando un manipolo di Orchi catturò il Re dei Nani Kurgan Barbadi ferro. Furono proprio Sigmar e i suoi guerrieri a sconfiggere gli Orchi e a salvare Kurgan, il quale, come ricompensa per questa grande impresa, donò al giovane Umano il suo martello runico, il leggendario Spaccacrani, Ghal Maraz nella lingua dei Nani. Quest'arma è poi diventata il simbolo più importante della potenza dell'Impero, nonché il suggello dell'antica alleanza con il popolo dei Nani, la quale dura ancora oggi.

Vedendo la sua gente ridotta in schiavitù e massacrata dai pelleverde che infestavano le sue terre, Sigmar, una volta diventato capo degli Unberogeni, condusse la sua tribù in una lunga guerra per scacciare le malvagie creature

dalle colline e dalle foreste dove dimoravano gli uomini. Per quasi dieci anni combatté contro gli Orchi e i Goblin, periodo durante cui le antiche tribù di uomini dovettero scegliere se allearsi con gli Unberogeni o fuggire a nord oppure a sud. Fu in questo modo che Sigmar forgiò una nazione nel cuore del conflitto.

La guerra culminò con la Battaglia di Passo Fuoco Nero, dove Sigmar e i suoi generali si batterono spalla a spalla insieme ai Nani di Re Kurgan, e affrontarono la più spaventosa orda di pelleverde di cui si abbia mai avuto notizia. Sebbene fossero schiacciati dal numero dei loro nemici, l'audace alleanza riuscì a mandare in rotta l'esercito nemico ricacciandolo a sud, spezzando così il potere degli Orchi nelle terre a nord delle Montagne Nere. Fu dopo questa strenua vittoria che i capotribù stipularono il patto che avrebbe unito i loro destini e quelli dei loro discendenti per duemilacinquecento anni.

Sigmar ricevette in dono dai Nani una magnifica corona e fu il primo umano a ricevere il titolo di Imperatore. Per oltre cinquant'anni Sigmar costruì il suo nuovo Impero dalle macerie rimaste dopo le guerre contro gli Orchi e gli altri terribili nemici, e sotto il suo regno il popolo fiorì e si moltiplicò. Ma non furono affatto tempi di pace, perché c'erano ancora molti orribili mostri da uccidere nelle foreste, e condottieri rivali da sconfiggere in battaglia. A quasi ottant'anni d'età, sebbene fosse ancora un formidabile guerriero e un condottiero ineguagliabile, Sigmar sentì sulle sue spalle il peso degli anni e abdicò, lasciando la corona ai suoi generali. La leggenda narra che partì verso oriente, per compiere un ultimo viaggio fino a Karaz-a-Karak e fare visita al suo vecchio amico Kurgan Barbadi ferro. Nessuno conosce ciò che accadde in seguito.

Sigmar non lasciò alcun erede al trono e, per evitare una devastante guerra di successione, i capotribù decisero di eleggere uno tra loro affinché governasse. Fino a oggi, l'Imperatore è stato sempre un *primus inter pares* piuttosto che un monarca assoluto. Nel corso di lunghi secoli, le terre delle tribù divennero formalmente province dell'Impero e i capi presero il titolo di Conti. Nel giro di una generazione, Sigmar fu acclamato come divinità

protettrice dell'Impero e nei molti secoli a seguire, il suo culto si diffuse diventando una delle organizzazioni più potenti.

Piuttosto che un singolo paese, l'Impero è una coalizione di molti stati diversi, tenuti assieme dalla tradizione, dalla cultura e dalla politica e, fin dai tempi della sua fondazione, il suo potere si è basato sulla forza dell'unione. Nel corso della sua storia questa unione è stata duramente messa alla prova e spesso anche incrinata, eppure è sempre sopravvissuta a questi periodi travagliati, rinascendo ogni volta sempre ancor più stabile.

— PROVINCE E POLITICHE —

I popoli dell'Impero parlano una lingua comune e condividono lo stesso retaggio, eppure sono in qualche modo diversi e indipendenti tra loro. In particolare, la crescita del potere mercantile negli ultimi secoli ha provocato nell'Impero la divisione tra i rustici campagnoli e la gente urbana di borghi e grandi città, e, in modo più accentuato, tra gli stati ricchi occidentali e quelli orientali più poveri. Di pari passo, l'emergere di ricchi e potenti borgomastri, insieme alla crescente diffusione del culto di Sigmar, hanno portato significativi cambiamenti sulla mappa politica, rispetto ai tempi di Sigmar e dei primi Imperatori.

LE TERRE DEI CONTI ELETTORI

Originalmente c'erano dodici Conti, ma la provincia del Solland fu completamente distrutta dall'invasione del gran capoguerra Orco Gorbard Artigliodiferno e ora fa parte del Wissenland, mentre il vecchio stato del Drakwald fu sopraffatto da Uominibestia e altre disgustose creature. Quando il Conte fu ucciso, le sue terre vennero divise tra il Nordland e il Middenland, anche se la divisione precisa delle varie parti del Drakwald è ancora oggetto di accese dispute che spesso giungono a un passo dalla guerra. In tempi più recenti, l'avidio Imperatore Dieter IV, in cambio di una cospicua donazione ai suoi forzieri personali, ha garantito la secessione dall'Impero della città di Marienburg e, nel corso degli ultimi cento anni, il ricco porto di mare ha ferocemente difeso la propria indipendenza.

Attualmente sono dieci le province: Averland, Hochland, Middenland, Nordland, Ostermark, Ostland, Reikland, Stirland, Talabecland e Wissenland. Tra queste il Reikland è di gran lunga la più potente, ed è stata, per gli ultimi cent'anni, la sede della Corte Imperiale, dei Collegi della Magia e della Chiesa di Sigmar, i quali si ergono nella città di Altdorf, la capitale dell'Impero.

Il potere e l'influenza delle altre province aumenta o diminuisce in base alle abilità e ai progetti dei loro Conti, e alle incerte casualità della guerra e della politica. Tra di loro, comunque, il Middenland e il Talabecland sono di solito le più importanti. Il Middenland è una delle province più pericolose e selvagge, ma la capitale Middenheim è il centro del culto dell'antico Dio Ulric, fatto che gli conferisce un potere sproporzionato rispetto le sue ricchezze e le sue risorse. Il Talabecland è circondato dai fiumi Talabec e Stir, entrambi affluenti del grande Reik stesso, e quindi s'è arricchito con i commerci e i pedaggi dei mercanti che viaggiano tra le province dell'est e le città di Nuln, Altdorf e Marienburg.

Gli stati meridionali di Stirland, Wissenland e Averland non sono coperti da impenetrabili foreste come il resto dell'Impero, e molta della loro ricchezza proviene dai fertili campi coltivati e dalle miniere ai piedi delle Montagne ai Confini del Mondo. La lana, i cavalli e il grano di queste province raggiungono prezzi salati nei mercati del nord e dell'ovest, anche se nei recenti secoli il potere di questi stati è svanito coll'aumentare delle ricchezze dei rivenditori cittadini.

Le province restanti hanno ben poche risorse per poter fare la voce grossa nei giochi di potere. Ostland, Nordland, Hochland e Ostermark mantengono una certa influenza solo se si alleano con gli stati più forti. Quando tra gli altri Conti c'è divisione, l'appoggio di queste province è ardentemente ricercato.

Durante buona parte della storia dell'Impero, i Conti e altri nobili hanno avuto dispute tra di loro, arrivando perfino a dichiararsi guerra l'uno contro l'altro. I discendenti dei primi capitribù rivaleggiano costantemente per il potere, fanno e disfanno alleanze, subiscono usurpazioni dai loro sottoposti, e perfino davanti a una grande minaccia comune è necessaria la presenza di un condottiero deciso e capace affinché sia forgiata l'unità da queste lotte intestine. L'attuale Imperatore, Karl Franz, Principe di Altdorf ed Elettore del Reikland, pare che sia questo tipo di uomo, anche se, come tutte le persone di potere, ha ancora molti nemici.

Un Conte, o meglio, un Conte Elettore governa ogni provincia. Secoli di unioni reciproche e alleanze tra le famiglie dominanti hanno creato un labirinto di relazioni, trattati e accordi commerciali che dà spesso adito a rivendicazioni di sovranità e litigi. Molti Conti sono anche portatori di altri titoli nobiliari, alcuni conferiti dall'esercito imperiale, altri ereditari od onorari. Karl Franz, oltre a essere Imperatore e Conte del Reikland, è anche Principe di Altdorf, così come il Conte del Middenland Boris Todbringer detiene anche il titolo di Graf di Middenheim. Il Conte del Talabecland è anche conosciuto come "l'Ottilia" in memoria dell'autoproclamata Imperatrice Ottilia, mentre il Principe di Marienburg, ovvero il Conte del Nordland, dal giorno della secessione è stato bandito dalla città pena la morte. Il Conte dell'Ostermark ha anche il compito di Guardiano delle Terre di Confine e riceve una cospicua sovvenzione da parte dell'Imperatore, anche se la parte di quei soldi davvero spesa per le forze militari a protezione del confine orientale dell'Impero varia di volta in volta in base alle inclinazioni del Conte in carica.

L'ASCEA DELLE CITTÀ

Sotto i Conti c'è uno sconcertante disordine aristocratico che include molteplici Principi della Corona, Graf e Baroni. Alcuni di questi continuano a esercitare una qualche forma d'influenza, retaggio del passato feudale dell'Impero, ma molti altri governano poco più che i loro stessi castelli, dal momento che mercanti e borgomastri hanno strappato loro il potere, generazione dopo generazione.

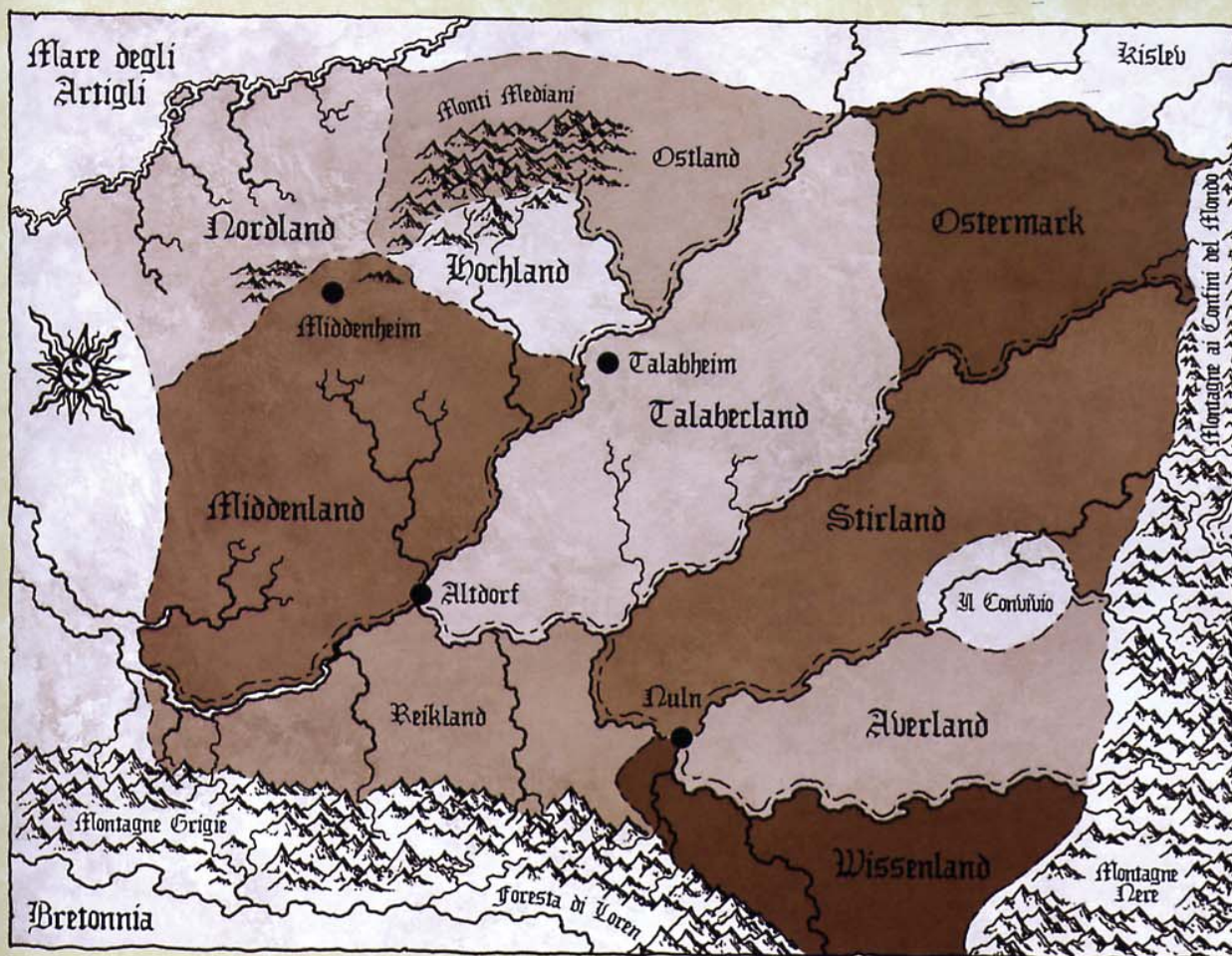
È proprio l'ascesa delle classi mercantili ad aver prodotto i maggiori cambiamenti nell'Impero durante gli ultimi secoli, soprattutto nell'aver dato vita alle città stato di Altdorf, Nuln, Talabheim e Middenheim. Anche se molti Conti si fregiano tutt'oggi di titoli associati a queste città, possiedono in realtà molto meno potere politico che in passato, essendo le città ormai governate da cricche di politici appoggiati da altre organizzazioni, come le gilde di mestiere e le comunità religiose.

ALTDORF

Ogni città afferma la propria grandezza, ma il titolo di più grande città dell'Impero dev'essere conferito ad Altdorf, centro della Chiesa di Sigmar, sede della corte di Karl Franz, dei Collegi della Magia e della Scuola d'Ingegneria, nonché di molte università all'avanguardia e del Serraglio Imperiale. Costruita sulle molteplici isole e secche fangose poste alla confluenza tra Reik e Talabec, Altdorf è la città che ospita il Porto del Reik, l'ultimo tratto di fiume navigabile da battelli oceanici. I mercanti che vogliono trasportare i loro articoli più a monte, verso il Talabec o lo Stir, devono prima scaricare le navi qui e pagare svariate tasse e dazi.

NULN

Nuln è la capitale economica delle terre dell'altro Reik e, essendo al centro della circolazione dei beni provenienti dal Wissenland, dallo Stirland e dall'Averland, è un fulcro di commerci, proprio come Altdorf. Il danaro proveniente da questi affari ha reso possibile la costruzione di molte università, più antiche e tradizionali rispetto a quelle di Altdorf, e ha anche fornito le risorse necessarie per fondare la famosa Scuola d'Artiglieria. I Conti pagano a caro prezzo sia i grandi e affidabili pezzi d'artiglieria che vengono forgiati a Nuln, sia i servizi della giustamente temuta "Macchina



d'Assedio di Nuln". I cittadini di Nuln sono altresì molto orgogliosi del loro ponte sul Reik, l'ultimo a una sola arcata prima del mare. Questa meraviglia dell'ingegneria ha una sezione centrale che può essere sollevata o abbassata, per permettere alle navi di passare o per creare una barriera difensiva lungo il fiume.

TALABHEIM

Talabheim è situata al centro di un grande cratere, effetto di un immenso impatto avvenuto in un passato remoto, e il terreno all'interno del bordo di questa barriera naturale è molto fertile. I prodotti delle fattorie sono inviati a occidente verso Altdorf, attraverso il porto di Talagaad sul Talabec, oppure verso Middenheim lungo la Vecchia Strada della Foresta. Il già formidabile ostacolo formato dalle pareti del cratere è sostenuto anche da torri e bastioni, alcuni dei quali sono stati costruiti sul terreno boscoso, altri invece scavati nella nuda roccia e connessi attraverso gallerie e passaggi sotterranei. Occorre un contingente stabile di molte migliaia di soldati per presidiare le sue mura, ma Talabheim non è mai caduta nelle mani di un nemico.

MIDDENHEIM

Sebbene Talabheim sia molto ben difesa, il più imprevedibile bastione dell'Impero è, fuor di dubbio, Middenheim. La dottrina del Culto di Ulric narra che, quando il mondo era ancora giovane, il Dio Ulric cercò un luogo da rivendicare come proprio e che suo fratello Taal, signore di tutti gli dèi, gli concesse una grande montagna che s'innalzava come una lancia dalla foresta. Ulric colpì la cima della montagna con un grandioso pugno della sua mano destra e da ciò venne il nome con il quale l'antico popolo Teutogeno la indicava: Fauchslag, il colpo di pugno. Tra quanti non sono

originari di Middenheim la roccia è invece più comunemente conosciuta come Ulricsberg. Middenheim siede sulla cima di questo pinnacolo alto più di mille e seicento metri, raggiungibile tramite quattro viadotti serpeggianti. La sua imponente presenza può essere vista da tutte le foreste circostanti.

Nel mezzo dell'Ulricsberg s'inoltrano un dedalo di grotte naturali e miniere, che sono state ulteriormente ampliate nel corso dei secoli per opera dei Nani, nonché covi di Goblin e disgustosi Skaven. Anche se ci sono pattuglie regolari di soldati che vengono spedite in queste oscure profondità e la maggioranza degli sbocchi alla città vera e propria siano sigillati e sorvegliati, questi tetri meandri ospitano ogni genere di culti, bestie e altre cose disumane.

Middenheim, dopo essere quasi stata annientata nel corso dell'invasione conosciuta come la Tempesta del Caos, è ora ridotta a un franto residuo della sua antica gloria. La gente cerca di aggrapparsi alla propria esistenza, arrangiandosi in qualsiasi maniera a vivere nella città semidistrutta, mentre cultisti, Uominibestia, Skaven e perfino gruppi di Orchi e Goblin continuano a depredare la popolazione, uscendo dalle rovine e dalle buie catacombe.

IL CONVIVIO

A cavallo del fiume Aver, tra lo Stirland e l'Averland, si estende la Terra del Convivio, o più semplicemente il Convivio, il paese dei Mezzuomini. Anche se i suoi abitanti, essendo alquanto felici delle loro vite fatte di banchetti e costante procreazione, hanno poco a che fare con il resto del mondo (se possono), il Convivio è formalmente parte dell'Impero e l'Anziano Mezzuomo ha, non solo voce alla corte dell'Imperatore, ma anche diritto di voto nelle Elezioni Imperiali.

IL CALENDARIO IMPERIALE

Ci sono molti diversi calendari in corso nel Vecchio Mondo. Nani ed Elfi hanno i loro sistemi, ma il Calendario Imperiale è quello più diffuso nell'Impero. Vi si contano gli anni a partire dalla incoronazione di Sigmar, il condottiero che riuscì a unificare le tribù di Umani dopo la vittoria nella Battaglia di Passo Fuoco Nero. WFRP assume che l'anno corrente sia il 2522 C.I., anche se i singoli ADG sono liberi di ambientare le loro campagne in altri periodi di tempo. Potresti decidere, per esempio, che giocare una campagna durante l'Epoca dei Tre Imperatori sia un'esperienza assolutamente da provare. Dal momento che le fondamenta della società imperiale sono cambiate così poco nel corso del tempo, è possibile ambientare una campagna in quasi ogni periodo della storia dell'Impero continuando a utilizzare le informazioni contenute in questo manuale.

I Mezzuomini si riproducono velocemente, e le loro sterminate famiglie vivono in disordinati complessi di gallerie o in traballanti case a più piani se non possono permettersi una bella buca. Dato che i Mezzuomini sono incettatori nati, intere ali delle loro "Mezzecase" sono usate per immagazzinare vecchie pile di gingilli inutili e ricordi di famiglia in camere piene di polvere. Nella mente dei Mezzuomini non è concepibile l'atto di gettare via le immondizie e perfino gli avanzi di cibo, sempre che ci siano, vengono dati ai cani.

Il Convivio è benedetto da un bel paesaggio e da un terreno fertile, e ciò vuol dire che a prima vista sembra una terra di dolci colline e campi coltivati, dove prevale una pastorale tranquillità. Tuttavia, non è una regione immune ai pericoli del mondo circostante, e nel corso degli anni i suoi abitanti hanno avuto a che fare con la minaccia dei Nonmorti di Sylvania e con le tribù di Orchi e Goblin, predoni delle Montagne ai Confini del Mondo.

IL SISTEMA ELETTORALE

L'anello che lega insieme tutti queste regioni disperate è il sistema elettorale imperiale. Nei duemilacinquecento anni trascorsi dalla partenza di Sigmar, momento in cui i capi iniziarono a scegliere tra di loro chi dovesse comandare, il sistema è drasticamente cambiato, pur rimanendo, per certi versi, sempre lo stesso. È divenuta pratica comune, alla morte di un Imperatore, l'ascesa al trono del suo erede, a meno che un altro Conte non si opponga, nel qual caso, gli Elettori si riuniscono ed esprimono ognuno un voto. L'elezione viene indetta anche se non c'è alcun erede legittimo e, in due occasioni, è stata convocata per mettere in stato d'accusa l'Imperatore in carica e spodestarlo, come avvenne quando Dieter IV fu corrotto dai governanti di Marienburg.

Naturalmente le cose non sono mai così semplici. Oltre ai Conti Elettori, dei quali ne sono rimasti solo dieci, varie altre cariche di potere hanno ricevuto nel corso dei secoli il privilegio di partecipare alle Elezioni. Questi nuovi Elettori non possono diventare Imperatori in quanto il loro voto può essere dato solo a favore di uno dei Conti, ma le loro scelte possono comunque risultare cruciali quando le elezioni si trovano in stallo. Attualmente ci sono cinque Elettori aggiunti autorizzati a votare, anche se in passato questo numero è variato molto, da un minimo di uno a un massimo di otto. Oggi, tre di queste cariche appartengono al Gran Teogono e a due Arcielettori della Chiesa di Sigmar, una all'Ar-Ulric, il capo del Culto di Ulric, e la quinta è in mano all'Anziano del Convivio.

Negli ultimi tempi, è stato il voto in blocco dei Sigmariti ad aver fatto sì che la corona rimanesse nel Reikland, situazione che ha causato varie lamentele per l'eccessivo potere di questo culto; lamentele espresse soprattutto dall'Ar-Ulric, che tradizionalmente vota per il Conte del Middenland, se è uno dei candidati favoriti. L'Anziano del Convivio è molto lieto di votare per l'erede del precedente Imperatore, anche se fu proprio il controverso voto dell'Anziano Gambolo Fortepassero a scagliare l'Impero in nove anni di anarchia a seguito della morte di Boris l'Avaro nel 1115, crisi che terminò soltanto con l'elezione dell'Imperatore Mandred nel 1124.

Se c'è un pretendente forte, allora le Elezioni Imperiali sono di solito semplici e veloci, ma, per lo più, questo non avviene, e nessuno tra gli aventi diritto si mette in evidenza come la scelta migliore. In questo modo, tra gli elettori iniziano gli alterchi e gli imbrogli, una situazione che può portare a corruzioni, a minacce e perfino alla guerra aperta.

Fu proprio questo tipo di reazioni a catena che diede inizio al declino dell'Impero nel 1152, anno in cui l'Imperatore Mandred fu assassinato. A seguito del fallimento di un accordo elettorale, scoppiò una guerra tra lo Stirland e il Talabecland e, dopo un secolo di spargimenti di sangue, Otilia si autoproclamò Imperatrice. Per alcuni secoli le elezioni continuarono ad aver luogo senza la partecipazione del Talabecland, e così vi fu un'epoca di due Imperatori.

La situazione peggiorò quando, nel 1547, il Conte di Middenheim reclamò per sé il trono, sostenendo la propria diretta discendenza dall'Imperatore Mandred. Le Elezioni Imperiali caddero in disuso in questo periodo, conosciuto come l'Era dei Tre Imperatori, e furono in seguito completamente abbandonate quando il Gran Teogono di Sigmar si rifiutò di riconoscere l'ascesa al trono di Magritta di Marienburg, adducendo, come motivazione, che si trattava soltanto di una bambina.

Per i successivi ottocento anni l'Impero fu lacerato dalle lotte, con gli stati che guerreggiavano l'uno contro l'altro sia sul piano politico che su quello militare, mentre le regioni più deboli venivano schiacciate dai giochi di potere dei contendenti più forti. Fu proprio durante questo periodo di guerra intestina che l'Impero patì dure sconfitte per mano dei suoi nemici, tra le quali spiccavano l'invasione di Gorbard Artigliodiferro, e le Guerre Vampiriche contro i von Carstein di Sylvania.

Quando una devastante incursione del Caos distrusse la città kislemita di Praag e giunse ad assediare la capitale Kislev, sembrò che l'Impero fosse destinato a capitolare per via della sua divisione. Per fortuna, si affermò Magnus di Nuln riuscendo a sedare la guerra e a riunire di nuovo i Conti. Sebbene fosse un devoto di Sigmar, tanto da esser passato alla storia come Magnus il Pio, riuscì anche a ottenere l'appoggio dell'Ar-Ulric di Middenheim e, con un esercito imperiale unito, liberò Kislev dall'assedio e ricacciò gli Uomini del Nord nella Desolazione del Caos, insieme con i loro bestiali e demoniaci alleati.

L'Impero fu ricostituito, Magnus eletto al trono e il suo lascito può vedersi ancor oggi ad Altdorf, dove furono fondati i Collegi della Magia, e a Nuln, dove egli tenne la sua corte. Coloro che hanno scelto Ulric come loro patrono, sostengono spesso di essere stati traditi da Magnus quando questi nominò Elettori il Gran Teogono e due Arcielettori, evento che fin da allora è stato motivo di contesa tra le Chiese di Sigmar e di Ulric.

La dinastia Franz, Principi del Reik, è rimasta al potere da quando Wilhelm II fu eletto al trono dopo la deposizione di Dieter IV, causata dalla secessione di Marienburg. I Franz hanno mantenuto il potere con determinazione per gli ultimi cento anni e molti dicono che l'attuale regno di Karl sia vantaggioso sia per l'antica nobiltà che per le classi mercantili. Ci si aspetta che alla morte dell'Imperatore, suo figlio salga al trono senza opposizioni.

Secondo i termini delle antiche leggi dell'Impero, il sovrano può esigere che gli altri Elettori forniscano un contingente di truppe militari per le sue campagne di guerra e che contribuiscano con parte delle tasse al mantenimento delle istituzioni imperiali fondate nel corso dei secoli. In cambio, l'Imperatore è tenuto a mandare rinforzi in caso di guerra e a mettere a disposizione fondi e aiuti quando una regione viene colpita dalle carestie o dalla peste. In più, i singoli stati possono firmare patti unilaterali di mutua protezione e, in effetti, esistono molti trattati di questo tipo, alcuni dei quali sono perfino rispettati. Durante il periodo di agitazione che ha recentemente scosso l'Impero, è stata prova dell'arte di governo di Karl Franz il fatto che, a dispetto degli interessi conflittuali degli altri Elettori, l'Imperatore sia riuscito a gestire il suo potere in modo efficace combattendo la minaccia del Caos e le divisioni religiose che sembrano accentuarsi ogni mese che passa.

