

AD CAPACITÀ AD

capacità abilità azione competenza

1. Regole per le abilità

Questo manuale descrive sinteticamente le capacità che i personaggi possono usare nel gioco.

Nel Manuale Base è spiegato come il personaggio debba essere creato con un profilo di vocazione, che determina quali siano le Categorie e i rispettivi Ambiti di attività a cui il personaggio ha accesso. Per ciascun Ambito sono previste diverse Abilità, descritte per la gran parte in questo manuale, fatta eccezione per quelle Belliche (meglio descritte nel manuale principale) e quelle Magiche (descritte in uno specifico manuale).

È da rilevare che ogni personaggio ha accesso a tutte le abilità generiche (Belliche, Comunicative, Fisiche e Percettive).

1.1. Attività Senza Competenza

In ciascuna Abilità a cui si ha accesso è possibile avere sviluppato una competenza (ovvero si dispone di un Grado superiore a zero) o meno (si ha Grado zero).

Se il personaggio intende svolgere un'azione relativa ad un'abilità nella quale abbia competenza si seguono le regole standard descritte nel manuale principale.

Qualora un personaggio desideri invece svolgere un'attività con una abilità per la quale non abbia competenza (abbia Grado zero) occorre verificare in quale delle seguenti tipologie ricada l'abilità:

- ◊ Abilità Esclusive
- ◊ Abilità Spontanee

1.1.1. Abilità Esclusive

Sono abilità che si possono acquisire solo con uno studio metodico oppure che richiedono un talento innato insostituibile.

Queste azioni sono sempre **impossibili** al personaggio che non disponga di una competenza almeno minima. Per svolgere una azione inerente un'abilità formale è necessario che il personaggio disponga dell'ambito relativo e che abbia investito almeno 1 PS.

Un personaggio non può in alcun caso tentare di eseguire azioni relative a tali abilità. Qualsiasi tentativo forzatamente compiuto dal personaggio termina inevitabilmente con un fallimento, anche se non necessariamente clamoroso.

Sono Esclusive tutte le abilità delle Categorie Specialistiche e le Magie ed anche quelle attività Generiche che richiedano uno studio formale (come la scrittura). Il Narratore stabilisce per la sua campagna quali abilità siano esclusive, sebbene nel manuale sia data una indicazione.

1.1.2. Abilità Spontanee

Un'abilità spontanea è possibile praticarla anche senza alcuna istruzione specifica, senza maestri o documenti, semplicemente praticando l'attività in modo intuitivo. Per esempio è possibile anche per un assoluto incompetente tentare le seguenti attività: cavalcare, legare, ballare, comprendere un dialetto, usare un'arma.

Sono abilità spontanee tutte quelle della Categoria Generiche che non richiedano una particolare formazione.

Queste abilità sono azioni **ammissibili** anche al personaggio che non disponga di nessuna competenza. È quindi possibile provare a cimentarsi con simili azioni anche se non si è speso alcun PS. In questo caso la attività si compie usando la competenza zero, ovvero si usano solo le caratteristiche e il tiro del dado.

TABELLA-1 ABILITÀ NON POSSEDUTE

ABILITÀ	Generica Spontanea	Esclusiva
Senza competenza	Possibile	Impossibile

1.2. Competenze Multiple

Alcune abilità comprendono diverse sottospecie di abilità.

Per esempio l'abilità Lingue Parlate (o Lingue Scritte) in realtà deve essere usata come tante abilità diverse, ciascuna relativa ad una specifica lingua, e per ciascuna delle quali si deve sviluppare una specifica competenza.

Anche Valutare Una Merce in realtà corrisponde a diverse abilità, ciascuna riferita ad una merce distinta (valutare opere d'arte, valutare gemme, valutare bestiame, ecc...).

Se un personaggio ha accesso alla Categoria ed all'Ambito in cui ricade tale abilità, può scegliere più volte l'abilità specificando ogni volta la fattispecie e annotandola come una abilità distinta (ma medesima Categoria | Ambito).

1.3. Azioni Contemporanee

In alcuni casi il personaggio vorrebbe eseguire più azioni in contemporanea. Per esempio cavalcare e scagliare frecce, usare due armi in combattimento, saltare un fosso e scagliare un pugnale, ecc... In questo caso il rispettivo fattore di difficoltà di ciascuna abilità viene moltiplicato per il numero di azioni eseguite.

Esempio

Il personaggio vuole galoppare e tirare frecce. Nel frangente specifico Cavalcare sarebbe un'azione difficile (+25) e lanciare frecce consueta (+15). In tal caso i fattori difficoltà diventano rispettivamente +50 (epica) e +30 (ardua).

Nel caso di azioni duali si raddoppia il risultato dell'avversario.

Per l'uso di due armi o casi particolari di combattimento si veda anche l'Ambito delle Tecniche Marziali.



2. Generiche

2.1. Belleiche

Ciascuna delle abilità di questo ambito è relativo all'uso di una specie di arma, come descritto nel manuale principale. In questo manuale sono solo riepilogate sommariamente le caratteristiche coinvolte nell'azione.

- ◊ Disarmato/Improprie (Mischia)
- ◊ Armi Piccole 1 Mano (Mischia)
- ◊ Armi Medie 1 Mano (Mischia)
- ◊ Armi Grandi 2 Mani (Mischia)
- ◊ Armi Da Lancio (coltello, ascia, giavellotto, ecc...)
- ◊ Armi A Distanza (arco e freccia, fionda e sasso, ecc.)

2.1.1. Armi da mischia

Spontanea	Destrezza e Forza
-----------	-------------------

2.1.2. Armi da tiro e a distanza

Spontanea	Destrezza e Percezione
-----------	------------------------

2.2. Comunicative

2.2.1. Canto E Poesia

Spontanea	Comunicazione + Aspetto
-----------	-------------------------

Questa abilità permette di recitare, improvvisare, comporre e declamare opere artistiche e religiose, popolari o marziali come poemi e canti, carmi e salmi, inni e marce, canzoni e motivi. La difficoltà dovrebbe essere legata al vantaggio che procura, dal fare amicizia all'intrattenimento, fino alla suggestione.

2.2.2. Conoscenza Usi E Costumi

Spontanea	Comunicazione + Intelligenza
-----------	------------------------------

Questa abilità permette di avere indicazioni su abitudini e culture poco note. La modalità di acquisire informazioni dipende dal carattere del personaggio, il quale potrebbe ricordare brani letti o conversazioni avvenute in passato, oppure può avere una capacità comunicativa tale da procurarsi al volo la conoscenza desiderata.

Permette anche di evitare di commettere reati o abusi, di saper replicare a guardie e funzionari, di stabilire modalità d'azione, ecc...

2.2.3. Eloquenza/Persuasione

Spontanea	Comunicazione
-----------	---------------

Questa abilità permette di convincere, plagiare, sedurre, incitare, intimidire, indurre o intimorire persone. Un capitano può condurre la truppa, un inquisitore intimorire un indiziato, ecc... L'abilità serve anche per mentire o per eludere domande con risposte che si fraintendono. La difficoltà dovrebbe essere proporzionale al vantaggio che procura.

L'altra caratteristica dovrebbe essere scelta tra Aspetto, Empatia o Intelligenza.

Il Narratore dovrebbe tenere conto anche della condizione specifica del soggetto, che potrebbe essere un subordinato al proprio comando oppure un pubblico ufficiale ostile e diffidente.

2.2.4. Intuizione Linguaggi

Spontanea	Comunicazione
-----------	---------------

Questa abilità permette di parlare e ascoltare lingue sconosciute. Spesso un viaggiatore abituato a improvvisare, e che dispone di una grande intuizione e comunicatività (un bardo) può esercitare questa specifica abilità.

Per potersi esprimere in una lingua sconosciuta come in una lingua nota occorre superare una prova circa doppia rispetto alla difficoltà della lingua nota.

L'altra caratteristica dovrebbe essere scelta tra Intelligenza, Empatia o Percezione.

2.2.5. Intuizione Menzogne

Spontanea	Comunicazione
-----------	---------------

È la capacità di cogliere menzogne raccontate dal soggetto esaminato. Il prerequisito è il contatto visivo e uditivo, ma la diversità del linguaggio può infliggere una penalità. Può essere duale contro Eloquenza/Persuasione.

L'altra caratteristica dovrebbe essere scelta tra Percezione, Aspetto, Empatia o Intelligenza.

2.2.6. Lingua Orale Moderna

...	Comunicazione + Intelligenza
-----	------------------------------

Questa abilità indica la capacità di parlare e comprendere una lingua. Quella di origine è **Spontanea** mentre le altre sono **Esclusive**. Chiunque può parlare l'idioma natale per conversazioni generiche.

La prova per la lingua madre può essere richiesta dal Narratore per comprendere un dialetto, per decodificare un proverbio o un motto, per individuare la provenienza di una cadenza o una parlata, ecc...

2.2.7. Lingua Scritta Moderna

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
-----------	------------------------------

Questa abilità permette di leggere e scrivere lingue.

Non tutti sanno scrivere e leggere e la prova dovrebbe sempre essere richiesta Narratore.

2.2.8. Recitazione / Finzione

Spontanea	Comunicazione
-----------	---------------

Questa abilità permette di dissimulare sentimenti e sensazioni (affetto, dolore, incertezza, nausea, piacere, sonno, ecc...). L'altra caratteristica dovrebbe essere scelta tra Destrezza, Aspetto, Empatia o Intelligenza.

2.2.9. Reperimento Informazioni

Spontanea	Comunicazione
-----------	---------------

Questa abilità permette di avere indicazioni su luoghi, personaggi, procedure e eventi. La modalità di acquisire informazioni dipende dal carattere del personaggio che potrebbe ricordare brani letti o conversazioni avvenute in passato, oppure può avere una capacità comunicativa tale da procurarsi al volo la conoscenza desiderata.

Questa abilità non va confusa con Conoscere Usi E Costumi che è specifica per norme, consuetudini e leggi.

L'altra caratteristica dovrebbe essere scelta tra Aspetto, Empatia o Intelligenza.

2.3. Fisiche

2.3.1. Schivata

Spontanea	Rapidità e Percezione
-----------	-----------------------

Permette di evitare col corpo un attacco avversario. Si usa in duale con l'attacco dell'opponente.

L'ingombro rallenta l'azione del personaggio.

2.3.2. Atletica

Spontanea	Destrezza + Rapidità
-----------	----------------------

Questa abilità indica qualsiasi tipo di attività che richieda coordinamento, agilità o velocità d'azione. Essa viene usata per le azioni di corsa, salto, presa al volo, equilibrio, ecc...

2.3.3. Ballo

Spontanea	Destrezza + Aspetto
-----------	---------------------

Questa abilità esprime la capacità di danzare, eseguire balli tradizionali o classici, esprimendo grazia, eleganza e coordinamento.

2.3.4. Equitazione / Ippica

Spontanea	Destrezza
-----------	-----------

Con questa capacità è possibile condurre creature terrestri da monta (cavalli, cammelli, muli, ecc...).

Una caratteristica deve essere sempre destrezza. L'altra è decisa dal master anche in funzione della situazione da gestire (doma, movimenti particolari, corsa, ecc...).

TIPO PROVA	QUOTA	ESEMPIO D'EFFETTO
Banale	0	Montare a cavallo con la staffa
Semplice	5	Cavallo guidato dal paggio
Agevolata	10	Cavalcare al passo
Consueta	15	Cavalcare al trotto, strade normali
Complicata	20	Andare al galoppo
Difficile	25	Cavallo imbrovato o acrobazia
Ardua	30	Doma di un selvaggio, rodeo
Risolutiva	35	Cavalcare una creatura volante
Drastica	40	Cavalcare un serpente gigante
Eccezionale	45	Cavalcare un drago riluttante

2.3.5. Nuoto

Spontanea	
-----------	--

Questa abilità permette di spostarsi sulla superficie o immersi in acqua e liquidi, di galleggiare, di raggiungere luoghi acquatici e affioranti. Le caratteristiche dipendono dall'azione svolta (resistenza, velocità, apnea, ecc...).

L'ingombro ostacola sempre l'azione.

2.3.6. Prestanza

Spontanea	Forza + Robustezza
-----------	--------------------

Diversamente da atletica questa abilità non prevede prove di coordinamento come saltare o correre, mentre include comprende tutte le competizioni sportive di potenza che includono la forza muscolare. Per esempio permette di sollevare, tirare, spingere, sfondare, spostare, reggere, mantenere la presa, ecc...

Il Narratore può richiedere di usarla anche per sfondare porte, sollevare un cancello, sostenere un compagno, ecc...

2.3.7. Scafata/ Arrampicata

Spontanea	Destrezza + Percezione
-----------	------------------------

Questa abilità permette ad un personaggio di scalare una parete naturale o artificiale. Il Narratore può fornire vantaggi per l'uso di particolari arnesi (corda, chiodi, ramponi, ganci, ecc...). Il Narratore può anche imporre penalità per situazioni contrarie (vento, superfici scivolose, ecc...). L'ingombro ostacola sempre l'azione.

2.3.8. Uso Corda

Spontanea	Destrezza
-----------	-----------

Questa abilità permette di annodare, legare, lanciare un lazo, fare uno scorsoio, ecc... Una caratteristica deve essere sempre destrezza. L'altra è decisa dal Narratore.

2.4. Percettive

2.4.1. Ascolto (Origliare)

Spontanea	Percezione
-----------	------------

Questa abilità permette di ascoltare sia casualmente che intenzionalmente. Il Narratore può richiedere un tiro nascosto. Ascoltare include il comprendere bisbigli, la direzione dei passi, rami spezzati, l'avvicinarsi di un animale. Chiaramente il Narratore ha l'onere di stabilire la difficoltà della situazione, spesso di difficile interpretazione. In alcuni casi il tiro è nascosto e solo il Narratore sa l'esito effettivo. Oltre a Percezione si dovrebbe scegliere una caratteristica tra Empatia, Intelligenza o Comunicazione.

2.4.2. Individuazione Passaggi

Spontanea	Percezione
-----------	------------

Questa abilità permette di individuare la posizione di porte segrete, passaggi o botole o simili. Se il Narratore lo concede può essere usata per scoprire alcune trappole come trabocchetti e tranelli. Solitamente il tiro è nascosto e solo il Narratore sa l'esito effettivo. Salvo situazioni particolari si usa la difficoltà consueta.

Oltre a Percezione si dovrebbe scegliere una caratteristica tra Empatia, Intelligenza o Destrezza.

2.4.3. Gusto E Olfatto

Spontanea	Percezione + Empatia
-----------	----------------------

Questa abilità è complementare all'ascoltare rumori, solo che riguarda palato ed odorato. Permette di riconoscere sapori estranei (es. veleni), odori sospetti (es. gas infiammabile), profumi o essenze, ecc... Un buongustaio potrebbe avere questa abilità molto affinata.

2.4.4. Intuizione Tempo Meteo

Spontanea	Percezione
-----------	------------

Questa abilità offre l'opportunità di prevedere il tempo atmosferico. La difficoltà spesso dipende dall'ampiezza del lasso cronologico che si desidera prevedere.

TIPO PROVA	QUOTA	ESEMPIO D'EFFETTO
Consueta	15	Prossime 6 ore
Complicata	20	Prossime 12 ore
Difficile	25	Prossime 24 ore

L'altra caratteristica dovrebbe essere scelta tra Empatia e Intelligenza.

2.4.5. Orientamento

Spontanea	Percezione
-----------	------------

Questa abilità offre l'opportunità di stabilire il verso del nord, la direzione da cui si è arrivati, la pendenza del terreno, se si è già passati nello stesso posto, ecc.... Questo può avvenire scrutando il cielo, esaminando il muschio, fiutando il vento, osservando la prospettiva, individuando dettagli dei luoghi.

L'altra caratteristica dovrebbe essere scelta tra Empatia e Intelligenza.

2.4.6. Spiamento Persone E Luoghi

Spontanea	Percezione
-----------	------------

Questa abilità permette di avere informazioni su abitudini, modi di vestire, comportamenti, vizi e inclinazioni di soggetti osservati abbastanza a lungo.