— INSIDIOSE MINACCE —

Il Vecchio Mondo è un luogo pericoloso e l'Impero non è un'eccezione. A dispetto della potenza dei suoi eserciti, delle pattuglie fluviali, dei Guardastrada e dei Cacciatori di Streghe, sempre ligi al loro dovere, l'Impero è costantemente assediato da nemici, umani e non.

Sebbene sia raramente minacciato dalle grandi invasioni di Uomini del Nord, Orchi e altri avversari, sono piuttosto i pericoli costanti e insidiosi che dimorano nel cuore delle sue stesse città e nelle profondità delle sue foreste, a cruciare i pensieri degli uomini di potere. Sotto il sottile strato di civiltà, arcani culti operano per minare il potere dell'Impero, mentre bande di Orchi, Uominibestia e seguaci del Caos attendono nelle regioni selvagge, sempre pronti ad assalire e saccheggiare le fattorie, i villaggi e i borghi. Sotto le strade delle città, nelle grotte e in cunicoli nascosti, i ripugnanti Skaven tramano e complottono per sottomettere gli abitanti della superficie.

L'OSCURO POTERE DEL CAOS

La minaccia del Caos è la più pericolosa perché assume molteplici aspetti. Di tutte le razze mortali, quella degli uomini si è dimostrata la più suscettibile alle lusinghe degli Dèi Oscuri e la più ansiosa di camminare sul sentiero che porta alla dannazione. L'uomo offre tutto il vigore di una vita breve e la sua brama di dominio e d'immortalità al servizio del Caos. Ciò dà potere agli Dèi del Caos, i quali in cambio corrompono e deviano i loro seguaci. L'umanità ha fame di cambiamenti e questo entusiasmo le ha permesso di diffondersi intorno al globo e di costruire grandi nazioni. Eppure, questi sforzi sono in definitiva vani. Anche se qualche umano è consapevole di ciò, sono proprio questi entusiasmo e ambizione a nutrire e ad accrescere il potere degli Dèi del Caos.

Fin dalla caduta dei leggendari Antichi molti millenni fa, le forze del Caos hanno costantemente cercato di distruggere il mondo mortale per sostituirlo con un eterno Reame del Caos. Innumerevoli vite sono andate perdute, grandi civiltà schiacciate e interi popoli sterminati per aver tentato di resistere agli Dèi Oscuri. Quando i cancelli settentrionali vomitano enormi ondate di Caos, guerrieri dalle nere armature e barbari selvaggi scendono dal Nord assieme a bande di Demoni, e altre orrende creature, generate dalla mutevole sostanza del Caos, emergono dalle foreste ombrose e dagli oscuri passaggi sotto le montagne per uccidere e incendiare.

Ogni volta gli eserciti del Caos sono stati respinti, ma ogni guerra lascia l'Impero menomato, indebolito e colmo di sgomento. Gli Dèi Oscuri sono eterni e sanno attendere il momento giusto per lanciare l'assalto, percependo e seminando discordia tra i popoli dell'Impero, per dividerlo e conquistarlo più facilmente. Potrebbero volerci mesi, anni o anche secoli prima che le armate del Caos ritornino, ma che importanza ha il tempo per chi è immortale e superno, per chi è sicuro che prima o poi assisterà alla morte del mondo, e ai reami degli uomini ridotti in polvere?

GLI UOMINIBESTIA

Non sono soltanto le scorribande e gli assalti degli uomini del Nord che mettono a repentaglio l'Impero. Nel cuore delle foreste impenetrabili, gli Uominibestia si stanno raggruppando in numero sempre maggiore. Figli diretti del Caos, le loro mutazioni e le loro menti contorte sono al suo servizio fin dalla nascita. Gli Uominibestia non sono creature naturali, e videro la luce per la prima volta quando il cancello degli Antichi esplose, cospargendo il mondo di polveri di mutapietra, evento che operò un terribile cambiamento su molti degli antenati di uomini e animali provocando gravi mutazioni. Gli Uominibestia sono la progenie di questa orrenda eredità, né uomini né bestie, ma un depravato ibrido di entrambi.

Sul loro numero si possono fare solo congetture. Sono certamente le più diffuse tra tutte le creature del Caos e, quei dotti proni a tetri pensieri e a ricerche proibite, temono che gli Uominibestia siano più numerosi degli

stessi uomini. Vivono in branchi e infestano le foreste e le terre desolate del Vecchio Mondo. Nell'Impero si trovano soprattutto nel Drakwald e nella Foresta delle Ombre, e costituiscono una minaccia inevitabile per chi viaggia sulle strade, così come per i piccoli villaggi e le fattorie isolate. Spesso i paesini vengono assaliti durante la notte, i loro abitanti uccisi, gli edifici dati alle fiamme e gli animali razziati.

Gli Uominibestia usano raggrupparsi attorno alle loro pietre del branco, attratti dai falò accesi dai Capi che vogliono adunare le bande sparpagliate. Solo i più forti Capibranco con una volontà di ferro possono tenere insieme le proprie orde per il tempo necessario a porre una seria minaccia, ma, quando ciò avviene, le terre dell'Imperatore sono in grave pericolo.

Oltre agli Uominibestia, le foreste e le profondità sotterranee nascondono molte altre cose di orrendo aspetto e malvagie intenzioni. Non si tratta di creature di una specie riconosciuta o di un tipo definito: la loro stirpe si perde in generazioni e generazioni di corruzione fisica. Non hanno alcun nome, questi Figli del Caos, ma sono lì... in attesa! Quando il potere del Caos si rafforza e il Cancellato Oscuro rigetta la sua maligna energia, allora i Figli del Caos escono dall'ombra, berciando, gridando e ululando per annunciare la vittoria finale degli Dèi Oscuri.

Eppure, con tutta probabilità, non saranno né i corrotti Uominibestia né la sbavante orda mutante in agguato nelle selve a causare la caduta dell'Impero. No, la più grande minaccia è di gran lunga il Nemico Dentro, il vile cancro che alberga nel cuore della stessa umanità, che dimora nei villaggi, nei borghi e nelle città, e che cammina a volto scoperto, protetto da una maschera di bontà che nasconde la malvagità interiore.

SCHIAVI DELLE TENEBRE

I culti del Caos sono come i vermi nel torsolo di una mela marcia, e raggruppano individui di ogni genere: ricchi, decadenti, poveri, disperati... Tutti gli uomini hanno sogni e paure, ed è a queste ultime che fanno appello gli Dèi Oscuri. La paura di morire, il desiderio di vendetta, la



brama di potere o di riconoscimento sociale: è da questi sentimenti che muovono i loro primi modesti passi i cultisti del Caos, perché quando un uomo pone sé stesso di fronte alla volontà degli Dei Oscuri, ha già preso la strada della dannazione.

Sebbene ogni tipo di adorazione del Caos sia proibita nell'Impero e i Cacciatori di Streghe non siano gli unici a estirpare tutti i cultisti che riescono a scovare, è impossibile cancellare ogni forma di conoscenza degli Dei Oscuri. La mutazione è un fenomeno onnipresente in tutto l'Impero, e il Caos si può trovare nel fondo delle storie più antiche e dei vecchi ricordi.

Quando il raccolto scarseggia, non c'è forse la tentazione di credere che gli dei abbiano abbandonato il contadino e che lui dovrebbe volgere le preghiere a entità più antiche e potenti? Quando si desidera il potere politico o magico, cosa c'è di sbagliato se un uomo rischia la propria anima in cerca di conoscenza e gloria? Quando i tuoi nemici sono tanti e il tuo braccio armato è debole, chi invocheresti se non il più grande tra i signori delle battaglie? Quando si desidera compagnia, amore o adorazione, non è forse il principe degli dei a prestare soccorso? Con tante piccole bugie, anche l'uomo d'animo pio e nobile può avviarsi lungo la via del Caos, dove ci sono coloro che lo attendono, pronti ad accettarlo a braccia aperte.

Tali maestri, tali cultisti, potrebbero perfino non essere consapevoli che le loro azioni vanno a vantaggio del Caos, visto che non tutti sono disposti a vendere l'anima di propria spontanea volontà. Tuttavia, ci sono coloro che, accettando il proprio destino, hanno barattato la vita eterna con il potere mondano, e forse, addirittura con la possibilità di gabbare la nera signora e raggiungere l'immortalità.

I loro scopi pongono inevitabilmente queste persone contro i propri compagni, e contro l'Impero che le ha nutrite e allevate, come degli infanti che succhiano il sangue dal petto che li alimenta. Per giungere al potere, i cultisti devono rovesciare chi è al governo, distruggere chi si oppone ai loro piani e guadagnare seguaci alla loro causa. Nel corso di incontri segreti e con arcani rituali, essi tessono i loro schemi evocando spiriti e Demoni affinché conferiscano loro il potere, ma forse non sanno che ogni volta si avvicinano sempre più all'Occhio del Caos, al definitivo successo o a un ebete oblio.

Tutto il Caos è corrotto. Il cammino può essere rapido o lento, ma la strada porta sempre allo stesso posto: il desiderio di dominare gli altri e di vedere il mondo che ti disprezzava convertirsi in un balocco nelle mani degli Dei Oscuri.

I RIPUGNANTI UOMINI RATTO

Quantunque i rischi del Caos siano largamente conosciuti ma non altrettanto capiti, c'è un altro pericolo che è stato fonte di dibattito tra gli eruditi e gli ignoranti di tutto l'Impero. A dispetto di quanti argomentino l'impossibilità che l'esistenza di una tal cosa possa essere accompagnata alla totale ignoranza di essa, vi sono persone che sostengono la presenza di una razza di mutanti simili a ratti, la quale governerebbe un Impero Sotterraneo esteso quanto tutto il Vecchio Mondo.

Tali affermazioni sono vere, ma la segretezza con la quale gli Skaven si celano, unita al potere degli uomini di trarre in inganno sé stessi e i propri consimili, sono sufficienti a coprire con il dubbio le storie di ratti giganti che camminano sotto le strade come le persone. Eppure c'è chi conosce la verità, chi ha visto gli Skaven ed è sopravvissuto per poterlo raccontare.

Fu nell'anno 1111 che gli Skaven misero a segno il loro primo colpo contro l'Impero, quando gli agenti del Signore della Putrefazione s'intrufolarono nei villaggi e nelle città e sparsero mutacontagi nei pozzi, negli specchi d'acqua e nei torrenti. La piaga si diffuse tra la popolazione come un indomito incendio, avvelenando allo stesso modo i giovani, i vecchi e i forti.



Il contagio ebbe inizio quasi all'unisono a Nuln, Altdorf e Talabheim, infestando le città e le aree circostanti nel giro di pochi giorni. I fiumi, che sono la linfa vitale dell'Impero, divennero un mezzo per la diffusione della Peste Nera che arrivò così lontana da raggiungere Marienburg e lo Stirland.

Mentre l'inverno si avvicinava e i sopravvissuti combattevano contro la carestia, il Signore della Putrefazione sguinzagliò le tribù guerriere. Essendo migliaia, i combattenti Skaven sommersero quei pochi sopravvissuti nelle città e nei villaggi devastati, riducendoli in schiavitù, razziando il bestiame e i raccolti, per poi scomparire nelle labirintiche gallerie del loro Impero Sotterraneo. Per tutta risposta, i Conti ordinarono che i villaggi fossero bruciati per arginare la marea di sozzura, e ciò avvenne spesso con tutti gli abitanti ancora all'interno, respinti da archibugieri e balestrieri. Solo le più grandi città scamparono alla sferzante malattia e gli Skaven Ratti del Clan. Gli Uomini Ratto sapevano che, sebbene avessero conquistato una grande vittoria, l'Impero aveva ancora il potere di resistere se la loro presenza fosse venuta allo scoperto e se i Conti avessero mosso guerra contro di loro.

Nel 1115, l'Imperatore Boris l'Avaro morì della peste che ancora ammorbava le terre, e fu uno degli ultimi dei quasi tre quarti della popolazione a soccombere per il devastante contagio. Quando poi, il Consiglio dei Tredici ritenne che i tempi fossero maturi, dopo anni di razzie e massacri, gli Uomini Ratto si trovarono impreparati di fronte alla resistenza del Conte Mandred di Middenheim.

Non appena gli Skaven attaccarono il Middenland, migliaia di rifugiati piombarono nella capitale dalle aree circostanti. Malgrado i cordoni e le truppe impegnate a respingere gli infetti, gli Uomini Ratto s'infiltrarono nelle catacombe sottostanti la città e scatenarono la peste nel cuore di Middenheim. Con la morte e il panico che strangolavano la capitale, Mandred affrontò i nemici con quel poco d'esercito che era riuscito a racimolare e raccolse tanto supporto dagli altri Conti che riuscì a scacciare gli Uomini Ratto nel sottosuolo. Per il momento, l'attacco degli Skaven era stato vanificato.

Verso il 1124, la crociata di Mandred aveva quasi distrutto gli Skaven in molte regioni dell'Impero, spingendoli verso sud e verso est. Le divisioni intestine nel Consiglio dei Tredici obbligarono gli Skaven a volgere la propria attenzione verso il proprio stesso impero, minacciato dall'enorme numero di schiavi catturati grazie al successo dell'invasione.

Per vendetta, il Signore della Putrefazione inviò un assassino a Middenheim con lo scopo di uccidere Mandred, che nel frattempo era stato eletto Imperatore. L'agguato ebbe successo e la mano degli Skaven fu celata da indizi accuratamente progettati per fare incriminare alcuni Mutanti che dimoravano nelle fogne della città.

Dai tempi del loro grande attacco, gli Skaven hanno recuperato le forze, spesso utilizzando avidi alleati umani in grado di fornire informazioni ed eseguire i loro ordini. Nel 2320, alcuni infiltrati Skaven, aiutati da naviganti superstiziosi e da portuali corrotti, entrarono nel porto di Marienburg e distrussero molte navi con proiettili incendiari. Nel 2387, gli Skaven insidiarono le mura di Castel Siegfried in Sylvania. Quando il loro alleato, il Principe Karsten di Waldenhof, si rifiutò di versare il pagamento pattuito, gli Skaven attaccarono Waldenhof, e portarono via tutti i bambini del villaggio.

Più di recente, gli Skaven sono stati attivi a Nuln, sotto la guida del Veggente Grigio Thanquol. Il Magistrato Capo della Contessa Emmanuelle, tale Fritz von Halstadt, fu scoperto a gestire un traffico di contrabbando nelle fogne cittadine, e il progetto di Thanquol di creare dall'episodio i pretesti per una guerra civile dentro le mura di Nuln fu sgominato soltanto quando i suoi piani furono scoperti e resi pubblici da un gruppo di avventurieri itineranti giunti in città per affari.

Proprio come il Caos da cui in origine nacquero, gli Skaven costituiscono una sottile ma mortale minaccia. Scaltri e pazienti, ma anche terribilmente feroci quando è necessario, rosciano le radici dell'Impero, portando la corruzione nei cuori degli uomini. Innumerevoli e invisibili, sono il pericolo occulto che si cela in ogni vicolo e sotto ogni grata fognaria.

I MORTI IRREQUIETI

Gli uomini temono la morte sopra ogni cosa. Per lo più si accontentano di allevare figli, considerandoli una parte di sé destinata a sopravvivere. I re e gli imperatori erigono monumenti per essere ricordati dalle generazioni a venire, mentre le persone meno agiate si limitano a registrare le proprie vite nei diari oppure creano opere d'arte e d'artigianato. In questo modo qualcosa di loro rimane anche dopo la morte. Ma certe persone non si accontentano e ricorrono a misure più arcane e disperate. Si rivolgono all'Oscura Arte della necromanzia.

La necromanzia è la magia del mondo dei morti, e permette di comunicare coi defunti ed evocare spiriti. È una magia che permette di estendere la vita per secoli e rianimare i cadaveri per formare e dominare legioni di Zombi. Dal momento in cui i cancelli esplosero e la materia grezza del Caos si riversò nel mondo, i morti non hanno più riposato con sicurezza nelle proprie tombe, perché, per innumerevoli generazioni, uomini di tempra malvagia hanno cercato di renderli schiavi della propria volontà. Sigmar stesso affrontò il più grande di tutti i necromanti, il temibile signore dei Nonmorti Nagash.

Coloro che praticano la più audace delle arti proibite, corrono molti terribili rischi. Alcuni tentano di estendere le proprie vite per decenni o anche per secoli oltre il loro periodo naturale, e a volte ci riescono, conservando il proprio corpo fisico insieme con ciò che rimane della sanità mentale. Ma di solito il risultato è di gran lunga più orrendo della morte stessa: la continua pratica della magia nera prosciuga l'anima, consuma il corpo e, con il passare del tempo, i necromanti assumono un aspetto sempre più cadaverico.

Una coltre di mistero ricopre lo studio della necromanzia. Per apprendere l'Arte Oscura, un aspirante può soltanto trovare un necromante esperto e diventare il suo apprendista, a meno che non riesca ad acquisire uno dei Tomi Proibiti, quali il Liber Mortis o uno dei Nove Libri di Nagash. Un altro volume di questo genere è il Libro dei Morti, redatto dal folle principe arabo Abdul ben Raschid, che viaggiò fino alle Terre dei Morti nel lontano sud e, portato alla follia da ciò che vide, scrisse il suo blasfemo capolavoro. Ben Raschid non sopravvisse abbastanza per vedere la reazione pubblica alla sua opera e nemmeno la grande pira, nella quale il Califfo di Ka-Sabar bruciò tutte le copie che riuscì a trovare. Sfortunatamente, il Califfo non fu in grado di recuperarle tutte.

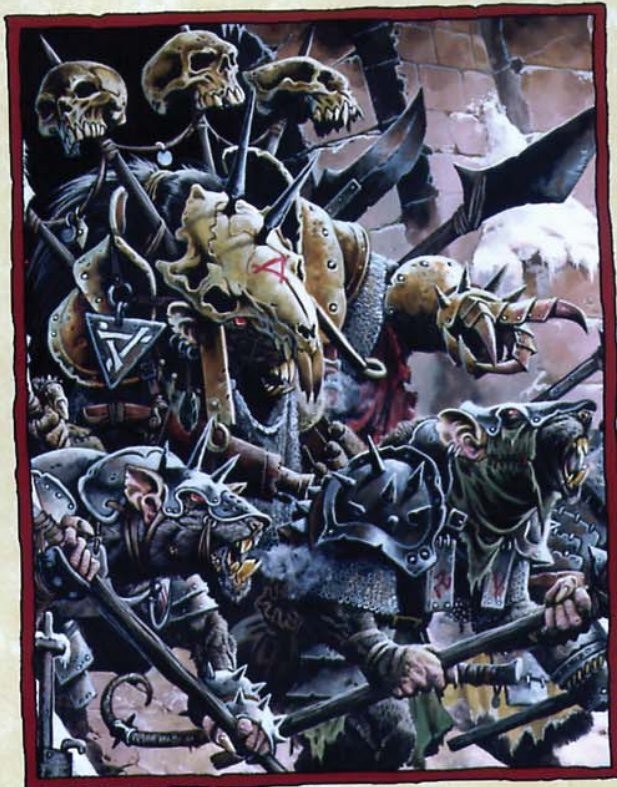
Il libro proibito arrecano sempre dei rischi, e la scienza della necromanzia non è da meno. Scritti con inchiostro distillato dal sangue e rilegati in pelle umana, solo chi ha una forte volontà può leggere questi libri e conservare una qualche traccia di sanità mentale. Questi tomi proibiti raccontano tutti gli orribili segreti dell'oltretomba, le arcane e folli visioni che i morti sognano nel loro eterno riposo.

Nei libri di necromanzia sono riportati molti incantesimi per risvegliare i cadaveri, invocare la magia della morte e controllare i Nonmorti inferiori. In essi si discute anche di rituali in grado di concentrare la Magia Nera, si menzionano i giorni durante i quali la magia maligna è più forte, e i luoghi dove soffiano più impetuosi i Venti della Magia Necromantica.

I necromanti sono universalmente aborriti e cacciati. La gente dell'Impero rispetta i morti, e i Preti di Morr assieme ai Cacciatori di Streghe perseguono senza posa coloro che violano il riposo dei defunti. Più di un aspirante necromante è morto nelle fiamme purificatrici appiccate da uno Zelota. Tuttavia, non sono soltanto questi maghi a minacciare l'Impero, finché la lunga ombra dei Vampiri si staglia sulle sue terre.

LA MARCIA DEI CONTI VAMPIRO

All'estremità orientale dello Stirland, sotto l'alga ombra delle Montagne ai Confini del Mondo, s'estende la terra di Sylvania, il luogo più malfamato di tutto l'Impero... alcuni direbbero del Vecchio Mondo intero. È una landa scabra e infeconda, coperta da aride colline, rinsecchite aree desolate e foreste avvolte dalla nebbia. È rifuggita da tutti quelli che non hanno una seria ragione per recarvisi. Solo un pazzo si avventurerebbe nella Sylvania dopo il



tramonto e, né il più coraggioso Cavaliere della Cerca di Bretonnia, né il più esausto dei viaggiatori, ardirebbero chiedere asilo all'interno dei torreggianti castelli che incombono su quelle valli. Di notte, le case dei villaggi ormai in sfacelo forniscono una misera protezione dalle tenebre, i loro scorbutici abitanti ne sbarrano le porte e appendono fasci di Rovina della Strega e di Radice del Demone lungo le finestre, nella speranza che queste erbe fungano da protezione contro coloro che infestano la notte.

I Maghi affermano che i Venti della Magia soffiano tetti su tutta la Sylvania e che i manieri della nobiltà sono costruiti in luoghi particolarmente infausti, su cui pesano i retaggi di atroci vicende. Perfino gli esattori delle tasse del Conte Elettore dello Stirland, notoriamente brutali e senza scrupoli, indossano amuleti benedetti dai Preti di Morr e di Sigmar, e si aggirano in compagnie di cinquanta uomini quando il loro signore li obbliga a chiedere ciò che gli è dovuto in quelle terre.

Per secoli la Sylvania è stata covo di necromanti e altri infami personaggi, anche se il vero male che albergava in quelle ombre uscì allo scoperto soltanto durante i cupi anni delle Guerre Vampiriche.

Nella Geheimnisnacht dell'anno 2010 dall'incoronazione di Sigmar, fu rivelata l'orribile verità sul conto di Vlad von Carstein, signore di Sylvania, mentre questi, in piedi sulla merlatura di Castel Drakenhof, intonava un terribile sortilegio dalle pagine dei Nove Libri di Nagash. Tutt'intorno i morti iniziarono a muoversi. Gli Scheletri si sollevarono scavando il molle terreno di Sylvania, gli Zombi si animarono nelle loro cripte e i Ghoul s'affrettavano per onorare il loro nuovo padrone. Von Carstein aveva lanciato il suo guanto ai Tre Imperatori. Le guerre dei Conti Vampiro erano cominciate.

Gli eserciti di Sylvania marciarono a nord-ovest, coperti da nubi tempestose durante il giorno e avanzando senza posa nella notte, diretti verso il Talabecand. Milizie di contadini marciavano insieme agli Scheletri e agli Zombi controllati dai Signori Vampiro, felici di servire i loro padroni innaturali come avrebbero fatto con qualsiasi altro nobile. L'esercito del Talabecand contrastò l'avanzata nella Battaglia di Essen Ford, ma fu battuto dalle orde di Nonmorti. Prima dello scontro, von Carstein mandò



Il Vecchio Mondo

Il Grande Oceano

Il Golfo Nero

l'Antico Adondo





a dire che avrebbe risparmiato i propri avversari se si fossero dati alla fuga subito, ma non avrebbe mostrato alcuna pietà nel caso in cui avesse incontrato opposizione. I corpi dei morti sul campo di battaglia si unirono al suo esercito quella stessa notte.

I seguaci di Vlad riuscirono a catturare Hans Schliffen, il generale dell'esercito avversario, il quale, alla vista del sacrilego massacro, fu preso da una rabbia indomita e riuscì a liberarsi. Afferrando la spada di uno dei suoi guardiani, Schliffen staccò di netto la testa di Vlad, prima di essere fatto a pezzi dai Nonmorti seguaci del Conte. Mentre gli altri Vampiri disputavano per il controllo dell'esercito, Vlad ritornò, integro e illeso, e non fu che la prima volta.

Vlad fu ammazzato ancora da Jerek Kruger, Gran Maestro dei Cavalieri del Lupo Bianco, e l'Esercito di Sylvania fu distrutto dalle forze del Graf di Middenheim. Eppure, nel giro di un anno, ai piedi dell'Ulrichsberg fu trovato il corpo, maciullato e dissanguato, di Kruger e l'esercito di Vlad era di nuovo in marcia. A Bluthof, trafitto da non meno di cinque lance, Vlad fu falciato dalla Zanna Runica del Conte dell'Ostland, e tuttavia, tre giorni dopo, presenziò con orgoglio a una crocifissione di massa dei prigionieri davanti alle porte della città. Sul Ponte di Bogenhafen, un fortunato colpo di cannone fece saltare la testa a von Carstein, ma, nel giro di un'ora, i cannonieri erano deceduti e la cittadina invasa. Il terrore s'impossessò dei soldati imperiali quando capirono di trovarsi di fronte un nemico apparentemente invincibile.

Nell'inverno del 2051, i von Carstein assediaron la capitale Altdorf. Il corso dello stesso Reik fu addirittura deviato, per riempire i fossati colmi di pali acuminati che circondavano le mura della città, nella speranza che tale contromisura avrebbe tenuto a bada i Vampiri. Ma fu tutto vano. Ancora una volta, Vlad pretendeva che le porte della città gli fossero aperte e che i cittadini diventassero suoi sudditi mentre erano ancora vivi, altrimenti li avrebbe passati tutti a fil di spada, costringendoli a servirlo da morti. Fu il Gran Teogono Wilhelm III a chiamare a raccolta il popolo, incluso Ludwig, Principe di Altdorf e pretendente al trono imperiale:

molti avevano infatti intenzione di assecondare le richieste di Vlad. Wilhelm trascorse tre giorni in digiuno e pregò all'interno della Grande Cattedrale di Sigmar, prima di ripresentarsi per proclamare al popolo che Sigmar gli aveva mostrato la strada per la vittoria.

Lo stesso giorno, un ladro di nome Felix Mann s'intrufolò nell'accampamento di von Carstein. Il più abile ladro della città, Mann avrebbe ricevuto la grazia se fosse riuscito a rubare l'anello dorato di Vlad. Mentre gli aristocratici di Sylvania giacevano addormentati nelle loro bare scoperte e non guardate, tanta era la loro superbia, Mann sfilò l'anello dal dito di Vlad e si diede alla fuga.

Vlad von Carstein divenne furibondo quando, al suo risveglio, scoprì il furto. Al suo ordine, enormi torri d'assedio costruite con ossa furono spinte a ridosso delle mura da schiere di insensibili morti, mentre dai bastioni di Altdorf, i difensori erano già pronti allo scontro.