È utile perché permette di potersi successivamente camuffare e spacciare per il soggetto osservato o per prevedere un suo comportamento.

Oltre a Percezione si dovrebbe scegliere una caratteristica tra Empatia, Intelligenza, Destrezza o Comunicazione.

2.4.7. Sorveglianza

Spontanea	Percezione
-----------	------------

Questa abilità è un misto di esercizio e inclinazione che permette di sorvegliare un luogo come un accampamento, e di accorgersi dell'arrivo di estranei o l'accadere di eventi. Sono coinvolti tutti i sensi ma anche quel tipico intuito dell'avventuriero. Spesso è duale e si oppone a Imboscata.

L'altra caratteristica dovrebbe essere scelta tra Empatia e Intelligenza.

2.4.8. Tatto/Intuizione Pendenze

Spontanea	Percezione + Empatia
-----------	----------------------

Questa abilità permette di accorgersi della pendenza di un terreno o di un pavimento oppure di riconoscere al tatto un oggetto o una sostanza.

È possibile riconoscere una superficie anomala (es. una pergamena troppo ruvida).

3. Specialistiche

3.1. Arcane

3.1.1. Uso Oggetti Magici

Esclusiva	Intelligenza + Empatia
------------------	-------------------------------

La abilità è necessaria per usare un arnese magico con una magia racchiusa al suo interno. Il possessore deve superare una prova dell'abilità Usare Oggetti Magici per lanciare la magia racchiusa. Ad esempio per evocare una saetta da una bacchetta che evoca fulmini.

Si deve osservare che non tutti gli arnesi magici richiedono l'uso di questa abilità. Per esempio non è richiesto di impiegare questa abilità per assumere pozioni, per indossare strumenti di protezione magica e di potenziamento magico (es. un'armatura +3), per usare un dispositivo che migliora una propria competenza (es. un anello che migliora il controllo animale di +3) o simili.

3.1.2. Realizzazione Oggetti e Luoghi Magici

Esclusiva	Intelligenza + Destrezza
------------------	---------------------------------

L'artefice tenta di trasferire altre magie su oggetti o luoghi inanimati (portali, anelli, templi, mantelli, ecc...).

Le magie da infondere devono essere magie possedute dal mago che crea l'oggetto; è necessario indicare l'effetto, il grado di difficoltà e superare il tentativo di lanciarle: questo insieme di fattori determina la QA della magia da infondere.

Sulla base di questa QA si deve decidere la difficoltà della prova di Creare Oggetti Magici. La QA della prova è pari alla QA della magia modificata secondo i seguenti parametri:

Utente

Chiunque senza requisiti	+0
Parola magica	+5
Abilità Uso Oggetti Magici	+10
Solo creatore	+15
Solo specifico individuo	+20

Usi al giorno

1 uso automatico	+0
2 usi automatico	+5
4 usi automatico	+10
16 usi automatico	+15
256 usi automatico	+20
Infiniti usi automatico	+25
Infiniti usi con Concentrazione	+5

L'artefice deve a questo punto superare sia una prova in Creare Oggetti Magici, sia successivamente una prova di Magia. Il fallimento di una delle prove rovina definitivamente l'azione e l'oggetto non riceve quella magia.

Esempio Un mago intende produrre un bastone dell'invisibilità. Col Narratore si stabilisce che la magia da infondere è di Illusione di livello 20.

Il mago desidera che l'oggetto sia utilizzabile da chiunque con una parola magica e con l'uso della Concentrazione (abilità Arcane). Quindi deve incrementare la QA di +5+5. La QA per Creare Oggetti Magici è di +30.

Il mago deve prima superare una prova su Creare Oggetti Magici contro una QA di 30; poi superare il lancio della magia contro QA 20.

Se entrambe le prove riescono allora la cosa è stata incantata.

Il valore dell'oggetto da incantare deve essere pari a 5 MO moltiplicato la QA della magia da infondere.

Per incantare l'oggetto occorre 1 giorno per ogni QA richiesta per la prova Creare Oggetti e Luoghi Magici.

Per l'esempio precedente occorrono 30 giorni ed un oggetto di almeno 150 MO di valore.

3.1.3. Forgiatura Strumenti da Guerra Magici

Esclusiva	Intelligenza + Destrezza
------------------	---------------------------------

Questa abilità permette di progettare, forgiare, plasmare e realizzare Strumenti da guerra magici, come Armi, Armature e Scudi. L'abilità è spesso usata da sacerdoti, bardi o maghi che non hanno accesso a magie belliche e desiderino realizzare armi e strumenti bellici magici.

Un personaggio può produrre armi, scudi ed armature con bonus su attacco, danno o protezione in proporzione alla QA scelta nella prova. Si ottiene un +1 (es. spada con +1 dado di danno) con una QA 20; si aggiunge un ulteriore +1 ogni altro +5 di QA.

QA	Bonus	QA	Bonus
20	+1	35	+4
25	+2	40	+5
30	+3	45	+6

Il bonus si applica:

- ◊ il bonus x 5 si applica alla competenza bellica usata (attaccare, parare, ecc...);
- ◊ al numero di dadi da usare sia per la competenza bellica usata (attaccare, parare, ecc...) sia per il danno;
- ◊ alla protezione in caso di scudi e di armature;

La preparazione dello strumento bellico richiede:

- ◊ di disporre dell'oggetto da rendere magico, che deve essere perfetto, efficiente, integro e il cui valore non può essere inferiore a 5 MO x QA
- ◊ di disporre di un laboratorio attrezzato (fucina);
- ◊ di superare la prova nella abilità contro la QA;
- ◊ un numero di giorni pari alla QA della abilità.

È anche possibile usare questa abilità su oggetti già magici.

Per esempio una spada +3 richiede una prova contro QA 30, e quindi la spada deve valere almeno 150 MO mentre la forgia prende 30 giorni. La spada magica offre +3 dadi nella competenza (es. attaccare), +15 nella competenza (es. attaccare) e si usano 7 dadi danno invece di 4.

3.1.4. Incantamento Persone e Creature

Esclusiva	Intelligenza + Destrezza
------------------	---------------------------------

L'artefice tenta di fare acquisire una magia ad una creatura che può usufruirne come se fosse un mago o come se adoperasse un oggetto magico.

Le magie da infondere devono essere magie possedute dal mago che crea l'oggetto; è necessario indicare l'effetto, il grado di difficoltà e superare il tentativo di lanciarle: questo insieme di fattori determina la QA della magia da infondere.

Sulla base di questa QA si deve decidere la difficoltà della prova di Incantare Persone e Creature. La QA della prova è pari alla QA della magia modificata secondo i seguenti parametri:

Usi al giorno

1 uso automatico	+0
2 usi automatico	+5
4 usi automatico	+10
16 usi automatico	+15
256 usi automatico	+20
Infiniti usi automatico	+25
Infiniti usi con Concentrazione	+20

L'artefice deve a questo punto superare sia una prova in Incantare Persone e Creature, sia successivamente una prova di Magia. Il fallimento di una delle prove rovina definitivamente l'azione e il soggetto non riceve quella magia.

Esempio Un mago vuole che un altro personaggio possa invocare l'invisibilità su sé. Col Narratore si stabilisce che la magia da infondere è di Illusione di livello 20. Il mago desidera che il soggetto possa usare questa facoltà 2 volte al giorno. Quindi deve incrementare la QA di +5. La QA per Incantare Persone e Creature è di +25.

Il mago deve prima superare una prova su Incantare Persone e Creature contro una QA di 25; poi superare il lancio della magia contro QA 20. Se entrambe le prove riescono allora il soggetto è stato incantato.

Per incantare l'oggetto occorre 1 giorno per ogni QA richiesta per la prova Incantare Persone e Creature. Inoltre occorrono elementi (infusi, polveri, piante rare, ecc...) per un valore complessivo pari a 5 MO moltiplicato la QA della magia da infondere. Si osservi che questa facoltà non richiede al soggetto di spendere punti Mana. Per questo alcuni maghi incantano sé stessi.

Per l'esempio precedente occorrono 25 giorni e elementi per 125 MO di valore.

3.1.5. Infusione Pozioni Magiche

Esclusiva	Intelligenza + Destrezza
------------------	---------------------------------

L'artefice tenta di infondere una magia in una pozione (infuso, liquido, polvere, tatuaggio, crema, candela, inchiostro, ecc...).

La regola da seguire è analoga a Creare Oggetti Magici. La QA della prova per una sola dose è pari alla QA della magia

senza modifiche; per ogni dose aggiuntiva (nello stesso tempo di produzione) occorre aggiungere un +1 alla QA.

Il valore della sostanza da infondere deve essere pari a 5 MO moltiplicato la QA della magia da infondere.

Per produrre la pozione occorre 1 giorno per ogni QA richiesta per la prova Creare Pozioni.

Esempio Un mago intende preparare 3 dosi di una pozione di invisibilità. Col Narratore si stabilisce che la magia da infondere è di Illusione di livello 20. Quindi la QA per Creare Pozioni è di +22.

Il mago deve prima superare una prova su Creare Pozioni contro una QA di 22; poi superare il lancio della magia contro QA 20. Se entrambe le prove riescono allora si sono distillate tre dosi di pozione magica.

Per questa operazione occorrono 22 giorni e 110 MO.

3.1.6. Lettura E Scrittura Rune

Esclusiva	Intelligenza + Comunicazione
------------------	-------------------------------------

L'abilità Lettura Rune Magiche riguarda la possibilità di legare una magia ad uno scritto (su carta, papiro, pergamena, roccia, legno, pietra preziosa, metallo o altro materiale adatto) e successivamente di evocarne l'effetto con una lettura magica. L'abilità permette sia di vergare, che di individuare, che di lanciare la magia racchiusa nello scritto.

La **scrittura** di una Runa magica richiede:

- ◊ di disporre dell'oggetto da stilare, che deve essere perfetto, integro e pregiato (1 MO per QA di Magia)
- ◊ di disporre di uno strumento di scrittura adeguato (penna e inchiostro, scalpello, attrezzato, sgorbia, ecc..)
- ◊ di superare la prova nella abilità contro una QA **Lettura/Scrittura Rune** pari al livello della magia da infondere;
- ◊ di superare una prova di lancio della magia;
- ◊ un numero di ore pari alla QA della abilità.

La scrittura riuscita produce una runa magica pronta per l'uso che può essere evocata senza consumo di punti mana e solo con l'uso della Abilità in questione. La magia della runa stabilisce rigidamente effetti e altri fattori magici.

La **identificazione** di una Runa magica richiede:

- ◊ di disporre dell'oggetto scritto da identificare;
- ◊ di superare la prova nella abilità **Lettura/Scrittura Rune** contro una QA segreta (nota solo al Narratore) che è pari al livello della magia infusa da individuare;
- ◊ di avere competenza nella Categoria della magia riportata;
- ◊ un numero di ore pari alla QA della abilità.

La identificazione riuscita permette di conoscere il contenuto della runa magica e quindi di poterla usare. L'artefice della runa non ha ovviamente bisogno di identificarla per usarla.

La **declamazione** di una Runa magica richiede:

- ◊ di disporre dell'oggetto da leggere;
- ◊ di superare la prova nella abilità **Lettura/Scrittura Rune** contro la QA della runa che è pari al livello della magia infusa da lanciare;
- ◊ di avere competenza nell'ambito della magia riportata;

La lettura riuscita permette di evocare gli effetti della magia racchiusa nella runa. Una volta lanciata la magia la runa si cancella o resta solo un flebile segno privo di efficacia. In casi particolari il Narratore può permettere infiniti usi della runa (che non si cancella) purché vergata su materiale duro (es. pietra) e non trasportabile (es. una parete di roccia).

3.1.7. Predizione

Esclusiva	Percezione + Empatia
------------------	-----------------------------

Con questa abilità il personaggio può chiedere informazioni sul futuro prossimo. Per esempio può presagire l'esito di una certa azione.

La modalità della Predizione è lasciata all'interpretazione del giocatore, che dovrebbe renderla affine alla natura del personaggio. In ogni caso la Predizione è conscia ed è agita dal personaggio, mentre non rientrano nella abilità i sogni, le premonizioni, e qualsiasi informazione non pretesa.

Alcune forme di Predizione possibili sono le seguenti: preghiere da entità divine, interpretare i tarocchi, leggere il fondo del tè, scrutare segni naturali (uccelli in volo, insetti, fenomeni atmosferici, ecc...), lancio di ossi animali o dadi, ecc...

3.1.8. Leggende Arcane

Esclusiva	Intelligenza + Comunicazione
------------------	-------------------------------------

Quando un personaggio ha notizie generiche su un argomento attinente la magia e il soprannaturale, può tentare di conoscere o ricordare qualche dettaglio ulteriore che lo guidi nella giusta direzione.

Il fatto conosciuto può essere un luogo, una persona, un oggetto, un evento, episodio o simili.

Il Narratore può richiedere un lancio nascosto e in caso di fallimento clamoroso (25 punti di scarto) può fornire notizie false.

3.1.9. Concentrazione

Esclusiva	Volontà
------------------	----------------

Con questa abilità il personaggio può mantenere l'effetto di una magia o lanciare una magia nonostante il verificarsi di un disturbo. Caratteristica utile oltre alla Volontà è l'Intelligenza o l'Empatia a seconda della Categoria Magica.

È possibile impiegarla inoltre per migliorare la probabilità di riuscita di una magia: per ogni segmento dedicato esclusivamente (non deve effettuare nessuna altra azione) a preparare la magia il personaggio guadagna un +1 nel risultato complessivo.

Esempio: Busillis medita per tre segmenti prima del segmento in cui lanciare una magia. In questi segmenti egli medita e riflette sull'incantesimo da lanciare. Quando lancia la magia oltre a sommare l'esito del dado, della competenza e delle caratteristiche, aggiunge anche un +3.

3.2. Bardiche

3.2.1. Artistiche Di Intrattenimento

Esclusiva	Comunicazione
------------------	----------------------

Questa abilità permette di inscenare uno spettacolo. Il bardo può decidere se recitare, cantare, ballare o altro. Inoltre può decidere se divertire, stupire, intrattenere, distogliere, eccitare o intorpidire la platea.

Il Narratore può accogliere o negoziare qualsiasi proposta del giocatore, spesso a seconda dello sviluppo del gioco.

Una delle caratteristiche può essere Aspetto, Destrezza o Intelligenza.

3.2.2. Conoscenza Leggende

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

E se ad un dato momento occorre sapere cosa si narra in merito a quel particolare evento?

Un bardo può frugare tra le proprie memorie e rinvenire una canzone, una favola, una filastrocca, che può fornire indizi per identificare dove, come, perché fossero accaduti quei fatti a quelle persone o a quegli oggetti.

3.2.3. Geografia E Viaggio

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questa abilità permette di avere indicazioni geografiche, di conoscere l'ubicazione di città, luoghi, strade, corsi d'acqua e rilievi, ma anche di avere nozioni generiche su abitudini e culture. Questa abilità è finalizzata a spostamenti, commercio, vitto e alloggio, contrattazioni,

3.2.4. Influenza Emotiva

Esclusiva	Comunicazione
------------------	----------------------

Un bardo conosce l'animo umano e sa come stimolare le emozioni e le passioni.

Questa abilità permette di suscitare una reazione negli astanti, utilizzando una qualunque arte a sua disposizione: canto, musica, recitazione o poesia.

Il Narratore può accogliere o negoziare qualsiasi proposta del giocatore, spesso a seconda dello sviluppo del gioco.

Come indicazione di massima, una prova senza penalità sposta di un grado l'animo in una delle scale seguenti:

<p>Soggiogato, avvinto, persuaso, seguace, affascinato Amicizia, legame, innamoramento, passione Fiducia, simpatia, ammirazione, considerazione Socievolezza, serenità, apertura al dialogo Indifferenza Diffidenza Riluttanza Ostilità Odio, rancore, avversione Ira, aggressione, ferocia</p>
--

Una delle caratteristiche può essere Aspetto, Percezione, Empatia o Intelligenza.