Il Gran Teogono e il Conte Vampiro si batterono nel cuore della mischia, in cima alla più alta torre delle mura. Wilhelm sapeva che non avrebbe mai potuto resistere più del suo immortale avversario, così, quando avvertì la sua forza svanire, afferrò saldamente Vlad e si gettò insieme a lui nel baratro. Vlad rimase trafitto da un palo di legno ai piedi delle mura mentre Wilhelm gli precipitava sopra e la punta trapassava il suo petto. Con un penetrante grido, il Conte incontrò la morte definitiva, privato del potere magico del suo anello.

Per secoli, i Conti Vampiro sono stati una spina nel fianco dell'Impero, alternando periodi di attesa e osservazione a periodi di campagne militari volte a conquistare le terre dei vivi. Alcuni di loro sono stati solo dei pazzi, come Konrad von Carstein, ma altri sono stati invece grandi conoscitori delle arti necromantiche. Tutti, hanno duramente messo alla prova l'Impero e la sua gente.

L'ultimo e il più pericoloso dei Conti Vampiro fu Manfred, una creatura astuta, imprevedibile e infida, che, secondo alcuni, era sveglio quando l'anello di von Carstein fu rubato, e che ammalò le sentinelle per impedire che se ne avvedessero. Mentre i potenti dell'Impero ancora una volta riprendevano a combattere per conquistare la corona, Manfred guadagnò tempo studiando le oscure arti e raggiungendo un vasto potere.

Colpì nel 2132, sconfiggendo i vari eserciti imperiali, assemblati in tutta fretta, che cercavano di arrestare la sua avanzata nella Guerra d'Inverno. Proprio come fece Vlad prima di lui, si diresse verso Altdorf, dove arrivò alla fine dell'inverno. Trovò la capitale del Reikland apparentemente sguarnita, ma, mentre avanzava alla testa del suo marcescente esercito, il Gran Teogono Kurt III apparve sui bastioni, nella mano il proibito Liber Mortis. Il prete di Sigmar prese a intonare il Grande Incantesimo di Distruzione dei Nonmorti e Manfred fu costretto alla ritirata mentre le sue armate gli si sbriciolavano intorno.

Sfidati da tale minaccia, i governanti dell'Impero riuscirono a mettere da parte le loro differenze per un tempo sufficiente a respingere Manfred in Sylvania, e marciare su Castel Drakenhof stesso. Alla fine, Manfred fu costretto a Hel Fenn alla battaglia, e fu abbattuto dal Conte dello Stirland mentre cercava di fuggire sul suo carro. Del suo corpo si persero le tracce proprio al bordo della grande palude. Il Conte dello Stirland reclamò tutta la Sylvania per sé, come bottino di guerra. Nessuno ebbe da obiettare.

Da allora, la minaccia dei Conti Vampiro è apparentemente svanita. Tetri racconti parlano ancora di "morti irrequieti" e dei loro padroni assetati di sangue; i Cacciatori di Streghe si avventurano tutt'oggi in Sylvania per bruciare e impalare le creature Nonmorte che vi albergano; e, durante la grande invasione di Archaon, Signore della Guerra del Caos, si dice che un esercito di morti ancora una volta abbia marciato in battaglia.

— VICINI E ALLEATI —

Sebbene l'Impero sia la nazione più grande del Vecchio Mondo, non è la sola. Ha molti vicini, a volte perfino alleati. I conflitti con queste nazioni non sono poi così rari, anche se il commercio e la mutua assistenza sono solitamente più comuni.

BRETONNIA

La Bretonnia è una nazione creata dalla fusione degli antichi regni delle tribù Bretoniane, originatisi durante l'epoca di Sigmar. Circa mille anni dopo la fondazione dell'Impero, queste terre erano strangolate dai nemici. In modo particolare, gli Orchi piagavano i Ducati che si erano formati nei territori dei più potenti condottieri Bretoniani. Fino ad allora, questi Ducati erano nazioni indipendenti, e si alleavano e combattevano tra di loro in egual misura. Tuttavia, in quei periodi turbolenti, Gilles, Duca di Bastonne, mise assieme un possente esercito per aiutare i suoi compatrioti assediati e unirli contro il nemico comune.

Gilles aveva ricevuto l'apparizione di una stupenda dea, che lui riconobbe come la Dama del Lago. La divinità gli affidò il compito di adunare tutti i combattenti che poteva, per sconfiggere un massiccio esercito Orchesco che stava portando devastazione nelle terre di Quenelles, ai confini della misteriosa foresta fatata di Athel Loren. Come premio per tale impresa, la Dama del Lago offrì a Gilles e ai suoi compagni più fedeli una coppa, dalla quale essi bevvero traendone forza, saggezza e capacità di resistere alla magia. Gilles fece come gli era stato chiesto e, al diffondersi della notizia sul suo dono divino, unificò i Duchi sotto il suo comando. Quando distrusse gli Orchi in battaglia, la Dama del Lago gli apparve ancora una volta e gli disse che ogni cavaliere abbastanza puro e coraggioso avrebbe potuto cercarla e che, se le avesse dimostrato di avere un corpo e un'anima forti, avrebbe anche potuto bere dal Graal. Tale era il premio per la lealtà dei Bretoniani. Dopo aver assistito a questo evento miracoloso e alla prodezza in battaglia di Gilles e dei suoi Cavalieri del Graal, gli altri duchi prestarono giuramento di fedeltà al suo cospetto, acclamandolo come primo Re delle terre unite dei Bretoniani: la Bretonnia.

Gilles abbandonò questo mondo solo pochi anni più tardi, mentre era in pellegrinaggio con un pugno dei suoi più giovani Cavalieri, verso il luogo in cui la Dama gli era apparsa dopo la battaglia con gli Orchi. I pelleverdi si annidavano ancora in quella regione e il gruppo cadde in un'imboscata. Gilles rimase ferito mortalmente da una vile lama da guerra Orchesca e i due Cavalieri Erranti sopravvissuti lo portarono al lago sacro, pregando la Dama di ritornare e salvare il loro re. Una figura solitaria apparve tra i vapori della bruma, su di una barca che non era sospinta da remi o vele. Era una fanciulla alta e stupenda, avvolta da tunica e mantello, e da un cappuccio che a stento lasciava trapelare la vista del suo volto delicato. Ordinò ai Cavalieri di distendere il morente Gilles nella barca, dicendo loro che il re avrebbe continuato sì a vivere, ma come servitore della Dama del Lago. La fanciulla dichiarò di essere la Fata Incantatrice, messaggera della Dama, e disse che Gilles sarebbe diventato l'immortale guardiano delle acque benedette del lago.

Il figlio di Gilles, Louis, fu scelto come successore al trono di Bretonnia. Tuttavia, l'assemblea di Duchi e Baroni fece giustamente notare al nuovo sovrano che Gilles era stato un uomo eccezionale, benedetto dalla Dama del Lago. Avendo ereditato il coraggio di suo padre, Louis dichiarò che avrebbe ricercato il Graal da cui Gilles aveva bevuto, in modo da comprovare il suo diritto alla corona. Tanta spavalderia gli guadagnò il titolo di Louis l'Impetuoso. Il giovane scomparve per molti anni alla ricerca del calice, e infine ritornò con una splendida corona d'oro e alcune armi incantate, affermando che gli erano state donate dalla Dama del Lago. Fin da allora, solo ai Cavalieri del Graal è stato permesso d'indossare la corona d'oro, la quale, nel corso degli anni, è passata tra diverse famiglie e ducati, ma è sempre stata portata da chi abbia visto la Dama del Lago in persona e si sia confidato con lei.

L'ORDINAMENTO SOCIALE

La società Bretoniana si fonda su una gerarchia feudale. I contadini servono i Cavalieri in cambio di protezione, mentre i Cavalieri sono obbligati a fornire assistenza militare ai loro sovrani in cambio di certi diritti (possedimenti terrieri, possibilità di raccogliere a proprio titolo le tasse, ricevere aiuti e forze militari in tempo di guerra, e così via). Al culmine di questa gerarchia c'è il Re. Sotto il Re ci sono i Duchi. Esistono quattordici Ducati tradizionali in Bretonnia: Aquitaine, Artois, Bastonne, Bordeaux, Brionne, Carcasonne, Couronne, Gisoreux, L'Anguille, Lyonesse, Montfort, Mousillon, Parravon e Quenelles. La città di Mousillon è attualmente una città fantasma, l'intero Ducato sta cadendo in sfacelo e molti dei suoi territori sono stati conquistati da Lyonesse.

Al di sotto dei Duchi c'è un altro strato di nobiltà, composto da Conti e Baroni. Il Re, i Duchi, i Conti e i Baroni sono a loro volta signori di un numero variabile di Cavalieri, il rango più basso dell'aristocrazia. Ogni Cavaliere, inclusi i nobili più importanti, ha a disposizione una forza armata. Questi soldati vengono scelti tra i contadini più prestanti e, in cambio dei servizi resi come militari, possono ricevere piccoli appezzamenti di terra per la loro famiglia. In teoria, ogni popolano potrebbe essere richiamato da un Cavaliere per servire in battaglia, ma questa possibilità è stata messa in pratica molto raramente.

La Bretonnia non ha sviluppato una classe media tanto potente come quella dell'Impero e, di conseguenza, non esiste alcuna forza moderatrice che tenga in scacco la nobiltà. Sebbene si presuma che il contratto feudale debba beneficiare sia il Nobile, sia il popolano, è difficile per un sudicio campagnolo trovare in esso un qualche guadagno. La Bretonnia è fatta di due mondi differenti, uno che risplende di castelli e cavalleria, l'altro di squallore e duro lavoro.



LA RELIGIONE BRETONIANA

Proprio come gli altri popoli, gli antichi Bretoniani veneravano molteplici divinità. In modo particolare, il culto del Dio Taal si diffuse da oriente oltre le Montagne Grigie ed è ancora largamente praticato nei ducati di Parravon, Montfort e Quenelles. I guerrieri dei ducati più meridionali di Carcassonne e Brionne, cercano la protezione della Dea Guerriera Myrmidia, culto che si è poi esteso fino in Aquitaine. Tra le antiche tribù dei Bretoniani, era comune l'adorazione degli spiriti della terra: queste creature sovranaturali potevano essere scorte al tramonto e all'alba mentre camminavano nella bruma. Si credeva che fossero sudditi di una potente regina che viveva nelle montagne, nell'erba, nei fiumi e nei tranquilli laghi che si trovano in tutti i ducati dei Bretoniani. Per questa ragione essa fu chiamata Dama del Lago e, un guerriero Bretoniano, nel difendere la sua terra, poteva invocare il suo aiuto per ottenere forza e coraggio.

Tuttavia, dal momento della sua apparizione a Gilles le Breton, la Dama del Lago è diventata la dea dei nobili e incarna sia le terre della stessa Bretonnia sia gli ideali sui quali si fonda il reame. Anche i contadini venerano la Dama, ma in proporzione minore, e affiancano questo culto a quelli di divinità più adatte alle loro sorti. Tra i popolani, i più diffusi sono il Dio della Natura Taal e sua moglie, la Dea Madre Rhya, ed è pregata anche Shallya, nel suo ruolo di protettrice da disgrazie come la peste e il vaiolo. Coloro che vivono presso i porti o lungo la costa, porgono regolari suppliche a Manaan, Dio dei Mari e, nelle città impoverite, dove imperversa il crimine e i saccheggi sono all'ordine del giorno, vi sono molti templi segreti dedicati al Dio Furfante Ranald, e ad altre, meno piacevoli, divinità. Anche se i Cavalieri non ignorano queste divinità più antiche (il che sarebbe come andare a caccia di guai), le loro vite sono dedicate alla venerazione e alla protezione della Dama del Lago, fondatrice della nazione.

La Dama è adorata in tutta la Bretonnia presso le cappelle del Graal, erette nei luoghi dove la dea si è manifestata o dove ci sono state apparizioni del Graal. Esistono cappelle di questo culto anche nelle città e nei castelli dei Cavalieri del Graal. Il potere della Dama è rappresentato dalla Fata Incantatrice e dai Cavalieri del Graal, inclusi il Re e molti dei Duchi. Sebbene la Fata Incantatrice non intervenga molto nella politica della

Bretonnia, si sa che a volte ha ordinato ai Cavalieri del Graal di entrare in azione, vuoi per uccidere un mostro che infestava un luogo sacro alla Dama, vuoi per affrontare un esercito che invadeva i domini della dea.

I Cavalieri del Graal rispondono sia alla Fata Incantatrice che al Re, e possono essere considerati i Templari della Dama del Lago. Generalmente, tengono segrete le loro intenzioni e trascorrono un'esistenza solitaria nelle Cappelle del Graal. A volte però, alla vigilia di una battaglia, uno o più Cavalieri del Graal vanno a rafforzare un esercito Bretoniano per combattere al suo fianco e, secondo molte voci, sono spinti in questo direttamente dalla Dama. Poi, misteriosamente come sono arrivati, così se ne vanno quando la battaglia è vinta.

La Bretonnia è indipendente dai suoi vicini. A volte è stata alleata dell'Impero o dell'Estalia, a volte loro nemica. Molti Cavalieri Bretoniani s'imbarcano in crociate contro l'Arabia e la Terra dei Morti, mentre i Principati di Confine ospitano numerosi piccoli feudi e principati appartenenti a nobili Bretoniani spodestati o disonorati.

I REGNI ESTALIANI

I Regni Estaliani si trovano nel lontano sud, dove la minaccia del Caos sembra assai remota. Come i Principati di Confine, l'Estalia è un insieme di piccoli regni, ma, a differenza dei Principati di Confine, gli Estaliani non devono affrontare Orchi e Goblin. Per questo motivo, combattono per lo più tra di loro.

Un solo avvenimento nella storia costituì una valida occasione per unificare l'Estalia, l'invasione del Sultano d'Arabia avvenuta più di mille anni or sono. Un enorme esercito di Arabici approdò in Estalia e conquistò gran parte della regione, inclusa la città di Magritta. In risposta alla richiesta d'aiuto, intere armate di crociati giunsero dalla Bretonnia, dall'Impero e dalle città stato di Tilea. Gli Arabici furono sconfitti e la terra riscattata, ma nel conflitto non si affermò alcun condottiero Estaliano degno di nota in grado di unificare i piccoli regni. Senza un Sigmar o un Gilles che facesse da guida, l'Estalia ricadde nel consueto andamento e, quando nel giro di una generazione i crociati se ne furono andati, gli Estaliani si trovarono a combattere, ancora una volta, l'uno contro l'altro.

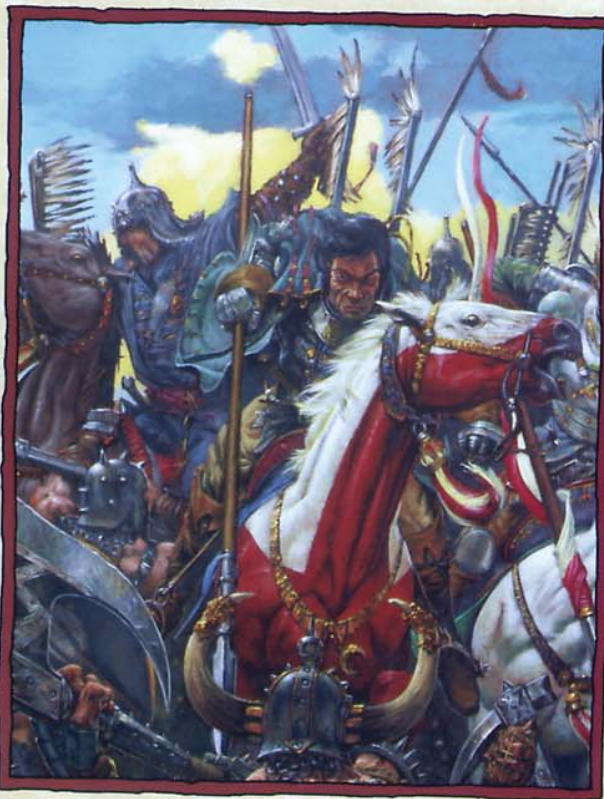
Oggi, le due nazioni più importanti sono le città stato di Bilbali e Magritta. Entrambe devono la loro forza ai commerci e all'accesso al mare, fatto che provoca l'aspra invidia dei più disagiati regni dei Monti Irranici. Anche se non ci sono molte prove dell'influenza del Caos nei regni Estaliani, non bisogna lasciarsi trarre in inganno. Forse è tenue, ma non meno fatale: ciò che consuma la distante Estalia, non è la forza bruta dei violenti Uominibestia, ma sono le nascoste macchinazioni di società e culti segreti.

Non ci sono Cacciatori di Streghe dediti a estirpare il Caos. È invece popolare l'adorazione di Myrmidia, patrona dell'arte e della scienza della guerra, e gli Estaliani hanno imparato bene i suoi insegnamenti: se la Tilea è famosa per i suoi Mercenari, l'Estalia è famosa per i suoi Duellanti. Scuole di scherma possono essere trovate in tutta la regione, molte delle quali con lunghe tradizioni e rivalità mortali. Gli spavaldi combattenti Estaliani hanno un'indiscussa fama e anche i Diestros (vedi **Capitolo 3: Carriere**) stanno guadagnando un certo riconoscimento.

IL KISLEV

A nord-est dell'Impero giace il Kislev, la più settentrionale tra le nazioni civilizzate. Confina con l'Impero a sud-ovest, con il Mare degli Artigli a nord-ovest, con la Terra dei Troll a nord e le Montagne ai Confini del Mondo a nord-est e a est.

Il confine settentrionale del paese è mal definito, ma molti lo pongono lungo il corso del fiume Lynsk, che scorre verso occidente dalle Montagne ai Confini del Mondo fino al Mare degli Artigli. Il confine con l'Impero è stato stabilito lungo il fiume Urskoy (che prende il nome dal Dio Ursun), un affluente del Talabec. Le regioni settentrionali del Kislev sono a mala pena distinguibili dalle Terre dei Troll e dalla tundra che si estendono più a nord, anche se, verso le colline pedemontane a est, sono ricoperte da boschi. Alcune tribù kislebite si spingono più a nord del Lynsk, fin nelle



Terre dei Troll, e verso est seguendo l'Alto Passo. Si tratta di una regione gelida e incoltivabile, e la maggior parte dei Kisleviti che vivono da quelle parti conducono un'esistenza nomade, migrando da un pascolo all'altro, proprio come le tribù di predoni nelle Regioni dell'Ombra.

A sud, il Kislev diventa più ospitale, anche se rimane un posto freddo durante tutto l'anno. Le fattorie possono fiorire in queste zone, anche se le cave di pietre scarseggiano e gli edifici tendono a essere costruiti con grandi sassi e legno grezzo, cosa che la gente dell'Impero giudica segno di arretratezza e inciviltà. Questo però non può dirsi dei grandiosi palazzi e dei templi che si trovano nelle città meridionali, con le loro torri e le tipiche cupole dorate a forma di cipolla.

LA GENTE DEL KISLEV

Il Kislev è formato dall'unione di due nazioni. Da una parte, ci sono i Gospodar, un popolo più civilizzato che vive nel sud e nelle città, dove la terra è relativamente fertile. Nel nord, e in particolare oltre il Lynsk, vivono le tribù nomadi Ungol.

Se si considerano le terre rigide in cui abitano, non c'è da sorprendersi se i Kisleviti sono conosciuti come un popolo severo e taciturno. Sono implacabili proprio come il clima nordico, e hanno un cinico, forse perfino morboso, senso dell'umorismo. Essendo spesso un baluardo contro le tribù del Caos, per certi versi apprezzano il debito che il popolo dell'Impero ha contratto con loro per ricevere protezione. Tuttavia ciò non esime un Kislevita dal lamentarsi acidamente per questo stato di cose a ogni occasione. I Kisleviti sono più vicini al popolo dell'Impero di quanto molti sarebbero disposti ad ammettere, e vedono la gente del sud con quella sorta di umorismo protettivo che si potrebbe riservare a un ragazzo brillante ma un po' eccentrico. In verità, molti Kisleviti pensano che i loro vicini si siano rammolliti a causa della fertili terre che rendono loro facile la vita, e che avrebbero bisogno di trascorrere un anno o due nel nord, o "a vivere nel vento" come ai Kisleviti piace dire, in riferimento alle feroci tormenti del nord che spesso annunciano un'incursione del Caos.

I Kisleviti discendono dalle tribù umane che si staccarono dalle tribù Kurgan del nord e dell'est. In modo particolare, l'influenza Kurgan è ancora forte nelle regioni settentrionali e le tribù di nomadi a cavallo Ungol condividono molti usi e costumi con i Dolgan, i Khazags e le altre tribù di predoni. Le antiche tradizioni di questi popoli sono conservate con più ardore tra i nomadi, che reputano i loro cugini meridionali indeboliti dall'influenza civilizzatrice dell'Impero. Per questo motivo, il culto dei molti dèi antichi del Kislev varia d'intensità nella nazione ed è più sentito nel nord, mentre nel pantheon delle zone meridionali sono state incorporate altre divinità. I Gospodar portarono inoltre con sé il Culto del Dio Orso Ursun che si è fortemente radicato, diventando la religione prevalente dell'intero Kislev.

Dal momento che i loro antenati erano originari delle steppe orientali e delle aspre tundre del nord, gli dèi rappresentano valori molto importanti nella vita dei Kisleviti. Gli spiriti della natura e i numi protettori delle case vengono rispettati in tutto il Vecchio Mondo, ma sono particolarmente cari ai Kisleviti che considerano queste magiche creature come servitori e messaggeri degli dèi nel mondo mortale.

LA RELIGIONE KISLEVITA

La principale divinità dei Kisleviti è Ursun, il Padre degli Orsi, animali che gli antichi Gospodar ritenevano sacri. È per lo più raffigurato come un enorme orso delle grotte, con la corona, i denti e gli artigli d'oro sfavillanti. Si dice che Ursun possa assumere forma umana se vuole, apparendo come un corpulento uomo barbuto con il volto corrugato dal tempo, grosse braccia pelose e una gonfia massa arruffata di capelli, con indosso soltanto una fascia che gli cinge i fianchi.

Dazh è il Dio del Fuoco e del Sole. Fu Dazh a prendere il segreto della fiamma dal sole per donarlo agli antichi capi guerrieri delle tribù. Senza il fuoco di Dazh, i lunghi inverni sarebbero fatali, e preghiere e tributi gli vengono regolarmente offerti. Nel zone più civilizzate, protegge i focolari domestici ed è anche patrono degli ospiti e dei bisognosi. Di conseguenza,

UNA LETTERA IN PATRIA

Mia amata Magda,

spero che questa lettera ti trovi in salute. Sembra un anno da quando lasciai Delberz con la carovana di Herr Grunner, eppure sono trascorsi solo sei mesi. Non so se hai ricevuto la mia lettera dal Kislev, ma abbiamo lasciato quella bizzarra regione due settimane fa. Pensavo che Herr Grunner non ci avrebbe portati oltre Erengard, ma mi sbagliavo. In quella città ha incontrato certi commercianti della Norsca. Hanno detto che i nostri articoli sarebbero stati ben accetti nella loro terra natia, visto che pochi mercanti osano affrontare il viaggio. Così Herr Grunner ha rispedito metà convoglio a Marienburg e la restante parte si è imbarcata per la Norsca. Ci crederesti?

Ti sto scrivendo da una cittadina di cui non riesco nemmeno a pronunciare il nome. Si tratta di un piccolo insediamento sulla costa meridionale della Norsca. I primi giorni qui sono stati davvero tranquilli. La maggior parte della gente andava a pesca o a caccia e trascorrevamo ogni notte in una grande casa comune, condividendo il cibo, il tepore e le storie. Ero abbastanza sorpreso! Tutti i racconti che avevamo sentito sui Norsmanni assetati di sangue parevano assurdi.

Una settimana dopo il nostro arrivo, individuammo un gruppo di vele che si dirigevano verso la cittadina. Un'ora più tardi, c'erano tre navi norsmanne ormeggiate accanto a noi. Queste navi non trasportavano né mercanti né pescatori, ma razziatori della Norsca settentrionale, uomini enormi, armati di tutto punto e pronti alla guerra che erano appena tornati da un'incursione nel Kislev, con bottini e prigionieri. Le parole possono a stento descrivere i tre giorni di festeggiamenti che seguirono il loro arrivo. Enormi barili di birra furono prosciugati, interi cinghiali furono cucinati allo spiedo e arrostiti, e narrati innumerevoli racconti della razzia. Poi i prigionieri Kisleviti furono incatenati assieme e armati. Oh, Magda, è stato terribile! I prigionieri si battevano l'uno contro l'altro all'ultimo sangue, mentre i Norsmanni ubriachi ridevano e gridavano. Brindavano alle loro barbare divinità ogni volta che un gladiatore moriva, poi gettavano un altro combattente nell'arena. I sopravvissuti dovevano battersi con il campione dei predoni, un uomo gigantesco di sicuro alto più di due metri. Afferrò tre uomini con le sue nude mani e li uccise torcendo loro il collo!

Noialtri cercammo di non farci vedere, sperando che i razziatori se ne sarebbero andati velocemente. Ma è stato tutto vano. Hein, Gunther e Willi sono stati uccisi. Noi ci siamo rifugiati sulla nave, sopportando le gelide notti finché un giorno i predoni ripresero il mare. Herr Grunner dice che ce ne andremo il prima possibile. Non vedo l'ora di andarmene dalla Norsca per tornare alla civiltà.

Spero che questa lettera ti raggiunga. Se tutto va bene, dovrei essere a casa in un mese o due. La prossima volta cercherò lavoro in una carovana diretta a sud.

Che Sigmar ti protegga,
Wolfgang

concedere l'ospitalità a chi la chiede porta sicurezza a una famiglia, mentre un cattivo padrone di casa può ritrovarsi un fuoco che non ne vuole sapere di accendersi, o scoprire che nel tetto s'è improvvisamente aperta una falla.

Dazh è raffigurato come un bel giovane dai capelli lunghi e folti, avvolto nelle fiamme. È stupendo a vedersi e nessuno può osservarlo direttamente senza restare accecato dal suo aspetto divino. Si dice che viva in un palazzo d'oro nell'est, dove va a riposarsi la notte dopo aver viaggiato per il mondo durante il giorno. Nel palazzo lo attendono le Arari, sue spose e guerriere che spesso si possono vedere nei cieli boreali mentre danzano e lottano per il suo divertimento.

Tor è il Dio del Fulmine e del Tuono, considerato una divinità guerriera dai suoi discepoli. Viene raffigurato come un combattente muscoloso e dalla mascella quadrata. Brandisce una massiccia ascia con il manico di quercia

che utilizza per fendere il cielo e creare i tuoni che lo hanno reso famoso. Essendo un dio combattivo, Tor è il più indaffarato tra gli dèi Kisleviti, e il suo nome è usato con una certa frequenza per maledire il prossimo.

Nelle regioni più meridionali, altre divinità sono venerate da piccole comunità di Kisleviti. Le più famose tra queste sono Taal (dopotutto il Kislev confina da una parte con il Talabec, il fiume sacro a Taal) e Ulric. Ancor più degli altri abitanti del Vecchio Mondo, i Kisleviti offrono tributi a ogni specie di spiriti della natura e della famiglia, sia per ricevere aiuto nella vita quotidiana, sia per chiedere di essere messi alla prova. Le offerte e i rituali tributati loro sono scarsi, giusto il necessario per appagare queste maliziose, seppur solitamente benevole, creature.

In epoche passate, le Regine Khan dei Gospodar appresero come attingere dal potere dell'aspro vento del nord per tessere sortilegi di gelida distruzione. È un potere che sboccia dalla terra stessa, un distillato dell'energia magica che scorre sul mondo e si sedimenta nel suolo e nelle rocce da dove il rigido inverno la raccoglie. Quando la breve primavera si affaccia al nord, il potere dei Maghi del Ghiaccio svanisce, fino a toccare il minimo a metà dell'estate, per poi ritornare più forte che mai con il rigore dell'inverno.

I PRINCIPATI DI CONFINE

A sud dell'Impero, oltre Passo Fuoco Nero e le Montagne Nere, si estende una regione barbara e indomita. Qui, i Nobili spodestati possono cercare di ricostruire il loro potere, e l'arido paesaggio è punteggiato da piccoli castelli e fortezze, diviso tra i minuscoli feudi di questi aristocratici in guerra continua. È da questi individui arricchiti e senza scrupoli che la regione prende il nome di Principati di Confine.

Sia per i Mercenari che per gli avventurieri, i Principati di Confine sono una terra ricca d'opportunità. Delimitati a sud dal Fiume Sangue, i Principati di Confine sono costantemente sotto assedio da parte degli Orchi e dei Goblin delle Malelande. Eserciti di Mercenari al soldo di qualche Barone muovono guerra l'uno contro l'altro con la speranza di espandere i piccoli domini dei loro padroni.

E sempre nei Principati di Confine si possono incontrare tanti cacciatori di tesori, vista la presenza di molte tombe antiche risalenti all'epoca delle tribù preimperiali. Sgraziate colline nascondono tumuli colmi d'oro, mentre su molte alture i monoliti del remoto passato torreggiano nel cielo come frastagliate dentature. Si mormora che questi antichi sovrani non riposino in pace e che le loro tombe siano protette da maledizioni che risalgono ai tempi di Sigmar. Inoltre, necromanti e altri malvagi stregoni si recano nei Principati di Confine per praticare le loro arti oscure lontano dalle torce dei Cacciatori di Streghe.

A occidente giace il Golfo Nero, le cui coste sono butterate da molte grotte naturali e approdi celati. Per questi motivi forniscono cavi perfetti per i corsari, e non è raro, per molti dei Mercenari che lavorano da queste parti, indulgere in atti di pirateria quando gli impieghi più legittimi scarseggiano.

Le zone orientali, presso le falde delle Montagne ai Confini del Mondo, sono ugualmente senza legge e i capi dei Banditi gareggiano con i Capiguerra Orchi per il possesso delle vie d'accesso a Passo Fuoco Nero, ansiosi di depredare gli inermi viaggiatori provenienti dall'Impero o le carovane mandate a commerciare con i rari insediamenti dei Principati di Confine.

Insomma, i Principati di Confine sono la frontiera dell'Impero, luoghi in cui una persona di moralità flessibile può farsi una fortuna in breve tempo. O, con pari probabilità, morire in qualche sperduto campo di battaglia oppure tra gli artigli di qualche orrore a guardia di una tomba appena risvegliatosi.

LE CITTÀ STATO DELLA TILEA

La Tilea è una terra assoluta situata a sud-ovest dell'Impero. A differenza della Bretonnia e dell'Impero, non si tratta di una nazione unificata, ma di un insieme di città stato rivali. È circondata da tre catene montuose (gli Apuccini a est, gli Irranici a nord, e le Abasko a ovest) e dal mar Tileano. Grazie a queste impressionanti barriere naturali, la Tilea non ha mai subito le invasioni che invece hanno flagellato l'Impero, il Kislev e perfino la Bretonnia. Anche se quest'eventualità ha permesso lo sviluppo di una cultura molto avanzata, ha d'altra parte contribuito alle divisioni interne alla regione. Non essendoci alcuna minaccia esterna che unificasse le città stato, non si è mai sviluppata un'unità nazionale.

Come altre regioni del Vecchio Mondo, la Tilea fu colonizzata nel corso delle migrazioni delle tribù umane. Queste scoprirono le rovine delle colonie elfiche, e molte delle odierne città stato vi sono state costruite sopra. Trovarono anche le Paludi Maledette, una landa senza vita di profondi specchi d'acqua ricoperti da una densa foschia fumosa e alimentati da innumerevoli fetidi fiumiciattoli. Quest'area è così malsana e così densa di malattie che tutti ne stanno alla larga, a parte i più disperati fuorilegge e i pazzi. All'insaputa dei Tileani, la grande Maldiskaven, città degli Uomini Ratto, risiede, sgretolandosi, nel fango puzzolente. Sebbene la Tilea abbia sofferto di qualche sporadico attacco da parte degli Skaven e di almeno un'epidemia di Febbre Rossa, ha avuto la fortuna che il Consiglio dei Tredici abbia finora indirizzato altrove l'attenzione degli Uomini Ratto.

Le maggiori città stato della Tilea sono Luccini, Miragliano, Remas, Tobaro, Trantio e Verezzo. Una nota speciale va a Sartosa, la cosiddetta Città dei Pirati, dove ogni sorta di bucaniere è il benvenuto e questa categoria letteralmente è padrona del luogo. I pirati di Sartosa depredano i vascelli che si trovano nel Mar Tileano, ma le litigiose città stato non sono mai state capaci di cooperare abbastanza a lungo da porre fine alla minaccia.

Due sono le forze che dominano le città stato in Tilea: le casate mercantili e le compagnie di Mercenari. Le prime a emergere furono le famiglie di Mercanti che agivano da tramite tra gli Elfi e i Nani. Ma le grosse carovane di merce costosa richiedevano protezione e fu così che le Guardie che venivano assoldate, andarono formando nel corso dei secoli potenti compagnie di Mercenari. E queste divennero infine la chiave per la difesa della Tilea nel suo insieme, e per le guerre tra le varie città stato. Le spade prezzolate sono così comuni in Tilea tanto che questa landa è spesso chiamata "la terra dei mercenari".

Questi due volti della Tilea si ritrovano anche nelle due divinità più venerate della regione. I Mercenari onorano Myrmidia sopra tutti gli altri dèi, mentre i Mercanti sono devoti a Ranald. Questi ultimi sostengono di preferire l'aspetto di Ranald quale Dio della Buona Sorte. I detrattori invece affermano che ciò li mostra per i ladri che in verità sono.



CAPITOLO XI

"È questa la differenza. Noi Elfi combattiamo perché dobbiamo, voi Umani perché vi piace."

— Gilathel, Guerriero del Fraternal Legame



IL BESTIARIO

Uno dei più importanti compiti dell'arbitro di gioco consiste nel creare e gestire i nemici dei PG, così come tutti gli altri abitanti del Vecchio Mondo. Se stai arbitrando un'avventura pubblicata, gran parte di questo lavoro è già stato fatto al posto tuo. Se giochi invece un'avventura che hai creato da solo, dovrai occuparti personalmente degli antagonisti. Tali nemici di solito assumono due forme: creature e PNG. Le creature sono i mostri come gli Skaven, gli Spettri e gli UominiBESTIA. I PNG sono Elfi, Mezzuomini, Nani e Uomini, provvisti di carriere esattamente come i PG, ma di solito privi di Punti Fato.

In questo capitolo sono fornite le statistiche di gioco per i mostri comunemente incontrati nell'Impero, oltre ad alcune carriere, che ti serviranno a personalizzarli adattandoli ai tuoi scopi. Questa sezione non è assolutamente onnicomprensiva, ma ti permette comunque di iniziare a giocare. Sono anche forniti molti PNG per gli incontri, come per esempio ladruncoli e guardie cittadine. Infine diamo le statistiche di gioco per gli animali come i cani e i cavalli.

— CARRIERE PER CREATURE —

Le statistiche relative a ogni creatura fornite in questo capitolo vanno bene per la maggior parte delle situazioni, ma ogni rappresentante di una specie potrà avere qualche peculiarità. Ti si porranno situazioni in cui ti occorrerà un mostro particolarmente forte o abile, specie per quanto riguarda i capi. È a questo scopo che servono le carriere per le creature. Funzionano esattamente come le carriere per i personaggi, ma ce ne sono soltanto tre: Bruto, Astuto e Capo. Queste si possono usare per rappresentare un'ampia gamma di mostri, a seconda di quale carriera scegli e di quanti avanzamenti dai alla creatura. Se vuoi degli arcieri Goblin che siano soltanto un diversivo, per esempio, gli applicherai la carriera Astuto, un avanzamento del +10% alla AB e il talento Mira Eccellente. Se invece vuoi che questi Goblin siano esploratori scelti, allora darai loro 10-12 avanzamenti nella carriera Astuto.

Queste carriere funzionano al meglio con le creature umanoidi come Goblin, UominiBESTIA e Orchi. Si possono comunque applicare a tutti i mostri, ma dovrai usare un pizzico di buon senso nel farlo. Potrai usare la carriera Bruto per creare uno Spettro particolarmente pericoloso, ma una simile creatura Nonmorta non avrà di certo bisogno dell'abilità Bere Alcolici.

Puoi anche usare le carriere descritte nel Capitolo 3 per i tuoi mostri, ma anche in questo caso ti servirà un po' d'occhio. Molte di queste carriere, semplicemente non hanno senso se applicate a un mostro.

ASTUTO

Gli Astuti sono esploratori o schermagliatori, gli occhi e le orecchie della tribù. Usano la furbizia per fare ricognizioni e per raccogliere informazioni. Gli Astuti preferiscono usare tattiche di guerriglia, eccellendo nel mordi e fuggi. Sono spesso usati come assassini e molti di loro sono abili avvelenatori.

— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+20%	+10%	+10%	+20%	+10%	+15%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi o Cavalcare, Comandare o Preparare Veleni, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientarsi, Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza, Travestirsi

Talenti: Arma da Specialista (Avviluppanti o da Lancio), Colpire con Forza o Colpo Sicuro, Mira Eccellente o Ricarica Rapida, Selvaggio o Topo di Fogna, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Arco o Balestra, Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Uscite di Carriera: Capo

BRUTO

I Bruti sono mostri letalmente forti. Si sono distinti in battaglia e hanno sconfitto molti rivali. Alcuni sono comandanti nati, mentre altri non sono che ottusi ammassi di muscoli. I Bruti tendono a distinguersi comunque dalla massa. Sono grossi, spesso pieni di cicatrici e armati pesantemente. Molti portano macabri trofei delle loro precedenti vittorie.

— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+10%	+15%	+15%	+15%	—	+15%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Bere Alcolici, Cavalcare o Cercare, Comandare o Valutare, Intimidire, Percepire, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani o Flagello), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Rissare

Ferri del Mestiere: Arma Grande o Flagello, Armatura Media (Corpetto di Maglia e Giacca di Cuio)

Uscite di Carriera: Capo

CAPO

I Capi sono mostri potenti, i condottieri della loro razza. Comandano bande che vanno da una dozzina a diverse centinaia di individui. Anche se mantengono la loro posizione con la forza e la brutalità, i migliori Capi sono anche individui accorti.

— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+30%	+20%	+20%	+20%	+35%	+15%	+20%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi o Cavalcare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Intimidire, Percepire, Schivare, Sopravvivenza, Valutare

Talenti: Arma da Specialista (due qualsiasi), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Disarmare o Estrazione Rapida, Minaccioso, Molto Resistente o Sesto Senso, Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Scudo, Armatura Media (Armatura Completa di Maglia), Banda di Seguaci

Uscite di Carriera: Nessuna

— CREATURE COMUNI —

Il mondo di Warhammer brulica di creature, molte delle quali malevole. La sezione seguente descrive alcuni dei mostri comuni, e le regole per le Mutazioni del Caos. Dettagli su molti altri mostri possono essere trovati nel *Bestiario del Vecchio Mondo*, disponibile dove hai acquistato questo volume.

MUTAZIONI DEL CAOS

Gli effetti del Caos, orrendamente deturpanti, possono corrompere e deformare le creature in una miriade di maniere orribili. Queste mutazioni possono presentarsi a causa della magia, dell'esposizione alla mutapietra,

o tramite altre manifestazioni del potere del Caos. Per generare una mutazione, lancia un dado percentuale e consulta la **Tabella 11-1: Mutazioni del Caos**. Ogni

mutazione può essere presa una sola volta, quindi se dovesse uscire due volte lo stesso risultato ritira. Gli effetti delle Mutazioni del Caos sono permanenti.

Le descrizioni in questa sezione elencano, se necessario, il tipo di mutazioni che la creatura possiede. Le mutazioni si possono anche ottenere studiando certi tipi di magia. Vedi

Capitolo 7: Magia per maggiori informazioni.



TABELLA 11-1: MUTAZIONI DEL CAOS

Tiro	Mutazione	Effetto
01-09	Aspetto Emaciato	-1d10% alla caratteristica Forza
10-18	Braccia a Tentacolo	+10% alle Prove relative alle prese
19-27	Coda	+1d10% alla caratteristica Agilità
28-36	Corna	Possono essere usate per compiere un attacco, danno BF-1
37-45	Enormemente Grasso	+1 alla caratteristica Ferite, +1d10% alla caratteristica Forza
46-54	Gambe Animali	+1 alla caratteristica Movimento
55-63	Gambe Corte	-1 alla caratteristica Movimento
64-72	Nasuto	Ottiene l'abilità Seguire Tracce
73-81	Pelliccia Spessa	1 Punto Armatura in ogni parte del corpo
82-90	Scaglie	1 Punto Armatura in ogni parte del corpo
91-100	Tre Occhi	+5% alle Prove di Percepire basate sulla vista

DEMONI MINORI

I Demoni sono creature che popolano il Reame del Caos. Se ne trovano di infinite forme, tutte dall'aspetto di incubi viventi. I Demoni Minori sono anche i soldati degli Dei Oscuri, mandati nel Vecchio Mondo per diffondere la follia e il Caos. Possono stare al mondo solo per periodi limitati di tempo, così gli Stregoni del Caos e i cultisti li evocano solo per scopi ben precisi.

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
50%	40%	45%	45%	50%	35%	50%	15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	15	4	4	4(6)	0	0	0

Abilità: Intimidire, Parlare Lingua (Lingua Oscura), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire, Schivare

Talenti: Ambidestro, Armi Naturali, Colpire con Forza, Spaventoso, Temerario, Visione Notturna, Volante

Regole Speciali: *Mutazioni del Caos:* Lancia 1d10 per determinare il numero di mutazioni: 1-3=1 mutazione, 4-6=2 mutazioni, 7-9=3 mutazioni, 10=4 mutazioni. Poi tira sulla **Tabella 11-1: Mutazioni del Caos** per generarle e modifica opportunamente le statistiche.

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi: Artigli

DEMONIETTI FAMIGLI

I Demonietti Famigli sono orrori provenienti dal Reame del Caos. Sono i più piccoli fra i Demoni, ma sono in ogni caso spaventosi. Assumono molte forme, tutte provviste di ali e artigli. I Demonietti Famigli sono spesso usati come messaggeri da Demoni più potenti.

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33%	0%	40%	33%	40%	30%	33%	15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	4	3	3(6)	0	0	0

Abilità: Parlare Lingua (Lingua Oscura), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire, Intimidire, Schivare

Talenti: Ambidestro, Armi Naturali, Fluttuante, Spaventoso, Temerario, Visione Notturna

Regole Speciali: *Mutazioni del Caos:* Lancia 1d10 per determinare il numero di mutazioni: 1-4=1 mutazione, 5-8=2 mutazioni, 9-10=3 mutazioni. Poi tira sulla **Tabella 11-1: Mutazioni del Caos** per generarle e modifica opportunamente le statistiche.

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi: Artigli

GOBLIN

I Goblin sono umanoidi bassi e dalla pelle verde, raramente più alti di un metro e venti. Sono maligni, litigiosi e disorganizzati. Le tribù Goblin vivono nel profondo delle foreste dell'Impero, spesso sotto la tirannia dei loro potenti capi Orchi. Quando non sono controllati da capi forti, i Goblin inevitabilmente iniziano ad azzuffarsi fra di loro. Questo, oltre alla tendenza a sguagliarsela quando la battaglia inizia ad andare per il peggio, rende i Goblin una minaccia effimera. Per le loro crudeltà e perfidia si sono comunque assicurati il ruolo di spauracchio dei contadini.

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	8	3	3	4	0	0	0

Abilità: Arrampicarsi, Cavalcare o Nuotare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Lingua Goblin), Percepire, Sopravvivenza

Talenti: Visione Notturna

Regole Speciali: *Gli Elfi Fanno Paura:* I Goblin trovano che gli Elfi siano estremamente inquietanti. Se questa sensazione sia causata dall'ancestrale animosità tra le due razze o semplicemente dall'atteggiamento di superiorità degli Elfi unito al loro odore di pulito, poco importa: in ogni caso, in presenza di Elfi, i Goblin devono effettuare una Prova di Paura, a meno che non si trovino in vantaggio numerico di almeno due a uno.

Armatura: Armatura Leggera (Corpetto di Cuoi)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arco Corto o Lancia, Arma a una Mano



MUTANTI

L'umanità si è mostrata particolarmente suscettibile alla deformante influenza del Caos. Anche nel cuore dell'Impero nascono bambini con orrende mutazioni. Altri invece manifestano mutazioni crescendo. Sebbene la maggior parte dei più osceni Mutanti sia uccisa alla nascita, molte madri non se la sentono di ammazzare la propria progenie, preferendo abbandonarla nelle foreste. Qua, il bambino muore o è raccolto da altri Mutanti o da bande di Uominibestia. Questi Mutanti, abbandonati e incattiviti, diventano volenterosi servitori del Caos.

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	4	0	0	0

Abilità: Allevare Animali, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Lingua Oscura o Reikspiel), Percepire, Sopravvivenza

Talenti: Fuga!

Regole Speciali: *Mutazioni del Caos:* Lancia 1d10 per determinare il numero di mutazioni: 1-3=1 mutazione, 4-6=2 mutazioni, 7-9=3 mutazioni, 10=4 mutazioni. Poi tira sulla **Tabella 11-1: Mutazioni del Caos** per generarle e modifica opportunamente le statistiche.

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano (Clava)

ORCHI

Gli Orchi sono i più grossi fra le razze goblinoidi (o pellerverde) e usano la forza per dominare i loro cugini minori ogni volta che è possibile. Sono mostri orrendi che adorano infliggere dolore, e si deliziano nella crudeltà e nel massacro. Gli Orchi combattono di continuo e, se non trovano nemici,



lottano fra di loro. Gli Orchi vivono in aree remote, preferendo territori montagnosi e boscosi. I Nani sono i loro nemici giurati e le due razze sono in guerra da sempre.

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	4	4	0	0	0

Abilità: Arrampicarsi, Cavalcare o Nuotare, Intimidire, Parlare Lingua (Lingua Goblin), Percepire, Sopravvivenza, Torturare

Talenti: Colpire con Forza, Minaccioso, Rissare, Visione Notturna

Regole Speciali: *Animosità:* Gli Orchi odiano tutto, anche gli altri Orchi e i Goblin. Basta che si presentino loro anche una mezza opportunità, perfino la mera ombra di un pretesto, e gli Orchi inizieranno ad azzuffarsi l'un con l'altro, lottando contro una tribù rivale o, se proprio non c'è nessun altro, cercando rissa con altri membri della stessa tribù. Se un Orco ha la benché minima scusa per litigare, deve effettuare una Prova di Volontà altrimenti attacca il pelleverde che lo ha offeso.

Zpakka: Qualunque sia l'equipaggiamento di un Orco, egli avrà sempre con sé una Zpakka. Una Zpakka è una pesantissima ed enorme lama, impossibile da usare con una sola mano per un uomo e in grado di procurare tremende ferite. Quando usata da un Orco, la Zpakka infligge un danno pari a BF+1 nel primo round di combattimento, che diventa BF nei seguenti. Se usata da altri che non siano Orchi, la Zpakka è considerata un'arma a una mano, ma con la qualità Lenta.

Armatura: Armatura Media (Cappuccio di Cuoio, Corpetto di Maglia, Giacca di Cuoio)

Punti armatura: Testa 1, Braccia 1, Torso 3, Gambe 0

Armi: Arco o Pugnale, Zpakka

SCHELETRI

Gli Scheletri sono creati dai necromanti, quando questi violano le tombe e rubano le ossa dei morti per rianimarle. Sono creature prive di mente che devono essere controllate dalla magia, altrimenti ripiomberanno nel loro sonno eterno. Siccome non hanno intelligenza, non hanno bisogno di mangiare e riposare, e non si ritirano né si arrendono mai.

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	20%	30%	30%	25%	—	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	3	3	4	0	0	0

Abilità: Nessuna

Talenti: Nonmorto, Spaventoso

Regole Speciali: *Dinocolato:* Gli Scheletri sono implacabili ma lenti, e non possono intraprendere l'azione di correre.

Privo di Mente: Gli Scheletri sono ossa animate e non hanno una mente e uno spirito propri. Pertanto non hanno Intelligenza, Volontà e Simpatia e quindi non possono avere successo o fallire nelle Prove basate su tali caratteristiche.

Armatura: Armatura Leggera (Cappuccio di Cuoio e Corpetto di Cuoio)

Punti Armatura: Testa 1, Braccia 0, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arco o Pugnale, Arma a una Mano

SKAVEN

Gli Skaven sono ratti umanoidi giganti, caricature bestiali dell'uomo che governano un impero sotterraneo esteso sotto tutta la superficie del mondo. Anche se la gente comune dell'Impero non crede all'esistenza degli Skaven, queste malvagie creature "sgranocchiano" giorno dopo giorno il ventre dell'Impero nel nome del Ratto Cornuto, il vorace Dio degli Uomini Ratto. Gli Skaven sono servitori della peste e del decadimento, interamente dediti alla distruzione del mondo sovrastante.

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	9	3	3	5	0	0	0

Abilità: Arma da Specialista (Fionda), Arrampicarsi, Muoversi

Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Parlare Lingua (Queekish), Percepire, Sopravvivenza

Talenti: Topo di Fogna, Visione Notturna

Regole Speciali: Nessuna

Armatura: Armatura Leggera (Cappuccio di Cuoio, Giacca di Cuoio)

Punti Armatura: Testa 1, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano (Spada), Fionda o Pugnale

SPETTRI

In ere remote gli antenati degli attuali abitanti del Vecchio Mondo seppellivano i loro morti in tombe elaborate. I campioni di questi popoli furono sepolti con armi e armature, per ricordarli per sempre come grandi guerrieri. I necromanti hanno imparato che questi capaci guerrieri possono essere rianimati come Spettri. Simili nell'aspetto agli Scheletri, gli Spettri sono molto più potenti e conservano un barlume della loro intelligenza passata. Ciò li rende molto più pericolosi di un normale Scheletro.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	4	4	4	0	0	0

Abilità: Parlare Lingua (Classico), Percepire

Talenti: Nonmorto, Spaventoso

Regole Speciali: *Lama Spettrale:* Gli Spettri brandiscono armi antiche e letali, infuse del potere della Morte Irrequieta. Nelle mani di uno Spettro, queste lame contano come armi magiche e infliggono un danno pari a BF+2. Inoltre, quando uno Spettro infligge un Colpo Critico, effettua due tiri sulla **Tabella 6-3: Colpi Critici** e sceglie il risultato più letale. Nelle mani di chiunque altro, una Lama Spettrale conta come una normale arma a una mano.

Armatura: Armatura Media (Armatura Completa di Maglia)

Punti Armatura: Testa 3, Braccia 3, Torso 3, Gambe 3

Armi: Lama Spettrale e Scudo

UOMINIBESTIA

Gli Uominibestia sono perverse creature del Caos, che fondono in modo orribile tratti umani e ferini. Infestano le foreste dell'Impero da innumerevoli generazioni, cacciando gli uomini come fanno i cacciatori con gli animali. Si muovono in piccole bande conosciute come "branchi da guerra", che a volte si uniscono sotto un potente capo per portare morte e terrore fra la gente dell'Impero. Gli Uominibestia sono fedeli servitori del Caos e odiano l'Umanità sopra ogni cosa.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	4	5	0	0	0

Abilità: Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Lingua Oscura), Pedinare, Percepire, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti

Regole Speciali: *Mutazioni del Caos:* Corna e Gambe Animali. 25% di probabilità di un'ulteriore mutazione. Tira un dado percentuale sulla **Tabella 11-1: Mutazioni del Caos** per generare la mutazione aggiuntiva se presente, e modifica opportunamente le statistiche.

Silenziosi come le Bestie della Foresta: Gli Uominibestia sono agili per natura, e sono inoltre esperti cacciatori e inseguitori di tracce. Ottengono un bonus del +20% alle Prove di Muoversi Silenziosamente e del +10% alle Prove di Nascondersi.

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuoi)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano o Lancia, Corna (danno BF-1) e Scudo

ZOMBI

Gli Zombi sono cadaveri rianimati. Diversamente dagli Scheletri hanno ancora carne attaccata alle ossa, ma putrida e infestata dai vermi. Servitori privi di mente, colmano le fila degli eserciti dei Vampiri e dei necromanti.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	0%	35%	35%	10%	—	—	—
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	3	4	0	0	0



Abilità: Nessuna

Talenti: Nonmorto, Spaventoso

Regole Speciali: *Dinocolato:* Gli Zombi sono implacabili ma lenti, e non possono intraprendere l'azione di correre.

Privo di Mente: Gli Zombi sono cadaveri animati e non hanno una mente e uno spirito propri. Pertanto non hanno Intelligenza, Volontà e Simpatia e quindi non possono avere successo o fallire nelle Prove basate su tali caratteristiche.

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuoi)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano

LASCIATEMI UNA GAMBA

"Bazta! Che vi credete che ztate facend?" abbaiò il gran capo Orco Nero.

Facce losche da Goblin si voltarono e tremarono d'istinto. "Gnente Capo, solo zuffe, eh..." borbottò il più coraggioso fra i pelleverde.

"Non ci provare. Ztate nazcondend..." l'enorme Orco si guardò sospettosamente intorno. "Dove zta Ratgash? Non ve lo zaret... magnat?"

Ci fu un silenzio imbarazzato.

"Magnat Ratgash." Il Goblin sembrava offeso. "Magnat Ratgash. Schifo, capo. È un amichett a noi."

"E poi," squittì un altro pelleverde, "è tutto grasso e cartilagine, dat c'avrebbe il mal di panz."

"Allora chi?" L'Orco Nero puntò un dito accusatore verso il banchetto: "O nezzuno imbroglià, o ve lo do io il mal di panz."

"E... Gitter, capo. Un di quelli di Maggor. Ma era mort, l'abbiamo trovat mort." Il Goblin fece una pausa. "Ha dett che dormiv, ma tutti imbroglioni, quelli lì..." I Goblin annuirono all'unisono. Tra loro, nessuno si fidava dell'altro, e non a torto.