3.2.5. Reperimento Informazioni

Esclusiva	Comunicazione
------------------	----------------------

Vedi Comunicative.

3.2.6. Storia Antica E Moderna

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questo è uno studio più formale, che cataloga ed interpreta i fatti storici del luogo. Il bardo può apprendere le nozioni per tradizione orale o scritta, dal maestro e dalla strada, dalla musica o dalla prosa.

Per avvantaggiare il bardo è possibile avere informazioni sia sulla storia moderna (a ritroso per circa 300 anni) sia sulla storia antica (anteriore a 300 anni) con un'unica abilità.

3.3. Clericali

3.3.1. Auspicio

Esclusiva	Comunicazione + Empatia
------------------	--------------------------------

È un dono divino che va seguito con ferrea disciplina (es. digiuno, meditazione, asceti, sopportazione e rigore morale) che permette di avere consiglio divino per effettuare una scelta. Il sacerdote deve formulare la richiesta che prevede una risposta sempre della forma SI/NO ed otterrà un segno indicatore.

3.3.2. Esorcismo

Esclusiva	Comunicazione + Empatia
------------------	--------------------------------

È un dono divino che va seguito con ferrea disciplina (es. digiuno, meditazione, asceti, sopportazione e rigore morale) che permette di liberare un luogo, un oggetto o una creatura da una grave maledizione come una possessione demoniaca o la licantropia.

Il Narratore deve stabilire segretamente la difficoltà legata al maleficio in atto, solitamente almeno +30.

3.3.3. Intuizione Sacralità

Esclusiva	Percezione + Empatia
------------------	-----------------------------

Questa abilità permette di stabilire se il luogo in cui ci si trova oppure l'oggetto toccato è santo o maledetto. Simili luoghi sono chiese e templi, boschi sacri, fonti benedette, portali per l'Ade, circoli demoniaci, ma anche monili, armi, libri, porte, arnesi ecc... La difficoltà permette di stabilire esattamente la natura del Bene o del Male.

3.3.4. Proscrizione Del Male

Esclusiva	Comunicazione + Empatia
------------------	--------------------------------

È un dono divino che va seguito con ferrea disciplina (es. digiuno, meditazione, asceti, sopportazione e rigore morale) che permette di bandire una creatura malvagia (non morto, demone o diavolo).

La proscrizione non dura più di un'ora.

Le creature malvagie hanno sempre un valore di Volontà (che può essere una volontà indotta dal creatore) e in alcuni casi, ma non sempre, possono avere una propria intelligenza. La proscrizione scaccia una creatura in proporzione alla somma di queste due qualità dell'entità.

TIPO PROVA	QUOTA	INTELLIGENZA + VOLONTÀ
Banale	0	-9
Semplice	5	-6
Agevolata	10	-3
Consueta	15	0
Complicata	20	3
Difficile	25	6
Ardua	30	9
Risolutiva	35	12
Drastica	40	15
Eccezionale	45	18

3.3.5. Maledizione

Esclusiva	Comunicazione + Empatia
------------------	--------------------------------

È un dono divino che suscita un effetto nefasto ad una creatura, solitamente un umano che si verifica entro un mese dalla maledizione e i cui effetti perdurano per una settimana. Solitamente si manifesta come una malattia, uno stato di agitazione, delle coincidenze sfortunate, ecc...

TIPO PROVA	QUOTA	EFFETTO
Banale	0	Fa cadere un oggetto poco costoso
Semplice	5	Infonde agitazione e dubbio
Agevolata	10	Infonde ansia e sfiducia
Consueta	15	Infligge una malattia noiosa
Complicata	20	Riduce di un dado l'uso di armi
Difficile	25	Riduce di -1 la Robustezza
Ardua	30	Un dado in meno in ogni attività
Risolutiva	35	Riduce di -3 tre caratteristiche
Drastica	40	Riduce di -4 quattro caratteristiche
Eccezionale	45	Incidente che porta al coma

3.3.6. Benedizione

Esclusiva	Comunicazione + Empatia
------------------	--------------------------------

È un dono divino che viene utilizzato in due modi: elimina una maledizione di stesso livello oppure favorisce il beneficiario con un effetto che dura non oltre un giorno.

TIPO PROVA	QUOTA	EFFETTO
Banale	0	Fa trovare un oggetto utile
Semplice	5	Incontro utile e piacevole
Agevolata	10	Infonde ansia e sfiducia
Consueta	15	Immunità alle malattie
Complicata	20	Aumenta di un dado l'uso di armi
Difficile	25	Aumenta di +1 la Robustezza
Ardua	30	Un dado in più in ogni attività
Risolutiva	35	Aumenta di +3 tre caratteristiche
Drastica	40	Trova un tesoro con oggetti magici
Eccezionale	45	Evita la morte, seppure malridotto

3.3.7. Redenzione

Esclusiva	Comunicazione + Empatia
------------------	--------------------------------

È un dono divino che va seguito con ferrea disciplina (es. digiuno, meditazione, asceti, sopportazione e rigore morale) che permette di ripristinare un rapporto tra il soggetto e la divinità del sacerdote. Questa abilità restituisce per esempio uno status ad un altro sacerdote, ad un paladino, ecc...

3.3.8. Teologia E Dottrina

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

È la disciplina che studia la divinità, le cerimonie, la storia della fede, le eresie. Il sacerdote può riconoscere un credente, un sacerdote, un rito o un tempio di una divinità. Studia anche il bene ed il male, le entità e le presenze che lottano da entrambe le parti. Può permettere di identificare e classificare un demone o un avversario maligno, stabilirne la provenienza, le finalità ed i poteri, ma anche le modalità di scacciarlo o controllarlo.

3.4. Didascaliche

3.4.1. Alchimia (Non Magica)

Esclusiva	Destrezza + Intelligenza
------------------	---------------------------------

Questa abilità include la produzione di veleni, antidoti e pozioni. L'uso può essere molto vario: liquido incendiario, olio lubrificante, unguenti protettivi, polveri urticanti, acidi, colle, ecc... Per conseguire il prodotto è sempre necessario un laboratorio attrezzato opportunamente.

Il Narratore dovrebbe applicare penalità per risultati particolari, difficili o che potrebbero risolvere vicende di gioco.

3.4.2. Algebra E Geometria

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

È la capacità di fare calcoli, disegni tecnici, operazioni e misure. Si osservi che l'operazione di divisione non è banale e richiede un metodo formale: se ci sono 600 monete da dividere tra 5 compagni quante ne spettano a testa?

È possibile sostituire Comunicazione con Empatia.

3.4.3. Diritto Civile E Canonico

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questa abilità permette di avere conoscenza su norme, regole, usi e consuetudini sia civili che religiose. La modalità di acquisire informazioni è formale, legata allo studio spesso presso apposite organizzazioni con consultazione di testi e fonti. Permette inoltre di evitare di commettere reati, abusi, di replicare a guardie e funzionari, ma anche di redigere contratti, richiedere funzioni religiose, accedere a luoghi particolari, ecc...

3.4.4. Etichetta E Galateo

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questa abilità permette di praticare ed agire entro ambienti, culture, consuetudini che si praticano in luoghi particolari (a corte o in curia, in ricevimenti e solennità, in tribunali ed in situazioni formali).

È possibile sostituire una caratteristica con Aspetto.

3.4.5. Farmacia

Esclusiva	Destrezza + Intelligenza
------------------	---------------------------------

Questa abilità serve per produrre pozioni, filtri e tisane da sostanze vegetali naturali. Esprime la capacità acquisita necessariamente con una effettiva erudizione specifica, con lo studio e l'insegnamento.

L'abilità non può essere usata né per identificare la pianta né per trovarla, ma si assume che la sostanza sia quella opportuna.

Il Narratore stabilisce arbitrariamente il numero di dosi che è possibile produrre nel tempo e col materiale disponibile.

3.4.6. Lingua Orale Moderna

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questa abilità permette di parlare e ascoltare lingue che non siano quella propria natale.