"Vabbè, fat pure," disse l'Orco Nero. "Ma vi conviene che mi lasciat 'na gamba, ze ci tenet alla pell!"

— ANIMALI COMUNI —

I mostri non sono le uniche creature che popolano il Vecchio Mondo. Gli animali sono comuni praticamente ovunque. I villaggi di contadini sono pieni di galline e cani, mentre i lupi e gli orsi si aggirano nelle grandi foreste dell'Impero. Qui di seguito puoi trovare le statistiche di gioco per gli animali.

CANE

I cani sono animali da compagnia diffusi nell'Impero, e se ne trovano di molte razze diverse. Branchi di cani selvatici si aggirano per le terre selvagge, un ulteriore pericolo che tormenta i viaggiatori.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	0%	21%	21%	30%	15%	30%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	6	2	2	6	0	0	0

Abilità: Nuotare, Percepire +20%, Seguire Tracce

Talenti: Armi Naturali, Fuga!, Sensi Acuti

CANE DA GUERRA

I cani più grossi e feroci possono essere addestrati per la guerra.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
41%	0%	32%	38%	30%	15%	43%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	3	3	6	0	0	0

Abilità: Nuotare, Percepire +20%, Seguire Tracce

Talenti: Armi Naturali, Colpire con Forza, Sensi Acuti

CORSIERO LEGGERO

Questi cavalli sono accuratamente addestrati e preparati per portare chi li cavalca e affrontare la turbolenza delle battaglie. Sono in grado di sferrare attacchi e non scapperanno quando nell'aria c'è odore di sangue.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	4	4	8	0	0	0

Abilità: Nuotare, Percepire +10%

Talenti: Armi Naturali, Colpire con Forza, Sensi Acuti, Udito Acuto

CORVO

A volte anche noti come "uccelli ladri", i corvi sono uccelli mangiatori di carogne che infestano i campi di battaglia del Vecchio Mondo. Sono attratti dagli oggetti scintillanti e talora si sono trovati oggetti di valore nei loro nidi.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38%	0%	10%	10%	38%	12%	24%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Abilità: Percepire +20%

Talenti: Sensi Acuti, Vista Eccellente, Volante

DESTRIERO

I destrieri sono pesanti cavalli da guerra usati principalmente dagli ordini cavallereschi del Vecchio Mondo.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	18	4	4	8	0	0	0

Abilità: Nuotare, Percepire +10%

Talenti: Armi Naturali, Colpire con Forza, Sensi Acuti, Udito Acuto

LUPO

I lupi sono comuni nelle province settentrionali dell'Impero e sono sacri alla chiesa di Ulric.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30%	0%	30%	30%	40%	14%	25%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	3	3	6	0	0	0

Abilità: Nuotare, Percepire +10%, Seguire Tracce

Talenti: Armi Naturali, Sensi Acuti

ORSO

Queste sono le statistiche per gli orsi di montagna, i più comuni del Vecchio Mondo.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33%	0%	52%	47%	25%	10%	25%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	20	5	4	4	0	0	0

Abilità: Nuotare, Percepire

Talenti: Armi Naturali, Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Inquietante, Sensi Acuti

PALAFRENO

Questi cavalli da sella sono le cavalcature più diffuse tra la nobiltà dell'Impero.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
0	12	3	3	8	0	0	0

Abilità: Nuotare, Percepire +10%

Talenti: Sensi Acuti, Udito Acuto

PONY

I pony sono usati come animali da soma o da sella dalle razze più basse di statura, come i Nani e i Mezzuomini. Sono creature timide per natura, non adatte alla confusione del combattimento.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
0	12	3	3	6	0	0	0

Abilità: Nuotare, Percepire

Talenti: Sensi Acuti, Udito Acuto



— PNG COMUNI —

Puoi usare le regole di **Capitolo 2: Creazione del Personaggio** per creare un'ampia gamma di PNG (ricorda che solo in casi eccezionali avranno Punti Fato). Puoi creare un PNG con tutti gli avanzamenti e le carriere che ritieni adatti al ruolo che tale personaggio deve ricoprire nell'avventura. Con oltre il centinaio di carriere descritte nel **Capitolo 3**, hai un'ampia scelta. Per facilitarti nel lavoro, questo capitolo comprende un vasto ventaglio di PNG, dai borseggiatori ai tagliagole. Qui di seguito trovi le loro statistiche.

Nota: Le abilità con Maestria sono segnate con +10% o +20%. Per esempio, gli scommettitori hanno Pettegolezzo +10%, e ciò significa che hanno preso l'abilità Pettegolezzo due volte.

BORSEGGIATORI

I borseggiatori abbondano nelle strade affollate delle città, e rubano silenziosamente i borselli nella folla.

Carriera: Ladro

Razza: Umano

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
26%	32%	28%	31%	43%	31%	29%	40%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	2	3	4	0	0	0

Abilità: Affascinare, Borseggiare, Cercare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Giocare d'Azzardo, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Segni Segreti (Ladri), Valutare

Talenti: Conoscenza della Strada, Cortese, Riflessi Fulminei, Vista Eccellente

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Pugnale

Equipaggiamento: Borsello

BRIGANTI

I briganti vivono nelle terre selvagge e attaccano i viaggiatori e le carovane prive di protezione.

Carriera: Fuorilegge

Razza: Umano

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
29%	42%	30%	31%	35%	30%	28%	25%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	3	4	0	0	0

Abilità: Allevare Animali, Arrampicarsi, Conoscenze Comuni (l'Impero), Guidare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Piazzare Trappole, Schivare

Talenti: Mira Eccellente, Riflessi Fulminei, Selvaggio, Vigoroso

Armatura: Armatura Leggera (Cappuccio di Cuoio e Giacca di Cuoio)

Punti Armatura: Testa 1, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arco, Arma a una Mano (Spada), Scudo

Equipaggiamento: 20 Freccie



FABBRICI

I fabbri si trovano in ogni paese e villaggio dell'Impero. La perizia dei fabbri Nani è giustamente rinomata.

Carriera: Bottegaio

Razza: Nano

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38%	29%	42%	41%	30%	34%	30%	20%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	4	3	0	0	0

Abilità: Conoscenze Comuni (Nani), Guidare, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare, Mestiere (Armaiolo, Fabbro), Parlare Lingua (Khazalid, Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Valutare

Talenti: Affarista, Cuore Impavido, Odio Atavico, Perizia Nanica, Robusto, Visione Notturna

Armatura: Armatura Leggera (Corpetto di Cuio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano (Martello)

Equipaggiamento: Strumenti di Lavoro (Fabbro)

GUARDIE CITTADINE

Le guardie cittadine mantengono l'ordine sedando le risse nelle taverne, perlustrando le strade e arrestando i criminali.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
31%	31%	33%	41%	30%	38%	28%	30%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	4	4	0	0	0

Abilità: Cercare, Conoscenze Accademiche (Legge), Conoscenze Comuni (l'Impero), Intimidire, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo +10%, Schivare, Seguire Tracce

Talenti: Buon Senso, Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Disarmare, Molto Resistente, Sangue Freddo

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano (Randello) e Pugnale

Equipaggiamento: Lanterna su Palo, Uniforme

LIBERTINI

I libertini sono i giovani rampolli della nobiltà con niente di meglio da fare che molestare le classi inferiori.

Carriera: Nobile

Razza: Umano

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
36%	27%	31%	30%	43%	29%	30%	35%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	4	0	0	0

Abilità: Affascinare, Bere Alcolici, Cavalcare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (l'Impero) +10%, Giocare d'Azzardo, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Reikspiel) +10%, Pettegolezzo

Talenti: Arma da Specialista (da Parata, da Scherma), Cortese, Etichetta, Parlare in Pubblico, Riflessi Fulminei

Armatura: Armatura Leggera (Gambali di Cuio e Giacca di Cuio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 1

Armi: Fioretto e Pugnale da Parata

Equipaggiamento: Vesti Nobiliari, Borsello con 3d10 CO

MENDICANTI

I mendicanti infestano le città, arrangiandosi a vivere con quel che ottengono da quanti hanno pietà di loro.

Carriera: Villico

Razza: Umano

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	25%	28%	37%	31%	29%	37%	33%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	2	3	4	0	0	0

Abilità: Affascinare, Affascinare Animali, Conoscenze Comuni (l'Impero), Esibirsi (Cantante), Guidare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Remare, Sopravvivenza

Talenti: Fuga!, Resistenza alle Malattie, Udito Acuto, Vigoroso

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0
Armi: Arma a una Mano (Stampella)
Equipaggiamento: Ciotola da Mendicante, Stracci

PIRATI

I pirati sono corsari di fiume o di mare con una certa inclinazione per la violenza e la prepotenza.

Carriera: Marinaio
Razza: Umano

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33%	32%	40%	35%	29%	25%	30%	28%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	4	3	4	0	0	0

Abilità: Arrampicarsi, Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (la Desolazione, l'Impero), Nuotare, Parlare Lingua (Bretoniano, Reikspiel), Percepire, Pettegolezza, Remare, Schivare, Veleggiare

Talenti: Colpire con Forza, Guerriero Nato, Molto Resistente, Rissare, Viaggiatore Esperto

Armatura: Armatura Leggera (Corpetto di Cuio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arco, Arma a una Mano (Sciabola)

Equipaggiamento: 20 Frece

PROPRIETARI

I proprietari possiedono e gestiscono i piccoli negozi e taverne nelle città dell'Impero.

Carriera: Cittadino
Razza: Umano

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
28%	25%	28%	31%	32%	43%	30%	39%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	2	3	4	0	0	0

Abilità: Bere Alcolici, Cercare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Guidare, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Kislevita, Reikspiel +10%), Percepire, Pettegolezza, Valutare

Talenti: Affarista, Buon Senso, Cortese, Udito Acuto

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano (Randello)

Equipaggiamento: Negozio o Taverna

SCOMMETTITORI

Gli scommettitori sono giocatori esperti che campano imbrogliando gli sprovveduti.

Carriera: Furfante
Razza: Umano

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	31%	28%	32%	38%	42%	30%	38%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	2	3	5	0	0	0

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (l'Impero), Esibirsi (Attore), Linguaggio Segreto (Ladri), Giocare d'Azzardo, Parlare Lingua (Reikspiel) +10%, Pettegolezza +10%, Valutare

Talenti: Conoscenza della Strada, Genio Matematico, Parlare in Pubblico, Più Veloce, Sesto Senso

Armatura: Armatura Leggera (Corpetto di Cuio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 1, Gambe 0

Armi: Pugnale

Equipaggiamento: Mazza di Carte, Coppia di Dadi

SPADE PREZZOLATE

Le spade prezzolate non sono altro che puri e semplici muscoli in affitto.

Carriera: Mercenario
Razza: Umano

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
35%	30%	33%	35%	30%	25%	35%	28%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	4	0	0	0

Abilità: Conoscenze Comuni (l'Impero, Tilea), Giocare d'Azzardo, Guidare, Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (Reikspiel, Tileano), Percepire, Pettegolezza +10%, Schivare

Talenti: Disarmare, Mira Eccellente, Ricarica Rapida, Sangue Freddo, Tiratore Provetto

Armatura: Armatura Media (Armatura Completa di Cuio, Calotta di Maglia e Corpetto di Maglia)

Punti Armatura: Testa 3, Braccia 1, Torso 3, Gambe 1

Armi: Arma a una Mano (Spada), Balestra, Scudo

Equipaggiamento: 20 Dardi

TAGLIAGOLE

I tagliagole sono malviventi violenti che derubano (e a volte uccidono) gli ignari.

Carriera: Sgherro
Razza: Umano

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33%	26%	43%	31%	32%	25%	36%	30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	4	3	4	0	0	0

Abilità: Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (l'Impero), Giocare d'Azzardo, Intimidire, Linguaggio Segreto (Ladri), Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezza, Schivare

Talenti: Colpire per Stordire, Disarmare, Estrazione Rapida, Molto Forte, Resistenza ai Veleni, Riflessi Fulminei, Rissare

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

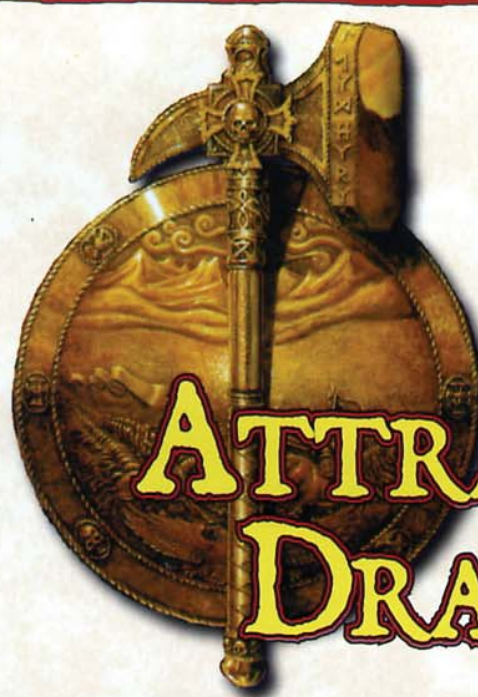
Armi: Arma a una Mano (Randello), Tirapugni

Equipaggiamento: Mantello con Cappuccio

CAPITOLO XII

"Archaon potrà anche essere stato sconfitto, ma le bestie del Drakwald sono ancora lì. Guai al viaggiatore che sfida le profondità della foresta!"

— Uli, Zelota



ATTRAVERSO IL DRAKWALD

Attaverso il Drakwald è una breve avventura progettata per introdurre i giocatori al mondo di WFRP, alle regole del gioco, e all'Impero, ormai vacillante sotto la devastazione inferta dal Caos. Se hai intenzione di partecipare a quest'avventura in qualità di giocatore, ti preghiamo di non procedere con la lettura. Il resto di quanto scritto è per gli occhi del solo ADG.

— INTRODUZIONE —

Concepita per personaggi alla loro prima (o al massimo seconda) carriera, quest'avventura è ambientata durante i tempi successivi alla "Tempesta del Caos", la devastante invasione dell'Impero guidata da Archaon, Signore della Fine dei Tempi. Le forze del Caos sono state respinte da Middenheim e dalle zone circostanti, e hanno lasciato dietro di loro una scia di desolazione. I sopravvissuti stanno cercando di ricostruire il Middenland dalle rovine, combattendo le ultime bande di Uominibestia e altri pericoli. L'avventura ha inizio a Untergard, una piccola città non lontana da Middenheim. Il Conte Boris Todbringer ha mandato alla gente di Untergard dei doni, come premio per il valore mostrato durante la Tempesta del Caos. Ma, proprio mentre la gente di Untergard celebra questa notizia, i Mutanti sferrano un attacco varcando il ponte cittadino. Subito dopo l'assalto, giungono voci di un'armata di Uominibestia che si sta avvicinando alla cittadina da sud. A quanto pare la guerra non è ancora

finita! Quantunque le difese della città, improvvisate e approntate alla meglio, siano abbastanza forti da respingere l'occasionale banda di predoni, Untergard non può sperare di resistere contro questa nuova minaccia: gli abitanti devono evacuare e cercare di raggiungere Middenheim e la protezione del Conte Todbringer. In questo viaggio disperato, i PG assumeranno il ruolo di protettori, di responsabili del vettovagliamento e perfino di investigatori, perché tra i profughi di Untergard non tutto è come sembra. Gli avventurieri avranno un assaggio di quello che il Mondo di Warhammer ha da offrire, dalle sanguinose faide agli orrori della guerra.

L'ADG dovrebbe leggere accuratamente l'intera avventura prima di presentarla ai giocatori. Gli ADG alla loro prima esperienza dovrebbero riguardarsi il **Capitolo 9: L'Arbitro di Gioco** da cima a fondo prima di iniziare il gioco.

— UNTERGARD —

Untergard fu fondata circa cento anni fa. I paesani dei pressi di Grimminhagen, stupefatti dalle opprimenti tasse imposte dal Graf Sternhauer, infagottarono i loro averi e si diressero verso sud. Il Graf, furibondo, era certo che questa gente malcontenta sarebbe stata ingoiata dalla Foresta di Drakwald, ma non fu così: gli esuli seguirono il fiume verso sud, finché non trovarono sulla sponda occidentale un luogo adatto all'insediamento. Vi costruirono un villaggio e riuscirono a tirare avanti contro ogni pronostico, tanto che, dopo qualche tempo, gli abitanti iniziarono ad aumentare. Fu così che il piccolo abitato divenne una città che occupava anche la sponda orientale del fiume. In un'impresa degna di lode, i cittadini di Untergard trasportarono a sud tutte le pietre necessarie per costruire il largo ponte che ora connette le due parti della città. Essendo l'ultimo attraversamento prima di Grimminhagen, il ponte divenne un punto di sosta naturale per le chiatte dei mercanti che risalivano il fiume

e così, nel giro di due generazioni, il villaggio di esuli si trasformò in un fiorente centro di commerci locali.

Tuttavia, questo successo ebbe un prezzo. Quando le forze di Archaon invasero il Middenland, Untergard e il suo ponte divennero obiettivi strategici vitali. Una notte, Khazrak, il più potente condottiero Uominibestia di tutto il Drakwald, nonché arcinemico del Conte Todbringer, guidò un assalto a sorpresa contro la cittadina. Gli Uominibestia di Khazrak riuscirono a superare le mura, entrarono a Untergard e ne sottomisero completamente la parte orientale, mentre i difensori ripiegavano sul ponte. Seguirono nove giorni di battaglia per salvare la città: migliaia di truppe imperiali e di alleati Nani accorsero per dare man forte e il ponte divenne lo scenario di una incredibile carneficina. Messo in difficoltà, Khazrak rase al suolo la metà orientale della città e condusse il suo esercito a nord, spostando rapidamente il fulcro della guerra verso Middenheim. A tutti

sembrò che Untergard fosse ormai al sicuro e così, reggimento dopo reggimento, la guarnigione fu spostata dalla città per rafforzare gli eserciti imperiali altrove.

I sopravvissuti iniziarono la ricostruzione, ma la metà orientale della città aveva subito danni talmente ingenti che dovette essere temporaneamente abbandonata. I nativi di Untergard, assieme ad alcuni profughi provenienti da insediamenti ancor più sventurati, si misero subito al lavoro tra le rovine, ma ci vollero due settimane solo per seppellire i morti, e i cadaveri in decomposizione furono il focolaio di un contagio che ridusse ulteriormente il numero dei sopravvissuti.

La popolazione corrente di Untergard è di circa 75 persone, per lo più Villici e Cittadini (vedi il **Capitolo 3: Carriere**). Tutti i residenti di costituzione robusta, oltre a svolgere le loro normali attività, devono contribuire alla difesa della città, montando la guardia per qualche ora al giorno sulle mura e presso la palizzata sulla sponda del fiume. La città è a tutti gli effetti sotto legge marziale, ed è governata dal Generale Schiller, il Capitano della Ronda.

L'avventura si apre su questo scenario. I PG potrebbero essere nativi di Untergard, oppure potrebbero essersi rifugiati qui in cerca di scampo durante la Tempesta del Caos. Quelli di formazione militare potrebbero esser stati feriti durante gli scontri e poi lasciati indietro. I PG Nani potrebbero essere arrivati con il considerevole contingente nanico venuto a dare man forte durante l'assedio.

Non è necessario che i PG si conoscano già, anche se sarebbe tutto molto più semplice. Possono iniziare come estranei per poi fare gruppo mentre affrontano le avversità.

NOTABILI DELLA CITTÀ

Segue una presentazione dei cittadini più importanti di Untergard. Ognuno di loro avrà un ruolo nello svolgimento della trama, quindi, prima d'iniziare a giocare, assicurati di conoscere bene le loro storie, personalità e motivazioni. I PG avranno molte occasioni per interagire con questi personaggi, quindi avrai bisogno di far riferimento a quanto segue per interpretarli correttamente.

GERHARD SCHILLER

Un veterano brizzolato sulla cinquantina, Schiller è il sopravvissuto di rango più alto a Untergard. È stato lui a organizzare la cittadinanza per l'autodifesa e a supervisionare la riparazione delle mura. Governa la città soprattutto perché sono stati gli stessi abitanti a chiederglielo, e sta cercando di fare del suo meglio affinché i sopravvissuti siano pronti a difendersi da ulteriori attacchi.



Schiller è un Capitano inflessibile ma giusto. Può sembrare una persona sgarbata, ma ha cura della gente di Untergard e farà del suo meglio per proteggerla.

Ha sequestrato uno dei magazzini più grandi per convertirlo nel provvisorio quartier generale della Ronda. Rafforzandone le porte e le finestre, e racimolando le armi e l'equipaggiamento che sono stati recuperati sul campo di battaglia, spera di poter far fronte a ulteriori minacce. Un intero piano del magazzino è stato convertito in un appartamento a uso personale di Schiller.

NONNA MOESCHER

La Nonna è l'abitante più anziana di Untergard e fa da guaritrice e da santona. La gente non sa che si tratta di una vera e propria Maga, e lei ha fatto di tutto per tenere segrete le proprie capacità. Dimostra una sessantina d'anni, ma in realtà ne ha molti di più: nessuno a Untergard ha ricordi che precedano la presenza della Nonna.

Capitano Gerhard Schiller, Capo della Ronda

Carriera: Capitano (ex-Guardia, ex-Sergente)

Razza: Umano

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
50%	46%	43%	44%	40%	42%	45%	50%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	15	4	4	4	0	4	0

Abilità: Cavalcare, Cercare, Comandare +10%, Conoscenze Accademiche (Diritto), Conoscenze Comuni (la Desolazione, l'Impero), Intimidire, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (Reikspiel, Tileano), Percepire +10%, Pettegolezzo +10%, Schivare, Seguire Tracce

Talenti: Buon Senso, Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Disarmare, Minaccioso, Molto Resistente, Rissare, Sangue Freddo

Armatura: Armatura Media (Armatura Completa di Maglia)

Punti Armatura: Testa 3, Braccia 3, Corpo 3, Gambe 3

Armi: Arma a una Mano (Spada), Pugnale e Scudo

Equipaggiamento: Uniforme

Nonna Moescher, Maga Ambra

Carriera: Mago Errante (ex-Fattucchiere, ex-Apprendista Mago)

Razza: Umana

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
28%	30%	30%	31%	35%	56%	53%	45%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	3	4	2	5	0

Abilità: Affascinare, Affascinare Animali +10%, Allevare Animali, Cercare, Conoscenze Accademiche (Maga) +10%, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Comuni (l'Impero, le Malelande), Guarire, Incanalare +10%, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Parlare Lingua Arcana (Magico), Percepire, Pettegolezzo +10%, Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica, Buon Senso, Fattucchieria, Magia Minore (Arcana, Fatture), Mente Equilibrata, Sfera Arcana (Bestie), Visione Notturna

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi: Bastone

Equipaggiamento: Borsello con 30 CO, Grimorio, Strumenti per Scrivere, Zaino

Nonna Moescher fa anche da controparte politica al Capitano Schiller e dirige gli sforzi volti alla ripresa delle attività agricole e della vita normale. A dispetto del suo nome, la Nonna è una donna piena d'energie, dai modi seri e tiene molto alla concretezza. È anche una delle poche persone che vivono al di fuori delle mura. Il Capitano Schiller ha tentato più volte di convincerla a trasferirsi nel centro città, ma lei si è sempre rifiutata di abbandonare casa sua.



Hans Baumer, Boscaiolo

Carriera: Boscaiolo

Razza: Umano

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
42%	25%	41%	34%	35%	33%	38%	25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	4	3	5	0	3	0

Abilità: Arrampicarsi, Linguaggio Segreto (Ranger), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Seguire Tracce, Segni Segreti (Ranger)

Talenti: Arma da Specialista (a Due Mani), Più Veloce, Resistenza alle Malattie, Selvaggio, Udito Acuto

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma Grande (Ascia a Due Mani)

Equipaggiamento: Zaino

Padre Dietrich, Prete di Sigmar

Carriera: Prete (ex-Iniziato)

Razza: Umano

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
37%	27%	41%	37%	24%	30%	48%	43%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	4	3	4	0	3	0

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Storia), Conoscenze Accademiche (Teologia) +10%, Guarire, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Percepire

Talenti: Colpire per Ferire, Cortese, Guerriero Nato, Molto Forte, Parlare in Pubblico, Resistenza alla Magia

Armatura: Armatura Media (Armatura Completa di Cuoio, Corpetto di Maglia ed Elmo)

Punti Armatura: Testa 3, Braccia 1, Torso 3, Gambe 1

Armi: Arma a una Mano (Martello)

Equipaggiamento: Borsello, Libro di Preghiere, Reliquia, Simbolo di Sigmar, Strumenti per Scrivere

Tra le altre cose, la Nonna è stata di grande aiuto nel prendersi cura dei bambini rimasti orfani dopo l'attacco, affidandone molti in custodia alle famiglie sopravvissute. In qualsiasi momento, nel corso dell'avventura, ci saranno dai tre ai sei orfanelli che vivono in casa sua aiutandola con le faccende domestiche.

Se nel gruppo di PG c'è qualche lanciatore d'incantesimi, puoi concedergli una **Prova Impegnativa (-10%) di Percepire** per notare che in presenza di Nonna Moescher c'è "qualcosa di strano". Nel corso degli anni, infatti, la Nonna ha perfezionato l'arte di nascondere la propria natura magica anche ad altre persone dotate dell'occhio della strega. Sebbene si tratti di un'anima fondamentalmente buona, lo sforzo di mantenere questo segreto, unito a un oscuro ricordo del passato, porteranno al culmine finale dell'avventura. Vedi **I Segreti della Nonna** a pagina 244 per maggiori informazioni.

HANS BAUMER

Hans è un uomo sulla trentina, alto e barbuto, ed è uno dei Boscaioli giunti a Untergard in cerca di protezione. È un individuo pacato, che preferisce la solitudine dei luoghi selvatici al trambusto delle città. Trascorre le giornate a cacciare nella foresta, esplorando i dintorni in cerca di eventuali forze nemiche, e ritorna in città solo al tramonto. La piccola selvaggina che di tanto in tanto riesce a trovare aiuta a integrare i magri viveri forniti dalle coltivazioni e dal bestiame, ma, da quando il Capitano Schiller ha dato voce al timore che ogni cosa catturata nella foresta potrebbe essere contaminata dal Caos, alcune persone preferiscono non mangiarla. Tuttavia, nessuno a oggi ha manifestato alcun malessere derivato da quanto cacciato nei boschi. Hans si trova fuori città all'inizio dell'avventura e solo più tardi farà la sua comparsa.



PADRE DIETRICH

Padre Dietrich è stato mandato da Altdorf per dare conforto al popolo dopo la morte durante la grande battaglia del Prete di Untergard. Essendo l'unico straniero, deve ancora farsi conoscere bene dalla gente, anche se, in qualità di Prete di Sigmar, è trattato con rispetto, se non con cordialità. La maggior parte delle persone, comunque, preferisce chiedere consiglio a Nonna Moescher per i propri problemi.



Il tempio di Untergard è andato distrutto con il resto della parte orientale della città, ma Padre Dietrich ha stabilito un santuario di fortuna nei pressi della parte occidentale del ponte. Essendo la persona più colta in città, serve anche come consigliere del Capitano Schiller riguardo agli affari spirituali e magici. A Padre Dietrich manca un po' il senso dell'umorismo, ma è onesto, schietto ed estremamente devoto sia a Sigmar che all'Impero.

PREPARARSI A INIZIARE

La prima cosa da fare è consegnare ai giocatori il primo **Sussidio: La Tempesta del Caos** (ma puoi anche leggerlo ad alta voce se non ne hai una fotocopia). Questo documento introduce i giocatori ai recenti avvenimenti che hanno scosso l'Impero e la città di Untergard. Chiaramente, le notizie non sono molto accurate, poiché vogliono rappresentare ciò che i PG hanno sentito dai profughi, dai soldati di passaggio, dai predicatori itineranti e dalle vedove addolorate. Insomma non è necessariamente la verità. Benvenuto nell'Impero!

UN RESOCONTO PRECISO

Quando i PG arrivano alla Ackerplatz, descrivi la scena che trovano. Puoi scegliere di leggere ad alta voce il sottostante testo evidenziato, oppure di parafrasarlo secondo la tua inventiva. Ci sono svariati riquadri come questo nel testo dell'avventura, e si tratta di un formato che evidenzia le informazioni da riferire ai giocatori.

Quasi tutte le 75 anime di Untergard sono già riunite nella malconcia piazza principale, e mormorano senza posa tra loro. Molti sono ancora convalescenti per le ferite subite in battaglia, mentre altri sono chiaramente troppo giovani o troppo vecchi per aver preso parte al combattimento. Tutti però sono stanchi e pallidi, e alcuni soffrono chiaramente dei morsi della fame.

Nella confusione generale, i PG possono effettuare delle **Prove Molto Facili (+30%) di Pettegolezze** per capire come mai tanta agitazione. Quello che riescono a capire dipende dai gradi di successo ottenuti nella Prova di Pettegolezze.

PETTEGOLEZZO

Grado di Successo	Informazione Ottenuta
0	Il Capitano della Ronda Schiller sta per fare un'importante comunicazione.
1	Il Capitano della Ronda Schiller ha ricevuto un messaggio da parte del Conte Boris Todbringer di Middenheim, e sta per leggerlo alla città.
2	Il Conte Boris Todbringer di Middenheim ha spedito un premio ai cittadini di Untergard come riconoscimento per la loro tenacia nel corso dell'invasione di Archagon.
3+	Il Conte Boris Todbringer di Middenheim ha spedito una carovana di cibo e rifornimenti per aiutare la città a rimettersi in sesto!

Mentre tutti attendono la comparsa del Capitano Schiller, i PG hanno il tempo di chiacchierare con i locali. La gente spera che la situazione sia giunta a una svolta e che il Capitano abbia buone notizie. I PG possono anche cogliere alcune dicerie tra i cittadini e, per ogni **Prova di Pettegolezze** coronata da successo, tira una volta sulla tabella seguente per vedere di quale informazione si tratta. La verità su ciascuna diceria è annotata tra parentesi.

DICERIE

Tiro	Diceria
1	La Foresta del Drakwald è ancora piena di Uominibestia e di sbandati dell'esercito del Caos (Vero).
2	Tempo fa, il Capitano Schiller era al comando di una compagnia di mercenari (Falso).
3	Nonna Moeschler non ha alcuna intenzione di trasferirsi in città. Vive fuori le mura con alcuni orfanelli nella sua casa, che è rimasta miracolosamente illesa dalla battaglia (Vero).
4	Il baule contenente la paga di una compagnia di mercenari tileani è caduto dalla chiatta che lo trasportava. È ancora sul fondo del fiume, in attesa di fare la fortuna di qualcuno (Falso).
5	Alcuni abitanti scomparsi sono tenuti prigionieri dagli Uominibestia nella foresta (Falso).
6	Padre Dietrich possiede una reliquia sacra (Vero).
7	Una nuova guarnigione diretta a Untergard è sulla via a nord di Altdorf (Falso).
8	Il Boscaiolo Hans Baumer è scomparso da una settimana (Vero), ed è probabilmente morto (Falso).
9	A Grimminhagen, sono stati visti certi topi, grandi come persone, banchettare con i cadaveri (Falso).
10	Il Conte Boris Todbringer di Middenheim offre una taglia di diecimila corone d'oro per la testa di Khazrak l'Orbo, il capo degli Uominibestia che hanno assalito Untergard. Khazrak e Todbringer sono da anni accerrimi nemici (Vero).



IL DISCORSO DI SCHILLER

Quando ritieni opportuno, presenta l'arrivo del Capitano Schiller.

Un brusio corre tra la folla quando appare il Capitano Schiller. Una delle sue guardie gli prepara una cassa a mo' di palchetto, e lui vi sale sopra con un'agilità rara negli uomini della sua età. Anche se la sua uniforme è rovinata e l'armatura ammaccata, il Capitano suscita sempre il rispetto della folla e ha bisogno di far un solo gesto perché il brusio si arresti.

"Popolo di Untergard!" esclama. "Questo è un glorioso giorno. Ho ricevuto una lettera da parte del Conte Boris Todbringer di Middenheim. Il vecchio lupo vive ancora e la città di Middenheim resiste salda sull'Ulrichsberg!"

La folla acclama le sue parole, e ancora una volta Schiller deve chiedere il silenzio.

"Il Conte Todbringer manda i suoi ringraziamenti a tutti i cittadini di Untergard per il ruolo svolto nell'ostacolare l'invasore. Dice che, testuali parole: 'La battaglia del ponte di Untergard sarà ricordata come una delle più gloriose vittorie nella storia del Middenland.' Potete esserne orgogliosi, popolo di Untergard, perché tutti i nostri sacrifici non sono stati vani!"

Quando gli applausi si calmano, Schiller continua: "In grazia al nostro valore, il Conte ci ha mandato una prova del suo apprezzamento." Il Capitano mette le mani in un sacco e ne trae una pagnotta di pane e una bottiglia di vino. "Siamo onorati di aver ricevuto trenta filoni di pane e una dozzina di bottiglie di vino, direttamente da Middenheim."

La folla inizia ad agitarsi alla vista della generosità del Conte e molti occhi affamati puntano il pane fresco tra le mani del Capitano. Subito si alza un coro: "Lunga vita al Conte! Lunga vita al Conte!" Schiller tiene alti il pane e il vino mentre gli induriti sopravvissuti di Untergard diventano rochi a forza di gridare.

Improvvisamente, si sente un forte sparo: la bottiglia scoppia, schizzando su Schiller e sulla pagnotta vino e vetri rotti. Ne nasce un pandemonio e la folla si disperde presa dal panico.

Dopo gli orrori dell'ultima battaglia, tutta la gente di Untergard sa riconoscere il suono di un'arma da fuoco e, siccome la Ackerplatz è completamente priva di ripari, la gente si getta in una folle corsa per cercare rifugio. A questo punto i PG possono effettuare una **Prova di Percepire**, per capire che lo sparo è partito dall'altro lato del ponte. Se i PG guardano in quella direzione possono notare due cose: anzitutto, il colpo veniva con tutta probabilità dalla stazione delle diligenze abbandonata sul lato orientale del fiume; in secondo luogo, c'è un gruppo di umanoidi deformi che corre lungo il ponte verso la Ackerplatz, armi alla mano.

ATTACCO MUTANTE!

Vedete quattro orrendi Mutanti correre lungo il ponte. Uno di loro ha tentacoli al posto delle braccia, il secondo ha le corna ed è ricoperto da una folta pelliccia, l'altro ha un grugno da suino e l'ultimo vi fissa con un terzo occhio che gli si apre nel bel mezzo della fronte. Sono tutti vestiti con degli stracci sporchi e, mentre si avvicinano, vi rendete conto che i loro occhi bruciano d'odio.

A questo punto dovresti passare dal Tempo di Narrazione al Tempo di Combattimento. Se i giocatori non hanno specificato in che punto dell'assembramento si trovassero i loro personaggi, assumi che fossero nelle ultime file, cioè vicino al ponte. Se sono altrove, devono spendere 1 round per muoversi tra la folla e raggiungere il ponte, perché la confusione è tale da impedire la corsa.

IL PONTE DI UNTERGARD

1 QUADRETTO = 2 METRI

L'ACHERPLATZ

In queste pagine trovi una mappa già quadrettata da utilizzare per la scena di combattimento. La scala è 1 quadretto = 2 metri, cosa che dovrebbe facilitare la riproduzione su di una mappa tattica adatta per le miniature.

Siccome la Acherplatz è piena di bambini che gridano e genitori nel panico, i PG devono cavarsela da soli contro la minaccia dei Mutanti per i primi 3 round. Se a quel punto il combattimento non è ancora finito, 3 Guardie della Ronda giungeranno per dar loro man forte. Nel caso, usa le statistiche per le Guardie Cittadine che si trovano a pagina 234.

Per gli assalitori invece, usa le statistiche del Mutante a pagina 229, ma considera che hanno le seguenti mutazioni:

- **Mutante 1:** Braccia a Tentacolo
- **Mutante 2:** Corna e Pelliccia Spessa
- **Mutante 3:** Nasuto
- **Mutante 4:** Tre occhi

C'è un quinto Mutante, quello che ha sparato al Capitano Schiller, in agguato tra le rovine della stazione delle diligence. Cercherà di svignarsela tra le rovine mentre i suoi compagni combattono sul ponte.

Se il gruppo di giocatori è più numeroso, puoi aggiungere altri Mutanti: uno per PG sarà sufficiente.

DOPO LA BATTAGLIA

Sconfitti i Mutanti le acque si calmano. Nonna Moescher si avvicina per curare i feriti e, se qualche PG ha bisogno di cure (cosa alquanto probabile), la Nonna gli si presenta, offrendo la propria assistenza. Sia lei che il Capitano Schiller ringraziano i PG per aver aiutato a respingere l'attacco, e il Capitano aggiunge che farà appendere le teste dei Mutanti uccisi alla porta della città, come monito per gli altri.

Molte persone iniziano a raggrupparsi attorno al Capitano dando vita a un clamore generale. I PG riescono a distinguere le seguenti affermazioni:

- "Deve aver avuto un fucile lungo Hochland, nient'altro poteva sparare così lontano!"
- "Forse il posto è infestato da cecchini."
- "Alcuni di quei Mutanti parevano avere una faccia dannatamente familiare."
- "Saremo tutti assassinati nei nostri letti!"

Nel mezzo della discussione, una Guardia affannata arriva di corsa verso il Capitano, riportando che, durante la confusione, le porte principali hanno subito un duro assalto. Per fortuna, quando s'è sparsa la notizia dell'attacco sul ponte, gli uomini di guardia non hanno abbandonato il posto. Ora le porte sono al sicuro, ma molte Guardie sono rimaste uccise. A quanto pare, la battaglia sul ponte era solo un diversivo.

IL RACCONTO DEL BOSCAIOLO

Mentre la discussione va avanti, si ode un grido provenire dalle porte della città. Temendo un altro attacco, molti impugnano le armi e si guardano intorno. Poi si scopre che è Hans Baumer, di ritorno dalla foresta, accompagnato da una marmaglia di persone spaventate che portano sulla schiena i loro pochi averi.

Se i PG non hanno ancora sentito di Hans, concedi una **Prova Facile (+20%) di Pettegolezzo** per scoprire che si tratta di un Boscaiolo locale, partito ormai da una settimana e dato per morto.

Il Capitano Schiller e Nonna Moescher vanno a incontrare Hans, accompagnati da molti cittadini. Tutti vogliono sapere se ci sono novità.



FANTASMI NELLA FORESTA

Il resto del secondo giorno trascorre senza problemi e la carovana si accampa in una radura presso la strada. Come al solito vengono organizzati dei turni di guardia.

Poco dopo il tramonto, molti orfanelli vagano per l'accampamento, piangendo e lamentandosi. "Nonnina, nonnina, dove sei, nonnina?" Dopo una rapida occhiata in giro non si riesce a trovarla.

Il Capitano Schiller s'acciglia: "Per i denti di Taa! Che succede ora? La nostra migliore guaritrice è svanita. Bene, qualcuno deve andare a cercarla..."

Si scopre che la Nonna ha lasciato gli orfani a dormire nel carro e si è inoltrata nel bosco da sola per raccogliere certe erbe. Una **Prova di Seguire Tracce** riuscita permette di capire la direzione che ha preso. Se nessuno tra i PG ha **Seguire Tracce**, Hans potrebbe dare una mano. In ogni caso, la Nonna può essere trovata in meno di 10 minuti e, seppure in così poco tempo, pare che la vecchia si sia cacciata nei guai.

Siete sollevati quando vedete la Nonna in una radura con in mano un fascio d'erbe appena raccolte. Ma vi accorgete subito che qualcosa non va. La donna sta osservando con sorpresa tre figure incappucciate, le quali, arco alla mano, sembrano minacciarla. Sono Elfi e il loro capo esclama: "Fornisci delle spiegazioni, strega, o la mia freccia scoccherà precisa!"

È una situazione delicata. Gli Elfi sono convinti che solo una strega al servizio dei Poteri Oscuri possa aggirarsi da sola nel Drakwald la notte. La Nonna protesta di essere innocente, affermando che stava solo cercando alcune erbe curative per la gente di Untergard. Gli Elfi possono convincersi

Schermagliatori Elfi

Carriera: Guerriero del Fraterno Legame

Razza: Elfo

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
31%	46%	31%	31%	41%	36%	36%	31%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	5	0	0	0

Abilità: Arrampicarsi, Cercare, Conoscenze Comuni (Elfi), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Eltharin, Reikspiel), Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (Arco Lungo), Ricarica Rapida, Selvaggio, Visione Notturna, Vista Eccellente

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 1, Corpo 1, Gambe 0

Armi: Arco Elfico e Arma a una Mano (Spada)

Equipaggiamento: 20 Freccie

di aver torto ma sono molto sospettosi. È necessaria almeno una **Prova di Affascinare**, ma se tra i PG c'è un Elfo la difficoltà scende a **Facile (+20%)**.

I PG hanno la possibilità di dare un'occhiata alle erbe della Nonna. Una **Prova Abituale (+10%) di Mestiere (Erborista)** conferma che quelle piante sono comunemente usate nella medicina popolare. Tuttavia, se si ha successo anche in una **Prova di Conoscenze Accademiche (Magia)**, si scopre che possono essere usate per la magia rituale, informazione che i PG potrebbero voler tenere segreta.

Il capo degli Elfi, Gilmir, abbassa il suo arco quando si convince che la Nonna non è una minaccia, e così fanno i suoi compagni. Anche se non è proprio a suo agio, accetterà di scambiare quattro chiacchiere. Già da molte settimane è a capo di una banda di Guerrieri del Fraterno Legame impegnata a sferrare agguati contro gli invasori. Negli ultimi giorni hanno incontrato solo piccoli manipoli e sparuti ritardatari, e hanno pensato che la Nonna fosse tra questi ultimi.

Se gli viene detto degli Uominibestia provenienti da sud, Gilmir apparirà allarmato e cercherà di congedarsi il prima possibile.

Questo incontro non dovrebbe sfociare in un combattimento, a meno che i PG non siano arroganti e ostili. Nel caso in cui dovesse scoppiare una lotta, la Nonna cercherà di allontanarsi. Devi cercare di farla sopravvivere a questo incontro, perché il prosieguo dell'avventura richiede la sua presenza.

In ogni caso, ringrazierà i PG per averla tirata fuori dai guai.

L'INCROCIO

Il mattino seguente trascorre senza incidenti. La foresta è buia e opprimente, e aleggia una tranquillità simile a quella calma che precede la tempesta. A metà pomeriggio gli esploratori ritornano con brutte notizie. A un incrocio più avanti ci sono i resti di un'imboscata e la strada è ostruita dai cadaveri. Bisogna sgomberare il tragitto prima di poter proseguire.

Il Capitano Schiller ordina una sosta per riposarsi mentre la strada viene pulita. Una dozzina di uomini abili vengono mandati avanti insieme a molte Guardie e ai PG. Padre Dietrich si accoda con l'intenzione di benedire i deceduti e lo stesso fa anche Nonna Moescher, nel caso vi siano dei sopravvissuti.

Sulla strada ci sono i relitti di due carrozze e quindici corpi mutilati, ma nessun sopravvissuto. Chi assiste a questa scena di devastazione deve effettuare una **Prova di Volontà** altrimenti acquisisce 1 Punto Follia.

Perlustrando tra la carneficina i PG possono scoprire le seguenti informazioni:

- Tutti i cadaveri sono di persone adulte, nove uomini e sei donne. Sebbene siano ormai ridotti a brandelli, gli abiti di quattro individui, due uomini e due donne, dovevano essere di qualità eccellente.
- Una delle carrozze ha un emblema dipinto. Sembra raffigurare un gruppo di bilance sovrastante una spira ornamentale su cui c'è scritto "Delberz". Una **Prova di Conoscenze Comuni (l'Impero)** rivela che la bilancia è un simbolo diffuso tra le gilde dei mercanti. Delberz è un centro di commerci che sorge a ovest, sul Fiume Delb.
- La maggior parte dei viaggiatori è stata uccisa da frecce con penne nere di fattura molto rozza. Una **Prova Impegnativa (-10%) di Conoscenze Comuni (l'Impero)** le identifica come opera dei Goblin. Si dice che il Drakwald ospiti le tane di molte tribù di pelletterie.
- Una **Prova di Cercare** coronata da successo permette di trovare uno scudo ammaccato ma ancora utilizzabile e una faretra con 10 quadrelli da balestra. Per il resto, tutti i corpi e i carri sono stati saccheggiati di ogni oggetto di valore.

UN CUPO RICORDO

Mentre i personaggi sono intenti a perlustrare la zona, si rendono conto di quanto accade intorno:

La strada principale appare molto frequentata, ma l'altro lato della biforcazione sembra un sentiero stretto e poco battuto. Un corvo è appollaiato sull'indicazione ormai illeggibile che punta in quella direzione. Nonna Moescher fa un cenno all'uccello per poi fermarsi di botto. Legge e rilegge il cartello più volte tra sé e sé: "Fahndorf... la mia famiglia era di quelle parti." Poi volge lo sguardo al suolo scuotendo la testa. "Mio padre è morto lì."

Se i personaggi le chiedono maggiori informazioni, dirà quanto segue:

Furono i soldati del Graf Sternbauer a ucciderlo. Era un uomo buono, un uomo innocente. Tutta la sua colpa era di aver nascosto un po' di viveri agli occhi del Balivo. Non voleva che soffrissero la fame durante l'inverno. Lo bruciarono vivo, perché facesse da esempio al resto del villaggio. Maledetti nobili! Come se la nostra vita non fosse già abbastanza difficile senza i tacchi dei loro stivali sulle nostre gole."

Ai PG basta fare due più due per realizzare che, stando alle sue stesse dichiarazioni, la Nonna è ultracentenaria! Se le chiedono dell'epoca dei fatti o della sua età attuale, lei se la cava con un elusivo: "Ho smesso di contare la mia età da molto tempo ormai."

IL DESTINO DI DIETRICH

Padre Dietrich benedice i morti a mano a mano che vengono spostati sul ciglio della strada. Improvvisamente, udite il Prete gridare, poi un forte tonfo e un urlo di dolore. Voltandovi di scatto non riuscite a capire che cosa sia accaduto.

A quanto pare, coloro che erano intenti allo sgombero della via stavano disponendo i cadaveri in un posto accanto a un grande ciocco rovesciato,

proprio il luogo da dove i Goblin avevano lanciato l'imboscata. Una **Prova di Percepire** rivela un gran numero di piccoli buchi per terra dietro il ciocco, evidentemente lasciati dalle frecce dei Goblin piantate al suolo prima dell'attacco.

Purtroppo, però, i pelletterie avevano anche scavato una fossa di fronte alla loro postazione, e l'avevano ricoperta di frasche. Così Padre Dietrich, nel chinarsi accanto a un morto, è caduto nella trappola, schiantandosi fatalmente sulle punte acuminate poste sul fondo. I PG possono tentare di salvarlo, ma è troppo tardi.

I paletti acuminati hanno trapassato il corpo di Padre Dietrich in più punti, e il sangue sta lentamente riempiendo il fondo della buca. È vivo per miracolo, ma la ferita è mortale. Alzando lo sguardo verso di voi, vi saluta con il suo pugno rosso di sangue e vi dice: "Muoi con una reliquia del Santo Sigmar stretta tra le mie mani. Anche solo per questo, sono grato alla vita. Ma non lasciate che questa sacra icona venga sepolta con me in questo luogo disgraziato. Portatela via di qui e lasciatela al Tempio di Sigmar a Middenheim. Giuratemi che lo farete!"

Se i PG accettano, lui, rantolando, dice: "Sigmar Heldenhammer sia lodato," dopodiché spira. Se i PG si rifiutano, muore pregandoli di prestare giuramento. In entrambi i casi la reliquia può essere recuperata dalla buca senza molte difficoltà.

Nel caso in cui i PG volessero saccheggiare il corpo del Prete, Nonna Moescher interviene gridando: "Mostrate rispetto per i morti!" La buca viene poi ricoperta, fungendo così da tomba per Padre Dietrich.

LA RELIQUIA

La reliquia di Padre Dietrich è una piccola icona di circa 25 cm², rivestita d'oro e ferro. È palesemente antica, ma il suo valore non è subito chiaro. Si tratta di un ritratto di Sigmar dipinto da un artista Nano subito dopo la grande vittoria dell'Heldenhammer contro le orde dei goblinoidi. Padre Dietrich l'aveva trovata tra le rovine del Tempio di Sigmar di Untergard e immediatamente si era accorto dell'antichità e del valore dell'oggetto.

Il valore monetario dell'icona si aggira intorno alle 100 CO, in base all'antichità e alla quantità d'oro da cui è stata ricavata. Un collezionista d'arte o un devoto seguace di Sigmar però sarebbero disposti a pagare molto di più. Nel caso in cui la Chiesa di Sigmar dovesse accorgersi dell'esistenza della reliquia, non si fermerebbe davanti a niente pur di ottenerla.

IL CERCHIO SI CHIUDE

Dopo aver trovato il luogo dell'imboscata i PG potrebbero iniziare a temere un attacco da parte dei Goblin. Lascia che si preparino come vogliono. Anzi, puoi pure giocare con le loro paure, facendo compiere tante **Prove di Percepire** o tirando inutilmente i dadi dietro lo schermo mentre fai finta di consultare qualcosa tra le pagine dell'avventura. In realtà i Goblin se ne sono andati da un pezzo e non sono affatto nei pressi della strada.

Con la strada sgombra e i cadaveri seppelliti, la carovana può ricominciare il viaggio. Prima di sera giungete a Immelscheld, un'altra città saccheggiata durante la Tempesta del Caos. Il Capitano Schiller stabilisce l'accampamento fuori dalle rovine e dispone i turni di guardia come al solito. Tutti sembrano sollevati dal fatto che la carovana non abbia incontrato lo stesso destino dei viaggiatori di Delberz.

Il Capitano manda alcuni uomini a Immelscheld in cerca di rifornimenti. I PG hanno qualche ora a disposizione prima che l'avventura giunga al culmine, così se hanno qualcosa in mente lasciali fare. Immelscheld è nelle stesse condizioni di Grimminhagen, un luogo semidistrutto con qualche sopravvissuto che fruga tra le rovine.

A questo punto i PG potrebbero avere qualche sospetto su Nonna Moescher, ma se la tengono d'occhio non notano niente di strano. L'anziana donna si mette a preparare quel poco di cibo che c'è per dar da mangiare agli orfani, poi racconta loro una fiaba prima di accompagnarli a nanna nel carro. Quando chiude i lembi delle tende, tutto cade in una profonda tranquillità.

Se qualcuno però rimane a osservare il carro, fagli effettuare una **Prova Impegnativa (-10%) di Percepire** dopo un'ora d'attesa. Se ha successo, nota qualcosa di veramente strano. Un corvo, nero come il carbone, fa capolino dal retro del carro, spicca il volo e si dirige indietro lungo la strada.

Nel caso in cui i PG non tengano d'occhio la Nonna, verranno insospettiti da quanto segue.

Il pianto di un bambino infrange il silenzio della notte. Ben presto, altri piagnistei si aggiungono, formando un coro di lamenti. Alcuni tra i profughi più esausti maledicono l'interruzione del sonno e gridano a Nonna Moescher di calmare i bambini. Per tutta risposta il pianto s'intensifica.

Si scopre ben presto che Nonna Moescher è scomparsa di nuovo. I bambini possono essere calmati con una **Prova di Affascinare**. Uno di loro, svegliatosi, aveva notato l'assenza della Nonna e si era messo a piangere, svegliando gli altri e dando inizio alla cacofonia. I PG possono parlare con i bambini o con gli altri profughi per sapere che:

- Uno dei bambini ha sognato che un corvo nero era entrato nel vagone.
- Nessuno ha visto la Nonna abbandonare il carro, tantomeno l'accampamento.
- La Nonna è diventata molto cupa dopo aver visto i resti dell'imboscata.

IL TOMO MAGICO

Contiene il rituale utilizzato da Nonna Moescher e i PG lo trovano se riescono a sconfiggerla. Se sono furbi faranno meglio a distruggerlo immediatamente perché si tratta di un oggetto del Caos. Se decidono di tenerlo, le cose si metteranno male se un Cacciatore di Streghe, un templare o qualche altro fanatico lo scopre.

La Feroce Vendetta del Cuore Distrutto

Tipo: Arcano

Lingua Arcana: Magico

Magia: 2

PE: 200

Ingredienti: Le corna macinate di uno Sciamano Uomobestia, un ardente falò.

Condizioni: Il rituale dev'essere eseguito nel luogo esatto in cui è avvenuto l'atto da vendicare.

Conseguenze: Se il Tiro per il Lancio di Incantesimi ha successo, subisci un colpo con Danno 5 a causa dell'energia aethyrica. Se il Tiro per il Lancio di Incantesimi fallisce, non solo subisci il danno, ma devi anche, ogni giorno per 1d10 giorni, effettuare con successo una Prova di Resistenza o morire.

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: 2 ore

Descrizione: Se questo rituale è eseguito con successo, un feroce spirito della vendetta compare tra le fiamme del falò, pronto a scovare e a uccidere un obiettivo a tua scelta. Si tratta di un Demone Minore con le seguenti mutazioni: Corna e Scaglie. I suoi attacchi infliggono un Danno pari a BF+1 per via delle fiamme che lo circondano. Per la stessa ragione, chiunque provi ad afferrare il Demone subisce un colpo con Danno 5.

Se i PG non sanno ancora la storia del padre della Nonna e la causa della sua morte, devi rivelare ora questa informazione. È uno degli orfani che spiffera quanto segue:

"Nonna Mo' è stata triste tutto il giorno. Fin da quando ci siamo fermati vicino ai carri rotti per far riposare i buoi. Ha pianto, io l'ho vista! M'ha detto che le era andata la polvere negli occhi, ma non è vero. Piangeva per Fahndorf! Ha detto che erano stati i soldati a fare il fuoco, ma ch'era il Graf Sternhauer ad avere le mani insanguinate. Ha detto un sacco di brutte parole... Ha detto, a che serve il potere se non lo usi? Ha detto pure ch'era stato l'uccellino a dirle la cosa giusta da fare. Io l'ho sentito che lo diceva e poi pareva così arrabbiata la Nonnina! Come il Capitano Schiller, quando ha fatto a pezzi l'Uomobestia che aveva ucciso Frau Becker."