Il Narratore può imporre penalità per lingue molto diverse e geograficamente distanti, per un gergo volgare o un frasario gentile, per un discorso scientifico o di nicchia, ecc...

3.4.7. Lingua Scritta Moderna

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questa abilità permette di leggere e scrivere lingue straniere. Non tutti sanno scrivere e leggere e la prova dovrebbe sempre essere richiesta Narratore.

3.4.8. Lingua Scritta Antica

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questa abilità permette di leggere e scrivere lingue morte. La prova dovrebbe sempre essere richiesta Narratore.

3.4.9. Medicina E Chirurgia

Esclusiva	Empatia + Intelligenza
------------------	-------------------------------

Qualsiasi pratica diagnostica, clinica, curativa e medica è contemplata da questa abilità. Il metodo di studio è regolare, con lettura di testi e esperienza pratica.

In generale una prova riuscita permette di arrestare un'emorragia, lenire un dolore, accertare le cause di un male. Con alcune penalità è possibile ottenere migliori prestazioni, spesso curative.

In generale se si supera la prova si fornisce al malato un bonus pari alla propria competenza sulle prove e sui tiri salvezza. È possibile sostituire una caratteristica con Percezione o Destrezza.

3.4.10. Storia Antica E Filosofia

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questo è uno studio formale, che cataloga ed interpreta i fatti della storia classica di un luogo, avvenuti almeno 300 anni fa. Oltre a questo permette di disquisire di filosofia, di retorica, di logica, di arte, e di qualsiasi nozione inerente gli antichi.

3.4.11. Storia Moderna

Esclusiva	Comunicazione + Intelligenza
------------------	-------------------------------------

Questo è uno studio formale, che cataloga ed interpreta i fatti della storia recente di un luogo, avvenuti meno di 300 anni fa. Oltre a questo permette di conoscere la geografia e nozioni etniche delle culture studiate.

3.5. Marziali

3.5.1. Arma E Scudo

Esclusiva	Destrezza + Forza
------------------	--------------------------

Permette di usare un'arma da mischia e lo scudo per sferrare due attacchi nello stesso segmento.

Se si riesce a superare la quota 15 l'azione non subisce la penalità normalmente inflitta per due azioni contemporanee. Per il segmento corrente il personaggio usa la competenza dell'arma usata e usa il **Armi Improprie** per colpire con lo scudo.

3.5.2. Attacco A Cavallo

Esclusiva	Destrezza + Percezione
------------------	-------------------------------

Permette di usare un'arma (da mischia o da distanza) a cavallo. Se si riesce a superare la quota 15 l'azione non subisce la penalità normalmente inflitta per due azioni contemporanee. Per il segmento corrente il personaggio usa la competenza dell'arma usata e usa la competenza Cavalcare per dirigere il destriero montato.

3.5.3. Attacco Rapido

Esclusiva	Destrezza + Rapidità
------------------	-----------------------------

Permette di migliorare la rapidità per l'iniziativa. Se si riesce a superare la quota 15 si considera come un +3 nella Rapidità ai fini dell'attacco nel segmento corrente.

3.5.4. Carica

Esclusiva	Robustezza + Forza
------------------	---------------------------

Permette di caricare un bersaglio (occorre disporre di circa 3 metri di rincorsa) e di infliggere maggiore danno.

Se si riesce a superare la quota 15 l'attaccante usa +2 dadi di danno ma dimezza qualsiasi tentativo di difesa (schivare e parare) nel segmento corrente.

3.5.5. Difesa Estrema

Esclusiva	Destrezza + Forza
------------------	--------------------------

Permette di rinunciare all'attacco e concentrare tutta l'abilità nella difesa.

Se si riesce a superare la quota 15 il combattente aggiunge +10 nella difesa (schivare o parare) nel segmento corrente.

3.5.6. Due Armi

Esclusiva	Destrezza + Forza
------------------	--------------------------

Permette di usare due armi da mischia e di sferrare due attacchi nello stesso segmento. Se si riesce a superare la quota 15 l'azione non subisce la penalità normalmente inflitta per due azioni contemporanee. Per il segmento corrente il personaggio usa le singole competenze delle due armi rispettivamente usate.

3.6. Mistiche

3.6.1. Labiolettura

Esclusiva	Comunicazione + Percezione
------------------	-----------------------------------

È la capacità di intendere il discorso di una o più persone senza sentirne la voce. Il prerequisito è il contatto visivo, mentre la mancata conoscenza del linguaggio o del dialetto può infliggere una penalità.

3.6.2. Raddomanzia

Esclusiva	Percezione + Empatia
------------------	-----------------------------

Questa abilità permette di trovare l'acqua, purché questa non sia lontana oltre 50 passi.

3.6.3. Necrognomia

Esclusiva	Comunicazione + Empatia
------------------	--------------------------------

Il personaggio può comunicare col cadavere o con lo spirito di un defunto. Il personaggio riceve informazioni sulla vita del defunto, sulla sua etica, sulle cause della morte e sul passato che ha potuto vivere.

La modalità della conversazione è lasciata alla fantasia del Narratore o alla preferenza del giocatore: trance, sogni, bisbigli nel vento, riflessi in vetri e pozze d'acqua, ombre, sensazioni, ecc....

3.6.4. Ipnotismo

Esclusiva	Comunicazione + Destrezza
------------------	----------------------------------

È la capacità di assoggettare una persona ad uno stato di controllo mentale. Il prerequisito è il contatto visivo ed uditivo, mentre la differenza del linguaggio può infliggere una penalità. L'effetto sulla vittima non supera un'ora e

può variare da un semplice lapsus d'espressione ad una catatonìa narcotica fino al totale asservimento.

TIPO PROVA	QUOTA	ESEMPIO D'EFFETTO
Banale	0	Lapsus espressivo
Semplice	5	Disattenzione
Agevolata	10	Negligenza
Consueta	15	Confusione ed errore
Complicata	20	Fa cadere ciò che impugna
Difficile	25	Rimuove 1 ora di ricordi
Ardua	30	Sonno per 1 ora
Risolutiva	35	Convinzione religiosa
Drastica	40	Fiducia totale per 1 ora
Eccezionale	45	Assoggettamento 1 ora

3.6.5. Premonizione

Esclusiva	Comunicazione + Empatia
------------------	--------------------------------

Diversamente dalla Predizione, questa abilità è inconsapevole e accade senza che il personaggio possa invocarla o favorirla. Il personaggio riceve informazioni sul futuro prossimo. Per esempio può presagire l'esito di una certa azione. Tuttavia ricade nelle formali perché senza avere una straordinaria predisposizione non è ottenibile.

La modalità della premonizione è lasciata alla fantasia del Narratore o alla preferenza del giocatore: possono manifestarsi sogni, déjà-vu, timori, impulsi, animali guida e qualsiasi informazione non pretesa.

3.7. Silvane

3.7.1. Addestramento Animale

Esclusiva	Percezione + Intelligenza
------------------	----------------------------------

Questa abilità serve per ammaestrare un animale e fargli eseguire esercizi semplici e ripetitivi. La prova richiede molto tempo: da 1 mese ad 1 anno.

L'abilità non può essere usata né per identificare l'animale né per trovarlo. Il Narratore dovrebbe applicare penalità per esercizi difficili o per animali inadatti.

All'inizio di un'avventura il narratore può concedere al personaggio un animale addomesticato e il personaggio tenta un'azione di addestramento per insegnargli un esercizio classico.

Le caratteristiche possono essere scelte tra Percezione, Comunicazione, Intelligenza, Empatia, Destrezza.

3.7.2. Caccia e Raccolta

Esclusiva	Percezione
------------------	-------------------

Questa abilità riassume le competenze di caccia e raccolta tipiche di chi è abituato a vivere all'aperto.

Una prova riuscita permette di reperire una pianta desiderata (purché presente nella zona) oppure di cacciare un generico animale commestibile.

L'abilità non può essere usata per cacciare un animale particolare o attinente alla storia (es. un drago) ma offre una possibilità di sopravvivenza all'aperto.

Oltre a Percezione si dovrebbe usare Intelligenza, Destrezza o Empatia.

3.7.3. Comunicazione Animale

Esclusiva	Comunicazione
------------------	----------------------

Questa abilità determina la capacità di interpretare e dare un significato a pose e versi di animali.

Una prova riuscita permette sia di stabilire quale sia l'atteggiamento dell'animale (famelico, aggressivo, pauroso, indifferente, ecc...) ma anche per assumere un comportamento che l'animale interpreti con un determinato significato (sono amichevole, sono aggressivo, ho freddo, ecc...).

L'abilità non può essere usata per plagiare l'animale, che non modifica la sua indole innata.

Oltre a Comunicazione si dovrebbe scegliere una caratteristica tra Percezione, Empatia, Intelligenza.

3.7.4. Identificazione Animali Piante

Esclusiva	Percezione + Intelligenza
------------------	----------------------------------

Questa abilità misura la capacità di riconoscere una specie anche da piccoli dettagli come foglie o semi, feci o peli. Una prova riuscita permette di stabilire quale sia l'origine del pezzo ed anche di avere informazioni generiche su di esso: tossicità, ciclo vitale, ecosistema, zona di reperibilità, ecc...

L'abilità non può essere usata per trovare la pianta o l'animale, ma solo per stabilirne un'identità.

3.7.5. Erboristeria E Piante Officinali

Esclusiva	Destrezza + Intelligenza
------------------	---------------------------------

Questa abilità serve per produrre pozioni, filtri e tisane da sostanze vegetali naturali. Esprime l'esperienza (non necessariamente con una effettiva erudizione specifica, ma anche con l'abitudine o la tradizione) di ripetere il procedimento officinale.

L'abilità non può essere usata né per identificare la pianta né per trovarla, ma si assume che la sostanza sia quella opportuna. Il Narratore stabilisce arbitrariamente il numero di dosi che è possibile produrre nel tempo e col materiale disponibile.

È possibile sostituire una caratteristica con Empatia.

3.7.6. Seguitamento Tracce

Esclusiva	Percezione + Intelligenza
------------------	----------------------------------

Permette di riconoscere e seguire tracce sia animali che umane. La prova permette anche di stabilire il tempo trascorso, la direzione presa, la velocità dell'andatura, il peso della creatura.

Il Narratore può imporre penalità per il terreno (es. rocce), il clima (es. pioggia), il tempo trascorso, ecc... Ma avverte il giocatore della penalità.

È possibile sostituire una caratteristica con Comunicazione o Empatia.

3.7.7. Sopravvivenza

Esclusiva	Percezione + Intelligenza
------------------	----------------------------------

Permette di resistere nel bosco (ma solo per sé stesso) trovando cibo generico (bacche, radici, acqua) e riparo (grotta, anfratto).

Una prova riuscita permette (solo per sé) di sopravvivere per un giorno, senza specificare cosa abbia escogitato.

Il Narratore può imporre penalità per il terreno (es. giungla), il clima (es. gelo).

È possibile sostituire una caratteristica con Destrezza o Robustezza.

3.7.8. Disporre Trappole

Esclusiva	Destrezza + Intelligenza
------------------	---------------------------------

Questa abilità misura la capacità di predisporre una trappola, sia meccanica che naturale.

Per esempio innescare un meccanismo, disporre un laccio, nascondere una buca o dei pali appuntiti, ecc...

È possibile sostituire una caratteristica con Empatia.

3.8. Subdole

3.8.1. Buzzicare E Celarsi

Esclusiva	Destrezza + Percezione
------------------	-------------------------------

Buzzicare significa muoversi in modo accorto e con circospezione. Questa abilità concede al personaggio di procedere con poco rumore e di celarsi tra ombre e anfratti e di conseguenza di non essere scoperto. L'abilità include l'esperienza nell'individuare il percorso ed il luogo adatto all'azione. Se il personaggio riesce riduce la probabilità di un avversario di scoprirlo.

3.8.2. Camuffarsi E Simulare

Esclusiva	Destrezza + Comunicazione
------------------	----------------------------------

Questa abilità indica quanto si è capaci di travestirsi e fingere di essere qualcun altro. Ovviamente per impersonare qualcuno di preciso è necessario conoscerlo ed averlo studiato (si veda Osservare Persone e Luoghi della categoria Generiche Percettive). Il Narratore può imporre una penalità per interpretare persone poco conosciute o maldestramente osservate.

Invece di Destrezza è possibile usare Intelligenza.

Il Narratore dovrebbe richiedere un tiro nascosto, senza svelare l'esito.

3.8.3. Celare / Rubare Oggetti

Esclusiva	Destrezza + Percezione
------------------	-------------------------------

Con questa abilità il personaggio può sia trafugare un oggetto sia nascondere tra le pieghe del corpo o degli abiti. L'abilità include il borseggio con destrezza, il furto, la sottrazione di un oggetto da una bancarella o un ripiano, ma anche il riuscire a eludere la sorveglianza ed accedere ad un luogo custodito portandosi dietro un'arma.

Il Narratore impone penalità sia per la cautela dei presenti sia per le dimensioni dell'oggetto.

3.8.4. Disattivare Trappole

Esclusiva	Destrezza + Percezione
------------------	-------------------------------

Questa abilità misura la capacità di disattivare una trappola, sia meccanica che naturale. Per esempio scardina un meccanismo, scioglie un laccio, blocca una molla, grappa un congegno, ecc...

È possibile sostituire Destrezza con Intelligenza o Empatia, a scelta del giocatore.

3.8.5. Disporre Trappole

Esclusiva	Destrezza + Percezione
------------------	-------------------------------

Questa abilità misura la capacità di posizionare ed innescare una trappola, sia meccanica che naturale. Per esempio predisporre un meccanismo, disporre un laccio, nascondere una buca o dei pali appuntiti, ecc... È possibile sostituire Destrezza con Intelligenza a scelta del giocatore.

3.8.6. Imboscata

Esclusiva	Percezione + Rapidità
------------------	------------------------------

Un ladro o un assassino non dovrebbero fare a meno di questa particolare abilità. Permette un attacco di nascosto ed alle spalle della vittima. Se il personaggio riesce nella prova allora nel primo segmento la vittima perde la possibilità di difesa (parare e schivare) e l'attacco è automatico. L'ingombro non influisce sulla competenza. Solitamente Imboscata si usa in duale contro Sorveglianza.

Si deve osservare che questi modificatori si applicano solo al primo segmento di attacco; in seguito il combattimento prosegue normalmente. Il Narratore potrebbe richiedere un tiro nascosto, senza svelare l'esito.

3.8.7. Individuare Trappole

Esclusiva	Destrezza + Percezione
------------------	-------------------------------

È la capacità di scoprire, senza innescare, una trappola, sia meccanica che naturale. È possibile sostituire Destrezza con Intelligenza a scelta del giocatore.

3.8.8. Linguaggio Della Cosca

Esclusiva	Comunicazione + Percezione
------------------	-----------------------------------

I ladri che appartengono o sono vicini ad una cosca possono apprendere un linguaggio gestuale e verbale che consente di riconoscersi e di comunicare semplici informazioni inerenti il "mestiere". Questa abilità indica quanto si è capaci di comprendere e comunicare in tale linguaggio. Diversamente dalle lingue si deve tirare sempre per verificare l'esito dell'abilità.

Il Narratore potrebbe richiedere un tiro nascosto, senza svelare l'esito della comunicazione/comprendimento.

3.8.9. Scassinare Serrature

Esclusiva	Destrezza + Percezione
------------------	-------------------------------

Questa abilità misura la capacità di aprire una serratura, un lucchetto, un fermo, sia di infissi che di contenitori. Il Narratore può imporre una difficoltà per il tipo di serratura (scarsa, modesta, discreta, buona, ottima, eccezionale).

Il Narratore dovrebbe richiedere un tiro nascosto, senza svelare l'esito.

È possibile sostituire Destrezza con Intelligenza o Empatia, a scelta del giocatore.