I PG possono anche perquisire il carro. Chiunque riesca in una **Prova di Percepire** noterà che la borsa a tracolla non c'è, e che la Nonna ha lasciato un biglietto (secondo **Sussidio: Il Messaggio della Nonnina**).

I SEGRETI DELLA NONNA

La Nonna ha usato l'incantesimo *forma del corvo veleggiatore* per abbandonare l'accampamento e tornare in volo lungo la strada, verso Fahndorf, il suo villaggio natale. Giunta sul luogo in cui avvenne l'omicidio di suo padre, ha intenzione di evocare uno spirito vendicatore e scatenarlo contro il Graf Sternhauer e la sua famiglia. La Nonna crede di chiamare in questo mondo lo spirito di una giustizia sanguinaria, ma la verità non potrebbe essere più orribile. Il suo rituale, infatti, aprirà un varco nel Reame del Caos e lascerà passare un Demone dell'Odio e della Furia, che dopo aver eseguito le istruzioni impartitegli, sarà libero di vagare in questo mondo, almeno per un certo periodo.

La vecchia donna ha nutrito questo desiderio di vendetta fin da quando i suoi occhi di bambina videro l'assassinio del padre, e ha imparato la magia proprio con la speranza di usarla per avere giustizia. Molti anni or sono scoprì un rituale magico che sembrava perfetto per i suoi scopi, ma l'ingrediente chiave sembrava impossibile da trovare. Gli anni correvano veloci, tanto che si trovò obbligata a utilizzare la magia per allungarsi la vita, ma non fu mai capace di portare a termine il piano, così se ne fece una ragione e si dedicò al suo ruolo sociale a Untergard. La Tempesta del Caos ha però cambiato tutto: anzitutto si rese conto che l'ingrediente di cui aveva bisogno per completare il rituale (le corna macinate di uno Sciamano Uomobestia) era finalmente a portata di mano tra i resti della battaglia di Untergard; poi venne a sapere che gli Sternhauer si erano messi in salvo durante l'invasione, lasciando morire le persone che avrebbero invece dovuto difendere. Era stato il destino, pensò la Nonna, ad averle dato finalmente la possibilità di vendicarsi degli Sternhauer. Così ha deciso di agire in fretta, pur sapendo di andare in contro alla morte.

PERCHÉ ANDARE

I PG potrebbero non avere alcun motivo per immischiarsi negli affari della Nonna, oppure potrebbero rinunciare a cercarla nel timore che i Goblin assalgano la carovana. In tal caso cerca di stimolarli a investigare la misteriosa scomparsa. Ecco alcune buone ragioni:

- La Nonna è l'unica guaritrice che hanno, ed è necessaria per preparare i rimedi medicinali.
- Il Capitano Schiller ha giurato che non avrebbe perso nessun'altra persona sotto la sua custodia, ma non può abbandonare la carovana.
- La Nonna potrebbe essersi persa nei boschi un'altra volta, e solo Rhya sa in che cosa si può essere imbattuta questa volta!
- La Nonna tende a soffrire di "buffe crisi" quando vede cose che non esistono. Forse questa volta è davvero impazzita! Potrebbe anche essere pericolosa per i profughi... Pensateci, dov'è quel grosso coltello di cui fa spesso uso?

Se dovessero ancora rifiutarsi di andare, il Capitano Schiller manderà i ragazzi più giovani a esplorare i dintorni. Dopo due ore ritorneranno all'accampamento, ricoperti da morsi di lupi e farfugliando qualcosa riguardo la stregoneria. Se pure questo non riesce a interessarli, passa semplicemente alla fine dell'avventura e assegna 50 PE come premio.

IL RITUALE

I PG devono ritornare sui propri passi in direzione di Fahndorf, questa volta nelle tenebre. Ci vogliono circa due ore per giungere alle rovine del villaggio, a meno di mezzo chilometro dall'incrocio. È abbastanza facile scovare la Nonna.

In un campo spoglio vedete un enorme falò, circondato dalle sagome di alcuni animali. Uditte un canto trasportato dal vento e vedete le fiamme danzare, mentre un'ombra nera getta qualcosa nel fuoco che subito cambia colore, dal rosso al blu e dal blu al verde. L'aria è satura di magia.

Quando i PG arrivano la Nonna ha quasi terminato il rituale, quindi hanno 3 round per fermarla prima che il Demone sia evocato. Una **Prova di Percepire** identifica gli animali come lupi (dopotutto la Nonna è una Maga Ambra!), e ogni personaggio con l'abilità Parlare Lingua Arcana (Magico) riconosce che il cantico è in *Lingua Praestantia*. A quanto pare questa Nonna è piena di sorprese!

Ci sono tre modi per fermare il rituale:

- Distrarre la Nonna (disturbandola, infliggendole ferite o quant'altro); in questo caso dovrà effettuare una **Prova di Incanalare** altrimenti l'interruzione rovina il rituale.
- Uccidere Nonna Moescher.
- Soffocare le fiamme. Date le circostanze questa è una scelta difficile, ma funziona, sempre che i giocatori siano creativi e trovino la maniera di farlo.

I lupi attaccano ogni intruso e fanno del loro meglio per proteggere la donna. Regola il loro numero in base a quello dei PG: uno a testa dovrebbe essere ragionevole. Le statistiche per i lupi sono a pagina 232.

Siccome la Nonna si trova per la prima volta dopo un secolo nello stesso posto in cui fu assassinato suo padre, è piena di rabbia. Quindi, anche se nutre simpatia per i PG che l'hanno accompagnata per tutto il viaggio, non permetterà a nessuno di fermarla mentre si vendica degli Sternhauer. Non è facile, ma non è nemmeno impossibile che i PG riescano a convincerla del fatto che l'assassinio di quei nobili non risolverà niente. Sarebbe una bella impresa, certamente non da dirimere con un tiro di dado, ma con il buon gioco di ruolo, e l'argomento dev'essere davvero convincente per arrivare alle orecchie della Nonna in questo stato.

Se la Nonna viene uccisa, dirà: "Mi dispiace, padre, ho fallito!" prima di morire sullo stesso suolo che vide la morte del suo genitore.

Se la Nonna invece sopravvive allo scontro, si ritirerà in sé stessa, cadendo quasi in uno stato catatonico. Nel giro di una settimana morirà di pena o, se il rituale è fallito, per le conseguenze descritte nel riquadro **Il Tomo Magico** a lato.

Se i PG non riescono a fermare il rituale, un Demone alato appare tra le fiamme e vola via nel cielo. In seguito si viene a sapere del massacro al Forte Sternhauer, nel quale l'intera famiglia e i suoi seguaci sono stati trucidati da un Demone avvolto tra le fiamme. Lo sforzo per portare a termine il rituale va oltre le capacità della Nonna, che muore nel seguente round con un sorriso sul volto.



VERSO MIDDENHEIM!

Il resto del viaggio fino a Middenheim è tranquillo. Mentre vi avvicinate alla città, v'imbattete in molte pattuglie militari e la minaccia del Drakwald sembra svanita. L'ultimo giorno riuscite a vedere bene l'Ulrichsberg, la grande roccia su cui è costruita la città del Lupo Bianco. Il cuore vi batte forte al vedere le bandiere dell'Imperatore e del Conte Todbringer che sventolano con orgoglio sui bastioni. Quando siete più vicini, però, riuscite anche a vedere la devastazione portata da Archaon: fosse comuni sorgono ovunque, le mura sono in vari punti malmesse e addirittura sfondate, e buona metà della città sembra in completa rovina. A quanto pare anche a Middenheim la vita sarà difficile, e potete soltanto immaginare ciò che vi attende nella città del Lupo Bianco.

Così si conclude *Attraverso il Drakwald*. L'avventura continua nel primo volume de *Il Cammino dei Dannati: Le Ceneri di Middenheim*. I PG hanno risolto il loro impegno con la gente di Untergard e il Capitano Schiller li ringrazia di cuore a nome di tutti i rifugiati. Hanno però ancora tra le mani la reliquia di Padre Dietrich... Il Fato ha nuovamente molte cose in serbo per loro.



PUNTI ESPERIENZA

I PG ricevono 125 PE per essere sopravvissuti all'avventura. Guadagnano ulteriori 50 PE se sono riusciti a fermare in tempo il rituale di Nonna Moescher. Puoi anche assegnare dai 5 ai 30 PE a testa per il buon gioco di ruolo.

— SUSSIDI ALL'AVVENTURA —

LA TEMPESTA DEL CAOS

Siete tutti cresciuti ascoltando le storie della Grande Guerra contro il Chaos. Il racconto di Magnus il Pio e della sua vittoria sulle armate del Chaos è risaputo e, sebbene vi siano state altre guerre e altre minacce in questi 200 anni, niente era paragonabile a esso. Fino a oggi. Quest'anno il Signore del Chaos Archon ha invaso l'Impero con cinque potentissimi eserciti calati dalla Desolazione del Chaos, colmi di guerrieri mutanti, mostri da incubo e stregoni resi folli dal potere. All'inizio della guerra, i flagellanti e altri profeti di sventura dissero che quella era la Fine dei Tempi, ed era facile credere alle loro parole mentre gli eserciti saccheggiavano e bruciavano tutto ciò che ostacolava la loro avanzata tra le province settentrionali dell'Impero.

Avete sentito innumerevoli storie negli ultimi mesi. Si dice che Sigmar sia sceso di nuovo in terra e che un esercito di lupi abbia attaccato la città kislevita di Erengard. Si dice che i morti stessi si siano sollevati dalle loro tombe per difendere l'Impero e che una grande battaglia sia stata vinta a Middenheim. Si dice anche che la peste abbia riempito le strade di Talabheim di cadaveri enfiati.

Potete credere soltanto a ciò che avete sotto i vostri occhi. Siete a Untergard, nella foresta del Drakwald, dove una battaglia durata nove giorni in cui avete fronteggiato un'orda di Uominibestia che cercava di passare il grande ponte della città. Sono stati respinti, ma a caro prezzo. La città è in rovina, i suoi abitanti stentano a sopravvivere e l'esercito imperiale se n'è andato da tempo, lasciandosi dietro solo i morti. Avete sentito dire che le battaglie continuano a nord, ma che la guerra è finita. O almeno questo è ciò che sperate.

Siete rimasti a Untergard per parecchi giorni, mentre piogge d'incredibile intensità sferzavano il Drakwald, ma oggi al vostro risveglio avete trovate due novità: il cielo s'è aperto e pare che ci sia un'assemblea nella vicina Ackerplatz.

Al Capitano Schiller

Da Nonna Moescher

Capitano, vi porgo le mie scuse per aver abbandonato in questo modo i bambini. Vi prego di trovare una dimora dignitosa che li accolga a Middenheim. Sono dei bravi bimbi e prego che ricevano la misericordia di Phallya dopo tutti i patimenti che hanno sofferto.

Io vado a riscuotere un credito dalla famiglia Sternhauer. Lo faccio per me stessa e per il popolo di Untergard. Le conseguenze di questo gesto ricadranno solo su di me.

Vi auguro di trovare finalmente la pace a Middenheim. Possa Sigmar vigilare su di voi e su tutto il popolo di Untergard. Sto per andare a casa un'ultima volta. Forse ci incontreremo di nuovo nel regno di Morr.

Nonna Moescher

NOTE DEL DESIGNER

C'è solo un gioco di ruolo di cui mi ricordo esattamente la prima volta che l'ho provato, e questo gioco è *Warhammer Fantasy Roleplay* (Martelli da Guerra, ndt). Allora ero matricola all'Università di New York e, per qualche ragione, mi ero messo in testa che avrei smesso di giocare una volta che fossi andato al college. Trovare un gruppo di persone per giocare era difficile ed ero molto più interessato alla scena punk newyorchese che a rintracciare altri appassionati. Per mia fortuna, m'imbattei per caso nel nascente club di gioco dell'università di New York. Stavo tornando al dormitorio, dopo aver assistito a un concerto punk al CBGB, e nella stanza comune c'erano una dozzina di persone tutte prese da un gioco di ruolo. Li osservai per un po' e, quando fecero una pausa, mi presentai; la settimana successiva mi unii alla Society for Strategic Gaming. Giocammo a molti GDR e giochi da tavolo durante l'ultima parte dell'anno e, alla fine del semestre, quasi tutti tornarono a casa per le vacanze. Eravamo in pochi a occupare il dormitorio oramai vuoto, e cercavamo qualcosa da fare. Dave aveva comprato una copia di *Warhammer Fantasy Roleplay* e il primo supplemento della campagna *Enemy Within* (Il Nemico Dentro, ndt), così decidemmo di provarlo. Pat, Gene e io generammo due personaggi a testa e giocammo tutta la sera. Era il 23 dicembre 1987. Ne sono certo perché ho ancora le schede dei personaggi di quelle avventure, fotocopie sbiadite tenute insieme da graffette arrugginite. Sul retro della scheda della mia Guida Elfo avevo iniziato a prendere nota di ciò che accadeva nelle nostre sessioni di gioco. La pagina inizia con quest'annotazione: "12/23, prima sessione".

Il gioco fu un successo immediato. Quando i nostri amici tornarono dalle ferie natalizie, dicemmo loro che dovevano assolutamente provarlo. Presto tutto il club fu preso dalla frenesia di giocare a WFRP. C'incontravamo una volta a settimana, la domenica notte, in Hayden Hall, ma presto cominciammo a giocare anche nel mezzo della settimana. Ci furono molte occasioni in cui membri del club smisero di studiare per esami importanti o fallirono le sessioni di fine semestre solo per giocare di più a Warhammer. Non posso parlare per gli altri, ma, in definitiva, il fato ha dimostrato che feci la cosa giusta. Dopo 16 anni ho avuto la fantastica opportunità di realizzare la seconda edizione del gioco che è uno dei miei GDR preferiti di tutti i tempi.

— UN INCONTRO FATALE —

Ho scoperto che dicembre è un bel mese per me e per WFRP. L'11 dicembre 2003 stavo partecipando con la mia società, la Green Ronin Publishing, alla "GenCon SoCal". Quella sera incontrai Marc Gascoigne della BL Publishing e Simon Butler, il nuovo direttore della Black Industries. Quel meeting era il culmine di due anni di trattative con la Games Workshop. Dopo un'ora di conversazione, Simon disse: "Ci farebbe piacere che tu lavorassi con noi." Da lì è iniziato tutto. Un mese dopo andammo a Nottingham per una settimana d'incontri presso la sede della GW. Decidemmo una strategia per il progetto, un processo produttivo e le date d'uscita. C'incontrammo con personaggi chiave della GW come Alen Merrett e John Blanche. Conoscemmo Simon, che scoprimmo essere un altro punk della vecchia scuola (tanto meglio!). Per febbraio ero tornato negli USA con quello che era il più importante progetto che avessi mai avuto nell'industria del gioco che mi guardava dritto in faccia. Ora che il destino di WFRP era nelle mie mani, che cosa avrei fatto esattamente?

— I PRIMI PASSI —

Sotto certi aspetti, la prima decisione era la più facile. Dovevamo aggiornare le vecchie regole e buttar via tutto e iniziare da capo? Sapevo benissimo che volevo mantenere gli aspetti principali del vecchio gioco, in particolare il sistema delle carriere, quindi, fin dall'inizio, si trattava di aggiornare e correggere piuttosto che d'iniziare da zero. L'unica cosa di cui volevo veramente sbarazzarmi era il vecchio sistema della magia. Inizialmente era stato pensato come una soluzione provvisoria, ma, in qualche modo, era durato per quasi due decenni. I fan di WFRP erano da tempo delusi da questo sistema magico, mentre si era andata formando, nel corso degli anni, un'idea più chiara di che cosa fosse la magia nel mondo di Warhammer attraverso i giochi di miniature, i libri e i romanzi. Volevo creare un sistema che riflettesse correttamente la magia di Warhammer, in grado di mostrare chiaramente che, quando si usa la magia, si sta manipolando niente di meno che l'essenza del Caos (con tutto ciò che questo implica). Ho buttato giù, e poi scartato, varie idee differenti prima di giungere al nuovo sistema. Le nuove regole sono, come ha fatto osservare uno dei *playtester*, "faustiane" ed è ciò che veramente volevamo. Indubbiamente è un potere a cui molti aspirano, ma quando il Caos è coinvolto, niente è certo.

Ma ora mi sto spingendo un po' oltre con il discorso. Le prime cose che ho variato sono state le caratteristiche e le abilità. Il vecchio sistema aveva mutuato direttamente alcune statistiche dal gioco di miniature del tempo (come l'Iniziativa e l'Autorità), le quali mi sembravano superflue o ridondanti. Ho snellito il profilo nella forma che ora potete vedere. Ho inoltre aggiunto i Punti Fato e i Punti Follia, in modo che tutti i valori essenziali di un personaggio fossero a disposizione con una semplice occhiata.



Le abilità sono state la seconda sfida. Il gioco originale ne aveva una lunga lista, anche se molte di loro (come Fuga! o Molto Forte) non erano per nulla abilità. Erano invece capacità naturali o speciali, piuttosto che abilità. Per chiarire le cose, ho deciso di dividere la vecchia lista in due categorie: abilità e talenti. Sono riuscito a creare un unico sistema di Prove valido per le abilità e per il resto delle situazioni, così tutto adesso è disciplinato dalla stessa regola e si risolve nello stesso modo. Ho inoltre aggiunto regole per la Maestria nell'abilità, perché il vecchio sistema era binario (o uno aveva un'abilità o non l'aveva) e l'unico modo per migliorare un'abilità era innalzare la caratteristica collegata. Ora è possibile essere un eccellente Navigatore, senza dover avere il QI di Einstein.

La Maestria nell'abilità è importante anche per un'altra ragione: volevo rallentare la velocità d'avanzamento dei personaggi. Una critica diffusa delle vecchie regole era che, in fondo, ogni personaggio che non lancia incantesimi finiva, presto o tardi, per diventare un guerriero. Non volevo che i personaggi passassero come saette attraverso tre carriere e senza poi sapere più che fare. Con l'introduzione della Maestria nell'abilità, prendere diverse carriere che hanno la stessa abilità diventa una scelta appetibile. Ho anche deciso di rendere gli avanzamenti del Profilo Principale del 5% invece che del 10%. Ciò non solo fa diventare più difficile saltare da una carriera a un'altra, ma mi ha dato anche molta più flessibilità nel progettare le carriere stesse.

Un altro cruccio del vecchio WFRP era la "sindrome del Nano nudo". Il problema qui era che certi Nani, nelle regole originali, erano più resistenti degli Umani che indossavano un'armatura a piastre. Ma la soluzione del problema era semplice. Ho solo reso le armature più efficienti e ho tenuto d'occhio l'avanzamento della Resistenza mentre creavo le carriere. A questo si aggiunge una semplificazione nell'uso dei dadi. Il vecchio metodo usava differenti dadi poliedrici (d4, d6, d8, d10, d12 e d20) per ragioni che avevano più a che fare con la storia del GDR che con una corretta progettazione delle meccaniche di gioco. Volevo presentare un sistema che usasse solo i d10 e le modifiche per le armature funzionavano bene con quest'idea. Ora un Ammazzagiganti è duro come giustamente dovrebbe essere, ma non è più un carro armato alto un metro e trenta.

— IL CUORE DI WFRP —

Per me, il sistema delle carriere è sempre stato il cuore di WFRP e volevo assolutamente conservarlo. Tuttavia, avevo avuto la mia serie di problemi con il sistema originario. C'erano alcune carriere, come il Guardastrada, che avevano una sola abilità, mentre altre, come il Fuorilegge, ne avevano fino a quindici. Mentre volevo che la carriera iniziale fosse stabilita dai capricci del caso (da qui il tiro di generazione casuale), non volevo che le carriere fossero pesantemente sbilanciate. Non è divertente giocare un personaggio inutile che può solo guardare gli altri prendersi tutto il divertimento. Alla fine, ho cercato di rendere le carriere base simili, per numero d'abilità, talenti, avanzamenti e così via. Rimangono, in ogni modo, un gran numero di differenze tra loro, ma ora sapete che ogni carriera iniziale ha almeno qualche tratto saliente.

Con le carriere avanzate, ho voluto creare percorsi distinti che potessero essere applicati a differenti stili di gioco. Ora, per esempio, c'è la carriera del Maestro dei Ladri a cui tutti i giovani tagliaborse possono aspirare. O, se la politica vi appassiona, potete diventare un Mastro della Gilda. Il Mondo di Warhammer potrà essere tetro, ma ciò non implica che ogni campagna sia incentrata sul combattimento. Volevo che le carriere supportassero una vasta panoramica di personaggi. Volevo, inoltre, soffermarmi un po' sulle altre culture, ecco perché c'è almeno una carriera legata a ogni razza o nazione principale del Vecchio Mondo. Il manuale base è chiaramente focalizzato sull'Impero, ma desideravo che i nuovi giocatori avessero la sensazione di trovarsi davanti a un mondo più vasto.

L'ambientazione è, naturalmente, assolutamente cruciale per WFRP, così abbiamo dovuto subito prendere la difficile decisione di quante pagine dedicarle nel manuale base. Sebbene i critici ne tengano raramente conto, non abbiamo tempo e spazio infinito da spendere su ogni supplemento. Sapevamo, quando abbiamo iniziato a lavorarci, che il manuale base doveva essere di 256 pagine. Quindi aveva senso rendere l'Impero l'ambientazione centrale di WFRP. Futuri supplementi, naturalmente, descriveranno altre nazioni e razze.

La vera sfida era ottenere il giusto tono. È chiaro che ci sono letteralmente migliaia di persone con differenti idee su come deve essere il Vecchio Mondo. Abbiamo provato a rievocare l'ambientazione non solo con le regole, ma anche con i racconti, le illustrazioni e la grafica. John Blanche c'è stato particolarmente d'aiuto, fornendoci molte ispirazioni tratte sia dal mondo reale che da altri progetti legati a Warhammer. Siamo stati anche fortunati di poter disporre del talentuoso Dan Abnett, che ha scritto il racconto che introduce il libro. Questa storia dà subito il giusto respiro all'atmosfera e all'ambientazione.

— METTERE TUTTO INSIEME —

Si afferma che in guerra nessun piano sopravvive al primo contatto con il nemico. Lo stesso può essere detto per il *game design* e il lavoro di *playtest*. Ciò che è nella tua mente non è mai così chiaro come uno può pensare e alcune cose che sembrano buone idee sulla carta non funzionano nel gioco. Dunque il lavoro di *playtest* è stato essenziale per definire WFRP com'è oggi. La risposta degli appassionati è stata impressionante, con gruppi di giocatori in tutto il mondo che hanno collaborato in maniera entusiasta. Ci sono stati anche gruppi interni di giocatori alla Green Ronin e alla Games Workshop. Come potete vedere nei ringraziamenti, abbiamo avuto il contributo di molte persone.

La fase di sviluppo del manuale è stata il punto in cui la nostra collaborazione con la Black Industries è sbocciata. Simon Butler, Ewan Lamont e Kate Flack sono stati fondamentali nel dare la luce a questo progetto e abbiamo sviluppato con loro un'eccellente sintonia. Questo non vuol dire che siamo stati sempre d'accordo, ma i nostri vigorosi dibattiti hanno aiutato a rendere il gioco motivo di profondo orgoglio per noi tutti. Quando Hal Mangold, direttore artistico della Green Ronin e nostro principale grafico, ha iniziato ad assemblare insieme i vari PDF che avrebbero composto il manuale oramai quasi ultimato abbiamo finalmente apprezzato come tutti gli elementi funzionassero bene insieme.

— IL PRESENTE E IL FUTURO DI WFRP —

Oggi è il 13 dicembre 2004, e siamo a meno di una settimana dall'andare in stampa. Dicembre colpisce ancora! Provo una sensazione d'immensa soddisfazione, ma ho paura che non sia il momento giusto per riposarmi. Sono già preso dai futuri lavori per la linea di WFRP. In passato, WFRP non è stato il GDR meglio supportato, ma le cose stanno per cambiare. Preparatevi a vedere almeno otto prodotti di WFRP l'anno. Il prossimo anno ci saranno così tanti nuovi libri quanti ne sono stati prodotti nella decade precedente. Ciò significa che non c'è mai stato un momento migliore di questo per essere un fan di WFRP.

Spero vi piaccia il gioco. E soprattutto che giochiate a WFRP. Il Vecchio Mondo ha molto da offrire e abbiamo appena cominciato.