3.8.10. Stimare Una Merce

Esclusiva	Percezione
------------------	-------------------

Questa abilità misura la capacità di stimare il valore di un oggetto. La abilità può essere scelta più di una volta per distinte merci. Per esempio è possibile possedere l'abilità Valutare Opere Artistiche e Valutare Gemme Preziose. È il Narratore a stabilire se un oggetto ricade o meno nella categoria e se è il caso o meno di specificare

dettagliatamente la merce che rientra nell'abilità. Infine è possibile valutare oggetti affini con una penalità.

Oltre a Percezione si dovrebbe scegliere una caratteristica tra Empatia, Intelligenza o Destrezza.

Il Narratore dovrebbe richiedere un tiro nascosto, senza svelare l'esito.

3.9. Marittime

3.9.1. Remare / Vogare

Esclusiva	Destrezza e Forza
------------------	--------------------------

Questa abilità permette ad un personaggio di governare una barca e di remare con competenza seguendo una rotta.

Il Narratore può anche imporre penalità per situazioni contrarie (vento, correnti, imbarcazione logora, ecc...).

3.9.2. Condurre Navi

Esclusiva	Intelligenza e Percezione
------------------	----------------------------------

Diversamente da Remare / vogare questa abilità permette ad un personaggio di governare una nave di grosse dimensioni, un veliero, un cargo, e di comandarlo o pilotarlo con competenza seguendo una rotta.

3.9.3. Orientarsi In Mare

Esclusiva	Empatia + Percezione
------------------	-----------------------------

Questa abilità offre l'opportunità di stabilire il verso del nord, la rotta di provenienza o destinazione, la corrente, ecc.... Questo può avvenire scrutando il cielo, esaminando il mare, fiutando il vento, osservando uccelli e pesci, individuando dettagli dei luoghi.

3.9.4. Pescare

Esclusiva	Destrezza e Percezione
------------------	-------------------------------

Questa abilità permette di pescare con tutti gli stili, procurando pesce in quantità variabile ma sempre almeno per la propria sopravvivenza.

La difficoltà consueta permette di sfamare sé stesso. Difficoltà superiori permettono di reperire cibo per altri oppure di pescare specifiche razze di pesce.

3.10. Creare Nuove Abilità

3.10.1. Nuove Categorie

Quando nella propria ambientazione o nella storia il Narratore ritenga che sia opportuno inserire nuove categorie (ciascuna con la sua lista di abilità) può farlo liberamente, badando a preservare l'equilibrio del sistema.

3.10.2. Nuove Abilità

Più frequente è il caso di inserimento di nuove abilità talvolta anche dietro richiesta dei giocatori. Se una azione è tale da poter favorire l'avanzamento nel gioco e sembra passibile di un progresso di competenza con l'esperienza allora il Narratore può definire una nuova abilità.

Per esempio ho scordato di menzionare nel presente manuale una abilità **Falsificare Documenti**. Questa abilità, una volta definita con chiarezza, potrà essere inserita nelle opportune categorie (per esempio Didascaliche e Subdole) che il Narratore ritenga adatte. Viceversa alcune attività potranno essere definite come semplici **TC** (ad es. Bere Alcolici) piuttosto che creare apposite abilità.

SOMMARIO

1. Regole per le abilità	1	3.3. Clericali	8
1.1. Attività Senza Competenza	1	3.3.1. Auspicio	8
1.1.1. Abilità Esclusive	1	3.3.2. Esorcismo	8
1.1.2. Abilità Spontanee	1	3.3.3. Intuizione Sacralità	8
1.2. Competenze Molteplici	1	3.3.4. Proscrizione Del Male	8
1.3. Azioni Contemporanee	1	3.3.5. Maledizione	8
2. Generiche	2	3.3.6. Benedizione	8
2.1. Belliche	2	3.3.7. Redenzione	8
2.1.1. Armi da mischia	2	3.3.8. Teologia E Dottrina	8
2.1.2. Armi da tiro e a distanza	2	3.4. Didascaliche	9
2.2. Comunicative	2	3.4.1. Alchimia (Non Magica)	9
2.2.1. Canto E Poesia	2	3.4.2. Algebra E Geometria	9
2.2.2. Conoscenza Usi E Costumi	2	3.4.3. Diritto Civile E Canonico	9
2.2.3. Eloquenza/Persuasione	2	3.4.4. Etichetta E Galateo	9
2.2.4. Intuizione Linguaggi	2	3.4.5. Farmacia	9
2.2.5. Intuizione Menzogne	2	3.4.6. Lingua Orale Moderna	9
2.2.6. Lingua Orale Moderna	2	3.4.7. Lingua Scritta Moderna	9
2.2.7. Lingua Scritta Moderna	2	3.4.8. Lingua Scritta Antica	9
2.2.8. Recitazione / Finzione	2	3.4.9. Medicina E Chirurgia	9
2.2.9. Reperimento Informazioni	2	3.4.10. Storia Antica E Filosofia	9
2.3. Fisiche	3	3.4.11. Storia Moderna	9
2.3.1. Schivata	3	3.5. Marziali	9
2.3.2. Atletica	3	3.5.1. Arma E Scudo	9
2.3.3. Ballo	3	3.5.2. Attacco A Cavallo	9
2.3.4. Equitazione / Ippica	3	3.5.3. Attacco Rapido	10
2.3.5. Nuoto	3	3.5.4. Carica	10
2.3.6. Prestanza	3	3.5.5. Difesa Estrema	10
2.3.7. Scalata/ Arrampicata	3	3.5.6. Due Armi	10
2.3.8. Uso Corda	3	3.6. Mistiche	10
2.4. Percettive	3	3.6.1. Agbiolettura	10
2.4.1. Ascolto (Origliare)	3	3.6.2. Rabdomanzia	10
2.4.2. Individuazione Passaggi	3	3.6.3. Necrognomia	10
2.4.3. Gusto E Olfatto	3	3.6.4. Ipnotismo	10
2.4.4. Intuizione Tempo Meteo	3	3.6.5. Premonizione	10
2.4.5. Orientamento	4	3.7. Silvane	10
2.4.6. Spiamento Persone E Luoghi	4	3.7.1. Addestramento Animale	10
2.4.7. Sorveglianza	4	3.7.2. Caccia e Raccolta	10
2.4.8. Tatto/Intuizione Pendenze	4	3.7.3. Comunicazione Animale	11
3. Specialistiche	5	3.7.4. Identificazione Animali Pianta	11
3.1. Arcane	5	3.7.5. Erboristeria E Pianta Officinali	11
3.1.1. Uso Oggetti Magici	5	3.7.6. Seguimento Tracce	11
3.1.2. Realizzazione Oggetti e Luoghi Magici	5	3.7.7. Sopravvivenza	11
3.1.3. Forgiatura Strumenti da Guerra Magici	5	3.7.8. Disporre Trappole	11
3.1.4. Incantamento Persone e Creature	6	3.8. Subdole	11
3.1.5. Infusione Pozioni Magiche	6	3.8.1. Buzzicare E Celarsi	11
3.1.6. Lettura E Scrittura Rune	6	3.8.2. Camuffarsi E Simulare	11
3.1.7. Predizione	7	3.8.3. Celare / Rubare Oggetti	11
3.1.8. Leggende Arcane	7	3.8.4. Disattivare Trappole	11
3.1.9. Concentrazione	7	3.8.5. Disporre Trappole	12
3.2. Bardiche	7	3.8.6. Amboscata	12
3.2.1. Artistiche Di Intrattenimento	7	3.8.7. Individuare Trappole	12
3.2.2. Conoscenza Leggende	7	3.8.8. Linguaggio Della Cosca	12
3.2.3. Geografia E Viaggio	7	3.8.9. Scassinare Serrature	12
3.2.4. Influenza Emotiva	7	3.8.10. Stimare Una Merce	12
3.2.5. Reperimento Informazioni	7	3.9. Marittime	12
3.2.6. Storia Antica E Moderna	7	3.9.1. Remare / Vogare	12
		3.9.2. Condurre Navi	12
		3.9.3. Orientarsi In Mare	12
		3.9.4. Pescare	12
		3.10. Creare Nuove Abilità	12
		3.10.1. Nuove Categorie	12
		3.10.2. Nuove Abilità	12