Chris Pramas
Green Ronin Publishing
13 Dicembre 2004

INDICE ANALITICO

Abile Oratore96	Attacco Fulmineo126	Ciambellano68	Demagogo69
Abilità88-96	Attacco in Carica126	Ciarlare92	Demoni Minori228-229
Descrizione delle.....91-96	Attacco Standard126	Ciarlatano68	Demonietti Famigli229
Formato.....91	Disimpegnarsi127	Cibo114-115	Difficoltà delle Prove89, 197
Guadagnare le.....90	Estrarre127	Cittadino38	in Combattimento.....131
Maestria.....90	Lanciare Incantesimi127	Cocchiere38	Diestro Estaliano40
Acchiappatopi31	Mirare127	Colore degli Occhi24	Disarmare98
Acrobazia a Cavallo96	Muovere127	Colore dei Capelli24	Disponibilità104
Addestrare Animali91	Rialzarsi/Montare a Cavallo127	Colpi Critici133-135	Duellante70
Affarista96	Ricaricare127	Braccio.....134	
Affascinare91	Usare un'abilità127	Effetti Permanenti del.....134	
Affascinare Animali91	Altre128	Gamba.....134	
Aggitatore31		Morte Istantanea.....133	
Alcol115		Testa.....135	
Effetti.....115		Torso.....135	
Allevare Animali92	Balivo32	Colpire con Forza97	Elementi di un'Avventura194-195
Aldorf214	Bandito63	Colpire per Ferire97	Elfi15-16
Altezza24	Barbiere-Chirurgo33	Colpire per Stordire97	Caratteristiche Razziali.....19
Ambidestro97	Barcaiolo33	Colpo Sicuro97	Esploratore70
Ancelle, le211	Bere Alcolici92	Comandare92	Esibirsi (Varie)92
Appendici123	Berserker Norsmanno34	Combattimento124-135	Estalia224
Apprendista Mago32	Borseggiare92	a Distanza.....130	Estrazione Rapida98
Araldo61	Borseggiatori233	Corpo a Corpo.....128-130	Equipaggiamento da Trasporto116
Arma da Specialista (Varie)97	Boscaiolo34	Disarmato.....131	Età25
Armatura111-113	Bottegaio35	Due Armi.....129	Evocare160-161
Avanzata.....111-112	Brettonia223-224	Duelli Aerei.....139	Demoni.....160
Base.....111	Briganti233	Esempi.....132	Nonmorti.....161
Descrizioni.....112-113	Bruto228	Furia di Ulric.....131	
Effetti.....112	Buon Senso97	Presa.....131	
Lanciatori di Incantesimi e.....144		Schivare e Parare.....129	
Armi105-111	C	Conoscenza della Strada97	Fabbro234
Descrizioni delle.....107-111	Cacciatore35	Conoscenze Accademiche (Varie)92	Fante di Marina41
Gruppi di Arma da Specialista.....105	Cacciatore di Streghe63	Conoscenze Comuni (Varie)92	Fattucchiere41
Qualità delle.....105-106	Cacciatore di Taglie36	Conti Vampiro219, 222	Fattucchieria98
Avviluppante.....105	Cacciatore di Vampiri64	Contorsionista97	Fattura104-105
Da Impatto.....105	Cacciatore Fantasma64	Contrabbandiere39	delle Armature.....113
Da Stordimento.....105	Calendario, Imperiale216	Convivio, il215-216	delle Armi.....107
Difensiva.....106	Campione65	Cortese97	Ferito Gravemente133
Dilaniante.....106	Campione della Legge65	Cortigiano69	Ferito Leggermente133
Inaffidabile.....106	Cane232	Corvo232	Feste Religiose173
Lenta.....106	da Guerra232	Cospiratore98	Benedizione Annuale.....173
Perfora Armature.....106	Caos217-218	Cossaro Kislevita39	Fine del Barile.....174
Precisa.....106	Culti del.....189, 217-218	Cuore Impavido98	Giorno del Mistero.....174
Speciale.....106	Dèi del.....189		Inizio della Crescita.....173
Sperimentale.....106	Capitano66	D	Minor Crescita.....174
Stancante.....106	Capitano di Mare66	Dadi9	Mondo Fermo.....174
Veloce.....106	Capo228	Danno133-137	Notte delle Streghe.....173
Statistiche.....106-108	Capo Fuorilegge67	da Caduta.....138	Primo Giorno dell'Estate.....173
Armi Naturali97	Caratteristiche17-19	Fuoco.....136	Primo Sorso.....173
Armonia Aethyrica97	Generazione delle.....18-19	Incantesimi.....144	Saga.....174
Arrampicarsi92	Profilo Principale.....17	Malattia.....136-137	Seconda Breccia.....174
Artigiano62	Profilo Secondario.....17-18	Naturale.....136-137	Settimana della Torta.....174
Assassino62	Carbonaio36	Soffocamento.....136	Sole Fermo.....173
Astuto227	Carceriere37	Dardo Portentoso98	Flagellante71
Attaccare128-129	Carriera27-87	Dèi176-189	Fluttuante98
Attitudine alle Lingue97	Avanzate.....61-87	del Caos.....189	Follia200-209
Attrezzi118-119	Base.....30-60	Elfi e.....188	Bestia Dentro, la.....204
Averland214	Cambiamenti di.....28-30	Manann.....176	Cervello Inaridito.....202
Azioni126-128	delle Creature.....227-228	Mezzuomini e.....188	Corpo Corrotto.....202
Avanzate.....127-128	e Paese Natio.....20	Morr.....176	Cuore della Disperazione.....202
Attacco Guardingo.....127	Formato.....30	Myrmidia.....176-177	Cuor Perduto.....202
Attacco Poderoso.....127	Iniziale.....20-21	Nani e.....188	Cura della.....209
Attendere.....127	Prima.....27	Personaggi Giocatori e.....172	Chirurgia.....209
Correre.....128	Casellante37	Ranald.....177-178	Farmaci.....209
Fintare.....128	Cavalcare92	Sfere di Influenza degli.....172	Magia.....209
Incalzare.....128	Cavaliere67	Shallya.....178	Delirio del Salvatore.....203
Postura Difensiva.....128	Cavalli120	Sigmar Heldenhammer.....178-179	Disperazione e Condanna.....203
Prepararsi a Parare.....128	Corsiero Leggero.....120, 232	Taal e Rhya.....179	Dita Instancabili.....203
Saltare a Terra/in Lungo.....128	Destriero.....120, 232	Ulric.....179-180	Interpretare la.....208-209
Base.....126-127	Palafreno.....120, 233	Verena.....180	Furore Blasfemo.....204
	Cercare92	Delegato40	Gloriosa Corruzione, la.....204-205
	Chirurgia97		Grande Sete.....204

Possessione Demoniaci	206-207
Punti Follia	18, 19, 200-201
Ruota del Piacere e della Disperazione, la	205
Schiavitù dal Gioco	207
Spasmi della Memoria	207-208
Uomo Mandragola	205
Fortuna	98
Frate	71
Fuga!	98
Fuorilegge	42
Furfante	42
Furia	98
Furia di Ulric, la	130

G	
Galateo	98
Gatto Randagio	98
Genio Matematico	98
Gergo	25, 105, 174
Del	174
Segno Stellare	25
Valuta	105
Gerhard Schiller	237
Giocare d'Azzardo	93
Gladiatore	43
Goblin	229
Gran Sacerdote	72
Gregario d'Accampamento	43
Guardastrada	44
Guardia	44
Guardia del Corpo	45
Guardiano dei Campi	45
Guardie Cittadine	234
Guarigione	133
Guarire	93
Guerriero del Fraterno Legame	46
Guerriero Nato	99
Guida	46
Guidare	93

H	
Hans Baumer	238
Hochland	214

I	
Illuminazione	117
Imitatore	99
Impero	213-216
Sistema Elettorale	216
Incanalare	93
Ingegnere	72
Ingombro	103
Incantesimi	145-169
Abilità Marziale	164
Ali Celestiali	151
Ali del Falco	150
Alito di Fuoco	152
Allarme Magico	148-149
Amico degli Animali	166
Animare i Morti	162
Aprire	164
Arma Benedetta	148
Armatura Aethyrica	148
Armatura della Retitudine	166
Armatura di Piombo	154
Artigiani del Furore	149-150
Atto di Grazia	155
Auspicio	150-151
Avviluppare	167
Bagliore del Firmamento	151
Bagliore Sfolgorante	153
Balzo del Cervo	166
Banchetto dei Corvi, il	150
Bandire	153
Bandire Nonmorti	162
Belva Parlante, la	150
Benedizione del Coraggio	146

Benedizione del Vigore	146
Benedizione della Guarigione	146-147
Benedizione della Possanza	147
Benedizione della Protezione	147
Benedizione della Velocità	146
Bestia Scatenata, la	150
Bonaccia	163
Brezza	147
Buona Sorte	164
Camminare sull'Acqua	163
Cancelli della Terra	158
Canicola Estiva	158
Cappa della Dissimulazione	157
Carne del Cadavere	162
Cauterizzare	152
Cepi di Verena	167
Chiavistello Magico	148
Colpo Repentino	164
Comando Infervorato	164
Cometa di Sigmar	166
Conflagrazione del Destino	153
Confondere	157
Conforto di Rhy	167
Controllare Nonmorti	162
Corona di Fuoco	152
Cuore del Lupo	167
Cuori Ardenti	152
Curare Ferite	165
Curare Follia	165
Curare Malattie	165
Curare Veleni	165
Dardo Magico	146
Destino Irrevocabile	151
Disinfestazione	159
Dissolvere	149
Distuggere Nonmorti	163
Doni del Caos	160
Dono di Ulric	167
Doppelgänger	157
Esplorazione di Fiamme	152
Evoca Branco di Demoni	161
Evoca Demone Minore	160
Falce Mietitrice	155
Faro di Coraggio	166
Fiamma Magica	147
Fiamme di U'Zhu	152
Fluttuare	149
Forma d'Incubo	157
Forma del Corvo Veleggiatore	149
Forma del Lupo Predatore	150
Forma dell'Orso Furente	150
Frecce Argentei di Arha	154
Freddo dell'Inverno	167
Frutti della Terra	158
Fulmine Magico	151
Fuoco dell'Anima	166
Furia della Battaglia	167
Furto di Vita	156
Gelo Invernale	159
Getto d'Acqua	163
Geyser	158
Guardiani d'Acciaio	154
Guarigione di Hysh	153
Illusione	157
Imbrogliare	165
Incantare Oggetto	154-155
Incantesimo del Risveglio	162
Individuare Trappole	165
Ispirazione	153
Lame d'Ombra	157
Lancia di Myrmidia	164
Legge dell'Oro	155
Legge della Logica	154
Linfà Rinvigorente	162
Luce Accicante	153
Luce Magica	146
Luci di Palude	146
Lusinghe del Caos	160
Maledizione	151

Maledizione dei Rovi	158
Maledizione dell'Albatro	163
Maledizione della Ruggine	154
Malocchio	147
Mano di Polvere	162
Mano Guaritrice	166
Mantello Scintillante	153
Manto d'Ombra	156
Marea Secolare	155
Martello di Sigmar	166
Martirio	165
Messaggio Onirico	163
Occhi della Verità	153
Origliare	168
Oscura Mano della Distruzione	160
Palla di Fuoco	152
Pallio di Tenebra	157
Pandemonium	158
Parola del Dolore	161
Parola di Verità	168
Passato Rivelato, il	168
Passo Fantasma	147
Pilastro di Luminosità	154
Placare la Bestia Selvaggia	149
Preservare Salma	163
Primo Prodigio di Amul	151
Protezione dalla Pioggia	147
Prova del Fuoco	168
Purificare	165
Raffica di Vento	151
Respirare sott'acqua	163
Rianimare	162
Richiamo di Vanhel	162
Rilasciare	146
Rombo di Tuono	167
Rovina dei Demoni	153-154
Rovina della Giovinezza	156
Sangue Ardente	160
Sangue della Terra	158
Sbocciare della Primavera	158
Scaltrezza di Rana	164
Scudo di Aqshy	152
Scudo di Myrmidia	164
Secondo Prodigio di Amul	151
Segno del Corvo	163
Seminare lo Sgomento	164
Sguardo Sfavillante	153
Silenzio	149
Soglia della Morte	156
Sonno	146
Sonno della Morte	164
Sorte Munifica	165
Sottomissione al Fato	155
Spada della Giustizia	168
Spada Fiammeggiante di Rhuin	152
Sperimentare	154
Stordire	147
Sudario dell'Invisibilità	157
Suoni	146
Sussurro del Ruscello	158
Telecinesi	148
Tempesta di Fulmini	151
Tempesta di Ghiaccio	167
Testamento	156
Tocco del Caos	160
Trasformazione dei Metalli	154
Trasmutazione della Mente Vacillante	155
Ululato del Lupo	167
Velo di Corruzione	161
Vento di Morte	156
Viaggio Benedetto	163
Visione di Morr	163-164
Visioni dell'Oltretomba	155
Visioni di Tormento	160
Voce del Padrone, la	150
Volto della Morte	161
Zampa dell'Orso	167
Inclinazione Artistica	99
Indumenti	113-114

Inerme	133
Iniziativa	125
Inizio	99
Inquietante	47
Intimidire	93
Intrattenitore	47
Ipnotizzare	93
Ira Divina 143-144	

K

Khorne	189
Kislev	224-226

L

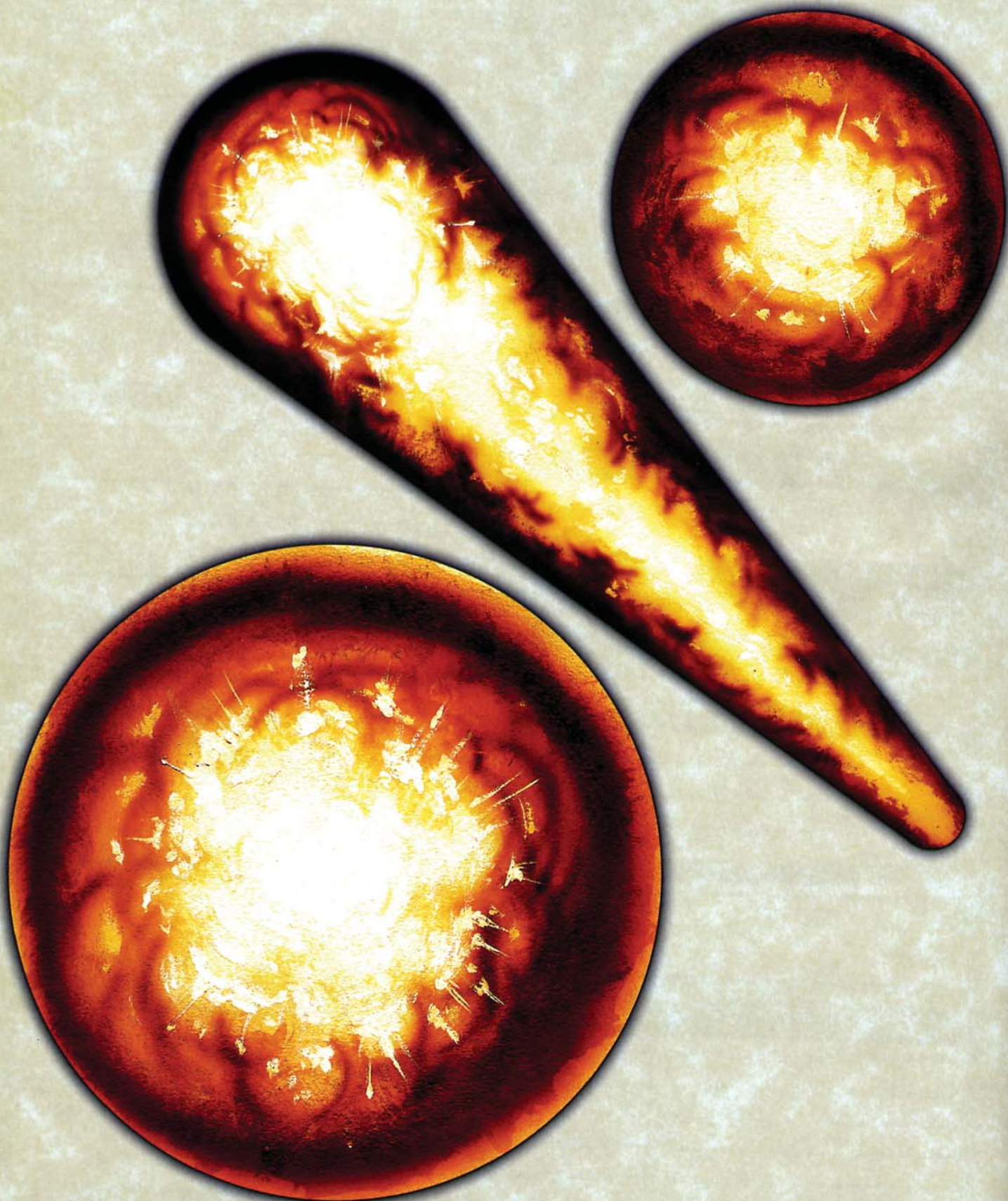
Ladro	48
Ladro di Cadaveri	48
Lanciare Incantesimi in Armatura	99
Leggere e Scrivere	93
Lettura Labiale	93
Libertini	234
Linguaggio Segreto (Vari)	93-94
Lottare	99
Luogo di Nascita	25-26
Elfi	26
Mezzuomini	26
Nani	25
Umani	25
Lupi	232

M

Maestro dei Ladri	73
Magia	140-169, 210-211
Arbitrare la	210-211
Circoli di Protezione	144
e Armature	144
e le Razze	141
Fallimento Automatico	142
Formato degli Incantesimi	145
Imparare la	141
Incanalare	141-142
Incantesimi a Contatto	145
Ingredienti	141-142
Lanciare Incantesimi	141
Occhio della Strega	141, 210
Proiettili Magici	144
Rituale	168-169
Sagome di Effetto	145
Tipi di	141
Venti della	140-141
Magia Comune	99, 148-149
Magia Minore	99, 146-147
Arcana	146
Divina	146-147
Fatture	147
Magia Nera	99
Mago Errante	73
Mago Maestro	74
Malattia	136
Cancrena di Neiglish	136
Flusso Sanguinolento, il	136
Formato	136
Galoppotrottellosi	136
Isteria Scorbutica	136-137
Mal di Kruts	137
Piressia Puztopiedica	137
Tubercocurculiosi	137
Vaiolo Verde	137
Maledizione di Tzeentch, la	142-144
Manann	176, 181
Descrizione	176
Descrizione del Culto	181
Mano Lesta	99
Marienburg	214
Marinaio	49
Mastro della Gilda	75
Mastro Pistoliere	100
Medico	75
Meditazione	100

- Mendicanti 234
 Menestrello 75
 Mente Equilibrata 100
 Mercante 76
 Mercanteggiare 94
 Mercenario 49
 Messaggero 50
 Mestiere (Vari) 94
 Mezzuomini 16
 Caratteristiche Razziali 19
 Middenheim 215
 Middenland 214
 Miliziano 50
 Minaccioso 100
 Minatore 51
 Mira Eccellente 100
 Molto Forte 100
 Molto Resistente 100
 Morr 176, 181-182
 Descrizione 176
 Descrizione del Culto 181-182
 Morte per Fame 114
 Movimento 137-139
 Cadere 138
 in Combattimento 128
 Narrativo 137-138
 Saltare a Terra 138
 Saltare in Lungo 138-139
 Volare 139
 Muoversi Silenziosamente 94
 Mutanti 229
 Mutazioni 228
 Myrmidia 176-177, 182
 Descrizione 176-177
 Descrizione del Culto 182
- N**
 Nagash 219
 Nani 16, 19
 Caratteristiche Razziali 19
 Nascondersi 94
 Navigatore 76
 Necromante 159, 161-162, 219
 Nobile 51
 Nobile Signore 77
 Nomi 26
 Nonmorto 100
 Nonmorti 219, 222
 Nonna Moescher 237-238
 Nordland 214
 Nostromo 77
 Nuln 214-215
 Nuotare 94
 Nurgle 189
- O**
 Odio Atavico 100
 Oggetti Magici 169
 Anello di San Horst 169
 Lancia dello Ierofante 169
 Oracoli 171
 Orientarsi 94
 Orchi 229-230
 Orsi 232
 Oscuri Segugi, gli 211
 Oste 78
 Ostland 214
- P**
 Padre Dietrich 238
 Parata Fulminea 100
 Parlare in Pubblico 100
 Parlare Lingua (varie) 94
 Parlare Lingua Arcana (varie) 95
 Paura 198
 Pedinare 95
 Percepire 95
 Perizia Nanica 100
- Pescatore 52
 Peso 24
 Pettegolezzo 95
 Piazzare Trappole 95
 Più Veloce 100
 Pirati 235
 Pistoliere 78
 Politico 79
 Pony 233
 Portarune 52
 Pozioni 122
 Precisione Letale 100
 Preparare Veleni 95
 Prete 79
 Prete Consacrato 80
 Principati di Confine 226
 Proprietari 235
 Protesi 123
 Prove 88-90, 197-198
 Contrapposte 89-90
 di Abilità 88
 di Caratteristica 90
 di Paura 197-198
 di Terrore 197-198
 Difficoltà delle 89, 131, 197
 e Tempo 197
 Estese 88
 Gradi di Successo 89
 Riprovare 197
 Provocatore 53
 Punti Fato 18, 19, 135, 198-200
 Arbitrare i 198-199
 PNG e 199-200
 Utilizzo dei 198
 Punti Fortuna 135
- R**
 Ranald 177-178
 Descrizione 177-178
 Descrizione del Culto 182-183
 Remare 95
 Resistenza al Caos 100
 Resistenza al Veleno 100
 Resistenza alla Magia 100
 Resistenza alle Malattie 100
 Ricarica Rapida 100
 Ricettatore 80
 Ricompense 211-212
 Addestramento Speciale 212
 Punti Esperienza 211-212
 Punti Fato 212
 Ricompense Materiali 212
 Status Sociale 212
 Riflessi Fulminei 100
 Rissare 100
 Round 124-125
 Robusto 101
- S**
 Sangue Freddo 101
 Santuari 171
 Scassinare 95
 Scassinatore 81
 Scheletri 230
 Schivare 95
 Scommettitori 235
 Scout 81
 Scrivano 53
 Scudiero 54
 Segni Particolari 24
 Segni Segreti (Vari) 95
 Segno Stellare 25
 Seguire Tracce 95
 Selvaggio 101
 Sensi Acuti 101
 Senso dell'Orientamento 101
 Senso Magico 96
 Sergente 82
 Serpente onnisciente, il 211
- Servo 54
 Servizi 120-121
 Alloggi 121
 Servizi 121
 Viaggi 121
 Sesto Senso 101
 Sfera Arcana 101
 Sfera Divina 101
 Sfera Oscura 102
 Sfere Arcane 149-159
 Sfera Celestiale 150-151
 Sfera dei Metalli 154-155
 Sfera del Fuoco 151-153
 Sfera della Luce 153-154
 Sfera della Morte 155-156
 Sfera della Vita 158-159
 Sfera delle Bestie 149-150
 Sfera delle Ombre 156-158
 Sfere Divine 163-168
 Sfera di Manann 163
 Sfera di Morr 163-164
 Sfera di Myrmidia 164
 Sfera di Ranald 164-165
 Sfera di Shallya 165
 Sfera di Sigmar 166
 Sfera di Taal e Rhya 166-167
 Sfera di Ulric 167
 Sfera di Verena 167-168
 Sfere Oscure 159-162
 Effetti Collaterali 159-160
 Sfera del Caos 160-161
 Sfera della Necromanzia 161-162
 Sgherro 55
 Shallya 178, 183
 Descrizione 178
 Descrizione del Culto 183
 Sigmar Heldenhammer 178-179, 183-184
 Descrizione 178-179
 Descrizione del Culto 183-184
 Signore della Magia 82
 Signore del Crimine 83
 Skaven 218, 230
 Slaanesh 189
 Soldato 55
 Sopravvivenza 96
 Sorpresa 125-126
 Spadaccino 102
 Spade Prezzolate 235
 Spaventoso 102
 Spettri 230-231
 Spezzascudi 56
 Spia 83
 Stordito 133
 Stracciaiolo 56
 Stranezze 123
 Studente 57
 Studioso 84
 Sventrademoni 84
 Sventragiganti 85
 Sventratroll 57
 Sylvania 219, 222
- T**
 Taal e Rhya 179, 185-186
 Descrizione 179
 Descrizione del Culto 185-186
 Tagliagole 235
 Taglieggiatore 85
 Talabecland 214
 Talabheim 215
 Talenti 96-102
 Descrizione dei 96-102
 Formato 96
 Guadagnare i 96
 Temerario 102
 Templare della Cerchia Interna 86
 Templi 170-171
 Terrificante 102
- Terrore 198
 Tilea 226
 Tiratore Scelto 86
 Tiratore Provetto 102
 Tempo 124
 Tombarolo 58
 Topo di Fogna 102
 Torturare 96
 Torturatore 87
 Traghetatore 58
 Trasporti 119-120
 Bestiame 120
 Cavalcature 120
 Veicoli 119-120
 Travestirsi 96
 Trovatrappole 102
 Tzeentch 189
- U**
 Udito Acuto 102
 Ulric 179-180, 186-187
 Descrizione 179-180
 Descrizione del Culto 186-187
 Umano 16-17, 19
 Caratteristiche Razziali 19
 Untergard 236-237
 Uominibestia 217, 231
- V**
 Vagabondo 59
 Valletto 59
 Valuta 103-104
 Rapporti di Cambio 103
 Valutare 96
 Veleggiare 96
 Veleni 122-123
 Ventriloquo 96
 Verena 180, 187
 Descrizione 180
 Descrizione del Culto 187
 Vermi della Putrefazione, i 211
 Veterano 87
 Viaggiatore Esperto 102
 Villico 60
 Vigoroso 102
 Visione Notturna 102
 Vista Eccellente 102
 Volante 102
- W**
 Wissenland 214
- Z**
 Zelota 60
 Zombi 231

SAGOME D'EFFETTO



L'Avventura ti Attende...

Il Vecchio Mondo: un luogo tetro e oscuro, pieno di pericoli e lacerato dalla guerra. Dalle brulicanti città dell'Impero alle foreste dagli Elfi, fino alle superbe vette delle Montagne ai Confini del Mondo dove i Nani combattono contro la vile genia dei Goblin, un'ombra incombe sul mondo, proiettata dall'oscura mano corruttrice del Caos. Lungo i suoi confini, la più grande nazione del Vecchio Mondo, l'Impero, cerca di cacciare indietro questa marea nera. Ma il nemico si nasconde anche dentro le nazioni degli Uomini. Perversi cultisti complottano per trascinare l'Impero nella rovina, crudeli Uominibestia si nascondono nelle foreste e ripugnanti Skaven spargono peste e malattia dalle loro tane sotterranee.

Nel gioco di ruolo di *Warhammer* indosserai i panni di un eroe per caso, alle prese con un cupo mondo di pericolose avventure. Ti spingerai fino agli angoli oscuri dell'Impero e avrai a che fare con minacce che la gente comune non vuole, o non può, affrontare. Il tuo destino sarà probabilmente quello di morire dimenticato in qualche putrido buco infernale, ma forse, e sottolineo forse, sopravviverai a repellenti Mutanti, orribili malattie, trame piene d'insidie e deliranti rituali abbastanza a lungo da raccogliere le ricompense del Destino.

Warhammer Fantasy Roleplay è un gioco completo. Tutto quello che ti serve è questo libro, alcuni dadi e un gruppo di amici. Dentro questo pagine troverai:

- Un veloce sistema per generare i personaggi. Non ti servirà più di mezz'ora per creare un personaggio ed essere pronto a giocare!
- Un regolamento semplice ma completo, che ti permette di gestire qualunque situazione, dalle interazioni sociali alle mutazioni del Caos.
- Un originale meccanismo di avanzamento del personaggio basato sulle carriere, nonché la descrizione di oltre 110 carriere, dall'Assassino al Bandito, dallo Sventratroll allo Zelota.
- Regole complete sulla magia, sia Arcana che Divina, e la descrizione di oltre 175 incantesimi. Le lusinghe del Potere sono difficili da ignorare, ma occhio alla Maledizione di Tzeentch!
- Descrizioni dell'Impero e del Vecchio Mondo, dall'organizzazione sociale alle religioni e credenze.
- Un'avventura introduttiva pronta per essere giocata, *Attraverso il Drakwald*.
- Un racconto breve dell'autore Dan Abnett.

Benvenuti nel Mondo di Warhammer... Morte e Gloria ti Aspettano!

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Games Workshop, il logo di Games Workshop, Warhammer e il logo di Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay e il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel e l'insegna Citadel, BL Publishing e il logo di BL Publishing, Black Industries e il logo di Black Industries, GW, Caos e tutti i relativi marchi, loghi, meccanismi, nomi, razze e insegne delle razze, veicoli, luoghi, unità, personaggi, illustrazioni e immagini dal Mondo di Warhammer sono sia ®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2006, variabilmente registrati in UK e in altre nazioni del mondo. Tutti i diritti riservati.

Green Ronin e il logo di Green Ronin sono marchi di Green Ronin Publishing, LLC e sono usati su autorizzazione.



Siti Internet:

www.blackindustries.com
www.greenronin.com
www.nexusgames.com



Black Industries

BL PUBLISHING



DESIGNED &
DEVELOPED BY
GREEN RONIN
PUBLISHING, LLC

EURO
39,99

Codice Prodotto: 00701
ISBN: 88-86149-84-0



9 788886 149846